

SHADOWRUN

CORPORATE DOWNLOAD™



FASA
CORPORATION

Un supplément de Shadowrun


DESCARTES
ÉDITEUR

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	5	Défense et délits.....	56
RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT.....	6	Sécurité.....	56
Comment est gérée la boutique.....	8	Les Séraphins.....	57
Statut Corporatiste.....	9	Les opérations secrètes.....	57
Structure Corporatiste.....	11	MITSUHAMAMA COMPUTER TECHNOLOGIES.....	58
Compétition corporatiste.....	13	Les affaires.....	58
Guerre corporatiste.....	15	Informatique.....	58
Elles tiennent le monde entre leurs mains.....	8	Robotique.....	60
S'élever au-dessus du lot.....	8	Magie.....	61
Extraterritorialité.....	9	Loisirs.....	62
Juridiction.....	12	Industrie lourde.....	62
Monnaie corporatiste.....	14	Les puissants.....	63
L'équilibre des forces.....	15	Le conseil d'administration.....	63
LA COUR CORPORATISTE.....	18	Alliés et adversaires.....	64
L'habitat Zurich-Orbital.....	18	La vie chez Mitsuhamama.....	64
Histoire.....	18	Le shadowrunning organisé.....	64
Éléments dominants.....	18	Dans la zone zéro.....	64
Principaux résidents.....	19	NOVATECH INCORPORATED.....	66
Sécurité.....	19	Histoire.....	66
La Cour corporatiste.....	21	Novatech en 2061.....	69
Organisation.....	21	Divisions.....	69
Pouvoir et réglementation.....	21	Les affaires.....	70
Quelques noms et visages.....	22	Ennemis.....	70
La banque Zurich-OrbitalGemeinschaft.....	23	La politique du fayotage.....	71
Histoire.....	23	L'avenir de Novatech.....	71
Organisation.....	23	Dans les ombres.....	71
Us et abus.....	23	De l'intérieur.....	73
SURVIVRE À L'OMBRE DES CORPORATIONS.....	24	Sécurité.....	73
Les shadowrunners :		RENRAKU COMPUTER SYSTEMS.....	75
du personnel interchangeable.....	24	Quand.....	76
La règle du jeu.....	26	Où.....	76
La vie de M. Johnson.....	28	Renraku Computer Systems.....	76
Les agents corporatistes.....	29	Renraku Amérique.....	78
LE TOP DIX DES MÉGACORPORATIONS.....	31	Renraku Asie.....	78
ARES MACROTECHNOLOGY.....	32	Renraku Australasie.....	78
Quelques repères historiques.....	34	Renraku Europe.....	79
Les trois grands actionnaires.....	35	Qui.....	79
Damien Knight.....	35	Président Inazo Aneki.....	79
Arthur Vogel.....	36	Vice-président Haruhiko "Harry" Nakada.....	79
Nadja Daviar.....	37	P.-D.G. Yukiako Watanabe.....	79
Principales filiales.....	37	Shikei Nakatomi.....	79
Knight Errant Security Services.....	37	Quoi.....	79
Ares Arms.....	38	La vie chez Renraku.....	80
AresSpace.....	39	Comment.....	80
Ares Global Entertainment.....	39	Travailler pour Renraku.....	80
General Motors.....	40	Sécurité.....	81
Autres filiales.....	40	SAEDER-KRUPP.....	83
Travailler pour Ares.....	40	Histoire.....	83
Ares dans les ombres.....	40	Organisation.....	84
AZTECHNOLOGY.....	41	Saeder-Krupp Prime.....	84
La montée d'un empire corporatiste.....	42	Intérêts commerciaux.....	86
Structure et organisation.....	44	Industrie lourde.....	86
Le conseil de l'ombre.....	44	Chimie.....	86
Le président fantôme.....	45	Finance.....	87
Principaux responsables.....	46	Autres secteurs.....	87
Principales divisions.....	47	Le cercle du dragon.....	88
Intérêts commerciaux.....	47	Lofwyr.....	88
Possessions et filiales.....	47	Saied Bey.....	88
Sécurité.....	48	Rolf Bremen.....	89
Activités clandestines.....	50	Mariene Carstairs.....	89
CROSS APPLIED TECHNOLOGIES.....	51	Claudia Romanov.....	89
Histoire.....	51	Scale.....	89
Organisation.....	52	Principaux adversaires.....	89
Travailler avec Lucien Cross.....	54	Wilhelmina Graff-Beloit.....	90
La vie chez Cross.....	55	Travailler pour le dragon.....	90

TABLE DES MATIÈRES

Sécurité corporatiste.....	90	Intérêts commerciaux.....	115
Effectuer le sale boulot d'un dragon.....	91	Les enclaves Yamatetsu.....	117
SHIAWASE CORPORATION.....	92	Modus operandi.....	117
Une mégacorporation familiale.....	92	Les Johnson.....	117
Grandir au sein de Shiawase.....	94	Sécurité corporative.....	118
Les membres du conseil.....	95	Forces militaires.....	118
Sadato Shiawase.....	95	Sécurité matricielle.....	118
Tadashi Shiawase.....	95	Sécurité physique et magique.....	118
Soko Shiawase.....	95	Protection personnelle.....	118
Ryoi Shiawase.....	95	INFORMATIONS DE JEU.....	119
Jerri Howard.....	95	Évaluation des corporations.....	119
Mitsuko Shiawase-Yamana.....	96	Attributs.....	119
Korin Yamana.....	96	Indices d'actifs.....	123
Reiko Shiawase-shimada.....	96	La valse des indices.....	124
Organisation.....	96	Utilisation d'Ares.....	125
Shiawase Atomics.....	97	Opérer pour le compte d'Ares.....	125
Shiawase Envirotech.....	97	Travailler contre Ares.....	126
Shiawase Biotech.....	97	La Smartcar GM.....	127
Filiales.....	98	Utilisation d'Aztechnology.....	127
Shiawase aujourd'hui.....	98	Opérer pour le compte d'Aztechnology.....	127
Faire son beurre avec Shiawase.....	99	Travailler contre Aztechnology.....	127
Protection corporatiste.....	100	Utilisation de Cross.....	128
Le DIPC (Département d'Informations et de Prévisions Commerciales).....	101	Opérer pour le compte de Cross.....	128
WUXING INCORPORATED.....	102	Travailler contre cross.....	129
Les affaires.....	102	Le cyberdeck Babel.....	129
Finance.....	102	Utilisation de Mitsuhama.....	130
Transport.....	104	Opérer pour le compte de Mitsuhama.....	130
Produits et services de consommation.....	104	Travailler contre Mitsuhama.....	130
Les puissants.....	105	Utilisation de Novatech.....	132
Wu Lung-Wei.....	105	Opérer pour le compte de Novatech.....	132
Le conseil d'administration.....	106	Travailler contre Novatech.....	132
Le groupe de Prospérité du Pacifique.....	107	Utilisation de Renraku.....	133
Les triades.....	107	Opérer pour le compte de Renraku.....	133
Travailler chez Wuxing.....	108	Travailler contre Renraku.....	134
Le shadowrunning pouret contre Wuxing.....	109	Utilisation de Saeder-Krupp.....	135
YAMATETSU CORPORATION.....	110	Opérer pour le compte de Saeder-Krupp.....	135
Histoire.....	110	Travailler contre Saeder-Krupp.....	136
Le temps des grands bouleversements.....	112	Utilisation de Shiawase.....	137
Les puissants.....	113	Opérer pour le compte de Shiawase.....	137
Buttercup.....	113	Travailler contre Shiawase.....	137
Yuri Shibanokuji.....	113	Utilisation de Wuxing.....	138
Ramon Dizon.....	114	Opérer pour le compte de Wuxing.....	138
Newton Chin.....	114	Travailler contre Wuxing.....	139
Saru Iwano.....	114	Utilisation de Yamatetsu.....	139
Hideo Yoshida.....	114	Opérer pour le compte de Yamatetsu.....	139
Jacques Barnard.....	115	Travailler contre Yamatetsu.....	140
Profil corporatiste.....	115	NOTES.....	141

CRÉDITS



CRÉDITS

Rédaction

Comment gérer la boutique

Steve Kenson

Ils tiennent le monde entre leurs mains

Robert Boyle

La Cour corporatiste

Robert Boyle

Survivre à l'ombre des mégacorporations

Steve Kenson

Ares Macrotechnology

Jay Keeler

Aztechnology

Dan "Flake" Grendell

Cross Applied Technologies

David Hyatt et Brian Schoner

Mitsuhama Computer Technologies

Steve Kenson

Novatech Incorporated

Erik Jameson

Renraku Computer Systems

David Hyatt et Brian Schoner

Saeder-Krupp

Robert Boyle

Shiawase Corporation

Eleanor Holmes et Martin Gotthard

Wuxing, Incorporated

Steve Kenson

Yamatetsu Corporation

Malik Toms

Textes complémentaires

Robert Boyle et Michael Mulvihill

Développement

Michael Mulvihill avec Robert Boyle

Édition du produit

Rob Boyle

Diane Piron-Gelman

Responsable de la gamme Shadowrun

Michael Mulvihill

Édition

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur adjoint

Sharon Turner Mulvihill

Assistant

Robert Boyle

Production

Directeur artistique

Jim Nelson

Assistant à la direction artistique

Fred Hooper

Maquette de couverture

Fred Hooper

Couverture

Mark Gabbana

Illustrations

Janet Aulisio

Peter Bergting

Tom Fowler

Fred Hooper

Scott James

Larry MacDougall

Christopher Moeller

Mark Nelson

Steve Prescott

Shane White

Maquette U.S.

Fred Hooper

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation et rewriting

Henri et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de Nexus

Titre original: Corporate Download

SHADOWRUN et CORPORATE DOWNLOAD sont des marques déposées Fasa Corporation. Copyright © 1999 Fasa Corporation. Tous droits réservés.

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal avril 2001

ISBN: 2-7408-0223-4

Retrouvez Shadowrun sur le site web de FASA:

<http://www.FASA.com> et de JEUX DESCARTES :

<http://www.jeux-descartes.fr>

Corporate Download s'intéresse aux dix plus importants acteurs de l'univers de *Shadowrun* - les mégacorporations AAA qui dictent leur loi aux ombres comme au monde en général. Nous sommes en 2061, et la poussière retombe après une guerre corporatiste qui a vu la chute de l'une des plus puissantes mégacorporations. Dans le sillage de ces événements, trois nouvelles mégacorporations sont sorties de la mêlée, empruntant chacune une voie différente jusqu'au sommet et prouvant à la concurrence qu'elle n'avait pas l'apanage de l'ambition et du manque de scrupules.

Corporate Download se présente comme une série de fichiers électroniques postés par Captain Chaos, l'opérateur système du réseau d'archives de Shadowland - principale source d'informations concernant les tenants et les aboutissants du monde de *Shadowrun*. Ces documents ont été rédigés par différents shadowrunners, chacun avec ses propres préjugés et prises de position, et annotés de commentaires qui viennent les compléter, les corriger ou les contredire. Ces renseignements pirates sont autant d'allégations plus ou moins gratuites, d'opinions plus ou moins fondées, de vérités et de mensonges qui s'ajoutent aux informations présentées. À charge pour le maître de jeu de déterminer lesquels sont justes et lesquels ne sont que du remplissage.

Les deux premiers documents, présentés en parallèles, offrent deux perspectives différentes sur le monde corporatiste. *Rien de personnel, c'est le boulot* se penche sur la nature des mégacorporations et leur manière de s'enrichir. *Elles tiennent le monde entre leurs mains* détaille leur pouvoir politique, économique et social, et la façon dont elles peuvent le maintenir dans un monde de plus en plus morcelé. *La Cour corporatiste* s'intéresse à l'organisme qui les supervise depuis son siège en orbite autour de la Terre. *Survivre à l'ombre des corporations* fournit des informations sur la manière d'aborder les relations avec elles quand on est shadowrunner, ainsi que sur ce qu'on peut attendre d'un M. Johnson, ce factotum qu'elles utilisent pour traiter avec les ombres. Ce chapitre aborde également la question des hommes de la compagnie, ces shadowrunners qui travaillent exclusivement pour une corporation. Viennent ensuite dix chapitres consacrés à chaque mégacorporation, avec leur organisation propre, leur histoire et les personnes qui les font, ainsi que les intérêts commerciaux et leurs objectifs à long terme.

Enfin, le supplément s'achève sur des *Informations de jeu* qui indiquent comment évaluer une corporation par un système d'indices et d'attributs, et comment utiliser ces chiffres dans le jeu. Ce chapitre se penche aussi sur la manière d'utiliser chaque mégacorporation et de l'intégrer aux aventures des shadowrunners.

Corporate Download est un supplément pour *Shadowrun*, Troisième Édition.



RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



Rien de personnel, c'est le boulot. Combien de fois avons-nous déjà entendu cette petite phrase ? Les costards aiment faire comme s'ils n'avaient pas le choix, comme si leur métier les obligeait à se comporter en salopards de première - comme si ça pouvait excuser leur comportement dégueulasse. Ils prétendent que leur vie professionnelle n'a aucun impact sur leur vie privée. Faux ! Tous ceux qui courent dans les ombres savent bien que ce n'est qu'un mensonge qu'on se raconte pour arriver à occulter les conséquences de ses actes.

Malheureusement, les shadowrunners peuvent rarement se permettre le luxe d'une pareille hypocrisie - la moindre de leurs actions risque d'entraîner des répercussions fatales. Et il leur faut encore affronter les conséquences des actions des corpos ! Dans ce monde de multinationales monolithiques, le simple frémissement d'une mégacorp fait courir une onde de choc de grande amplitude à travers les

ombres. Alors, quand un Johnson vous dit que ce n'est que le boulot, n'oubliez pas qu'il s'agit du vôtre autant que du sien.

Finalement, en quoi consiste ce boulot des corporations, et en particulier des mégacorps ? Je vous dirais bien d'aller faire un petit tour dans nos archives de recherches corporatistes à quelques noeuds d'ici, mais je m'y suis rendu moi-même il n'y a pas si longtemps, et je vous déconseille le coin. Les guerres corporatistes ont tendance à soulever des tempêtes de données. Non seulement bon nombre de nos fichiers d'archives sont désormais obsolètes, mais ils sont encore alourdis de gigapulsations de corrections, notes, révisions, annotations pirates et autres rumeurs non vérifiées. Tâcher d'en démêler les faits utilisables revient à faire la manche auprès de Damien Knight - c'est tout aussi vain, et tout aussi susceptible de vous coller une grosse migraine.

J'ai donc décidé qu'il était temps de réactualiser tout ce fatras, ce qui voulait dire lever mon cul digital et faire circuler le mot dans la communauté des ombres que nous étions à la recherche de données plus récentes. Nous voulions des faits et des preuves nouvelles, pas une simple mise à jour. Considérant les effets de la guerre corporatiste - la chute de Fuchi, la fermeture de l'arcologie Renraku et les trois nouvelles mégacorps - la majeure partie des vieux fichiers était bonne à flanquer à la corbeille. Il nous fallait tout reprendre à zéro.

Plusieurs mois de travail nous ont permis de réunir cet ensemble de fichiers. Vous y apprendrez que et qui sont les mégacorps, comment elles interagissent, quels sont leurs objectifs et leurs centres d'intérêt, le souci qu'elles attachent à leur sécurité, leur manière de traiter avec les shadowrunners... Bien sûr, il ne s'agit que des données minimums indispensables à votre survie; vous êtes fortement encouragés à vous renseigner davantage avant un run. Considérez ce dossier comme une bonne base de départ.

Nous commencerons par deux introductions, l'une du tristement célèbre Chromed Accountant et l'autre d'un anarchiste rétro se faisant appeler Wobbly. Tous deux brossent les grandes lignes d'un tableau corporatiste qu'aucun runner ne devrait ignorer, mais leurs perspectives sont légèrement différentes; le CA nous assomme de définitions et de termes financiers, tandis que Wobs s'intéresse davantage à la signification de l'organisation corporatiste, en particulier pour nous autres shadowrunners.

Ce dossier n'est pas un cours d'économie. Si c'est ce que vous cherchez, il existe des puces pour ça. Il s'agit d'une sélection d'informations de première main sur les mégacorporations destinées à l'usage des habitants des ombres comme vous et moi. Sa lecture devrait profiter à tous ceux qui comptent opérer à l'ombre des mégacorporations et s'en sortir vivants.

• Captain Chaos

Transmis le : 26 février 2061 à 15:02:59 (EST)



RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT

COMMENT EST GÉRÉE LA BOUTIQUE

Par le Chromed Accountant



Quelle différence y a-t-il entre une corpo et une mégacorp ? De quel genre d'éléments se compose une mégacorp, et comment fonctionnent-ils ? Eh bien, les enfants, c'est précisément ce que je suis venu vous expliquer, afin de vous donner un meilleur aperçu de ce qui

vous attend dans la rue et dans les ombres. Il faut dire que la plupart des gens ne se rendent pas compte de la taille et de la puissance des mégacorps. Comme dans cette histoire de l'aveugle qui touche un éléphant et qui essaie de deviner ce que c'est - et pour les corpos, c'est très bien ainsi. Pour moi, il se trouve que j'ai travaillé un bon bout de temps de l'autre côté de la barrière et que j'ai pu contempler les mégacorporations dans toute leur splendeur. Eh bien, laissez-moi vous dire que le tableau n'était pas joli, joli.

Commençons par quelques définitions rapides. Une *corporation* est une entité légale investie des droits et des responsabilités d'une personne. En un sens, vous pouvez la considérer comme une personne. Elle gagne de l'argent, possède des biens propres et a certaines responsabilités. Si la dernière console Mitsuhamas vous grille quelques neurones et que vous survivez pour porter plainte, ce ne sont pas les employés, la direction ou les actionnaires de la compagnie qui seront responsables, mais bien la Mitsuhamas, l'entité corporatiste elle-même. C'est à peu près tout ce que fait une corporation. Précisons qu'il n'existe aucune limite à la taille d'une corpo; une personne seule peut parfaitement en créer une.

Une *corporation multinationale* possède des biens dans plus d'une nation. Les multinationales sont généralement d'énormes corporations, mais ce n'est pas indispensable. Techniquement, une société qui possède des bureaux à Seattle (UCAS) et à Vancouver (Salish-Shidhe) est une multinationale, même si elle n'emploie que trois pelés et un tondu. Malgré tout, la plupart des multinationales sont très importantes - sans atteindre la taille d'une mégacorporation, elles brassent tout de même plusieurs millions de nuyens de revenus. Il arrive à certaines d'embaucher des shadowrunners, mais elles ne jouent pas dans la même catégorie que les mégacorps.

Une *mégacorporation* est une multinationale géante dont les revenus se chiffrent en milliards de nuyens. Les mégacorps ne représentent qu'une minuscule fraction des corporations existantes, mais elles contrôlent l'immense majorité des richesses, des ressources et des marchés de la planète. Plus important encore, elles bénéficient de l'extraterritorialité, ce qui veut dire qu'elles sont considérées du point de vue juridique comme des nations à part entière, avec leurs propres lois, justice, monnaie, armée et autres instruments du pouvoir.

Toutes les mégacorps ne sont pas sur le même pied. Celles du *top dix* dominent les autres de la tête et des

ELLES TIENNENT LE MONDE ENTRE LEURS MAINS

Par Wobbly



La classe supérieure a traversé de nombreuses mutations depuis les jours fastes de la sanctification divine moyenâgeuse, à l'époque où les aristocrates bâtissaient leur confort et leurs privilèges sur le dos des paysans. Après l'avènement de la société industrielle et du colonialisme, les riches durent évoluer avec leur temps et changer leurs méthodes de contrôle pour maintenir leurs dynasties. Les princes devinrent P.-D.G., et les paysans, esclaves salariés. Désormais, le pouvoir corporatiste dépasse le cadre des frontières nationales et laisse loin derrière lui les superpuissances du siècle dernier. Les mégacorps règnent en maîtres sur la terre, les biens et les peuples, sans rencontrer aucune opposition. De fait, le capitalisme transnational d'aujourd'hui n'est rien d'autre qu'une féodalité à grande échelle.

Mais il y a quelque chose de pourri dans le royaume planétaire. En dépit de toutes ses prétentions hautaines, la noblesse corporatiste continue à se déchirer; seulement, ses conflits ont pris une tout autre dimension, et menacent maintenant de faire voler le monde en éclats. Par crainte de voir leurs royaumes dispersés entre les mains de leurs concurrents, les grandes mégacorps ont mis leurs ressources en commun pour créer une autorité centrale qui leur serve à la fois de chien de garde et de chien courant : la Cour corporatiste.

Ne vous y trompez pas, les gars. Ce n'est pas des dragons qu'il faut vous méfier, ni des elfes insatiables de pouvoir. Gardez plutôt un oeil sur les puissances qui manipulent le monde d'en haut. Plus vous en saurez sur ces géants et la manière dont ils opèrent - leur histoire, les limites de leur extraterritorialité et l'étendue de leur influence - plus il vous sera facile de vous dissimuler dans leur ombre.

• Belle ouverture, Wobs... Le Captain avait raison, on voit tout de suite de quel côté tu te situes.

• The Chromed Accountant

"Tout ça n'est qu'une question de dollars et de bon sens."

S'ÉLEVER AU-DESSUS DU LOT

Comment en sommes-nous arrivés là ? Plusieurs facteurs se sont combinés au siècle dernier. Avec l'épuisement des ressources et la férocité accrue de la concurrence, les corpos avaient de plus en plus de mal à faire des bénéfices; elles délocalisaient donc leurs installations dans des pays du tiers-monde où la main-d'oeuvre et les matières premières étaient considérablement moins chères. Les dominos ont commencé à s'écrouler les uns après les autres, avec l'augmentation du budget de sécurité pour se protéger des rebelles, bandits et autres potentats locaux. Bientôt, les corpos faisaient venir des unités de mercenaires pour "pacifier" des pays entiers. Pendant ce temps, les prix continuaient à s'envoler et le

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



épaules. Plus influentes que des nations, riches au-delà de vos rêves les plus fous et aussi impitoyables qu'on peut l'être, ces corporations sont les plus vastes et les plus puissantes du monde. À l'heure actuelle, elles contrôlent davantage de ressources que la totalité des autres corporations réunies.

Les mégacorps du top dix comprennent également la *Cour corporatiste*, qui arbitre les conflits corporatistes, fixe les règlements et les critères d'estimation, et possède le pouvoir enviable (okay, elle ne possède *que* des pouvoirs enviables, mais celui-ci décroche le pompon) de décider seule du statut de chaque corporation.

STATUT CORPORATISTE

Le capitalisme est basé sur la hiérarchie, et les capitalistes adorent trancher entre les gagnants et les perdants. Penchant qui se vérifie jusque dans la sphère mégacorporatiste, où les membres du top dix font bien comprendre à tout le monde que, non seulement elles possèdent l'arbre, mais elles décident encore qui peut ou non tenter de grimper à ses branches.

La Cour corporatiste a élaboré un système de classement qui répartit les corporations multinationales en trois catégories : A, AA et AAA. Avec une arrogance de bon aloi, elle ne se donne pas la peine de classer les compagnies qui ne sont pas des multinationales. Cette classification détermine le droit ou non à l'extraterritorialité, et l'influence générale de chaque corpo par rapport aux autres. Dans ce domaine, la plupart des États-nations s'en remettent à la Cour, mais certains passent outre ses jugements et accordent un statut privilégié à certaines corporations. Il s'agit le plus souvent de nations Éveillées (comme Tir na nOg ou l'Amazonie) désireuses de faire barrage aux autres corpos, ou de l'équivalent d'une filiale corporatiste (comme Aztlan ou l'État Libre de Californie) souhaitant tenir les autres corpos à l'écart. Dans un cas comme dans l'autre, ils ignorent les décrets de la Cour à leurs risques et périls.

Corporations nationales - non classées

Ces corporations ne sont qu'une tête d'épingle sur l'écran économique mondial. Leur présence est réduite à un seul pays, voire à une seule ville. Certaines possèdent des privilèges que le gouvernement local n'étend pas au citoyen ordinaire, comme l'autorisation de protéger leurs biens avec une force mortelle. Malgré ce statut inférieur, elles ne sont pas pour autant quantité négligeable. Dans certains pays, elles peuvent exercer une influence économique, politique ou militaire considérable. En règle générale, la Cour corporatiste ne s'en préoccupe pas (et elles ne s'en portent pas plus mal).

Certains pays, comme Tir Tairngire, exigent la nationalisation partielle ou totale des corporations, ce qui veut dire que l'État les possède ou les contrôle à un certain degré. D'autres nations admettent exclusivement les corporations nationales à l'intérieur de leurs frontières.

À titre d'exemple, on peut citer Brackhaven Investments (UCAS), Andalusian Light Industries (Tir Tairngire) et Bluedog Tunes (CAS).

marché à rétrécir; le niveau de vie dans les anciens pays privilégiés ne cessait de diminuer, menant à une criminalité et à une insatisfaction civile toujours plus fortes.

Quand les vigiles de Seretech mitraillèrent une foule d'émeutiers affamés qui avaient pris un camion de déchets médicaux pour un transport de nourriture, la Cour suprême des États-Unis consacra le droit des corpos à maintenir des forces armées pour défendre leur personnel, leurs biens et la sécurité du public. Au cours des dix années qui suivirent, d'autres jugements similaires furent prononcés dans la plupart des autres pays industrialisés (dans les pays du tiers-monde, les corpos avaient déjà suffisamment d'autonomie pour se passer de l'accord des gouvernants).

C'est autour de la même période que la Cour suprême annula les lois fédérales qui interdisaient à Shiawase de construire un réacteur nucléaire privé pour alimenter ses installations en énergie. Peu après, les vigiles de Shiawase abattirent un groupe de soi-disant écoterroristes qui transportaient assez d'explosifs pour faire sauter tout le réacteur. Les charges consécutives retenues contre Shiawase créèrent un véritable casse-tête juridique qui tint la Cour occupée pendant des mois. Son verdict final fut que Shiawase et un petit nombre d'autres mégacorps triées sur le volet se verraient accorder l'extraterritorialité pour certains sites spécifiques. En d'autres termes, ces sites devenaient territoire souverain des corporations, échappant du même coup aux lois ou à la juridiction des nations qui les entouraient.

- Autrefois, l'extraterritorialité s'appliquait uniquement aux ambassades. Si tu posais le pied à l'intérieur du consulat britannique à New York, tu te retrouvais sur un sol britannique, soumis aux lois de la Grande-Bretagne.
- Expatriate

- C'est valable pour toutes les facettes du droit : criminel, civil, droit des affaires et du travail, droit de l'environnement, etc. En pratique, ça veut dire que les corpos font exactement ce qui leur chante à l'intérieur de leurs frontières. Si une corpo décide que la tête des trolls ne lui revient pas, elle peut faire descendre tous ceux qui se trouvent sur son sol, si ça l'amuse.

- Legal Beagle

Au début, la décision Shiawase n'appliquait l'extraterritorialité qu'à certains sites corporatistes soumis à des conditions bien précises, fixées par la Cour suprême. Mais bientôt, des décisions similaires étaient prises dans la plupart des grandes nations. Les conditions requises furent rognées graduellement par différents jugements successifs. Bon nombre de corpos ont profité de la balkanisation de certains pays pour y faire passer la pilule de l'extraterritorialité.

EXTRATERRITORIALITÉ

Dans de nombreux pays, la question de l'extraterritorialité resta longtemps sujette à interprétation. Les corpos tâchèrent autant que possible de profiter de la situation, ouvrant boutique dans les pays les plus libéraux et se retirant de ceux qui leur mettaient des bâtons dans les roues. Graduellement, la plupart des dirigeants politiques



RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



A - multinationales

Ces corpos dites de troisième rang comprennent les multinationales qui commencent tout juste à faire parler d'elles. Elles doivent encore faire leurs preuves avant d'être admises dans la cour des grandes et de se voir accorder l'extraterritorialité. Elles ont le douteux privilège d'être suffisamment importantes pour éveiller la gourmandise des mégacorps, tout en demeurant trop faibles pour leur opposer la moindre résistance. Gibier de choix des mégacorps, elles se font voler leurs filiales, leurs brevets et leurs scientifiques ou directeurs d'élite. Beaucoup de corpos nationales devenues multinationales se font dévorer tout cru avant de pouvoir atteindre l'échelon supérieur.

Les nations comme l'Aztlan ou les Tir n'autorisent pas les multinationales A ou supérieures à opérer sur leur territoire. Elles tolèrent cependant l'implantation de filiales partiellement nationalisées. La plupart des compagnies considèrent que le jeu n'en vaut pas la chandelle, mais au moins, cette possibilité existe.

Certaines multinationales continuent à privilégier fortement leur nation d'origine, au point parfois de poursuivre des objectifs politiques aussi bien qu'économiques. En retour, leur nation d'origine leur accorde des concessions qu'elle refuse aux mégacorps "étrangères".

Tan Tien (Chine), Warpdrive Systems (Denver) et Telestrian Industries (Tir Tairngire) sont des exemples de corpos de niveau A.

AA - mégacorps extraterritoriales

Les corpos du second rang sont d'énormes multinationales auxquelles leur sens des affaires, leur solidité et leurs promesses ont valu le statut d'extraterritorialité. Suffisamment vastes pour pousser un système expert de comptabilité dans ses derniers retranchements, elles peuvent pratiquement faire jeu égal avec celles du top dix et parfois même s'en sortir sans une égratignure.

Si les corpos AA ont fréquemment affaire à la Cour corporatiste et possèdent des comptes à la banque Zurich-Orbital, elles n'ont aucune représentation officielle à la Cour proprement dite. En dépit de toute leur influence, elles restent à la merci de la Cour, comme n'importe quelle corpo plus modeste. Chacune d'elles serait prête à tuer sa mère pour entrer à la Cour.

Parmi les mégacorps AA les plus connues, citons Transys Neuronet, Lone Star, Yakashima et Zeta-ImpChem.

AAA - super mégacorps

Le plus défoncé des junkies est capable de nommer ces mégacorps du top dix. Leur pouvoir s'étend littéralement aux quatre coins du monde.

Prenez le temps d'y réfléchir une seconde. Quand on parle d'Ares Macrotechnology, la plupart d'entre vous songent probablement au dernier flingue "tombé du camion" qu'ils se sont procurés auprès de leur fourgue. Vous connaissez peut-être l'adresse du siège local de la compagnie, et vous savez sans doute que la maison-mère est à Detroit. Mais pouvez-vous vous figurer l'immensité d'Ares Macrotechnology ? Nous parlons d'une entité corporatiste qui possède des installations et des filiales dans le monde entier, des bases de lancement de fusées en Floride et au Texas, des chaînes de

compriment qu'il leur faudrait lâcher du lest ou encourir de graves sanctions économiques de la part des mégacorps. Néanmoins, malgré les embargos, certains pays combattent encore bec et ongle le principe de l'extraterritorialité.



En 2042, la Cour corporatiste invita la majorité des gouvernements à signer une charte universelle définissant l'extraterritorialité et ses modalités d'obtention. Ces Accords de Reconnaissance Commerciale, comme on les appela, encourageaient les États signataires à mettre leurs lois en conformité avec la charte; ceux qui s'exécutèrent reçurent certaines gratifications économiques (comprenez : pots-de-vin). À l'heure où nous postons cet article, seules quelques dernières nations récalcitrantes refusent toujours de se plier à la charte, parmi lesquelles l'Amazonie, l'Aztlan, la Mandchourie, Tir na nOg, Tir Tairngire et la Yakoutie.

Les Accords stipulent clairement que l'extraterritorialité est conférée par la Cour corporatiste. Ce sont les membres de la Cour qui en fixent les modalités, et s'ils estiment qu'une mégacorp mérite ce statut très convoité, ils attendent de chacun des États signataires qu'ils se plient à leur volonté. Parfois, un ou plusieurs États refusent de reconnaître l'extraterritorialité d'une corporation avec laquelle ils sont en délicatesse; chaque fois, ils paient cette arrogance au prix fort.

• En 2045, la Cour corporatiste s'est enfin décidée à faire passer Wuxing du statut de simple multinationale à celui de mégacorp extraterritoriale. À l'époque, Wuxing possédait plusieurs installations portuaires stratégiques dans la Confédération cantonaise. Certains membres du pouvoir local, qui gardaient une dent contre Wuxing depuis l'époque de l'indépendance de Hong Kong, ont refusé de reconnaître le nouveau statut de la corpo. Wuxing a demandé à la Cour de faire appliquer son décret, et dans les trois mois, la Confédération croulait sous les blocus portuaires "accidentels", les pannes d'électricité et les pénuries en nourriture, sans parler de la multiplication des incidents de frontière avec des voisins armés de neuf. La crise a provoqué un remaniement gouvernemental musclé, qui a vu passer la vieille garde à la trappe. Le nouveau régime s'est révélé beaucoup plus compréhensif à l'égard de Wuxing; non seulement il a reconnu son extraterritorialité, mais il lui a aussi accordé de nombreux privilèges.

• HK Kid

Statut privilégié

Les Accords de Reconnaissance Commerciale fixent la politique que les nations signataires s'engagent à suivre dans leurs rapports avec les mégacorps extraterritoriales. Certaines nations, ayant déjà encouru les foudres de la Cour corporatiste, suivent ces directives à la lettre, mais la plupart les abordent chacune à sa manière.

Selon le texte des Accords, l'extraterritorialité s'applique lorsque le site ou l'installation d'une corpo est "continue et contiguë, reconnue et permanente." Autrement dit, tant qu'il existe une ligne de partage évidente entre une propriété corporatiste et ce qui l'entoure (une palissade, par exemple, ou un étage de séparation), et que cette propriété est officiellement et publiquement

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



magasins, plusieurs marques automobiles, des centrales énergétiques, des agences de sécurité, des firmes d'électroniques, des usines aérospatiales, et même ses propres putains de stations spatiales. Ares emploie des *millions* de personnes, directement ou indirectement. Et néanmoins, pour la plupart des shadowrunners, Ares n'est qu'une marque de flingues. Et quand on pense que ce n'est même pas la plus grosse des mégacorps...

- Des fois, j'entends des runners parler d'Ares et des autres corporations comme s'il s'agissait de personnes réelles. "On s'est fait rouler par Aztechnology," ou "Ares et moi, on s'entend bien." Les gars, "Aztechnology" ne roule pas les gens, et "Ares" se fiche pas mal de votre opinion. Les *gens* qui travaillent dans ces corps peuvent faire des choses, bonnes ou mauvaises, et les corps peuvent avoir des politiques qu'ils devront suivre, mais je sais par expérience qu'il est foutrement difficile de porter un jugement ferme et définitif sur un truc de la taille d'une mégacorp. Gardez ça à l'esprit en lisant ce document.

- Findler Man

STRUCTURE CORPORATISTE

Les corporations observent une structure hiérarchique, où le pouvoir vient d'en haut et descend jusqu'en bas de la pyramide. Nous allons voir que cette simplicité n'est qu'apparente.

Ramifications corporatistes

Généralement, une mégacorporation s'appuie sur une "maison-mère" qui contrôle différentes filiales, lesquelles contrôlent à leur tour diverses sous-filiales. Prenez Ares Macrotechnology, par exemple. La maison-mère est Ares Macrotech, basée à Detroit. Ses filiales sont AresSpace, Ares Arms, Ares Global Entertainment, Knight Errant Security Services et ainsi de suite. Maintenant, AresSpace seule est déjà une mégacorp à part entière. Elle possède son propre siège à Houston et ses propres filiales, comme Global CommSat, NASA Consulting Inc., AresSpace Lifters, et beaucoup, beaucoup d'autres. À côté de quoi, AresArms est basée à Baltimore et possède des filiales telles que Ares Small Arms et la chaîne de magasins Weapons World - rachetée voilà deux ans à Monobe Corp.

Toutes ces filiales doivent rendre des comptes au siège d'Ares Macrotech à Detroit, mais comme vous le voyez, Ares est une immense organisation. Ses filiales ont la taille de mégacorps de second rang.

Il existe une foule de filiales mégacorporatistes dont la situation n'est pas connue du grand public. Par exemple, la plupart des gens croient qu'Ingersoll & Berkeley est une entité corporatiste indépendante, avec des filiales comme Ingersoll Aquaculture ou Berkeley Soy Products. La vérité, c'est qu'Ingersoll & Berkeley est une filiale d'Universal Omnitech. Pire encore, Universal Omnitech est membre du Groupe de Prospérité du Pacifique, lui-même dominé par Yamatetsu et Wuxing, Inc. Donc, un ordre émis depuis les bureaux de Yamatetsu à Vladivostok peut atterrir au bas de l'échelle chez Ingersoll Aquaculture à Seattle.

identifiée comme corporatiste (par une pancarte), elle compte comme extraterritoriale - sous réserve, naturellement, que la corpo en question soit bien propriétaire ou locataire des lieux.



- L'Omnidome Theatre de Downtown Seattle, par exemple, est clairement une propriété de Renraku. On voit le logo de la compagnie partout, et une jolie petite palissade le sépare de l'aquarium juste à côté (pensez-y la prochaine fois que vous vous rendrez au spectacle). C'est limpide. Par contre, le poste de surveillance de Renraku au vingt-septième étage d'un immeuble anonyme à proximité de l'arcologie Renraku n'est pas clairement délimité ni signalé, et ne peut donc pas prétendre à l'extraterritorialité.

- Renraku Fox

- Vraisemblablement, les gorilles de Renraku tireront d'abord et oublieront les questions ensuite. Il faut savoir que dans ce genre d'endroits, les agents de sécurité ont tendance à considérer qu'ils bénéficient quand même de l'extraterritorialité. Au pire, ils n'auront qu'à coller une grosse pancarte rouge "propriété de la compagnie" à côté de ton cadavre avant l'arrivée des flics.

- Gumbo

De plus, si le terrain appartient à la corporation, l'espace aérien qui le domine et le sous-sol qui s'enfonce dessous (jusqu'à 1200 mètres d'altitude vers le haut et au centre de la terre vers le bas) sont également considérés comme extraterritoriaux.

- Ce qui veut dire que si tu as l'intention de faire un petit tour au-dessus de Downtown Seattle, tu as drôlement intérêt à afficher une représentation 3D sur ta visière si tu veux éviter de te faire descendre pour avoir impudemment violé l'espace aérien de la corporation machin.

- Rigger X

Bureaucratiques jusqu'à la moelle, les corporations savent précisément quelles libertés leur accorde l'extraterritorialité, et dans quelles limites. Elles n'hésitent pas à en tirer parti chaque fois qu'elles en ont l'occasion. Pendant des années, elles ont stocké en terrain extraterritorial leurs déchets toxiques et autres matériaux dangereux, qui finissaient par contaminer les sols environnants. Aujourd'hui, les gouvernements surveillent les enclaves extraterritoriales avec une vigilance accrue pour s'assurer que les conséquences de la négligence corporatiste ne s'étendent pas au-delà de leurs frontières.

- C'est la justification avancée par les UCAS pour avoir pris la situation en main à l'arcologie Renraku. Avec plusieurs réacteurs dans les sous-sols et Chien sait quoi d'autre à l'intérieur, au beau milieu de Downtown Seattle, ils n'allaient certainement pas prendre de risques. La Cour corporatiste a appuyé cette décision, au grand dam de Renraku - même si au fond, les dirigeants n'étaient pas fâchés de se voir débarrassés d'une responsabilité qui pouvait devenir encombrante.

- Renraku Fox

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



• C'est déjà arrivé. Certains développements d'Ingersoll dans la culture hydroponique accélérée sont d'un grand intérêt pour le GPP. L'ordre est tombé de les garder sous le coude jusqu'à transmission des données à la branche biotechnologique de Yamatetsu. Mais avant que ça puisse être fait, le labo d'Ingersoll a été cambriolé par des shadowrunners embauchés par New Life Harvest, Inc. - une filiale de Mitsuham Biotechnologies, appartenant à MCT, concurrente du GPP. Mais tu savais déjà tout ça, pas vrai, Chromed Accountant ?

• Prime Runner

Propriété

Les corporations appartiennent à des actionnaires ; la vente de leurs parts leur permet de financer leurs dépenses initiales, en échange d'un droit de vote proportionnel accordé à leurs actionnaires. Il n'est pas indispensable de posséder soi-même des parts pour siéger au conseil d'administration, les actionnaires pouvant confier leur droit de vote à des mandataires.

C'est le point crucial de la propriété corporatiste : le contrôle de la corpo revient à celui qui contrôle le plus de parts. Les brasseurs d'affaires se livrent une guerre impitoyable pour la maîtrise d'une majorité des parts, ou au moins d'une minorité de blocage qui leur assure une place de choix dans le ballet des factions et des alliances internes. Ils n'hésitent pas à recourir à l'intrigue, à l'intimidation, à la corruption et même au chantage pour parvenir à leurs fins et garantir leur emprise sur les ressources corporatistes.

Prenez Damien Knight, l'un des plus redoutables requins de la haute finance; pendant des années, lui et Leonard Aurelius se sont disputé le contrôle d'Ares Macrotechnology. Chacun possédait environ 22 % des parts. Puis Dunkelzahn a tiré sa révérence et laissé ses 12 % entre les mains de Nadja Daviar, vice-présidente nouvellement élue des UCAS. La mort de Dunkelzahn plongeait le pays dans le chaos. Damien Knight est arrivé avec une solution miracle, à condition que Daviar lui concède le droit de vote correspondant à ses parts. D'un seul coup, Knight contrôlait 34 % d'Ares ! Il pouvait enfin balayer Aurelius. Bien entendu, Daviar est toujours propriétaire de ses parts, et maintenant qu'elle a repris les choses en main, reste à voir comment va évoluer la situation. Pendant un temps, Knight pouvait tirer les ficelles, mais désormais il va de nouveau devoir tenir compte de ses partenaires.

• Les luttes intestines au sein d'une corporation prennent généralement deux formes : celle d'une concurrence entre branches ou filiales, ou celle d'une bataille entre actionnaires. La guerre qui a fait voler Fuchi en éclats opposait ses trois principaux actionnaires pour le contrôle de la corpo. Beaucoup de gros actionnaires font appel à des shadowrunners pour les aider à consolider leur position, le plus souvent grâce au chantage ou au sabotage. C'est payant quand votre Johnson se retrouve à la tête du conseil d'administration, ça l'est moins quand ce sont ses adversaires qui remportent la partie.

• Nightrunner



La plupart des corporations extraterritoriales se sont dotées de leur propre ensemble de lois, ainsi que des moyens de les faire appliquer. Ces lois varient d'un site à l'autre, et parfois même d'un mois sur l'autre. Les employés qui enfreignent des points de règlement mineurs sont condamnés à des réductions de salaire, des travaux d'utilité corporatiste et autres peines de ce genre. En cas d'infraction plus grave, ils encourent un châtiment plus sévère. La plupart des corpos ne gaspillent pas leur argent en prisons, même s'il leur arrive de sous-traiter ce type d'opérations.

• Plus d'une corpo a fait transférer ses "criminels endurcis" dans ses labos de recherche, pour y subir toutes sortes d'expériences. Si tu possèdes du cyberware, ils commenceront bien sûr par récupérer les pièces intéressantes.

• Doctor Grue

• Moi, j'ai été condamné pour "meurtre aggravé, sabotage et conspiration" par un tribunal fantôme de chez Fuchi à la suite d'une shadowrun contre eux. Au lieu de me faire la peau, ils m'ont proposé un boulot. C'était une shadowrun suicide, mais je n'avais pas tellement le choix. J'ai survécu, en fin de compte, même s'il m'a fallu me faire monter un nouveau bras. Je suppose qu'on peut dire que j'ai eu de la chance.

• Sam the sam

• Dis-moi, Sammie, tu as réussi à te débarrasser de cette bombe corticale ?

• Max

JURIDICTION

Étant donné l'étendue des possessions corporatistes extraterritoriales dans le monde moderne, les questions de juridictions sont un véritable cauchemar juridique. Que se passe-t-il quand vous tirez sur un quidam dans la rue et que vous passez ensuite en terrain corporatiste, ou que vous descendez un flic corporatiste sur un site extraterritorial avant de vous enfuir dans la rue ? Peut-on vous arrêter et vous extraditer, ou bien pourrez-vous partir tranquillement sans être inquiété ?

• S'il était possible de condenser les ramifications de la juridiction en une seule ligne, j'inviterais chaque runner à se la faire tatouer sur l'avant-bras. Le fait de savoir où commence et où finit le pouvoir d'une corpo peut te sauver la vie.

• Prime Runner

Corpo contre corpo

On comprend bien qu'aucune corpo n'ira jamais accorder la moindre autorité légale aux agents de sécurité d'une autre. Donc, pour obtenir une extradition auprès d'une corpo, il faut convaincre sa direction que c'est aussi dans son intérêt. Soucieuses de maintenir des relations commerciales saines, la plupart des corpos se plient de bonne grâce aux demandes d'extradition de leurs concurrentes, non sans réclamer au passage une forme ou une autre de compensation. Mais si les corpos sont en mauvais termes - chose fréquente depuis la

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



COMPÉTITION CORPORATISTE

Le but avoué des corporations est de faire des profits, et les corpos disposent de nombreux moyens pour cela. Certains sont évidents; d'autres, plus complexes, confinent à un art subtil que seuls les meilleurs costards peuvent maîtriser. Certains sont parfaitement légaux et officiels, d'autres si criminels et si secrets que personne n'est au courant. Et bon nombre d'entre eux font appel à un discret petit coup de pouce des ombres de temps à autre.

La loi du marché

La majeure partie des revenus des corpos trouve sa source dans la commercialisation traditionnelle des biens et des services. Tout ce que vous achetez, depuis la puce de simulation aux services de sécurité d'une agence, est fourni par une corporation - et souvent par plusieurs. La clientèle des corpos est universelle : consommateurs, autres corporations, gouvernements nationaux, chacun apporte sa contribution aux milliards de nuyens qu'elles ramassent.

Pour conquérir une position dominante sur le marché, la clef, c'est le marketing et la publicité des produits et des services. On l'enseigne aussi bien dans la Matrice que dans n'importe quelle école de commerce, et je ne vais pas m'appesantir là-dessus. Ce qu'il faut retenir, c'est que le marketing est une affaire de perception : la perception qu'a le public de votre compagnie et de vos produits. L'astuce consiste à vous présenter sous votre meilleur jour tout en dévalorisant l'image de vos concurrents. Les corpos l'ont bien compris; souvent, elles font appel à des shadowrunners pour solutionner ce genre de "problèmes de marketing" - par exemple, pour saboter la nouvelle ligne de produits d'un concurrent ou s'arranger pour salir son image.

Les offres publiques d'achat

Les corporations font également des profits en jonglant avec les chiffres et en traficant en bourse. Je n'entrerai pas dans le détail des manipulations boursières; ce document entier n'y suffirait pas. Sachez simplement que le jeu consiste à acquérir des actions à bas prix, leur faire prendre de la valeur, puis les revendre avec un bénéfice. Inversement, les corpos tentent également de faire chuter les actions de leurs concurrents, de manière à les rendre vulnérables à une OPA.

Il existe deux manières de l'emporter sur ses adversaires dans le monde corporatiste : soit leur couper l'herbe sous le pied avec de meilleurs produits ou de meilleures techniques de marketing, soit leur ôter tout moyen de rivaliser avec vous. En d'autres termes, si vous ne pouvez pas les battre, achetez-les, et si vous ne pouvez pas les acheter, cognez-leur dessus jusqu'à ce qu'ils cèdent.

La méthode la plus amicale pour disposer d'un rival est la fusion. Parfois, certaines corpos trouvent un intérêt commun à se fondre en une seule entité plus vaste, possédant plus de contrôle sur le marché et gaspillant moins d'énergie en vaine concurrence. Ce fut le cas notamment avec la fusion de Saeder Strategic Industries et de Krupp Manufacturing, qui aboutit à la création de Saeder-Krupp.

guerre corporatiste - la seconde risque d'envoyer la première sur les roses. Parfois, c'est ce qui se produit lorsque la corpo sollicitée a passé une mauvaise journée, ou qu'elle estime tout simplement que la personne réclamée n'a rien fait de mal (au regard de ses lois à elle). Dans ces



cas-là, la corpo demandeuse peut recourir aux coups en traître (exfiltrations, campagne de diffamation et ainsi de suite) ou en appeler à la Cour corporatiste. Selon son caprice du moment, la Cour peut ordonner l'extradition ou rester les bras croisés.

Corpo contre nation (et vice-versa)

Les nations ont appris depuis longtemps que la plupart de leurs demandes d'extradition resteraient lettres mortes; les corporations tiennent trop à leur souveraineté pour faire quoi que ce soit susceptible de la remettre en question. C'est pourquoi les nations leur font clairement savoir où s'arrête leur souveraineté, et veillent sur le respect de cette ligne avec un soin jaloux.

Mais la délimitation devient floue quand un gouvernement local embauche une compagnie comme la Lone Star ou Knight Errant pour ses services de police. Les plus importantes de ces corpos de sécurité étant elles-mêmes extraterritoriales, il leur est plus facile de régler les problèmes de juridiction, puisqu'elles peuvent faire appel aussi bien à la Cour corporatiste qu'au gouvernement local.

• Après plusieurs fusillades meurtrières entre les forces de sécurité de Zeta-ImpChem et la police de Londres en 2040, la Cour corporatiste a décidé qu'il était temps de se pencher plus avant sur les questions de juridiction. Ses membres ont établi des ambassades officielles dans plusieurs dizaines de pays et de métropoles, pour faire office d'intermédiaires dans le règlement amiable des différends. Mais ses ambassadeurs n'ont qu'une autorité limitée car, étant pour la plupart recrutés directement auprès des mégacorps de la Cour, ils ne peuvent guère prétendre à l'objectivité.

• Hangfire

Cas particuliers

La plupart des pays (ainsi que la Cour corporatiste) disposent de lois spéciales concernant la Matrice et la juridiction astrale. La règle de base est que ce n'est pas votre corps physique qui compte, mais votre conscience. Autrement dit, si vous venez semer la zone dans la Matrice de Novatech, vous serez soumis aux lois de Novatech, quand bien même votre corps serait resté avachi sur votre console à des milliers de kilomètres de distance. Il en va de même pour les magiciens et les interfacs - si vous faites surgir un drone dans l'espace aérien de Novatech sans autorisation, ou que vous vous projetez astralement dans une installation de Novatech, on considère que vous avez enfreint les lois de Novatech.

Le transport des biens et des personnes est également un casse-tête. Pendant plusieurs décennies, les mégacorps ont soutenu que l'extraterritorialité les exemptait des taxes à l'import et à l'export. Ce à quoi les gouvernements rétorquaient que les véhicules employés pour le transport ne remplissaient pas les critères des Accords de Reconnaissance Commerciale, qu'ils ne pouvaient pas

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



La plupart du temps, cependant, une OPA se comprend comme une OPA *hostile*; c'est là que les shadowrunners entrent en action. L'idée de base consiste à faire chuter la valeur des actions de la corpo visée, de manière à pouvoir les racheter à bon marché et prendre ainsi le contrôle, même partiel, de la corpo. Cette dernière cesse alors d'être une concurrente pour devenir une partenaire.

Comment fait-on chuter la valeur des actions d'une corpo ? C'est bien ça, les gars - on vous embauche pour une petite shadowrun. Bien sûr, il y aurait les méthodes traditionnelles du commerce : la publicité, la réalisation de produits de qualité supérieure, et ainsi de suite. Mais tout cela prend du temps et coûte beaucoup d'argent. À quoi bon se donner tant de mal, quand il suffit de discréditer la concurrence à grand renfort de sabotages et de chantage ? On engage des shadowrunners, on arrange quelques "tragiques accidents" impliquant les produits de l'adversaire, et les cours dégringolent. Ou alors, on persuade un actionnaire fragile de revendre ses parts à un prix "raisonnable." Ce genre de choses se produit tout le temps.

- Là encore, soyez très vigilants. J'ai accepté une fois une mission de fragilisation d'une firme alimentaire dans laquelle je devais déverser une "variante inoffensive du virus de la grippe" dans l'une des cuves de production. Il s'est avéré que ce virus inoffensif était en réalité une vraie saloperie qui aurait tué un millier de personnes et probablement coulé définitivement la corpo impliquée, sans parler des accusations de génocide qu'on m'aurait collées sur le dos. Bon, je ne suis pas un enfant de chœur, mais de là à causer délibérément la mort de mille personnes qui ne m'avaient rien fait... On a réussi à empêcher la mise sur le marché des produits contaminés, mais ça n'a pas été sans mal.

- Blade

Parfois, une corporation en absorbe une autre pour d'autres raisons qu'une simple prise de contrôle. Il arrive par exemple qu'un concurrent développe un nouveau produit ou mette sur pied un département de recherche que vous mettriez des années à construire; vous le rachetez alors pour en garder ce qui vous intéresse, avant de le démembrer et de le revendre morceau par morceau avec un bénéfice. D'autres fois, une corpo en rachète une autre simplement pour éliminer un rival ; ses éléments sont alors dispersés et revendus à d'autres corporations, avec le bénéfice supplémentaire d'un marché brusquement éclairci. Les bénéfices de ces ventes permettent à la corpo d'affronter ses autres concurrentes avec plus de sérénité.

- Les stratégies d'OPA peuvent devenir particulièrement tarabiscotées. On connaît la tactique dite du "chevalier blanc", par exemple, dans laquelle vous faites croire à votre concurrente qu'elle est menacée par une autre et offrez généreusement de l'épauler... jusqu'au jour où la malheureuse se retrouve tellement en dette vis-à-vis de vous qu'elle vous tombe d'elle-même dans la main comme un fruit mûr.

- Brazil

être considérés comme souverains et qu'ils étaient donc soumis à l'inspection, à la saisie et à la taxation. Malgré tout, de nombreuses corpos ont réussi à négocier (ou imposer) des accords qui les exemptent de fait de tout contrôle douanier.



- C'est un point important, les gars. Ça veut dire qu'en théorie, vous avez le droit de payer les services d'un transporteur mégacorporatiste comme Mercury Express (appartenant à Ares) pour vous faire livrer un lance-roquettes où vous voulez, alors que vous risqueriez les pires ennuis si vous le transportiez vous-même. Bon, c'est vrai qu'il faut encore trouver le transporteur adéquat, qu'il couvre la destination voulue et qu'il ne profite pas de la situation pour facturer sa discrétion à un tarif astronomique...

- Roadkill

MONNAIE CORPORATISTE

Autre avantage de l'extraterritorialité des corpos : le droit de battre leur propre monnaie. Si cet argent corporatiste est parfois utilisé dans des transactions financières internes, il sert surtout à payer les salaires des employés afin de les attacher plus étroitement encore à la corpo. À l'instar des monnaies nationales, la monnaie corporatiste est sans valeur à l'extérieur de la corpo qui l'a émise. C'est vrai même de la monnaie électronique; alors qu'une monnaie électronique nationale peut être changée très rapidement auprès de n'importe quelle banque virtuelle, la Cour corporatiste a décrété que la monnaie corporatiste ne pourrait être changée qu'au sein de la corpo qui l'a émise ou auprès de la banque Zurich-Orbital.

- Naturellement, la banque Z-OG ne s'amuse pas à convertir le fric de M. Tout le Monde. Il faut changer au moins un million de nuyens pour commencer à l'intéresser.

- Red Wraith

- La monnaie corporatiste est un sacré boulet au pied des employés. Imagine le gars qui a travaillé chez Renraku toute sa vie; il a probablement fait sa pelote - en monnaie de Renraku. Je peux te dire qu'il y réfléchira à deux fois avant de passer chez Shiawase, vu que dans ce cas, son petit pécule ne vaudrait plus un rond.

- Nuyen Nick

Afin de court-circuiter le marché noir de la monnaie corporatiste, la Cour corporatiste a également décrété qu'elle ne pourrait être possédée et utilisée que par un employé de la corpo qui l'a émise.

- Donc si tu mets la main sur une mallette de monnaie Ares et que tu décides d'acheter un truc avec, il faut commencer par te rendre chez Ares, dans un magasin Ares, puis faire confirmer ton ID corporatiste Ares. Tu as intérêt à pouvoir compter sur ton faussaire.

- Bootleg

- Certains Johnson aiment payer les shadowrunners en fric corpo. Si vous décidez d'accepter ce mode de règlement, n'oubliez pas de réclamer une ID corpo temporaire; sinon, vous serez marron et vous n'aurez pas

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



GUERRE CORPORATISTE

Ce petit exposé sur la compétition corporatiste ne serait pas complet s'il oubliait l'ultime option des corporations concurrentes : la guerre corporatiste pure et simple. Ce genre de conflits éclate lorsqu'une rivalité entre deux ou plusieurs corporations dégénère au point d'échapper à tout contrôle.

- Autrement dit, tant que la guerre se déroule dans les ombres, c'est le business, mais quand elle éclate en pleine lumière, on appelle ça une guerre corporatiste. Si tu veux notre avis, les corpos sont *toujours* en guerre - simplement, ça ne fait pas toujours les gros titres.

- Hoosier Hackers

"Ceux qui ne hackent pas pour des picajons"

Prises en permanence dans le tourbillon de la compétition, corporations et mégacorps font leur possible pour conserver une tête d'avance sur leurs rivales et gravir peu à peu les échelons de la chaîne alimentaire corporatiste. Dans un pareil contexte, shadowruns et autres coups de main sont monnaie courante. Lorsqu'elles sont ainsi frappées en traître, les corpos ont le choix entre arrêter les frais ou se livrer à des représailles. Les représailles risquent de créer un cercle vicieux d'attaques et de ripostes. Généralement, les corpos impliquées s'arrêtent avant de dépasser le point de non-retour, mais pas toujours. Il arrive qu'elles soient déterminées à aller jusqu'à la guerre lorsque le jeu en vaut la chandelle; parfois même, elles sont prêtes à risquer de compromettre le délicat équilibre maintenu par la Cour corporatiste.

Une guerre corporatiste se livre généralement entre deux corporations rivales. Dieu merci, le monde n'a jamais connu de guerre à outrance entre toutes les mégacorporations, même s'il n'en est pas passé loin en une ou deux occasions. Lorsqu'un conflit entre corporations grossit au point d'atteindre les dimensions d'une véritable guerre, la Cour corporatiste choisit généralement d'intervenir. Elle peut censurer les parties impliquées, ce qui suffit le plus souvent à les faire céder; mais si la censure ne fonctionne pas, il lui reste toujours la possibilité de prononcer un ordre Oméga contre l'une ou l'autre, ou même les deux, ce qui revient à déclarer la chasse ouverte contre toutes leurs possessions et propriétés. On comprend que la Cour soit réticente à recourir à des mesures aussi extrêmes, qui risquent d'aggraver une situation déjà explosive.

Parfois, la Cour corporatiste trouve intérêt à laisser des corporations rivales s'affronter jusqu'au bout. La dernière guerre entre Fuchi et Renraku fut largement réglée par elle, mais la Cour resta aussi neutre que possible durant la dissolution de Fuchi - l'implosion de la mégacorporation relevant pour elle d'une affaire purement interne. L'introduction de Wuxing et de Cross Corporation au sein de la Cour corporatiste a permis de calmer certaines guerres qui couvaient, ou du moins de les retarder un moment, et de conférer davantage de poids et d'autorité à la Cour.

- Vous avez remarqué l'escalade générale des conflits entre corporations ces dernières années ? Autrefois, les mégacorps étouffaient soigneusement ce genre d'affaires. Elles se lardaient de coups dans l'ombre, et le



d'autre solution que de changer votre fric au marché noir. Remarquez, à Shadowland, il existe un module de change qui pratique des tarifs tout à fait intéressants.

- Grid Reaper



L'ÉQUILIBRE DES FORCES

Nous avons donc aujourd'hui dix monolithes corporatistes, chacun plus puissant que n'importe quelle nation. Chacun affiche un PNB égal ou supérieur à celui de n'importe quel pays industrialisé. Ce ne sont pas des moteurs de l'économie; dans de nombreux pays, ils *sont* l'économie. En cessant simplement leur activité dans une région, ils pourraient facilement provoquer en une nuit l'effondrement d'une petite nation, sans subir eux-mêmes de pertes significatives. Leur impact est tel qu'un seul changement dans leurs activités peut influencer sur l'économie d'une vingtaine ou d'une trentaine de pays.

L'étendue des possessions revendiquées par les mégacorps du top dix dépasse presque l'entendement, atteignant allègrement le quart des richesses planétaires (et probablement beaucoup plus, si on tient compte des fonds secrets et des sociétés écrans). Aux premiers jours

RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



grand public n'en savait rien. Quand Renraku et Fuchi se sont mis sur la gueule, le plomb a volé de partout et les deux corpos ont fini sur les rotules. Que s'est-il passé ?

• Hangfire

• Personnellement, je crois que les récents événements couvaient depuis très longtemps. Les mégacorps ont maintenu le statu quo pendant des années, en se donnant du mal pour maintenir le voile sur leurs petites querelles intestines, mais ensuite, il y a eu l'assassinat de Dunkelzahn, l'affaire de Chicago, la révolution aux Philippines et d'autres problèmes similaires un peu partout dans le monde, et c'est comme si quelqu'un avait gratté une allumette au-dessus d'un baril de poudre. Brusquement, c'était chaque corporation pour sa pomme. La situation semble avoir atteint un nouveau statu quo après avoir connu un point culminant, mais il est clair que la tension a monté d'un cran.

• Nuyen Nick

Une guerre corporatiste se livre sur plusieurs fronts. Les corpos peuvent viser leurs possessions respectives, s'affronter sur le champ de bataille virtuel de la Matrice ou même porter leur dispute au niveau d'un véritable conflit militaire.

Le ciblage des intérêts commerciaux est la tactique la plus fréquemment employée. Bien entendu, les corporations sont toujours plus ou moins en train de se prendre pour cibles; elles ne cessent de commander des shadowrunners à des fins de sabotage, d'espionnage ou d'exfiltration. Dans une guerre corporatiste, la différence tient essentiellement au type d'intérêts visés. Les règles tacites ne sont plus respectées, et les adversaires s'en prennent à des cibles sans relation aucune avec l'objet de leur différend; il s'agit ni plus ni moins d'une sorte de terrorisme inter corporatiste. Par exemple, si deux corpos se déchirent pour une nouvelle percée technologique, il est parfaitement valide pour elles de s'attaquer à leurs laboratoires de recherches et à leurs savants; mais si l'une d'entre elles décide de frapper la branche loisirs de l'autre à seule fin de lui faire mal, on bascule là dans une véritable guerre corporatiste.

De même, certains intérêts corporatistes sortent du cadre des cibles acceptables d'une shadowrun. Ce sont les intérêts vitaux qui permettent à une corpo d'exercer normalement ses activités. Citons à ce titre les satellites et réseaux de communication, matrices, sièges de maisons-mères, VIP et autres P.-D.G. Ce genre de cibles n'est visé que pour entamer ou pour conclure une guerre corporatiste. On vous laissera saboter le labo de recherche & développement favori d'une corpo, mais faites mine de vous en prendre au siège de la compagnie, et c'est la guerre. Vous pouvez exfiltrer le meilleur savant de votre adversaire, c'est correct. Mais assassinez son P.-D.G., et c'est la guerre.

La Matrice est un autre exemple de ces intérêts hautement stratégiques. Les decksers n'ont cessé d'infiltrer les systèmes corporatistes au cours des shadowruns, mais les frappes d'intérêts vitaux leur sont *verbotten*. S'introduire dans le système d'un concurrent pour lui dérober de précieuses données est une chose; y implanter un virus qui le détruira totalement en est une autre. Aucune corporation ne pourrait se passer de la Matrice

de la Cour corporatiste, à l'époque où l'on ne parlait encore que du top huit, chaque mégacorps possédait une majorité de contrôle dans une cinquantaine des compagnies de l'ancien Fortune 500. Et depuis, chacune d'elle a encore grossi.

En plus de leur stabilité financière (chacune possède de nombreuses banques) et de leur emprise sur un gros pourcentage des ressources mondiales (depuis la nourriture au pétrole en passant par l'eau potable), les mégacorps du top dix jouissent d'un certain nombre de monopoles quasi-parfaits. Elles maîtrisent chaque étape de la production dans pratiquement tous les secteurs de l'industrie, de la récolte des matières premières au conditionnement et jusqu'à la distribution.

La majeure partie des gadgets cybernétiques et autres joujoux high-tech que vous employez à des fins criminelles ont été inventés par les savants et ingénieurs des mégacorps. Elles gardent jalousement sous clef les esprits les plus brillants de l'époque, du moins jusqu'à ce que des shadowrunners indéliçats les exfiltrent au profit de la concurrence. Si elles ne fournissaient pas la puissance de traitement brut qui forme l'ossature de la Matrice, vous ne pourriez pas vous infiltrer dans leurs serveurs et vous servir dans leurs immenses bases de données.

Il se passe très peu de choses en ce bas monde qui ne soit pas voulu ou autorisé par une mégacorpo. Et si une chose échappe bel et bien à leur contrôle, vous n'en entendrez parler qu'au hasard d'une tridéo pirate; les mégacorps contrôlent les médias et tous les réseaux d'informations. Ce sont elles qui dictent les modes à travers la publicité et le marketing, et par un judicieux financement de certains éléments de la société. Lorsqu'elles rencontrent un obstacle dans le secteur public, elles l'achètent, ou embauchent des shadowrunners pour le faire disparaître, ou influencent graduellement l'opinion publique jusqu'à ce qu'il cesse d'être une menace. Même les grandes nations préfèrent rester dans leurs bonnes grâces - elles n'iront pas se mettre à dos leurs principaux fournisseurs de matériel militaire.

• Heureusement pour les shadowrunners, la plupart des corpos concentrent leurs efforts sur les consommateurs honnêtes et régulièrement enregistrés. Elles ignorent pratiquement l'immense masse des sans-SIN, ce qui nous permet d'opérer sans trop attirer l'attention.

• SINner

• Ils ne l'admettront jamais, mais les costards sont trop contents d'avoir le quart-monde. C'est un épouvantail qu'ils peuvent brandir au-dessus de la tête de leurs employés ("si votre salaire ne vous plaît pas, vous pouvez toujours aller vivre dans un carton") ainsi qu'un vivier de personnel "jetable" dans lequel ils peuvent puiser pour faire exécuter leur sale besogne. À l'inverse, il faut reconnaître que beaucoup de runners se trouveraient mal si les corpos ne leur offraient pas l'opportunité de travailler. C'est une relation d'interdépendance qui vous donne la nausée.

• Davis

• Quel est le guignol qui prétend que les shadowrunners ont besoin des corpos ? Il existe toutes sortes de façons de survivre dans la communauté des ombres sans être



RIEN DE PERSONNEL, C'EST LE BOULOT



et de ses facultés de traitement et de transfert des données. Ce qui menace la stabilité de la Matrice menace toutes les corporations dans leur ensemble, et appelle une riposte aussi vive qu'impitoyable.

- Déclencher une guerre dans la Matrice est le plus sûr moyen de se voir coller un ordre Oméga sur le dos par la Cour corporatiste. Des événements comme le crash de 2029 ont persuadé les mégacorps qu'un affrontement matriciel à grande échelle aurait la même conséquence qu'un conflit nucléaire généralisé : une destruction mutuelle garantie. Personne ne veut être celui qui fera sortir ce génie de sa bouteille; pas pour le moment, en tout cas.

- FastJack

L'ultime option offerte aux corporations en guerre est le conflit armé. Ce genre d'opérations militaires à grande échelle aurait tôt fait d'atteindre les proportions d'une guerre mondiale; heureusement, il ne s'est encore jamais produit entre mégacorps. Jusqu'ici, il n'a opposé que des corporations ou des filiales mineures, ou s'est réglé par une guerre du désert.

Les guerres du désert

À l'origine, les guerres du désert étaient, pour les corporations, un moyen de vider leurs querelles sans exposer leurs précieux intérêts commerciaux. Elles alignaient leurs forces dans une région désertique, comme le Sahara, et se battaient jusqu'à épuisement des ressources. Les chaînes tridéo ne furent pas longues à comprendre le bénéfice qu'elles pourraient retirer de leur diffusion, et les guerres du désert devinrent une source de rentrées supplémentaires pour les corporations. Aujourd'hui, de telles guerres sont livrées régulièrement au titre de campagnes promotionnelles et de stages de formation du personnel de sécurité. À l'occasion, les corps en profitent pour régler de véritables disputes, mais la plupart des guerres du désert ont désormais l'audience pour seul et unique objectif.

un salarié ou un tueur en costume. Les corps ont toujours été meilleures comme cibles qu'en tant qu'employeurs, à mon avis.

- Autonome



Au vu de leur représentation plannétaire, de leur extraterritorialité et de leur puissance brute, chaque mégacorp du top dix peut être considérée comme une sorte de "méta nation". Chacune possède ses propres "citoyens corporatistes", dont beaucoup vivent au sein d'une société suffisamment distincte pour être assimilée à une culture à part entière. Des centaines de milliers de travailleurs vivent et meurent à l'intérieur d'une mégacorp. Ils naissent à l'hôpital de la corpo, sont éduqués à l'école de la corpo, grandissent dans une enclave de la corpo et deviennent de fidèles esclaves de la corpo dont ils travaillent à renforcer l'empire.

- On les repère au premier coup d'oeil quand ils quittent leur habitat protégé et s'aventurent dans la conurb - les yeux écarquillés, l'expression choquée, le logo de la compagnie partout (parfois même en tatouage), tout à fait l'allure d'un lapin saisi dans les phares. Même ceux qui ne supportent plus cette vie d'aliénation et s'enfuient dans les ombres ont beaucoup de mal à s'adapter; c'est effrayant de voir combien d'entre eux éprouvent le mal du pays et retournent en rampant jusqu'à leurs cocons.

- Patterson

Alors, les nations ont-elles encore une existence réelle ? D'abord, elles font office de bouclier - de rempart entre les corps et les masses populaires. Souvent, les gouvernements servent à présenter le pouvoir corporatiste sous une façade amicale, en prétendant incarner les aspirations des électeurs. Ils détournent ainsi les attaques verbales, canalisent le mécontentement des citoyens et fournissent les indispensables boucs émissaires. Ensuite, la plupart des gouvernements remplissent encore certaines fonctions sociales dans lesquelles les corporations ne tiennent pas à se salir les mains. Tant que les gouvernements continueront à nettoyer les égouts, à entretenir les routes et à refouler les sans-SIN hors de vue, les corps pourront focaliser leur énergie sur des objectifs plus lucratifs.

LA COUR CORPORATISTE



Obtenir des informations sur la Cour corporatiste, c'est un peu s'attaquer de front aux dix super mégacorps à la fois. Vu la concentration de pouvoir qu'elle représente, pas étonnant qu'elle sache protéger ses petits secrets et garder le silence sur ses représentants. Heureusement, j'ai une amie qui a travaillé pour AresSpace et qui a même travaillé un moment dans le personnel de Z-O. Elle adore l'espace par-dessus tout, et quand Ares a voulu la renvoyer sur Terre, elle s'est mise à son compte. Personne n'était mieux placé qu'elle pour nous broser le tableau de la Cour et de son siège orbital.

Je signale au passage qu'elle a téléchargé ce document sous une forme codée que je la soupçonne d'avoir "empruntée" à Zurich Orbital. Le code en question n'autorise que la lecture et interdit l'écriture - autrement dit, pas de commentaires possibles. Si j'arrive à le craquer, je vous renverrai une copie décryptée du fichier.

• Captain Chaos

Transmis le : 18 avril 2061 à 07:28:31 (EST)

L'HABITAT ZURICH-ORBITAL

Vous voulez connaître le fonctionnement interne de la Cour corporatiste ? Et bien, commencez par découvrir son siège, très loin au-dessus du reste du troupeau : l'habitat Zurich-Orbital.

HISTOIRE

Le début du XXI^e siècle ne fut pas une période faste pour les habitats spatiaux. Après la catastrophe qui entraîna la destruction de la station internationale *Unity/Zarya*, la *Wheelchair* d'Harris-3M (ancienne *Mir* soviétique) et la *Freedom* de la NASA demeuraient les seules stations orbitales en opération. Quand une météorite heurta *Wheelchair* en 2008, provoquant une brutale décompression de la coque, *Freedom* devint la seule et unique station habitée. Pendant un temps, on crut qu'elle se casserait la figure à son tour, car la NASA semblait trop occupée à se débattre dans les scandales, la faillite et l'incompétence en général pour la maintenir en fonction. Avec le souffle chaud de la Danse Fantôme contre leur nuque, les fédéraux avaient d'autres chats à fouetter, et le gouvernement fut trop heureux de se décharger de ce fardeau sur les épaules d'Ares lorsque la mégacorp vint lui faire une offre qu'il ne pouvait pas refuser. En moins de temps qu'il n'en faut pour dire "géostationnaire", Ares avait racheté la NASA du sous-sol au grenier et devenait la première mégacorp en activité dans l'espace. AresSpace remonta *Freedom* en orbite stable et entreprit de récupérer au marché noir les plus incroyables morceaux de technologie spatiale qu'on puisse imaginer. Au passage, elle ramassa suffisamment d'éléments de technologie de satellites espions pour maintenir le voile sur ses opérations.

Au cours des années qui suivirent, *Freedom* fut le principal ouvrage spatial d'Ares, en tout cas jusqu'à ce que la station *Apollo* devienne opérationnelle. Puis Ares fit d'*Apollo* la base de sa nouvelle plate-forme *Daedalus* et mit plusieurs autres habitats en chantier. Devenue obsolète, *Freedom* fut revendue à la Cour corporatiste. J'imagine que les seigneurs en costards n'ont pas voulu laisser passer la chance de contempler l'humanité industrielle de tout en haut, même si ça voulait dire aménager dans une boîte en aluminium hors de prix.

Depuis sa réouverture, la station rebaptisée Zurich-Orbital a attiré de si nombreux poids lourds de la finance que je me demande si, pour les costards, ce ne serait pas la Terre qui tourne autour de Z-O. En tout cas, elle a subi tellement de modifications et de remises à jour que ses propres inventeurs ne la reconnaîtraient pas. Zurich-Orbital est sans le moindre doute la plus formidable forteresse céleste high-tech dont puisse rêver le plus paranoïaque des brasseurs d'affaires.

ÉLÉMENTS DOMINANTS

Depuis l'extérieur (point de vue que je vous recommande chaudement), Z-O ressemble à un montage de mécanos. Basée sur l'ancienne architecture de *Freedom*, elle se compose de nombreux cylindres de

LA COUR CORPORATISTE

quatre sur dix reliés les uns aux autres, abritant les quartiers d'habitation, postes de travail et ainsi de suite. Ces cylindres sont intégralement modulaires, de sorte qu'il est possible de réorganiser à volonté la disposition de la station (ce qui se produit chaque année environ). Au centre se trouvent deux dodécaèdres, d'une trentaine de mètres de diamètre chacun. Le premier, baptisé la Rotonde, fait office de centre de commandement. Le second, qui a été assemblé et rajouté l'année dernière seulement, est le nouveau lieu de réunion de la Cour corporatiste. Six mini-rotondes complètent la structure, chacune de dix mètres de diamètre environ. Ces petits modules hébergent notamment les salles de conférence et les quartiers d'habitation des résidents les plus chanceux. L'un d'eux est entièrement occupé par des ultra-ordinateurs Xeno-Cray et un matériel de communications qui feraient saliver le Seigneur en personne; un autre contient une putain de cuisine trois étoiles à l'intention des résidents.

L'ensemble gravite en orbite équatoriale basse - juste assez basse pour être atteinte par un missile sub-orbital, hé! hé!... N'ayant jamais été conçu pour pivoter sur lui-même, il n'offre pas la gravité artificielle de certains habitats plus récents, comme *Icarus*. L'aménagement intérieur rappelle la vie à bord d'un sous-marin; évoluant constamment en milieu confiné, on apprend à s'accommoder de l'absence totale d'intimité. La plupart des membres d'équipage partagent des "tubes de couchage," où l'apesanteur leur permet au moins d'exploiter à fond le peu d'espace disponible. La station comporte enfin une clinique médicale de pointe (avec un service de gérontologie très bien équipé), des sas d'arrimage et un système ultra perfectionné de recyclage de l'air et de l'eau.

PRINCIPAUX RÉSIDENTS

Ils font très peu parler d'eux, mais Z-O est le foyer définitif de six des personnes les plus riches du monde. En mettant leurs ressources en commun, elles pourraient aisément racheter Saeder-Krupp, si la société était cotée en bourse. Officiellement, elles passent leur retraite sur Z-O pour des raisons de santé, comptant sur l'apesanteur pour étendre leur durée de vie. La vérité serait plutôt qu'on a voulu les mettre à l'écart ou les faire taire. La plupart en nourrissent un vif ressentiment; malgré leur isolement, elles conservent suffisamment de crédit et d'influence pour interférer avec le monde d'en bas, et ne s'en privent pas.

Devenir résident de Z-O est toujours un aller simple. Chacune de ces six personnes a dû présenter sa candidature devant la Cour corporatiste pour obtenir ce privilège, et chacune a dû lui confier toute sa fortune avant d'embarquer. Vivre à bord de Z-O est la plus coûteuse expérience qui soit.

Voici la liste des principaux résidents actuels :

Eiji Yakamura, 94 ans, est probablement l'homme le plus riche du monde, et celui qui a passé le plus de temps à bord de Z-O (quinze ans); il possède sa propre mini-rotonde en guise de quartiers personnels. C'était autrefois un homme très influent au sein de la Mitsuhamma. Il prétend toujours en être le principal actionnaire (avec 20% des parts), mais voilà des années qu'il ne fait plus entendre sa voix au conseil d'administration. Soit ses facultés se sont dégradées, soit il exerce son droit de vote en secret par le truchement d'une vingtaine d'intermédiaires anonymes, à moins qu'il n'ait confié ses voix à

un mandataire - définitivement, peut-être. Une autre rumeur fait de lui un ancien homme de paille du Yakusa dont les services auraient été payés en parts mais pas en voix (à lui l'argent, à eux le droit de vote). Sa santé décline depuis quelques temps; parmi les équipages orbitaux, on raconte qu'il serait sous assistance artificielle depuis deux mois.

Wilhelmina Graff-Beloit, 96 ans, occupait la tête de Saeder-Krupp jusqu'à ce que Lofwyr apparaisse et prenne les choses en main. Elle pourrait (sans garantie aucune) être à l'origine du célèbre dicton : "On ne traite pas avec un dragon".

Agatamori Kihara, 101 ans, était grand patron de MCT avant Yakamura. À ce que j'ai compris, ses démêlés avec le Yakusa auraient entraîné sa chute ainsi que celle de ses partisans; Yakamura aurait tenté de le faire éliminer, mais n'aurait réussi qu'à le contraindre à prendre sa retraite. La haine qui sépare les deux hommes est légendaire à bord de l'habitat; Kihara se prépare déjà à faire la fête lorsque Yakamura se décidera à passer l'arme à gauche.

Yuri Severenko, 87 ans, est une personnalité mystérieuse. Pour ce qu'on en sait, ce serait un homme parfaitement banal qui aurait été membre du conseil de Renraku pendant un temps. Il doit bien avoir quelques squelettes dans ses placards qui justifient sa présence à bord de Z-O, mais je connais d'autres résidents qui ont passé des années à essayer de les mettre à jour. Il partage actuellement une mini-rotonde avec Wilhelmina.

Akae Ono, 84 ans, a pris la place de Sakehisa Tajika lorsque ce dernier est mort de cause naturelle voilà plusieurs années. Cet ancien juge d'Ares à la Cour corporatiste se plaisait tellement à bord de Z-O qu'il y passait tout son temps. Ses moyens ne lui permettaient pas d'en devenir un résident permanent, toutefois, si bien qu'il se serait lié d'amitié avec un autre ancien résident, Donald Ho III. Apparemment, Ho l'aurait aidé à bâtir sa fortune depuis la station; une fois Ono accepté en tant que résident, Ho se serait éjecté dans le vide spatial. C'est en tout cas la version officielle.

Geraldo Solis, 78 ans, est le plus récemment débarqué des résidents. Ancien actionnaire secret d'Aztechnology, il a été admis dans la station en toute hâte, et contre l'avis insistant d'Aztechnology. Cet individu ombrageux et tourmenté est fortement magicophobe. En arrivant à bord, il nous a demandé de reconfigurer l'habitat de manière à ce que son tube personnel soit aussi éloigné que possible de ceux des autres. Il a clairement indiqué qu'aucun membre d'Aztechnology ne serait admis à proximité de ses quartiers. D'après la rumeur, il serait affreusement défiguré, comme si la peau de la quasi-totalité de son corps avait été remplacée par du tissu cicatriciel. C'est difficile à confirmer, cependant, car il n'a virtuellement aucun contact avec personne hormis ses assistants personnels. Les paris courent depuis 423 jours sur celui qui parviendrait à le voir le premier (personnellement, j'ai misé sur 512 jours), et la cagnotte a atteint les 7 500 ¥.

SÉCURITÉ

Z-O est sans doute l'endroit le plus sûr du monde. Sans rire. Seules les personnes autorisées et régulièrement enregistrées sur la liste du personnel peuvent prendre place à bord d'une navette pour la station. Aucune chance que vous puissiez vous mêler aux passagers, même si vous parveniez à découvrir le lieu et la date du décollage de la navette. Je vous brosse le tableau :

LA COUR CORPORATISTE



contrôle ID (empreintes digitales, rétinienne, vocale, ADN, taille et masse), passage à tous les types de mesures imaginables (ultrasons, rayons X, détecteur d'anomalie magnétique, analyse de sang et bien d'autres), plus un minutieux examen astral pour s'assurer que vous n'êtes pas sous l'emprise d'un sort ou d'un pouvoir quelconque. Chaque pièce d'équipement fait également l'objet d'une vérification complète. Le poids exact de ce qui doit entrer dans la navette est mesuré au gramme près, si bien que ce n'est pas la peine d'espérer passer quoi que ce soit en douce.

L'équipage de Z-O est soumis aux mêmes contrôles, avec peut-être plus de minutie encore. Les conditions d'entrée minimum comprennent cinq ans de service irréprochable auprès d'une corporation AAA et une famille que vous laissez derrière à ses bons soins, juste au cas où vous auriez des velléités de défection.

Les communications avec l'habitat passent uniquement par des noeuds de transmission spéciaux ruisse-
lants de glace. Toutes sont planifiées à l'avance, pré-
arrangées, lourdement cryptées et initiées par Z-O.

Mêmes vous découvrez un noeud de transmission dans la Matrice (enfoui au coeur d'un module corporatiste bardé de glace noire), que vous arriviez à vous brancher dessus précisément pendant la courte période de transmission et que vous parveniez à briser la glace, attendez-vous à affronter un niveau minimum de Rouge-6, avec très peu de temps et encore moins d'options devant vous. Selon la rumeur, une telle connexion pirate ne se serait produite qu'une fois, et uniquement parce que les corpos voulaient faire un test.

Il y a très peu d'échanges physiques entre Z-O et les autres habitats orbitaux, et une panoplie d'armes anti-satellites décourage toute approche des navettes non autorisées. La magie ne fonctionne pas hors de la biosphère, ce qui fait qu'il n'y a pas à redouter d'attaques magiques ou d'intrusions astrales. Au cas où l'habitat connaîtrait une défaillance grave, des capsules de survie à gonflage rapide alimentées par panneaux solaires devraient théoriquement permettre aux résidents de s'échapper et d'attendre les secours d'un éventuel vagabond de l'espace tel que moi.

LA COUR CORPORATISTE

Au début du siècle, à l'époque où les corpos découvrèrent un peu partout les joies de l'extraterritorialité, elles commencèrent tout naturellement par se comporter comme des sortes de nations, et à renforcer leurs capacités offensives et défensives. Celles qui avaient l'habitude de recruter des mercenaires pour faire leur sale boulot se mirent à les employer à plein temps, et la plupart des budgets de sécurité grossirent jusqu'à permettre l'achat de matériel militaire. Bien entendu, quiconque possède ce genre de matériel est aussitôt tenté de l'utiliser contre ceux qui lui marchent sur les pieds, et devinez qui marche sur les pieds d'une corpo ? Ouai - une autre corpo. Lorsque deux grandes firmes - Keruba et BMW - en virent aux mains en 2010, elles ne s'arrêtèrent qu'une fois réduites à l'état de décombres. Naturellement, les autres corpos avaient dû dépenser la grosse somme pour éviter les dommages collatéraux et elles n'étaient pas d'excellente humeur non plus. En fin de compte, les corpos apprirent très vite les règles de la guerre - tous les coups sont permis, et personne n'est innocent. Puis elles les confrontèrent à la première règle du commerce (le profit !) et s'aperçurent que la guerre (entre elles, en tout cas) était mauvaise pour les affaires.

Dans la confusion provoquée par l'Éveil, certains cerueaux corpos eurent l'idée géniale d'organiser une réunion entre les sept plus grosses corporations du monde, afin de régler les problèmes avant qu'ils ne prennent trop d'ampleur. Ils appelèrent ça le Conseil intercorporatiste et le calquèrent sur le module de l'ONU. Comme de bien entendu, les délégués envoyés par les sept ne savaient rien de ce qui se tramait du côté de leur direction, et le CIC ne servait pas à grand-chose. Son impuissance à empêcher Keruba et ORO de s'écraser l'une l'autre en 2013 prouve assez qu'il n'avait pas les moyens de sa politique.

Mais les corpos ne se laissèrent pas décourager. Pour leur nouvelle tentative, elles décidèrent que ce serait le P.-D.G. de chaque corpo ou son représentant direct qui devrait participer aux réunions. Bien sûr, on n'y vit jamais que des représentants, qui n'étaient toujours au courant de rien (c'est tellement commode). Au fil de la décennie suivante, le CIC, aidé par les incessants face-à-face, finit par acquérir un tout petit peu d'influence, à défaut d'un véritable pouvoir. Mais il devint également manifeste qu'il importait peu que les sept soient en paix (et qu'ils écrasent de leur masse le reste de la concurrence), tant que les corpos plus modestes, deux fois plus violentes, refuseraient de se calmer. Se sentant d'humeur patriarcale, les grosses mégacorporations décidèrent qu'il leur *fallait* faire preuve d'autorité, non seulement pour dominer leurs propres pulsions belliqueuses, mais aussi pour apprendre à vivre aux sales gosses qui se chamaillaient dans la cour.

En 2023, le CIC emménagea dans *Freedom*, se rebaptisa Cour corporatiste et se dota de différents pouvoirs sur le monde corporatiste extraterritorial. Naturellement, ce ne fut pas du goût de toutes les corpos mineures, mais après que les mégacorporations réunies en eurent écrasé quelques-unes, les autres finirent par se dire que ce n'était pas une si mauvaise idée au bout du compte.

Les membres fondateurs de la Cour étaient Ares, Aztechnology (anciennement ORO), Fuchi (qui venait de racheter JRJ International), Mitsuhamu, Renraku (anciennement Keruba), Saeder-Krupp (anciennement BMW), Shiawase et une petite nouvelle, Yamatetsu (qui avait réussi

au dernier moment à se faufiler par la petite porte). Pendant plus de trente ans, la situation demeura inchangée, jusqu'à la dernière guerre corporatiste. Au cours de ces événements funestes, Fuchi mordit la poussière et Novatech prit sa place (en se servant là encore de la relation avec JRJ). D'une manière ou d'une autre - j'ignore comment, mais j'aimerais bien le savoir - Cross et Wuxing en profitèrent pour se faufiler en douce dans la Cour.

ORGANISATION

La Cour se compose de treize juges sélectionnés dans les rangs des dix super mégacorporations. On parle d'en nommer d'autres depuis l'adjonction des nouvelles mégacorporations, mais aucun accord en ce sens n'a encore été signé. Les juges sont généralement des avocats corporatistes convaincus, mais ce n'est pas une nécessité.

Les juges siègent à la Cour pour un mandat de six ans et demi, cumulables à volonté tant qu'ils sont réélus. Ils peuvent aussi être révoqués par leur corporation, même si leur direction préfère généralement les faire descendre pour s'épargner la peine d'une procédure. Les mandats sont échelonnés de telle sorte qu'un nouveau juge est réélu tous les six mois.

Les juges sont élus par une commission spéciale qui se réunit tous les six mois (ou plus, si nécessaire) et se compose de deux représentants de chacune des dix super mégacorporations. Au contraire de la plupart des élections, toutefois, tous les votes n'ont pas la même valeur mais dépendent de la puissance de chaque corpo, déterminée selon une formule démentielle prenant en compte ses revenus, son actif et d'autres trucs économiques du même tonneau. En d'autres termes, plus une corpo est puissante, plus son vote est décisif. Ce serait un moyen d'inciter les corpos à se maintenir les unes les autres au même niveau.

Une clause de sécurité garantit au moins un siège (et le statut AAA) aux sept corpos fondatrices de la Cour. Mais en théorie, les autres mégacorporations, comme Yamatetsu, Cross et Wuxing, peuvent perdre leurs juges et se faire exclure de la Cour. Soyez certains que cette clause est présente dans tous les esprits lorsque l'heure de la réélection sonne pour les juges des corpos non-fondatrices.

Bien qu'elles ne soient pas admises à siéger à la Cour, les mégacorporations AA sont autorisées à lui adresser leurs plaintes et dossiers de contentieux. Celles qui abusent de cette tolérance se retrouvent sur liste noire le temps de bien comprendre le message. Les corpos plus modestes n'ont aucun droit de s'adresser à la Cour, si ce n'est pour solliciter le statut AA. Ce genre de demande prend au moins cinq ans pour aboutir.

POUVOIR ET RÉGLEMENTATION

La Cour corporatiste se présente comme la seule entité légale ayant autorité sur les corporations extraterritoriales. En principe, ces corpos sont toujours soumises au respect des juridictions nationales, au paiement des taxes et, d'une manière générale, aux exigences d'un comportement citoyen dans le cadre des frontières nationales. Mais en réalité, la Cour est la seule autorité qu'elles respectent - au nom, bien entendu, des mégacorporations du top dix.

La Cour elle-même ne possède aucun moyen de faire appliquer ses décrets : aucune force militaire, rien. Théoriquement, elle pourrait ordonner à la banque Z-OG de bloquer des comptes et autres mesures de ce genre, mais comme le personnel de la banque est issu des corpos du top dix, bien malin qui pourrait prévoir l'efficacité d'une

LA COUR CORPORATISTE

pareille tactique. En pratique, cependant, les super mégacorps se plient à ses jugements parce qu'elles la reconnaissent comme le ciment qui les unit et les empêche de se disperser.

Lois

En dépit de leurs affirmations contraires, la Cour et les corps qui la constituent n'observent que trois lois fondamentales, qui peuvent s'énoncer comme suit :

On ne fait pas la guerre. Les corps détestent perdre de l'argent, et c'est généralement la principale conséquence d'une guerre. Plus important, la guerre menace le fragile équilibre auquel les dix super mégacorps sont parvenues avec la Cour. Or, les corps sont très conservatrices; elles acceptent à la rigueur qu'on fasse un peu tanguer la barque, mais certainement pas qu'on la renverse. Cette loi tacite a réussi jusqu'ici à empêcher toute guerre pancorporatiste mondiale, au profit d'une guerre d'escarmouches et d'incidents contenus comme on en a connu au cours des dernières années.

On ne renverse pas un gouvernement national. Les corps préfèrent abandonner aux États-nations la charge de toutes ces bêtises de services publics qui ne rapportent pas un sou. Quand une nation s'effondre, cela se traduit par un coût de fonctionnement accru pour les corps locales. Les coups d'État corporatistes ont également tendance à ranimer la vieille flamme anti-corporatiste des gouvernements et des masses laborieuses. Il est donc préférable de contrôler que de renverser. La distinction est parfois très légère (voyez Aztlan), mais elle existe.

Si on casse, on paye. Si vous cassez, tuez, volez, détruisez ou abîmez de quelque manière que ce soit la propriété (biens ou personnes) d'une autre corporation et que votre victime est en mesure de le prouver, vous devez régler la facture. La leçon est claire : il ne faut pas vous faire prendre. Autrement dit, l'existence de la Cour corporatiste rend le shadowrunning incontournable. Elle n'est pas belle, la vie ?

Amendes

Si une corpo est prise à enfreindre l'une des lois pancorporatistes énoncées plus haut, elle peut s'attendre à se faire taper sur les doigts. L'étendue de sa peine dépend naturellement de sa position exacte au sein de la communauté corporatiste.

Quand la Cour décide qu'une corpo non-AAA n'a pas respecté la règle du jeu et mérite une volée de bois vert, elle mandate l'un de ses membres pour punir la contrevenante et lui ouvre un crédit auprès de la banque Z-OG pour financer l'opération. Ce mandat stipule l'étendue des dégâts pouvant être infligés, en se fondant sur la gravité de l'infraction. Une corpo mandatée par la Cour pour en punir une autre et qui se laisse emporter hors du cadre strict de sa mission devient à son tour passible de poursuites.

Lorsque la Cour considère que l'un de ses membres AAA a enfreint les règles, elle dispose de plusieurs options. Pour des infractions mineures, elle peut ordonner à la banque Z-OG d'augmenter le prix de ses services pour la corpo concernée, en accroissant le taux d'intérêt d'un prêt, par exemple. Dans des cas plus sérieux, elle peut charger une ou deux autres mégacorps de recourir à la force militaire pour punir la contrevenante, exactement comme pour une corpo mineure.

Dans les cas les plus graves, la Cour passe un ordre Oméga. Ce décret donne carte blanche à toutes les

mégacorps AAA contre la corpo condamnée. C'est l'équivalent corporatiste d'une sentence de mort, et le résultat n'est pas joli à voir.

QUELQUES NOMS ET VISAGES

Contrairement à l'opinion couramment répandue, les juges de la Cour corporatiste ne vivent pas tous à bord de Z-O. Quelques-uns préfèrent participer aux réunions par liaison matricielle, et ne se rendent en orbite que pour certaines discussions d'importance vitale. Voici quels sont les juges de la Cour corporatiste au début 2061.

Yvette Aquilon (Cross) était l'assistance et conseillère personnelle de Lucien Cross avant sa nomination à la Cour. Elle a fait merveille pour défendre Cross contre la voracité d'Ares. Sa finesse et son éloquence ont emporté l'adhésion de plusieurs autres juges dans de nombreuses décisions.

Alexander Bel Canto (Saeder-Krupp) est un analyste à l'esprit vif et méthodique. Selon différentes sources, il serait l'enfant naturel d'un membre de la famille royale de Pologne.

Neil Banon (Renraku) n'a pas fait grand-chose pour relancer l'activité de sa compagnie, faiblissante ces derniers temps. Son dossier d'ancien avocat corporatiste est sans tache, mais aussi sans le moindre élément marquant. Il s'énervait facilement et connaît par moments de brusques accès de paranoïa.

Raphaël Colloïde (Mitsuhamu) a fait ses preuves en tant que brillant spécialiste du droit extraterritorial. Il est bon et il le sait, mais son arrogance finira un jour ou l'autre par lui coûter cher.

Li Fang (Wuxing) est le plus jeune des juges, et aussi le moins orthodoxe. Choisi durant la guerre corporatiste, il représente un compromis dont certaines corps pensaient pouvoir tirer avantage; en réalité, c'est lui qui les manipule habilement depuis sa nomination.

Paul Graves (Ares) a gardé son allure de joueur d'Urban Brawl dans la trentaine, bien qu'il ait près de soixante ans et qu'il en soit à son deuxième mandat. Ses manières abruptes et carrées semblent confirmer les rumeurs de son passé militaire.

Yoshiko Hino (Yamatetsu) est une femme ravissante, au tempérament implacable. Elle trouve des solutions aux situations les plus emberlificotées, mais ses propositions heurtent parfois la sensibilité de certains juges.

Octavia Laux (Ares) n'a pas honte de son passé de "liquidatrice", même si la perte de ses deux jambes dans un "accident" lui reste manifestement sur le cœur. Elle passe le plus clair de son temps à bord de Z-O, où son handicap est moins gênant.

Steven Nishimura (Shiawase) ne s'est rendu qu'une seule fois à bord de Z-O, avant d'être renvoyé dare-dare sur Terre bourré de tranquillisants. Apparemment, Shiawase aurait oublié de lui faire passer toute une série de tests psychologiques, car il souffre d'une grave phobie de l'espace. C'est également un raciste convaincu, grâce à quoi il s'est fait à la fois des amis et des ennemis à la Cour. On prétend que Shiawase pourrait le révoquer bientôt.

Lynn Osborne (Novatech) est une femme spirituelle dont les traits d'esprit ont égayé maintes cessions de travail pénibles et laborieuses. Son mandat arrive à expiration, et il semblerait que Villiers ait besoin d'elle à la maison. Son successeur, l'ancien procureur de Fuchi Benjie Hackett, est déjà en période de formation.

LA COUR CORPORATISTE

Jean-Claude Priault (Saeder-Krupp) est le doyen de la Cour, actuellement à son troisième mandat. Cet homme d'une grâce et d'une politesse exemplaire est également réputé pour son humour pince-sans-rire.

Anna Villalobos (Aztechnology) est le dernier juge sorti du chapeau d'Aztechnology. Inconnue du milieu, ce n'est pas pour autant une débutante et elle peut discuter boutique avec les plus grands. Elle représente une nouvelle approche des intérêts d'Aztechnology, ce qui a fait naître une foule de rumeurs concernant une éventuelle lutte interne au sein de la corpo.

Leonard Yang (Mitsuhamas) est un costard tout ce qu'il y a de standard, avec peut-être juste un peu plus de chance que ses confrères. Pour des raisons mystérieuses, il semble vouer une haine féroce au juge Hino, qui prend la chose avec un détachement amusé.

LA BANQUE ZURICH-ORBITAL GEMEINSCHAFT

La banque Zurich-Orbital Gemeinschaft (Z-OG) est la plus importante et la plus vaste institution financière du monde. C'est également l'instrument par lequel les corpos du top dix et leur Cour corporatiste consolident et facilitent leur contrôle.

HISTOIRE

À l'origine de Z-OG se trouve une corpo financière basée à Zurich appelée Global Financial Services. Global était une étoile montante dans l'univers bancaire, avec un œil affûté pour les investissements, une patience de dragon pour la planification à long terme et des méthodes d'échange de données à la pointe du progrès. Au début du siècle, elle tenta de supplanter la Banque Mondiale à la tête du monde de la finance - et réussit facilement, étant données les dernières pertes de la Banque Mondiale et son capital dispersé aux quatre vents.

Global se sortit étonnamment bien du crash de 2029, et s'était quasiment reprise dès 2032. À l'époque, ses principales clientes étaient les corpos du top sept, qui comprirent brusquement qu'elles se feraient avoir s'il arrivait quoi que ce soit à Global. Elles prirent donc les devants et lancèrent une OPA on ne peut plus hostile sur la banque. La plupart des autres mégacorporations, lourdement endettées auprès de Global, se retrouvèrent du jour au lendemain dans une position potentiellement catastrophique pour elles-mêmes comme pour le monde. Heureusement, quelques costards firent marcher leurs petites cellules grises et persuadèrent le top sept de remettre la banque entre les mains de la Cour corporatiste, où elle pourrait aider à maintenir l'équilibre des forces et à soutenir l'autorité de la Cour. En 2033, Global changeait de nom et déménageait à Z-O.

ORGANISATION

Par décret de la Cour corporatiste, la propriété de la banque Z-OG est partagée équitablement entre toutes les

mégacorporations AAA, ce qui veut dire que chaque membre du top dix en possède 10%. Je vous laisse imaginer la violence des débats quand le top huit devint le top dix; à l'époque, les mégacorporations possédaient chacune 12,5% de Z-OG. Les convaincre d'en céder 2,5%, c'était comme persuader une tête-de-câble de débrancher sa console BTL.

La banque Z-OG est dirigée par un conseil d'administration de neuf directeurs, surnommés les "Gnomes" et sélectionnés par un vote des P.-D.G. du top dix, parmi un échantillon choisi de leurs meilleurs employés. Chaque Gnome jouit d'un mandat de neuf ans non renouvelable, et on en élit un nouveau chaque année. Comme les juges de la Cour, ils peuvent au besoin être révoqués. Comme il n'y a que neuf postes à pourvoir, cela signifie que chaque année, une mégacorporation du top dix n'est pas représentée; elle obtient automatiquement un siège lors de l'élection suivante. À l'heure actuelle, c'est Shiawase qui est sur la touche, et qui occupera le siège d'Ares l'an prochain. Pendant la durée de leur mandat, les directeurs continuent à être payés (grassement) par leur corpo. Pour empêcher ce double salaire d'encourager une atmosphère de corruption et d'exploitation, le moindre scandale se traduit instantanément

par un mandat (voire un ordre Oméga) contre la corpo impliquée, et par une sentence de mort pour le directeur concerné. Comme on s'en doute, les abus sont très rares.

CONSEIL D'ADMINISTRATION ACTUEL DE LA BANQUE Z-OG

Affiliation et résidence au mois de février 2061

Damien Abernathie, Saeder-Krupp, Londres
William Gold, Novatech, Zurich-Orbital
Izanami Fujiwara, MCT, Chiba, Japon
Vivian Lachman, Renraku, Zurich-Orbital
Justin Neou, Aztechnology, Chicago
Sakehiso Noro, Yamatetsu, Vladivostok
Charles Safran, Wuxing, Hong Kong
Tracy Stewart, Cross, Québec
Xavier Talbot, Ares, Seattle

US ET ABUS

L'objectif et la mission de la banque Z-OG peuvent se résumer par une phrase simple : "Maintenir le statu quo et faire en sorte que les mégacorporations continuent à faire des affaires." Les corpos du top dix utilisent la banque en tant qu'arbitre financier, organe

de prêts et toute cette sorte de choses, dans le dessein avoué de se maintenir au sommet du panier. Elles autorisent les autres corpos à faire appel aux services de la banque, mais à des taux prohibitifs.

Les transactions financières de la banque Z-OG se font exclusivement à base de monnaie électronique. Le conseil d'administration ne va pas s'embêter à se faire monter des lingots d'or en orbite, aussi avide puisse-t-il paraître. Bien entendu, la banque protège ses transactions avec la meilleure glace, les meilleurs codes et les schémas de transmissions les plus complexes que les mégacorporations du top dix peuvent lui fournir, ce qui n'est pas peu dire. Aucun autre établissement financier au monde n'est aussi jalousement défendu.

Si la banque Z-OG devait se crasher un jour (au sens figuré, bien sûr, pas au sens propre), les mégacorporations devraient faire face à un brusque vide de trésorerie. Pour se maintenir à flots, elles n'auraient pas d'autres choix que de se jeter les unes sur les autres comme des rats-du-diable affamés. S'ensuivrait une guerre pancorporatiste planétaire, qui entraînerait probablement l'ensemble des nations du monde dans son sillage. De quoi faire rêver, non ?

SURVIVRE À L'OMBRE DES CORPORATIONS



J'ai perdu une amie aujourd'hui.

Son nom importe peu. Disons juste que c'était une runner; notre métier a plus que sa part de risques professionnels. Ce qui compte en revanche, ce sont les circonstances de sa mort. Voyez-vous, elle est morte parce qu'elle a fait le mauvais choix dans ses rapports avec son employeur. Elle croyait tout connaître de la corpo qui la payait - ses intérêts, ses objectifs, ses ennemis, tout ça - et c'était probablement vrai. Mais ça ne l'a pas empêchée de franchir la ligne invisible qui sépare la "rentabilité" de "l'inutilité."

Il ne suffit pas de connaître les corpos. Encore faut-il savoir quelles sont leurs méthodes dans le milieu des ombres. Vous devez maîtriser sur le bout des doigts leurs procédures d'opération standard. Vous devez savoir ce qu'elles attendent de vous, et ce que vous pouvez attendre d'elles. Si vous ne savez pas comment *survivre* à l'ombre des corporations, il y a peu de chances que vous y parveniez.

J'ai donc réuni trois spécialistes de ma connaissance pour vous dresser un rapide topo. Prime Runner va vous expliquer comment survivre quand on est un shadowrunner freelance. Boom,

arrangeur de son état, vous racontera ce que pensent et ressentent vraiment les M. Johnson. Enfin, Nightfire vous donnera un aperçu du travail depuis le camp corporatiste.

Ce chapitre ne s'adresse pas uniquement aux novices - j'ai vu trop de soi-disant "pros" se laisser aller au fil des ans. Et si vous estimez que l'avis de Nightfire n'a aucun intérêt parce qu'il travaille pour l'autre bord, ma foi, ce sont vos funérailles. Mais très franchement, je crois que vous pourriez tirer avantage de son expérience.

• Captain Chaos

Transmis le : 21 avril 2061 à 03:54:16 (EST)

LES SHADOWRUNNERS : DU PERSONNEL INTERCHANGEABLE

Par Prime Runner

"Les shadowrunners sont un élément vital de notre société moderne." Ce n'est pas parce que c'est un shadowrunner qui l'a écrit un jour que c'est faux. À dire vrai, c'est surtout pour la société *corporatiste* moderne que les shadowrunners sont importants. Sans vouloir torpiller les illusions de ceux d'entre vous qui souffriraient encore du complexe du héros solitaire, en guerre contre l'empire corporatiste capitaliste, je suis bien obligé de reconnaître que la seule raison d'être des shadowrunners est que les corpos ont besoin de nous. La pilule est un peu dure à avaler ? Bienvenue dans le monde réel, les gars.

Le fait est qu'au XXI^e siècle, tout est étiqueté, catalogué et référencé au micron près. La Matrice sait tout, et peu de choses échappent à ses tentacules inquisiteurs. Avec un programme de recherche approprié, on peut apprendre à peu près n'importe quoi sur n'importe qui. Mais les shadowrunners sont des fantômes dans cette machine d'informations; des sans-SIN doués de capacités précieuses pour les corpos. Nous sommes un élément vital parce que nous représentons un réservoir de personnel anonyme, invisible, sans le moindre fil à la patte. Nous n'avons même pas d'existence légale ! Nous sommes donc idéalement placés pour exécuter la sale besogne des corpos. En clair, elles nous laissent vivre parce que nous leur sommes utiles.

• Un brin simpliste, mais correct sur le fond. Les shadowrunners et les corporations vivent en quelque sorte une relation symbiotique. Nous avons besoin des corpos parce qu'elles sont nos meilleurs employeurs (et de très loin nos meilleures cibles), elles ont besoin de nous pour leurs opérations clandestines. C'est aussi simple que cela.

• Argent



SURVIE À L'OMBRE DES CORPORATIONS

• No way, *omae* ! Je prends peut-être le fric des corpos, mais je ne suis certainement pas un lèche-cul de cirer de pompes de petit soldat corpo ! Être en marge de la "société" nous offre une liberté totale, du genre dont les esclaves corporatistes ne font que rêver !

• Dr D

• Ben tiens. Je suis sûr qu'un tas de shaikujin seraient prêts à laisser tomber leur conapt confortable et leur boulot de neuf à cinq pour vivre au milieu des rats du diable et se faire tirer dessus à tout bout de champ... N'avoir aucune existence légale, se cacher de la Lone Star et vivre dans les Barrens, bien sûr ! C'est ça, la liberté ! Non, la plupart des runners font ce boulot pour survivre, pas par goût de l'aventure.

• Hangfire

LA RÈGLE DU JEU

Il existe un délicat équilibre entre les besoins et l'avidité d'une corporation. Les shadowrunners marchent sur la corde raide entre ces deux pôles. Un pas de trop dans la mauvaise direction, et la corporation risque de vous trouver plus rentable mort que vivant. Si nous n'étions rien d'autres qu'une menace permanente pour leur sécurité, les ténors du milieu corporatiste auraient vite fait de nous balayer jusqu'au dernier. Mais comme ils ont besoin de nous, ils observent certaines règles "tacites" en ce qui concerne notre recrutement et notre utilisation. À quoi bon gaspiller des ressources précieuses ? Les bons runners connaissent la règle du jeu et savent en jouer. Les mauvais finissent généralement au fond d'un canal. Capitaine a dit qu'il lui semblait important de revenir sur les fondamentaux, j'en ai donc dressé la liste en demeurant aussi simple que possible.

On ne se fait pas prendre

C'est la règle numéro un du shadowrunning. Quoi que vous fassiez, ne vous faites pas prendre la main dans le pot de confiture. Les corpos considèrent peut-être le shadowrunning comme un élément du business, mais ne croyez pas que ça va vous aider si vous déclencher un signal d'alarme au milieu d'un complexe corpo de haute sécurité. Les gardes n'accepteront pas vos arguments, et votre employeur niera avoir eu connaissance de vos agissements. Les bousilleurs qui sabotent le boulot finissent généralement les pieds devant; ceux qui arrivent à se carapater n'ont plus qu'à tirer la chasse sur leur réputation.

• Un truc à bien garder en tête quand vous vous faites prendre, c'est de la jouer cool et de fermer votre gueule. Les flics corpos et la Lone Star feront tout ce qu'ils peuvent pour vous amener à cracher le morceau; en la bouclant suffisamment longtemps, vous amèneront peut-être - et je dis bien peut-être - votre Johnson à tirer quelques ficelles pour vous faire sortir. Il est certainement dans son intérêt que vous soyez dehors au lieu de tailler une bavette avec les autorités. Bien sûr, j'ai connu des Johnson qui avaient payé la caution d'un runner pour mieux le faire descendre dès sa remise en liberté. Les morts ne parlent pas.

• Dancer

• Dans ces cas-là, tu as peut-être intérêt à passer un marché avec l'autre camp. Le truc, c'est de savoir de

quel côté sauter, et d'espérer qu'il y aura quelqu'un pour te rattraper.

• Skater

On ne joue pas les gros bras

Vous êtes supposés être des professionnels, alors comportez-vous comme tel. Combien de fois je me suis retrouvé à un rendez-vous en compagnie de jeunes runners tout juste sortis d'un trou à rats urbain comme les Redmond Barrens ou El Infierno. Généralement, ce sont des gangsters ou d'ex-gangsters habitués à être la terreur de leur quartier. Ils roulent des mécaniques, en font des kilos et jouent à des petits jeux de domination avec le Johnson, comme s'il se préoccupait de savoir qui est le caïd du *barrio*. La plupart de ces rigolos sont poliment remerciés, ou pire encore, embauchés comme chair à canon dans des runs-suicide. Ne soyez pas stupides. Vous voulez être traités en professionnels ? Alors, soyez professionnels.

• Cette remarque s'applique aussi au marchandage. Il s'agit de savoir où et quand marchander, et combien réclamer. Si vous demandez trop ou trop peu, vous passerez pour un prétentieux ou pour un novice. N'oubliez pas que les Johnson ont accès à d'autres ressources que de l'argent. Et gardez toujours cette règle d'or à l'esprit : la moitié d'avance.

• Brick

On ne pose pas trop de questions

Votre Johnson ne vous dira jamais tout ; c'est comme ça. Il ne vous dira pas son vrai nom, pour qui il travaille ni quelles sont ses raisons de vous embaucher, et une fois sur deux il vous mentira même au sujet de l'objectif réel de la shadowrun. Dans les ombres, ce qui compte, c'est ce que vous avez besoin de savoir, et la plupart du temps vous n'aurez pas besoin de savoir. En fait, plus vous en saurez, moins vous aurez de valeur; même aujourd'hui, on peut parfaitement en savoir trop. Si un Johnson se persuade que vous représentez un danger, il voudra vraisemblablement vous réduire au silence, définitivement.

On fait ses devoirs consciencieusement

Par contre, vous ne perdez rien à vous renseigner discrètement de votre côté. Ça fait mauvais genre de s'adresser directement à son Johnson, mais il serait stupide de ne pas procéder à quelques vérifications élémentaires concernant ses motivations et affiliations. Même chose pour la shadowrun elle-même, *renseignez-vous d'abord*, ça peut vous sauver la vie comme sauver votre réputation. Apprenez tout ce que vous pouvez à propos de votre cible avant de passer à l'action. Parlez à vos contacts, voyez ce qu'ils savent. Dressez un plan à l'avance, et prévoyez un plan de secours si le premier ne fonctionnait pas (c'est presque toujours le cas). Par-dessus tout, souvenez-vous qu'aucun plan ne survit à la confrontation avec l'ennemi.

• C'est un conseil à double tranchant. Sûr, il faut se renseigner, mais si vous fourrez votre nez partout, vous risquez d'attirer l'attention de votre cible. Alors faites ce que vous dit Prime, mais ne poussez pas trop votre chance ou votre cible aura eu le temps de tirer ses propres plans de son côté.

• Argent

SURVIEURE À L'OMBRE DES CORPORATIONS



On prend soin de ses sources

Vos contacts sont ce que vous possédez de plus précieux. Prenez soin d'eux et ils prendront soin de vous. Ça veut dire protéger vos sources, et ne jamais chercher à connaître celles des autres (la marque d'une incompétence qui ne trompe pas). Ne mettez pas vos sources dans une position où vous n'aimeriez pas vous trouver. Si vous avez une amie qui travaille dans une corpo et que les informations qu'elle vous transmet entraîne son renvoi, vous avez perdu à la fois une amie et une source de renseignements. Enfin, n'oubliez pas de récompenser ceux qui vous ont aidé.

- Un autre avantage d'avoir un vaste réseau de contacts, c'est qu'on est renseigné plus vite dès qu'un individu suspect commence à s'intéresser à vous.
- Face

On limite les dommages collatéraux

Les corpos s'attendent à subir un certain nombre de shadowruns; c'est la loi des affaires. Mais plus vous causez de dégâts, plus vous coûte cher à votre cible. Et plus vous lui coûte cher, plus elle risque de vous en vouloir. En d'autres termes, tâchez de faire en sorte que vos cibles n'aient jamais aucun intérêt à vous faire descendre.

Les dommages collatéraux comprennent tout ce qui n'est pas absolument indispensable pour parvenir à vos fins : tuer ou blesser les membres du personnel de sécurité, détruire des biens corporatistes, planter un système de sécurité et ainsi de suite. Dans l'idéal, une shadowrun ne devrait pas laisser la moindre trace de votre passage.

Moins vous entraînez de dégâts, mieux c'est. En général, les Johnson préfèrent les shadowruns discrètes à celles qui laissent un monceau de cadavres dans leur sillage.

Bien sûr, si c'est le client qui vous demande de faire du grabuge, alors là...

- Je suis toujours surpris de voir le nombre de runners qui s'imaginent pouvoir entrer dans une corpo en défonçant la grande porte, descendre quelques vigiles et se tailler avec leur butin en poche. Aucune finesse, aucune subtilité - et après on s'étonne de se prendre la riposte corporatiste en pleine figure et que le Johnson soit devenu injoignable !
- Fro

- La limitation des dommages collatéraux est habituellement un bon moyen de se mettre dans les petits papiers de son Johnson, sauf quand il vous demande spécifiquement de causer un maximum de dégâts, auquel cas je vous suggère de vous renseigner pour tenter de découvrir pourquoi. La plupart du temps, ça veut dire que votre Johnson veut vous embaucher pour faire diversion, ou qu'il trempe dans une très, très sale affaire.
- Eye-Spy

On n'arnaque pas son employeur

Faites bien attention : la règle suivante est la plus importante que vous lirez jamais. *On n'arnaque pas son employeur.* Un shadowrunner surpris à doubler ou trahir son employeur est presque certainement un shadowrunner mort. Même si vous survivez à l'entourloupe, plus la

SURVIEURE À L'OMBRE DES CORPORATIONS

peine d'espérer retrouver du boulot dans les ombres (vous pouvez certes changer de nom et de visage, ou vous envoler pour une destination où personne n'a jamais entendu parler de vous, mais mieux vaut que ce ne soit pas dans un endroit où votre Johnson et sa corporation pourront vous retrouver). Les corporations ont beau s'appuyer sur les shadowrunners, elles ne peuvent pas se permettre de leur laisser croire qu'ils peuvent les rouler dans la farine et s'en tirer. Ceux qui se retournent contre leur employeur servent généralement d'exemple aux autres. J'en ai vu quelques-uns, et croyez-moi, j'ai retenu la leçon. Ne déconnez pas avec M. Johnson - ça n'en vaut vraiment pas la peine.

On ferme sa grande gueule

Cette règle est directement liée à la précédente. Quand vous avez bouclé un run, vous résistez à l'envie de le clamer sur les toits et vous l'oubliez. On vous paye pour votre discrétion autant que pour votre savoir-faire. Donc, pas de bavardages de comptoir au bar du coin, pas de diffusion dans la Matrice des détails les plus saignants, et pas de vantardises auprès de votre entourage sur le rôle que vous avez pu jouer dans le run du siècle. Si vous éprouvez le besoin de parler d'un run sur un noeud protégé, comme Shadowland, au moins changez les noms et les dates pour protéger les intérêts de votre employeur. S'il y a des fuites, c'est à vous que M. Johnson pensera en premier. Et si vous avez connaissance de certains détails embarrassants, ne croyez pas que vous aurez pour autant barre sur votre employeur ; demandez-vous plutôt si cela ne vous donne pas plus de valeur mort que vivant.

Par contre, partagez autant d'informations que possible avec vos collègues. Je sais que ça peut sembler contradictoire avec ce qui précède, mais ce qui nous intéresse, ce n'est pas de savoir qui vous a engagé ni pourquoi - plutôt de connaître tout ce que vous pouvez nous apprendre sur les dispositifs de sécurité du site que vous venez de visiter.

On tient sa parole

Le but de toutes ces règles est de jeter les bases d'une relation de confiance entre shadowrunners et Mrs. Johnson. Oh, pas la peine de vous esclaffer. C'est vraiment ça. Il faut bien qu'il y ait un minimum de confiance entre les deux, sans quoi, tout le système s'écroule. Un Johnson qui se taille une réputation de traître ou de commanditaire de missions suicide finit par décourager les bonnes volontés ; un shadowrunner qui bavarde à propos de ses opérations finit par se retrouver au chômage (ou par piquer une tête dans le canal le plus proche avec des chaussures en béton).

C'est là que cette qualité qu'on appelle l'honneur entre en jeu. Si vous dites à un Johnson que vous allez faire quelque chose, faites-le ; si un Johnson vous trahit, faites-le savoir autour de vous. C'est comme dans les ombres. Ça marche dans les deux sens. Les corpos ont besoin de nous, besoin de pouvoir compter sur nous le moment venu ; elles ne veulent pas d'un Johnson foireux qui détruit leur réputation et les fasse boycotter par la main-d'oeuvre qualifiée. Ce genre de personnage se retrouve d'ailleurs très vite sur liste noire ; si vous êtes engagés pour le traquer, pensez que vous rendez service aussi bien aux corpos qu'à la communauté des ombres.

LA VIE DE M. JOHNSON

Par Boom

On me fait souvent remarquer que ces fameux "M. Johnson" doivent certainement avoir l'espérance de vie la plus courte de tous les cadres corporatistes. Aux yeux de leur compagnie, ils en savent trop ; et aux yeux des shadowrunners, ce ne sont que des rascals sans scrupules qui ont probablement envoyé une demi-douzaine de collègues à la mort. La question est donc la suivante : qu'est-ce qui peut bien pousser une personne saine d'esprit à devenir un Johnson ? Ma foi, je crois être assez bien placé pour répondre, attendu que j'ai moi-même été un Johnson.

On peut distinguer grosso modo deux catégories de Johnson : le professionnel (soit salarié d'une corpo, soit freelance) et l'amateur.

L'amateur est généralement un chef d'entreprise ou cadre supérieur quelconque, qui a besoin de shadowrunners pour un boulot ponctuel. Il ne travaille pas avec le milieu des ombres sur une base régulière et, pour des raisons qui ne regardent que lui, il ne désire pas s'adresser aux canaux habituels. Peut-être nourrit-il un projet secret pour lequel il ne fait confiance à personne, à moins qu'il ne poursuive des buts personnels incompatibles avec les intérêts de sa corpo (ou de ses supérieurs directs). Il se fait donc Johnson par nécessité. Les missions qu'il propose sont souvent délicates, car elles vous entraînent généralement au coeur de la politique interne des corpos.

Mais l'amateur peut aussi n'avoir rien à voir avec les intrigues du monde corporatiste. De mon temps, j'ai travaillé aussi bien pour une coalition de petits fermiers en guerre contre une corpo agricole que pour un cadre moyen infidèle à la recherche de son ex-maîtresse partie en emportant des holos compromettants. Généralement, l'amateur se repère tout de suite ; il est nerveux, hésitant et ne connaît pas les usages du monde des ombres. Il entre en contact avec vous par l'intermédiaire d'un arrangeur ou d'un prête-nom, et formule ses exigences d'une manière vague et contradictoire. Notez qu'on a parfois des surprises ; j'ai connu des Johnson amateurs qui se comportaient en vrais professionnels. Il faut dire que les compétences ne sont pas très différentes, pour s'imposer dans un conseil d'administration ou se faire respecter dans les ombres...

Le Johnson professionnel est celui qu'on rencontre le plus souvent. C'est un agent corporatiste dont la fonction consiste principalement à recruter des shadowrunners. Il (ou elle - il ne faut pas croire, je connais aussi bon nombre de Mmes Johnson) est généralement en bonne position dans la course au pouvoir, et ses contacts avec les ombres sont la clef de son ascension. Il connaît tous les petits secrets de ses collègues, et n'hésite pas à s'en servir pour grimper les échelons. Faites attention à lui, car ses manigances finissent souvent par payer ; s'il se retrouve à un poste d'influence, vous serez bien contents de l'avoir dans votre poche... Ou bien embêtés de vous l'être mis à dos !

Contrairement à la croyance populaire, le boulot du Johnson professionnel ne consiste pas à tromper les shadowrunners ni à les envoyer dans un piège. Oui, le Johnson ment. Un Johnson qui vous dit toute la vérité est, soit un fou, soit un désespéré. En revanche, un Johnson qui double systématiquement ses employés ne fait pas de

SURVIEUX À L'OMBRE DES CORPORATIONS

vieux os. C'est qu'il doit soigner sa réputation, s'il veut continuer à faire appel à des gens de qualité – tout comme un arrangeur doit veiller à ne pas compromettre son réseau de contacts. Quand un Johnson plante une équipe de shadowrunners, c'est, soit qu'il se fiche de sa réputation – peut-être parce qu'il compte se retirer aussitôt après le run –, soit qu'il s'est fait doubler par ses propres supérieurs. Ça arrive plus souvent qu'on ne le croit.

- Exact. Je me souviens d'avoir été embauché par une Mme Johnson pour récupérer des données brûlantes, il y a quelques années de ça. En réalité, les données en question ne valaient rien; l'opération n'était qu'un leurre, destiné à détourner l'attention d'une autre affaire conduite par le supérieur de notre Johnson. La pauvre était encore plus furax que nous.

- Neddy

- Bonhomme, ce n'est pas une shadowrun tant que ton Johnson n'a pas essayé de t'entourlouper. C'est aussi simple que ça.

- Jaxon

- On dirait que tu n'as pas eu la main heureuse avec tes Johnson, mon pauvre Jaxon. En tout cas, la plupart de ceux que je connais sont dignes de confiance – pour autant qu'on puisse l'être dans la partie. Ce sont ceux qui poursuivent des buts personnels, ou qui se font manipuler par leurs supérieurs, qui posent problème. Toute l'astuce consiste à les flairer de loin et à les éviter comme la peste.

- Sioux City Sue

En fait, la majeure partie des Johnson corporatistes ne sont pas plus les véritables "employeurs" d'une équipe de shadowrunners que les Johnson freelance. Ils servent surtout d'hommes de paille pour permettre à leurs supérieurs de conserver l'anonymat. Quand le vice-président de Novatech a besoin d'hommes de main, il ne va pas aller recruter ses shadowrunners lui-même; il se contente de passer le mot à quelqu'un au département de la Rectification des Ressources, pour qu'on mette un Johnson sur l'affaire. Le plus souvent, les shadowrunners n'apprennent jamais qui a commandité leur mission.

- Les grosses légumes n'embauchent elles-mêmes que dans les affaires trop délicates pour être dévoilées, même à un Johnson d'entreprise – ce qui veut dire que vous pouvez vous attendre à une opération à haut risque.

- Hood

- Pas mal de Johnson corporatistes font travailler leur propre écurie d'arrangeurs, qui leur servent d'intermédiaires. Quand ils ont besoin de main-d'œuvre, ils se tournent vers celui qui est le plus susceptible de leur dénicher l'équipe ad hoc. Selon sa façon de travailler, l'arrangeur lui remet parfois un dossier complet sur les équipes qu'il lui propose – sans compter les éventuels renseignements accumulés sur vous par les corpos au fil des ans.

- Marcelles

- Certaines corpos utilisent des noms d'emprunt personnalisés. D'après la légende, le premier d'entre eux fut le

célèbre "M. Johnson", devenu depuis le nom générique de tous les recruteurs de shadowrunners. Plus récemment, chez Saeder-Krupp, on se sert du nom de Brackhaus. Herr Brackhaus n'existe pas réellement – ce n'est que l'identité fictive qu'endossent les Johnson de Saeder-Krupp dans leurs relations avec les shadowrunners.

- Kilroy

- C'est surtout ce que Lofwyr voudrait bien nous faire croire, oui ! C'est dingue que tu aies réussi à rester en vie toutes ces années, avec une crédulité pareille...

- Dragonslayer

- L'une des dernières identités à la mode chez Mitsuhama, c'est "M. Bunraku". Probablement une mauvaise blague de la part d'un petit malin du bureau des opérations clandestines de MCT : en japonais, *bunraku* désigne le manipulateur d'un théâtre de marionnettes, et dans l'argot du Yakusa, c'est une prostituée. On voit dans quelle estime Mitsuhama tient les shadowrunners.

- Soylent Grin

LES AGENTS CORPORATISTES

Par Nightfire

Si la majeure partie des shadowrunners opèrent en freelance, travaillant pour le plus offrant et vivant au jour le jour, certains d'entre nous optent pour une voie différente et deviennent salariés à plein temps d'une seule et même corporation. Rebaptisés "agents corporatistes" – et gratifiés de toutes sortes de noms d'oiseaux – nous offrons à nos patrons une main-d'œuvre fiable et discrète à laquelle ils peuvent faire appel à tout moment. Nous bénéficions en contrepartie de la stabilité et des revenus réguliers qui font souvent défaut aux autres shadowrunners.

Travailler pour une corpo me procure un certain nombre d'avantages : un salaire fixe, un équipement renouvelé régulièrement, un toit confortable et le soutien de mon patron. Mais le plus important à mes yeux, c'est que, dans ce job, je sais où me situer. Avec les renversements d'alliance qui secouent sans arrêt le monde des ombres, on peut se retrouver à travailler une semaine pour une corpo, puis pour sa concurrente directe la semaine suivante. Difficile de savoir où sont tes amis dans ce genre de situation. En louant mes services à une corporation précise, je sais exactement qui sont mes amis et qui sont mes ennemis.

- C'est peut-être vrai la plupart du temps, sauf que les mégacorporations sont de sacrés monstres, et que ce n'est pas parce que tu bosses pour Ares Macrotech, par exemple, que tu n'auras que des amis dans la grande famille Ares. Les rivalités inter-services, les luttes de pouvoir et la politique interne sont parfois aussi difficiles à suivre (et tout aussi dangereuses) que les passes d'armes entre corporations rivales. Au moins, dans les ombres, tes ennemis sont franchement dans le camp d'en face. Ils ne font pas semblant d'être de ton côté pour mieux tirer le tapis sous tes godasses à la première inattention.

- Ditch

- Il ne faudrait pas croire non plus que les agents corporatistes sont des employés comme les autres. Les meilleurs d'entre eux ressemblent en tous points à des

SURVIEURE À L'OMBRE DES CORPORATIONS

shadowrunners, sans-SIN et totalement en marge de la loi. Ce qui veut dire qu'ils n'ont aucune existence légale. La compagnie les paie sur ses fonds secrets, les héberge dans des résidences non-déclarées et leur fournit de fausses identités; mais qu'elle décide qu'elle n'a plus besoin d'eux, et ils se retrouvent littéralement à la rue, aussi démunis qu'un clodo des Barrens. Enfin, qu'un clodo des Barrens formé aux arts martiaux et bardé d'implants dernier cri, disons.

• Doc Foniks

Les corporations qui ont les moyens de se payer des agents à plein temps ont tendance à bien les traiter. Elles prennent soin de la logistique – en fournissant le matériel, les planques et les fonds – et nous laissent la planification et l'exécution des opérations. Évidemment, on nous laisse un peu moins la bride sur le cou qu'à des shadowrunners ordinaires; nous devons malgré tout nous conformer aux règles de la compagnie. Nous rendons des comptes à nos employeurs, comme les autres shadowrunners à leur Johnson, mais nous n'avons pas systématiquement carte blanche pour mener notre mission à bien.

Par exemple, mon truc à moi, c'est la Matrice. Comme n'importe quel decker, je bidouille moi-même ma console et j'écris mes propres softs. Pour ça, j'ai un accès gratuit au matériel et aux outils de programmation de ma corpo; par contre, tout ce que je programme doit être avalisé par mon employeur avant que je puisse l'utiliser au service de la corpo.

• Très joliment tourné, Nightfire. Mais je peux t'assurer que beaucoup de shadowrunners ne supporteraient pas un tel droit de regard sur leur travail. Ça paraît peut-être super au début d'avoir accès à tous ces joujoux corporatistes, mais les shadowrunners éprouvent souvent une véritable aversion envers l'autorité. Les deckers se fabriquent leur propre matériel, les magiciens planchent sur leurs sorts à leur guise, les samourais se choisissent leurs propres flingues et les interfacés customisent leurs véhicules et leurs drones au point de les transformer en véritables arbres de Noël. Ce genre de fantaisie passe généralement assez mal auprès des services administratifs. Quand tu es un agent corporatiste, tu dois faire les choses selon les règles. Personnellement, j'ai jeté les règles aux orties depuis longtemps.

• FastJack

Dans les ombres, les agents corporatistes passent pour des "vendus" parce qu'ils travaillent exclusivement pour une corporation. Apparemment, ce serait en contradiction avec la vision romantique du mercenaire rebelle en guerre contre l'exploitation corporatiste, volant les riches pour donner aux pauvres – et plus spécifiquement, à lui-même. À mon avis, ce serait plutôt les shadowrunners qui changent de camp d'une semaine à l'autre qui seraient les vendus, mais la question n'est pas là. L'important, c'est que les agents corporatistes sont souvent décriés par les shadowrunners freelance. Si vous

envisagez de signer auprès d'une corpo, sachez que bon nombre de vos soi-disant "amis" risquent de mal le prendre.

Attention aussi à ne pas attraper la grosse tête; après avoir habité dans les pires trous à rats, couru comme un perdu après les runs à la petite semaine et entretenu votre équipement à coups de prières et d'huile de coude, vous risquez de vous trouver comme un coq en pâte dans vos pantoufles d'agent corporatiste. Parfois, on nous confie un matériel dont le reste du monde ne connaît même pas encore l'existence. Nos patrons attendent qu'on donne le meilleur de nous-mêmes, et ils ne regardent pas à la dépense pour nous en donner les moyens.

• Autre omission de Nightfire, le fait que les agents corporatistes sont un peu dans la même situation que les Johnson : ils en savent long sur la compagnie, et le milieu des ombres ne leur fait aucune confiance. Une fois étiqueté agent corporatiste, vous devez ramer dix fois plus pour vous faire des amis. On vous accuse d'être un espion, un filic infiltré ou que sais-je encore. On s'imaginerait que vous avez conservé des contacts avec votre ancien employeur - ce qui est parfois vrai, d'ailleurs; et il y aura toujours un vieil ennemi rancunier pour tenter de vous retrouver, maintenant que vous ne bénéficiez plus de la protection de votre employeur. Vous avez intérêt à être deux fois plus hargneux et deux fois plus compétents que les autres si vous voulez tirer votre épingle du jeu.

• Argent

• N'oublions pas les agents qui travaillent pour d'autres organisations : le gouvernement des UCAS ou du Tir, la Mafia, le Yakusa, la Fondation Draco ou la Nation Humaine, pour n'en nommer que quelques-unes. Certains travaillent pour des groupes ou des personnes tellement discrètes qu'on ignore parfois jusqu'à leur existence même; ces groupes ont le bras si long qu'il est presque impossible de leur échapper quand on décide de se ranger. Pas vrai, Argent ?

• Wolf

• Travailler pour une organisation offre une certaine sécurité. Les gadgets, les partenaires compétents (sans compter les relations personnelles qui se nouent quand on travaille sans arrêt avec la même équipe), les missions d'envergure, les avantages en nature... C'est comme le shadowrunning normal, mais pour un profit beaucoup plus important. Sauf que la perte d'indépendance est dure à avaler. J'ai touché aux deux, et même si les ponts ne seront jamais tout à fait coupés avec mes anciens employeurs - j'en ai vu et appris trop long à leur sujet - je savoure aujourd'hui mon indépendance retrouvée. Cela dit, je ne sais pas ce que je ferais s'ils me rappelaient. Il y a un changement qui se produit en vous quand vous bossez pour une organisation. Ce n'est ni bon ni mauvais, c'est différent, voilà tout. C'est une affaire de choix. C'est toujours une affaire de choix.

• Talon

LE TOP DIX DES MÉGACORPORATIONS

Les dix prochains fichiers détaillent chacun le profil d'une mégacorp AAA, des plus imposantes aux plus modestes. Ils n'ont pas été faciles à réunir. Oh, on connaît plein de shadowrunners en possession d'infos intéressantes - comme cette équipe qui a dérobé des prototypes d'armes militaires dans un entrepôt d'Ares à Detroit, ou cette autre à qui le cadre sup' de MCT qu'elle exfiltrait a déballé tous les secrets d'alcôve de la compagnie. Mais ces infos ne sont que des faits isolés; elles ne suffisent pas pour dépeindre le tableau dans toute son ampleur, ni pour vous faire toucher du doigt les véritables enjeux de chaque mégacorp.

Non, ce qu'il nous fallait, c'était des faits solides et des renseignements de l'intérieur. Seulement, les costards savent tenir leur langue, et il faut autre chose que des shadowrunners ordinaires pour la délier; c'est du travail d'experts, réservé aux ex-esclaves corpos repentis ou aux analystes extérieurs qui suivent l'évolution des mégacorps avec autant d'attention que les gangs des rues suivent le championnat d'Urban Brawl.

Naturellement, notre bonne vieille équipe de Shadowland a relevé le gant et nous avons trouvé les sources qu'il nous fallait. Croyez-moi, ceux qui ont rédigé ces articles savent de quoi ils parlent, des squelettes dans les placards aux accords commerciaux. Certains ont pris de gros risques en acceptant d'écrire - en hommage à la cause que défend le Shadowland.

Certains auteurs vous seront sans doute familiers, comme le Chromed Accountant et Pyramid Watcher, qui ont rédigé le topo sur Aztechnology. Vous reconnaîtrez également Lei Kung et les Sons of Thunder qui, fort heureusement, étaient toujours en vie et qui ont bien voulu updaten leurs infos concernant Wuxing. Même chose pour le Renraku Fox, qui a survécu sans dommage au bouclage de l'arcologie et qui a pu nous rencarder sur Renraku.

Parmi les autres contributeurs, il en est que vous verrez pour la première fois (et peut-être la dernière). Le Johnson d'Ares qui nous a pondu le papier sur sa corpo avait la réputation d'envoyer ses shadowrunners à la mort; vous n'êtes pas obligés de l'aimer, et je vous déconseille de lui faire confiance, mais c'est tout ce que nous avons pu dénicher.

Chauffard, Kensai, Naginata et Spiderhawk sont tous d'anciens costards qui ont décroché pour différentes raisons. Ils ont décidé de cracher le morceau sur leurs anciens employeurs et nous ont donc tuyauté sur Cross, MCT, Shiawase et Yamatetsu.

Le Marketeer et Felix semblent tous deux posséder leur sujet (Novatech et Saeder-Krupp, respectivement) sur le bout des doigts, même si la manière dont ils en ont appris autant reste un mystère. En tout cas, nous avons contrôlé chacune de leurs informations et toutes étaient fiables à cent pour cent ! Autrement dit, soit ce sont de sacrés espions, soit ils ont des contacts dans la boîte et veulent préserver leur anonymat, soit enfin ce sont des agents corpos chargés de véroler notre Shadowland avec de fausses informations soigneusement préparées. À vous de voir.

Comme toujours, utilisez ces renseignements avec discernement, vérifiez les faits et surveillez vos arrières.

• Captain Chaos

Transmis le : 27 février 2061 à 08:43:46 (EST)



ARES MACROTECHNOLOGY



Siège mondial : Detroit, Michigan.
UCAS Président/CEO : Damien Knight
P.-D.G. : Damien Knight
Statut corporatiste : Corporation publique
Principaux actionnaires :
Arthur Vogel (environ 24,1 %)
Damien Knight (environ 23,7%)
Nadja Daviar (environ 12,2%)

Divisions :
Knight Errant Security
Siège : Detroit, Michigan, UCAS
Directeur exécutif : Roger Soaring Owl
Ares Arms
Siège : Baltimore, Maryland, UCAS
Directeur exécutif : général Guido Cantarelli
AresSpace
Siège : Houston, Texas, CAS
Directeur exécutif : Charles Pollack
Ares Global Entertainment
Siège : Paris, France
Directeur exécutif : Gustov Von Sydow
General Motors
Siège : Detroit, Michigan, UCAS
Directeur exécutif : Eugene Fischer

Principales filiales : Ares Consumer Electronics, Ares Global Commsat, Ares Integrated Solutions, Ares Small Arms, Crystal Optics, Hard Corps, Leviathan Technical, Lifescape, Mostrans, NASA Consulting Inc., National Broadcasting Service, Osprey Technical Publications, Pratt & Whitney, Quick Trigger Systems, Silicon Valley/Apple Computer Products, Weapons World

Permettez-moi de me présenter. Je me fais appeler M. Johnson, et la confiance est mon fond de commerce depuis près de cinquante-quatre ans. J'ai appris à l'alimenter comme un nouveau-né, à la dispenser comme une drogue et à m'en servir comme d'une arme.

Je travaillais dans les ombres avec une équipe de professionnels depuis plus de cinq ans. Une nuit, mon équipe s'est jetée en plein dans une embuscade et s'est fait éliminer, pour la plus grande gloire médiatique d'une Knight Errant récemment créée. En sacrifiant mes compagnons, je venais de m'acheter une place d'agent au sein d'Ares Macrotech.

En tant que contractant clandestin pour Ares, j'ai rempli 94% de mes objectifs, même si 89% des free-lances que j'ai embauchés ne s'en sont pas sorti. C'est un chiffre énorme pour Ares, et malgré tout j'en éprouve une certaine frustration personnelle; quels que soient les coups tordus que j'arrangeais, je ne suis jamais parvenu à franchir cette barrière des 90%.

Vous avez peut-être déjà entendu parler de moi. Si vous avez jamais travaillé pour Ares sous ma direction, il y a 11% de chance que vous soyez encore là pour lire ma prose. Heureusement pour les autres, je n'aurai plus l'occasion d'alourdir ce score.

• Je connaissais ce fêlé sous le nom de Roddy Wilcott à l'époque où je travaillais encore pour Ares. Avant de courir les ombres, il était négociateur à la Lone Star. Lors de sa dernière mission, il avait réussi à convaincre un malade mental de l'échanger, lui, contre une dizaine d'otages. En réalité, le cinglé était un chaman toxique qui l'a retenu prisonnier pendant plus de soixante heures, sans cesser une minute de délirer et de lui embrouiller la tête. Et puis, il a fini par craquer et M. l'Otage a été embarqué dare-dare en unité antibactériologique. C'est là qu'on s'est aperçu que le toxique avait contaminé chacun des otages qu'il avait relâchés avec une espèce de virus militaire. Bilan des courses : trente-quatre morts.

Roddy n'a plus jamais été le même après ça. Chez Ares, il acceptait tous les sales boulots, tous ceux dont aucun autre Johnson ne voulait. C'est un sacré baratinneur, mais ses collègues ne pouvaient pas le sentir et personne ne voulait travailler avec lui. Dans son dos, on le surnommait "Judas".

• Errant Knight

• Ce genre de salopard a généralement une espérance de vie assez courte. J'ai comme l'impression qu'Ares a décidé qu'il était temps de le mettre à la retraite. J' imagine qu'en déballant son sac, il leur rend la monnaie de leur pièce.

• Argent

Vous vous demandez peut-être ce qui me pousse à vous dévoiler ces informations. Est-ce un nouveau piège que je vous tends ? Cette trahison, non seulement d'Ares, mais également de moi-même, est-elle la conclusion logique de mon existence ?



J'ai mes raisons. Mais sachez quand même ceci – les renseignements que je vous livre ici sont suffisamment exacts pour sceller mon destin.

Vous pouvez me faire confiance.

QUELQUES REPÈRES HISTORIQUES

Au début du troisième millénaire, un homme influent du nom de Nicholas Aurelius entrevit ce qu'il allait advenir du monde et fit le nécessaire pour s'y préparer. Actionnaire majoritaire de General Motors et propriétaire de diverses autres compagnies plus modeste, il entreprit de consolider son empire de manière à constituer l'un des tout premiers monstres industriels qu'on n'appelait pas encore des mégacorp : Ares Industries. Ares obtint rapidement l'extraterritorialité aux USA ainsi que dans de nombreux pays. Comme c'était une mégacorp américaine, l'ancien gouvernement US lui lâcha la bride sur le cou et lui accorda toutes les exonérations et concessions possibles en échange de son soutien, sur le sol américain comme à l'étranger.

Les contemporains d'Aurelius le considéraient comme un joueur, mais ses paris étaient presque toujours payants. Action après action, firme après firme, il se débarrassait des branches les plus faibles de son empire pour en étoffer ou en développer d'autres selon un schéma connu de lui seul; on disait qu'il n'hésitait pas à recourir à l'espionnage et au chantage pour convaincre ses partenaires (c'est la pure vérité; je possède une bande sur laquelle on voit le vieux Nick droguer un membre d'un conseil d'administration opposé au rachat de sa corp). Ce parfum de scandale ne gênait pas le gouvernement US; pour lui, ce qui était bon pour Ares était bon pour l'Amérique.

Comme n'importe quel prédateur, Nicholas Aurelius vivait sur le dos des faibles et des blessés. En 2016, il liquida une portion non négligeable de son empire (y compris ses parts conséquentes de General Motors) pour racheter la NASA au gouvernement en pleine déliquescence. Car, même avec Ares pour leur tenir la main, les USA vacillaient au bord du gouffre : durement ébranlés par le SIVTA, l'Éveil et la rébellion de la Danse Fantôme, ils voyaient leur économie périlcliter. Quand le président Garrety décida de brader la NASA, le Congrès le suivit et vota l'abandon du programme spatial tout entier, y compris les installations, les véhicules et l'équipement. Aux termes de l'accord, Ares s'engageait à restituer une partie de son matériel au gouvernement en 2055 – mais bien entendu, à cette date, les USA étaient morts et enterrés depuis longtemps.

Grâce à ses nouveaux joujoux, Ares lança un programme de sauvetage spatial particulièrement lucratif, récupérant des satellites et autres installations orbitales qu'elle revendait à leurs propriétaires à une fraction du prix du neuf. Elle accéda ainsi à une technologie ultra performante, sans parler des données de surveillance qu'elle collectait et de l'emprise qu'elle s'assurait sur l'infrastructure des communications satellites.

Aurelius céda temporairement sa place de CEO à Sakehisa Tajika au début des années 2020, mais conserva officiellement la direction des opérations. Tajika poursuivit le programme d'expansion qu'il avait initié, et Ares continua à prospérer. En 2024, la compagnie était rebaptisée Ares Macrotechnology. En 2028, le vieux Nick reprit ses fonctions, récupérant les rênes du pouvoir juste à temps pour piloter sa mégacorp à travers les

écueils du crash de 2029. Par chance, Tajika avait établi un réseau d'installations, modeste mais d'importance vitale, sans lien direct avec le net; ce réseau fut donc épargné par le virus. Les données stockées sur ces sites permirent à Ares de se remettre du crash beaucoup plus rapidement que ses concurrentes.

Aurelius finit par accuser la fatigue et décida de prendre sa retraite. Passant le flambeau à son fils Leonard, il termina ses jours convaincu que son Camelot personnel resterait à jamais dans la famille. Et puis, Lancelot fit son apparition...

Le 24 janvier 2033, à 11:42:08, un réseau d'ordinateurs programmés de main de maître se connectait à la Bourse de la Côte Est de Boston et initiait une série de transactions qui s'étalèrent à peine sur une minute. À 11:43:11, un inconnu s'avancit fièrement sur la scène mégacorporatiste et se présentait comme l'heureux propriétaire de 22% des parts d'Ares Macrotech. Cette célèbre "OPA de la Nanoseconde" fit connaître au monde entier le grand Damien Knight, raider corporatiste.

Surfant sur la vague de son OPA, Knight arracha le contrôle d'Ares aux mains trop faibles de Leonard Aurelius et devint le nouveau président et CEO de la mégacorp. Au cours des deux décennies suivantes, une rivalité féroce opposa les deux hommes, débouchant sur d'innombrables conflits internes et shadowruns (j'ai personnellement envoyé des dizaines de shadowrunners à la mort pour garder le secret sur nos petites querelles intestines). Knight parvint la plupart du temps à conserver l'ascendant, même si Aurelius lui chipa son poste de président en 2049.

Bien entendu, Nicholas Aurelius n'aurait jamais permis qu'un aventurier dérobe son royaume à son héritier; malheureusement pour son fils, le pauvre vieux mourut d'une attaque cardiaque quelques mois seulement avant "l'OPA de la Nanoseconde".

- Ouais! J'imagine que Knight ne voulait pas avoir la vieille crapule dans les pattes au moment de passer à l'action. Pas si bête ! Le vieux avait certainement encore plein d'atouts dans la manche...
- Godfather (of soul)
- Est-ce qu'il ne pourrait pas y avoir une mort naturelle chez les grands de ce monde, pour une fois ? Est-on réellement obligé de voir des conspirations partout ?
- Cynic

La clef du succès de Knight, c'était le soutien du grand dragon Dunkelzahn. Knight ne fut pas le seul gagnant dans l'OPA de la Nanoseconde; une holding du nom de Gavilan Ventures récupéra au passage 12% des parts de la mégacorp. Or, on le sait depuis la publication de son testament, Dunkelzahn possédait en sous-main Gavilan Ventures, grâce à laquelle il offrait à Knight le contrôle d'Ares... Quand il ne jouait pas sur sa rivalité avec Aurelius pour ses propres desseins.

Knight porta Ares vers de nouveaux sommets. Il développa ses programmes spatiaux publics et privés, et fit d'Ares Arms le leader mondial de la production d'armement. Son bébé personnel, Knight Errant Security, grandit en proportion et rivalise aujourd'hui avec les armées de la plupart des gouvernements du monde.

Ces dernières années, Ares joua un rôle décisif dans plusieurs événements clés qui touchèrent les UCAS ;

notamment, dans le désastre qui transforma Chicago en Bug City, et dans les présidentielles de 2057.

Au milieu des années 2050, Knight Errant fut informée, peut-être par Dunkelzahn, de l'existence des esprits insectes, et en particulier de ceux qui se servaient de la Confrérie Universelle pour se procurer des corps d'accueil. Knight lança secrètement un vaste programme d'épuration et envoya Knight Errant nettoyer discrètement tous les nids qu'il put trouver. L'opération se déroula sans accroc dans plusieurs villes importantes, jusqu'à ce que Knight Errant tombe inopinément sur le père de tous les nids à Chicago; prise au dépourvu, la compagnie provoqua la libération involontaire d'un nuage d'esprits insectes au beau milieu de la population. Elle réussit à introduire et à faire exploser une charge atomique sub-tactique au coeur du nid, mais sans résultat.

Après la mise en quarantaine de Chicago par les UCAS et la construction du mur qui scellait ses malheureux citoyens à l'intérieur, Detroit vit arriver les réfugiés en masse. Les tensions montèrent, alimentées par la crainte que certains réfugiés soient en réalité des insectes sous forme humaine, et des émeutes éclatèrent un peu partout. Knight Errant ramena l'ordre avec une violence inouïe, se taillant une réputation détestable à cette occasion.

L'image d'Ares en pâtit, jusqu'à ce que la compagnie lance une nouvelle opération à Chicago en 2058, fondée sur une nouvelle biotechnologie. Après avoir propagé sa bactérie Strain-III, qui se nourrit des entités astralement actives, dans toute la zone de confinement, Ares retira ses troupes et déclara la fin de la quarantaine. Le mur fut abattu, mais il n'y avait pas de quoi pavoiser. Aujourd'hui encore, Chicago n'est plus qu'un champ de ruines, et personne ne sait avec certitude si les esprits insectes en sont vraiment parti.

Pendant ce temps, Knight s'impliquait personnellement dans les présidentielles de 2057, en apportant tout son soutien au ticket Dunkelzahn/Haefner. Utiliser Ares Global Entertainment pour promouvoir la candidature populaire du dragon et appeler à un "nouvel Âge d'Or" dans les UCAS lui permit au passage de redorer le blason de sa mégacorp. Après l'assassinat du dragon, ses troupes contribuèrent à ramener le calme dans le pays, sans la brutalité qu'elles avaient affichée à Detroit – ce qui lui fit encore récupérer quelques points dans l'opinion publique.

Le testament de Dunkelzahn plaçait pratiquement Ares Macrotech entre les mains de Knight. Après toute une série de négociations et de manœuvres subtiles, Knight réussit à extorquer à Nadja Daviar le contrôle de Gavilan

Ventures, que Dunkelzahn lui avait légué. Il s'en servit pour déposer Aurelius et supprimer son dernier espoir de regagner un jour la maîtrise d'Ares. Aurelius accepta la défaite et revendit ses parts à Arthur Vogel, ancien candidat à la présidence et écologiste respecté auquel le dragon avait légué un siège au conseil d'administration. Avec les fonds ainsi récupérés, il prit des parts dans la rivale directe d'Ares, la toute récente Cross Applied Technologies; après plusieurs décennies de guerre larvée dans les coulisses, Aurelius endossait enfin ouvertement la défroque de l'ennemi juré de Damien Knight.

Avec le retour récent de Gavilan Ventures dans le giron de Nadja Daviar, Knight se retrouve de nouveau en position de devoir lutter contre son propre conseil. Les parts acquises par Vogel auprès de Dunkelzahn et d'Aurelius en font le principal actionnaire de la mégacorp, juste au-dessus de Knight. Ce n'est un secret pour personne que Nadja Daviar et Knight se détestent, et selon la rumeur, elle se servirait de sa position de vice-présidente des UCAS pour le mettre en échec. D'un autre

côté, Knight a suffisamment d'hommes à sa botte au sein du conseil d'administration pour faire entériner ses décisions. Avec trois personnalités aussi fortes à sa tête, peut-être qu'Ares sera plus stable qu'avec deux... Mais, je parie que c'est aussi ce qu'on disait de Fuchi.

LES TROIS GRANDS ACTIONNAIRES

Je ne suis pas exactement dans les petits papiers de ces grosses légumes, mais j'en sais probablement plus long sur elles que la plupart d'entre vous. Alors, voilà le tableau :

DAMIEN KNIGHT

Les spéculations vont bon train concernant le passé de Damien Knight. Ses origines avant l'OPA sont un mystère; il l'entretient d'ailleurs soigneusement, comme un élément fondateur de son image.

Eh bien, ne cherchez plus. J'ai la preuve irréfutable qu'il se faisait appeler auparavant David Gavilan, chef du projet Echo Mirage chargé de combattre le virus du crash de 2029. Le cliché joint à ce fichier montre clairement Damien Knight portant un uniforme étiqueté "Gavilan".

- Depuis quand les photos sont encore des preuves irréfutables? Donnez-moi une photo de presse de Knight, et en moins d'une heure, je vous sors un cliché qui le montre en train de culbuter la vice-présidente Daviar sur la table de réunion du conseil. Sérieusement, cette photo ne prouve rien, surtout qu'il n'existe aucun dossier militaire au nom de Gavilan.

- Ms. Thing



Cette photo provient des archives personnelles d'Alice Haeffner, membre elle aussi de l'équipe d'Echo Mirage, qui trouva la mort en combattant l'infection. Alice était la femme de – je vous le donne en mille – Kyle Haeffner, ex-lieutenant de Dunkelzahn et actuel président des UCAS. C'est en combinant son expérience militaire et sa compétence informatique avec les ressources et le génie du grand dragon que Knight a pu réussir son OPA de la Nanoseconde. Dunkelzahn nous a d'ailleurs laissé une piste évidente en baptisant sa holding Gavilan Ventures.

- Même avec toute sa compétence, Knight n'aurait jamais pu programmer l'OPA tout seul. Il a reçu l'aide d'un autre gourou de l'informatique... Qui est aujourd'hui son plus grand rival.
- Squire
- Tu es en train d'insinuer que Lucien Cross était dans le coup avec Knight et le grand Ver ? Tu as des preuves de ça ?
- Bitter Lemon
- Regarde à quelle date et à quel endroit Cross a fait fortune, et pour qui il travaillait avant ça. Et puis, demande-toi aussi pourquoi la concurrence est si féroce entre Ares et Cross...
- Squire

La soixantaine passée, Knight subit régulièrement des traitements de léonisation. Récemment, il a commencé à mettre une touche de gris dans ses cheveux pour renvoyer une image plus mature (tout en conservant l'allure d'un athlète de trente ans). Il ne ménage pas ses efforts pour entretenir sa légende de play-boy et multiplie les apparitions dans les cocktails mondains. Malgré tout, le vieillissement n'est pas si facile à acheter, même pour Knight... Sa jeunesse ne durera pas éternellement, et il le sait.

Peut-être justement parce qu'il est parfaitement conscient de n'être "que" humain, Knight éprouve à l'égard des Éveillés une fascination trouble qui se change fréquemment en mépris. Il n'hésite pas à recourir à la magie, mais préfère s'appuyer sur la haute technologie – et sur l'axiome voulant que le seul vrai pouvoir soit le savoir. C'est en s'appuyant sur ce principe qu'il a réussi à conserver son emprise sur Ares. À l'exclusion de Daviar et de Vogel, tous les membres du conseil d'administration lui mangent dans la main. Usant alternativement de fausses promesses, du chantage ou de la menace pure et simple, il arrive à les faire danser comme des marionnettes.

Knight se méfie de Vogel, mais ne s'en préoccupe pas outre mesure. Il le laisse s'occuper d'adapter certaines filiales industrielles à ses normes écologiques, et consacre de son côté une part toujours plus importante des ressources d'Ares aux domaines spatial et militaire.

Son principal souci pour le moment, c'est une grosse enveloppe de papier kraft remise à Nadja Daviar à la mort de Dunkelzahn, dont le contenu détaille le plan d'utilisation sur sept ans des 12% de parts qu'elle contrôle. Avec sa position de directrice de la Fondation Draco plus la vice-présidence des UCAS, Daviar a suffisamment d'influence pour que Knight se fasse des cheveux blancs. En plus, il se refuse à l'espionner magiquement, de peur

que les énormes ressources magiques de la Fondation ne lui permettent de détecter ce genre d'activités.

ARTHUR VOGEL

Arthur Vogel est un personnage assez énigmatique. Une brillante carrière d'avocat au service des causes écologiques, savamment exploitée du point de vue médiatique, suivie d'une campagne présidentielle orientée vers les problèmes de l'environnement, en ont fait un valeureux défenseur de Mère Nature aux yeux du grand public. Même depuis que le testament de Dunkelzahn l'a propulsé au conseil d'administration d'Ares – et que son rachat des parts d'Aurelius en a fait le principal actionnaire de la compagnie – il continue à passer pour un ardent défenseur de la nature, luttant de l'intérieur contre les méchantes mégacorporations polluantes.

J'ai eu l'occasion de le rencontrer une fois ou deux, et j'ai eu l'impression qu'il y croyait lui-même. Mais je peux vous dire que cette image est parfaitement caricaturale. Vogel reste avant tout un avocat. C'est vrai qu'il a fait beaucoup pour la défense de l'environnement, mais c'est comme ça qu'il gagne sa vie. Totalement détaché de la réalité, il ignore ce que représente le véritable dévouement à la cause. Son accession au conseil d'Ares a encore creusé le fossé entre lui et ses alliés éco-terroristes; ces derniers sont de moins en moins chauds pour prendre des risques selon les stratégies qu'il élabore. Pour conserver leurs bonnes grâces, il se voit contraint d'adopter des positions et des plans de plus en plus radicaux, qui le mettent en porte-à-faux vis-à-vis d'Ares. Tôt ou tard, il lui faudra choisir son camp.

Le plus grand mystère concernant Vogel, c'est la manière dont il a pu sortir les milliards de nuyens nécessaires au rachat des parts d'Aurelius. J'ai horreur de laisser une question de cette importance non résolue; j'espère que, si ce document a le moindre impact auprès d'Ares, il encouragera quelqu'un à démasquer ce pantin en révélant qui en tire les ficelles. En attendant, je peux toujours vous livrer le peu que j'ai découvert.

Dans les semaines qui ont précédé l'accord entre Aurelius et lui, Vogel a participé à un voyage organisé typiquement écolo, financé par Sierra, Incorporated, à travers toute l'Amérique du Nord. Au cours du trajet, il a fait trois arrêts discrets et imprévus : aux Everglades (Ligue Caraïbéenne), à Santa Fé (Conseil Corporatiste Pueblo) et dans le croissant nord de l'État Libre de Californie (près du Mont Shasta). Le lendemain de son retour, il rachetait les parts d'Aurelius.

Depuis, Vogel m'a ordonné plusieurs fois d'embaucher des shadowrunners pour livrer des rouleaux de parchemin cachetés en différents endroits. Chaque fois, il a tenu à les rencontrer personnellement avant leur départ et personne n'a plus jamais entendu parler d'eux par la suite. Deux ou trois fois, j'ai sacrifié d'autres shadowrunners pour suivre les livraisons. L'une d'elles a conduit mes gars dans le secteur pueblo de Denver, une autre à une piste d'atterrissage off-shore dans la Ligue Caraïbéenne, une autre enfin à Prince Edward Island, qui appartenait à l'époque à Dunkelzahn. Ils ont réussi à jeter un coup d'oeil sur un des parchemins, et m'ont rapporté qu'il était cacheté au moyen d'une sorte de noeud astral.

Que Vogel soit financé par une seule et même personne ou par trois demeure un mystère. Si elles sont trois, travaillent-elles de concert ou ignorent-elles leur

existence réciproque ? Peut-être que Vogel est plus malin qu'il n'y paraît, et qu'il mise sur plusieurs chevaux à la fois; j'espère qu'on finira par le découvrir.

En tout cas, quel que soit celui qui se cache derrière lui, Vogel n'a pas fait grand-chose pour limiter de manière sensible les infractions écologiques d'Ares Macrotech en général; il s'en prend plutôt à ses filiales, qu'il bombarde de recommandations et d'instructions faciles à circonvier. Bon nombre de ses conseillers et collègues du conseil de Sierra voient d'un sale œil son programme "d'aide à court terme pour une guérison à long terme" (selon les propres termes du nain), mais les médias continuent à tout gober en bloc.

NADJA DAVIAR

Si Damien Knight me fait froid dans le dos, un seul regard de Nadja Daviar suffit à me glacer jusqu'aux os. Dunkelzahn n'aurait pas pu se dégouter un meilleur avatar pour ses manigances.

Pour le moment, Daviar joue la carte de la discrétion. Knight lui a restitué le contrôle de Gavilan Ventures en août 2059 mais, après lui avoir bien fait comprendre qu'Ares Macrotech n'irait pas gaspiller son temps ni son argent dans une vendetta personnelle contre Leonard Aurelius, elle a paru se désintéresser de la question.

Je suis convaincu que Daviar consacre toute son énergie à concrétiser le tristement célèbre "plan septennal". Il suffit de voir le soutien qu'elle apporte à la nouvelle campagne médiatique d'Ares Global Entertainment en faveur d'un rapprochement UCAS-Ares. C'est elle qui a lancé au cours d'une interview le fameux slogan "une nouvelle ère pour les UCAS, une nouvelle Ares pour les UCAS" qu'on entend partout depuis.

Mais peut-être qu'elle se contente de guetter son heure, de guetter le jour où les fils qu'elle tisse au nom du dragon formeront une toile suffisamment solide pour y engluier irrémédiablement ses adversaires; en attendant, elle joue les atomes libres dans les affaires de Knight, l'obligeant à couvrir ses arrières comme s'il se trouvait encore sous le regard implacable de Dunkelzahn.

- Daviar consacre peu de temps à Ares parce qu'elle est beaucoup trop occupée à magouiller en coulisses. Avec toutes les opérations clandestines que finance la Fondation Draco, il est clair que la dame nous prépare quelque chose... Mais quoi ?
- Trouble

PRINCIPALES FILIALES

Ares, en particulier dans les UCAS, est un phénomène de société. Omniprésente, elle est si familière qu'elle se fond dans le décor et que son influence nous échappe. Pour la comprendre, il faut remonter à la source, et à ses principales filiales – constituant chacune une mégacorp à elle seule.

KNIGHT ERRANT SECURITY SERVICES

Voilà près de trente ans que Roger Soaring Owl dirige la filiale favorite de Damien Knight. Ce n'est un secret pour personne qu'il n'est qu'un homme de paille, expédiant les affaires administratives tout en laissant les commandes à Knight. Pour un homme dans sa position, il est étonnamment banal ; rien dans son dossier n'explique comment il a pu en arriver là.

Malgré de nombreuses recherches, je n'ai jamais pu découvrir comment il faisait pour conserver son poste. Il lui arrive de s'engueuler avec son patron, généralement quand ses exigences lui paraissent irréalistes ou trop coûteuses, mais, à ma connaissance, Soaring Owl ne s'est jamais ouvertement opposé à Knight.

- Soaring Owl et Knight se sont connus à l'armée, à l'époque où le premier était pilote dans les forces sioux et que le second se faisait encore appeler major Gavilan. Certaines rumeurs affirment que Soaring Owl aurait été un espion au service des visages pâles, mais ça paraît peu crédible.
- Everett

- C'est l'inverse. Soaring Owl est bien un espion, mais pour le compte des Sioux ! Il leur glisse des renseignements depuis des années, et il s'arrange régulièrement pour faire "égarer" des chargements d'armes en territoire sioux.
- Stretch

- Soaring Owl ne se contente pas de donner un coup de main aux Sioux; il développe également un réseau de barbouzes des NAO, à la fois au sein d'Ares et dans toute l'Amérique du Nord. Soit il joue les agents recruteurs pour Knight, soit il se construit son propre groupe d'influence amérindien.
- Misty B

Knight Errant a connu une forte croissance depuis ses origines, à l'époque où elle se contentait d'offrir une sécurité corporatiste haut de gamme. Ses services comprennent aujourd'hui les contrats de police municipale, la gestion des crises urbaines, les opérations des forces spéciales et les campagnes anti-insurrectionnelles. Bon nombre de gouvernements ont fait appel à elle pour mater des troubles publics, actes de rébellion et autres manifestations de polyclubs. Elle se distingue des compagnies de mercenaires standard par la modération de ses ripostes et la finesse de ses procédures d'infiltration. Ses troupes d'élite – les unités FireWatch – s'appuient sur le dernier cri du cyberware et sur la magie lourde.

Quand elle a compris que la menace des esprits insectes de Chicago n'était pas un événement isolé, Knight Errant a fondé le Centre de Contrôle de l'Éveil – un nom comme un autre, derrière lequel se cachent des équipes d'exterminateurs basées en des points stratégiques du globe et chargées de combattre à la commande la moindre menace éveillée.

Ces derniers temps, Knight Errant travaille d'arrache-pied sur une nouvelle arme non-mortelle. Rappelons que le testament de Dunkelzahn offre un prix en orichalque à la première firme capable de développer pour un prix accessible une arme non-mortelle, précise à plus de cent mètres.

- KE a déjà soumis un projet : une sorte de matraque avec générateur intégré capable de générer une onde sonore directionnelle. La victime est étourdie par le son, et subit des nausées et des crampes terribles. Nadja Daviar l'a bloqué en arguant que les critères de précision et de portée de la Fondation Draco n'étaient pas respectés. Malgré tout, les chercheurs de Knight Errant continuent à bosser et il n'est pas exclu qu'on retrouve



un jour cette nouvelle matraque à la ceinture des agents de la compagnie.

- Errant Knight

- Ça m'a l'air cool, ton truc ! Je préfère ça à leur prototype précédent : une sorte de fusil/sac à dos qui ionisait l'air dans l'axe de tir, avant de libérer une décharge électrique qui filait jusqu'à la cible. Ils ont dû renoncer, pour une question de coût de fabrication, je crois; sans compter les problèmes que ça posait avec les cibles équipées de cyberware.

- Lab Rat

Les Invisibles

Depuis quelque temps, certaines rumeurs internes font état d'un groupe d'agents magiciens particulièrement habiles à dissimuler leurs traces. Il s'agirait, dit-on, d'un service ou d'un groupe initiatique créé par Knight pour contrer les Séraphins de Cross ou les mages de la Fondation Draco. Après quelques recherches, je suis en mesure d'affirmer que ces rumeurs sont sans fondement; il n'existe aucun groupe de ce genre au sein d'Ares.

Par contre, j'ai découvert quelque chose qui y ressemblait beaucoup: notamment, deux rapports laissant fortement supposer que des initiés dotés d'une faculté de dissimulation métamagique encore inconnue jusqu'ici avaient agi de concert avec - ou pour le compte de - Knight Errant. La piste m'a mené à cinq noms, correspondant tous à des initiés de tradition chamanique. Originaires de groupes tribaux peuples, yakoutes et autres, ils travaillent en relation avec des Amérindiens employés chez Knight Errant. Ils semblent trop favorables à Ares pour être des taupes, mais trop indépendants pour être salariés de la compagnie. Ce sont manifestement des francs-tireurs ou des alliés très compétents, dont les motivations demeurent obscures. Malheureusement, ils ont eu vent de mes investigations et le gros des données que j'avais accumulées a été fort commodément détruit, il y a quelques jours. Je suis sûr qu'ils me surveillent en ce moment même.

ARES ARMS

Ares Arms produit tous les types d'armes auquel vous pouvez penser, du pistolet d'alarme à l'épée large en passant par le missile et par le char d'assaut - sans parler de la tonne d'accessoires et d'équipement militaire qui va avec. C'est la plus grosse productrice d'armement de toute la planète, fournissant aussi bien les mégacorps, les gouvernements et les rebelles. Les

conflits sont pour elle autant d'opportunités commerciales à saisir, et elle n'a aucun scrupule à équiper indifféremment l'une et l'autre des parties en présence. Les directeurs marketing d'Ares Arms sont de véritables démons de la loi de l'offre et de la demande: en plaçant leur camelote auprès d'un camp, ils obligent son adversaire à une course aux armements des plus profitables.

- En fait, Ares Arms intervient parfois en sous-main pour attiser les conflits ou préserver l'équilibre des forces; c'est vrai, que voulez-vous tirer d'une guerre qui se termine par une trêve ou une victoire ?

- Bouncing Betty

- Ares Arms et Knight Errant ont mis au point une tactique commerciale assez juteuse. Ça commence par une livraison d'armes à une quelconque guérilla du Tiers Monde, laquelle se prend à rêver de grandeur et commence à faire un barouf de tous les diables. Knight Errant débarque alors et vend son expérience anti-insurrectionnelle au gouvernement pris à la gorge. Elle balaye les rebelles, puis s'en va. Et un an plus tard, les deux compagnies recommencent le même cirque.

- Steel Lynx

Le général Guido Cantarelli est toujours vice-président exécutif de la filiale, malgré son état lamentable. Ça demande peut-être une trentaine de prises supplémentaires à l'équipe de tournage, mais en dépit de son Alzheimer, il débite son baratin publicitaire dans les spots Ares Arms avec toute la ferveur et la détermination du héros de guerre qu'il est.

- À ce qu'on m'a dit, il faudrait deux mages à temps plein pour contrôler les faits et gestes du général. Parfois, ils se servent de sorts d'illusion pour faire apparaître à ses côtés une militaire israélienne du nom de Maya, supposée savoir comment le "calmer" (c'est fou ce qu'on apprend avec une bonne sonde mentale).

- Special FX

- Maya est la chatte du général, pauvre abruti. Ne sous-estime pas ce pauvre Guido. C'est un vieux renard, et il n'a pas gagné ses décorations en laissant ses adversaires lui marcher sur le ventre.

- Mongoose

Le véritable dirigeant d'Ares Arms est Troy Carpenter, qui ne fera peut-être pas de vieux os dans la profession; voilà des années qu'il se sert de sa position comme

numéro deux de la filiale pour restructurer la production et la distribution. En fait, il a tellement bien fait son boulot en inondant les marchés légaux et illégaux qu'il est en train de faire chuter les prix ! S'il n'y prend pas garde, il pourrait bien se faire débarquer au profit du numéro trois - le général Zachary Klausen.

ARESPACE

En rachetant la NASA, Ares s'est assuré une place de premier plan dans la conquête spatiale; et apparemment, elle a bien l'intention de la conserver. Elle possède pour l'instant cinq stations orbitales (une sixième est en construction) allant de la modeste base de travail *Artemis* au vaste centre semi-commercial *Icarus*, en passant par le laboratoire de recherche *Daedalus*. Ces stations, aussi ruineuses soient-elles, sont également une source de revenus importante pour Ares, grâce à la recherche et à la production en microgravité, et les services de communications, de surveillance météorologique et d'analyse géologique. Ares envisage également d'ouvrir l'*Icarus* aux visiteurs extérieurs, pour concurrencer Yamatetsu.

- Au vu des rapports de sécurité des stations Ares, j'opterais plutôt pour Yamatetsu. Je n'ai pas envie de respirer du vide sous prétexte qu'un abruti sous-payé a oublié de remplacer le joint d'un hublot.
- Inspector 12
- Ares possède une autre station sur laquelle elle ne fait pas de publicité : l'*Helios*. J'ignore à quoi elle sert, ou même quelle est son orbite.
- Bellorophon
- C'est parce qu'elle n'est pas en orbite autour de la Terre, gros malin.
- Orbital Bandit

Dans ses bureaux d'Houston, le directeur Charles Pollack travaille comme un forcené. Depuis sa nomination au poste de vice-président d'AresSpace voilà deux ans, il a supervisé la construction de l'*Icarus* et avancé de deux ans le projet de base lunaire. Son prédécesseur, Dacia Lucas, a quitté Ares pour rejoindre Aurelius chez Cross Applied Technologies. Knight a nommé Pollack à sa place en le prévenant qu'il avait intérêt à faire des miracles. Heureusement pour lui, Pollack a surpassé les exigences de Knight en obligeant ses employés à donner sans arrêt le meilleur d'eux-mêmes.

- Une section entière du *Daedalus* a été dévolue au rôle de "goulag de recherche". Il semblerait qu'Ares ait décidé d'envoyer certains de ses criminels magiciens en prison en orbite, où ils servent à des expériences magiques hors de la biosphère. Inutile de préciser que les pauvres gars ne font pas de vieux os.
- Ad Astra

Si vous regardez de temps en temps l'émission scientifique hebdomadaire de NBS, Final Frontier, vous savez peut-être qu'Ares a installé une base lunaire près du site du premier atterrissage d'Apollo 11 sur la Mer de la Tranquillité. Cette base comprend des laboratoires de recherche dans des domaines allant de la médecine à la géologie. Mais c'est surtout l'avant-poste du grand

projet lunaire de la compagnie : l'installation d'une base dans le Bassin d'Aitken sur la face cachée du pôle sud lunaire. Cette nouvelle base semble jouer un rôle déterminant dans les plans à long terme d'AresSpace.

- Qu'en est-il des bases Ares sur Mars ?
- MUFON Boy
- Ares n'a pas d'intérêt sur Mars, il n'y a rien là-bas qui puisse lui rapporter des profits immédiats.
- Eldritch
- Les autres mégacorps - sans parler des astronomes amateurs du monde entier - ont tellement d'yeux braqués en permanence sur le ciel qu'une mission spatiale secrète est pratiquement impossible. Mais bien sûr, quand on dispose des ressources phénoménales d'une mégacorp comme Ares...
- Orbital Bandit

ARES GLOBAL ENTERTAINMENT

Voilà cinq ans, Gustov Von Sydow a remonté la North American Broadcasting System (NBS) - une filiale Ares à 100% - et ses succursales des limbes d'une quasi-extinction. Longtemps considérée comme une chaîne stérile ne diffusant qu'une propagande corpo à mourir d'ennui, la compagnie est devenue, sous l'impulsion de Sydow, une chaîne passionnante diffusant une passionnante propagande corpo. Cet exploit l'a propulsé à la tête d'Ares Global Entertainment (AGE) au départ à la retraite de l'ex-vice-président Lakha.

Suite à la désastreuse répression des émeutes de Detroit, Von Sydow a lancé une grande campagne de réhabilitation de l'image d'Ares. Grâce à l'aide de son insupportable acolyte français, Jean-Pierre Dupré, il a obtenu l'accord de Knight pour revitaliser les filiales d'Ares afin d'assurer leur suprématie sur le champ de bataille médiatique. Avec Jean-Pierre dans le rôle du Johnson, il a recruté un vaste réseau de shadowrunners et multiplie les sabotages et les piratages contre les autres consortiums médiatiques.

Son objectif est simple : redorer le blason d'Ares, par n'importe quel moyen. Au passage, toutes les occasions de nuire à la concurrence - et à Cross en particulier - sont bonnes à prendre.

Curieusement, l'un des plus redoutables adversaires de Von Sydow fait partie de la maison : il s'agit ni plus ni moins de Karen King, directrice d'Ares Seattle. Tout a commencé par une shadowrun ratée organisée par Von Sydow à Seattle, pour laquelle il a bien fallu que quelqu'un porte le chapeau. Au lieu d'abandonner Dupré à son triste sort (c'était sa faute, après tout), Von Sydow a tout rejeté sur King. Sauf que King n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds, et qu'elle a coincé Von Sydow dans un studio un jour et qu'elle l'a foutu à poil devant tous ses collaborateurs. La honte ! Depuis, Von Sydow ne rate pas une occasion de dénigrer King ou Ares Seattle, tandis que King fait son possible pour faire capoter les opérations d'AGE sur "son territoire". Si Knight n'intervient pas pour y mettre bon ordre, cette histoire risque de mal finir.

- Moi, je miserais sur King. Elle est beaucoup plus sournoise et vacharde que le pauvre Von Sydow.
- Count Orlock

GENERAL MOTORS

En 2059, à l'issue d'une OPA probablement prévue depuis longtemps, Ares a acquis une majorité de contrôle chez General Motors. La compagnie consolidait ainsi son emprise sur Detroit, mais entraîna aussi de sérieuses frictions avec la Ford Corporation, vieille rivale de GM dans la course aux contrats avec Ares.

L'intégration de GM au sein d'Ares a fait l'objet d'un incroyable battage médiatique (de la part de NBS tout particulièrement). La nouvelle gamme de smartcars Ares est sortie peu après, dans le même tapage. S'il faut en croire les dépliants publicitaires, ces nouvelles voitures devraient encore mieux protéger les braves familles américaines des dangers du monde extérieur.

• Chouette ! Je cours prévenir ma femme et mes gosses ! Non, plus sérieusement, il s'agit ni plus ni moins d'un relookage des anciens modèles avec un peu de blindage supplémentaire, un appareillage antiviol renforcé, un PANICBOUTON mobile intégré et différents autres gadgets chers au cœur des paranoïaques.

• Rigger X

Eugene Fischer a conservé son fauteuil de directeur quand GM a rejoint Ares, mais à mon avis, il ne va pas tarder à être mis à la retraite. Sa mollesse a entraîné un retard de près d'un an dans la mise en conformité des smartcars. Knight, qui déteste qu'on ne se donne pas à 150%, parle déjà de nommer à sa place un ancien ingénieur de Fuchi du nom de Tobias Czank, un nain tout à fait remarquable et probablement l'un des plus grands spécialistes au monde dans le domaine du rotor orientable. J'ai discuté avec Czank après son exfiltration et il m'a paru réticent à l'idée d'abandonner sa planche à dessin pour le conseil d'administration; apparemment, le salaire de directeur a réussi à lui faire oublier ses maquettes.

AUTRES FILIALES

En sus des divisions détaillées plus haut, Ares s'organise également en plusieurs branches régionales : Ares UCAS, Ares CAS, Ares Europe et ainsi de suite. Chacune de ces branches comporte ses propres filiales et sous-filiales. Par exemple, Hard Corps, la deuxième compagnie de sécurité d'Ares, est principalement basée dans les UCAS et tombe à ce titre sous la juridiction d'Ares UCAS. De même, Ares Integrated Solutions, qui fabrique des machines-outils et des unités automatiques de production et de réparation d'armement individuel à travers toute l'Europe, est rattachée à Ares Europe.

TRAVAILLER POUR ARES

La relation entre Ares et ses employés est typiquement américaine. Les salariés d'Ares font généralement une distinction nette entre leur vie professionnelle et leur vie privée, mais en réalité, les deux sont étroitement liées. Ce qui ne veut pas dire que la majorité d'entre eux

naissent et habitent dans des enclaves corporatistes Ares, mais simplement que leur existence est influencée par la firme d'une manière beaucoup plus insidieuse : ils rentrent chez eux à bord d'une voiture General Motors, pour regarder les infos sur NBS, dans une ville policée le plus souvent par Knight Errant (de toute façon, ils ont toujours leur Ares Predator à la maison pour leur défense personnelle). De nombreuses villes des UCAS, telles que Detroit, sont entièrement dirigées par Ares – sans parler de l'influence de la compagnie sur la politique nationale des UCAS. Au lieu d'avouer sa dépendance totale vis-à-vis de la compagnie, l'employé moyen préfère parler d'une légitime fierté de travailleur. En se comportant comme si la compagnie avait besoin de lui, il témoigne d'une loyauté sans faille : "Je dois faire de mon mieux. La compagnie compte sur moi." Ares encourage cette forme de patriotisme corporatiste en le mêlant adroitement de chauvinisme américain. Et ça prend si bien qu'on retrouve même cette attitude chez certains de ses agents travaillant dans les ombres !

ARES DANS LES OMBRES

Ceux d'entre vous que ça intéresse seront heureux d'apprendre que la plupart des shadowrunners qui travaillent pour le compte d'Ares vivent assez vieux pour profiter de leur paye. Il y a plusieurs raisons à ça. D'abord, grâce à KE et Ares Arms, ils obtiennent facilement du matériel de première qualité pour leurs opérations secrètes. Parfois même, le département R&D leur fournit des modèles prototypes pour un "test sur le terrain" en échange d'un rapport complet sur le comportement du matériel. En règle générale, cependant, Ares préfère rémunérer ses agents par un crédit en matériel, plus facile à dissimuler dans les écritures comptables. Elle peut aussi fournir des bracelets Doc Wagon à ses "sous-traitants" pour la durée de leur contrat. J'engage les plus paranoïaques d'entre vous à vérifier leur authenticité : pour ma part, j'ai toujours donné de tels bracelets à mes shadowrunners, mais quand j'avais pour mission de m'en débarrasser après l'opération, je leur en fournissais des faux (il faut voir ce que certains sont capables de tenter quand ils sont convaincus qu'on viendra leur sauver la peau). Il m'est également arrivé d'utiliser des bracelets doublés d'un mouchard, les fois où nous avions des raisons de craindre que nos agents décident de disparaître sans laisser d'adresse.

Dans l'ensemble, les Johnson d'Ares sont réglés et font ce qu'ils peuvent pour sauver la mise à leurs sous-traitants. Mais comme toute mégacorp qui se respecte, Ares a parfois besoin de personnel jetable; dans ce cas, elle recrute de préférence des shadowrunners en bons termes avec la concurrence, avec Cross, par exemple. Alors, le meilleur conseil que je puisse vous donner si vous travaillez un jour pour Ares, c'est de vous renseigner sur votre Johnson et de vous assurer que ce n'est pas mon remplaçant !

Bienvenue dans l'antre du bizarre et de l'inquiétant ! Quand on mentionne dans les ombres le nom d'Aztechnology, on évoque aussitôt des magiciens aux mains rouges et des complots machiavéliques – et avec raison. Pourtant, le Big A est toujours là et bien là, et il se porte à merveille. En fait, certains spécialistes le placent en deuxième position sur la liste des mégacorps, immédiatement derrière la toute-puissante Saeder-Krupp.

Comment est-ce possible, vous demandez-vous ? Ces histoires sinistres de magie du sang n'ont donc aucun impact sur l'opinion publique ? La réponse est simple : non. Comprenons-nous bien ; les vilaines choses qui se racontent au sujet d'Aztechnology sont presque toujours vraies – certains d'entre nous sont bien placés pour le savoir ! Mais toute cette boue ne fait que glisser sans dommage sur la cuirasse en Téflon d'Aztechnology.

Examinons quelques faits :

- L'empire Aztechnology est le premier producteur mondial de biens de consommation ;
- Plus d'un milliard de personnes possèdent des produits provenant directement ou indirectement d'Aztechnology ;
- Sans en avoir conscience, vous avez probablement utilisé, mangé ou acheté un produit du Big A dans l'heure qui vient de s'écouler. Si vous avez fait une halte au Stuffer Shacks, par exemple (dont 60% des produits proviennent du Big A) pour acheter un Hot Mama Nuke'em burger, vous venez de contribuer aux vingt-sept milliards de nuyens que ramasse Aztechnology dans le monde uniquement grâce aux Stuffer Shacks ;
- Les ventes d'Aztechnology continuent de grimper quelles que soient les révélations qui peuvent être faites à son sujet.

Le secret ? Un département de relations publiques du tonnerre de Dieu. Une véritable machine de propagande. Chaque mégacorp procède de temps à autre à de petites opérations clandestines plus ou moins douteuses, mais seule Aztechnology réussit à sortir indemne des scandales qu'elles occasionnent périodiquement. Hors de la communauté des ombres, la plupart des gens ne font même pas le rapprochement entre l'Aztlan et le Big A, et ceux qui le font donnent l'impression de s'en moquer. Cette méconnaissance rend Aztechnology particulièrement dangereuse, parce qu'elle peut tout se permettre, et même aller jusqu'au meurtre, sans que ses courbes de ventes en soient affectées. Appelez ça fidélisation du consommateur, propagande commerciale ou lavage de cerveau, en tout cas, c'est une technique qu'Aztechnology a pleinement maîtrisée.

- Dites-moi qu'il charrie ? Les gens ne sont quand même pas si bêtes.
- Tyro

• Nouveau dans la partie, hein ? Alors écoute : quand ces bandes tridéo ignobles impliquant des soldats d'Aztechnology dans le massacre de Campeche ont été diffusées dans les CAS et les UCAS, les Azzies ont vu leur part de marcher s'accroître sensiblement dans ces pays. Même chose quand la nouvelle est arrivée en Europe. C'est triste à dire, mais les p'tits gars des relations publiques d'Aztechnology ont les choses bien en main.

- Ranger

• Vous avez remarqué qu'à chaque nouveau scandale concernant Aztechnology, ses filiales annoncent subitement la sortie d'un nouveau produit révolutionnaire ? Le consommateur moyen retient les mauvaises nouvelles pendant quelques secondes, puis il les oublie complètement.

- Garbonzo Bean

• Quand les Azzies ont un truc à cacher, c'est facile - ils sortent six ou sept nouveaux produits d'un coup. Vous vous rappelez ce bazar qu'il y a eu près de la frontière du Texas peu après la mort du Big D ? Tout le



Siège mondial : Tenochtitlan, Aztlan

Président/CEO : Juan Atzcapotzalco

P.-D.G. : Inconnu

Statut corporatiste : Corporation privée

Principaux actionnaires : Domingo Chavez, Oliver McClure, "Motecuhzoma", Domingo Ramos, Thomas Roxborough, Tsurunaga Shinoyama, Anna Villalobos

Principales filiales : BANCOMEXT, Dassault, Free Transit Cartage, Genetique, Hawker-Siddeley, Marine Technologies, Maritech Enterprises, MediCarro, Natural Vat Technologies, Optical Dreams, Pemex, Productos Cultivatos, Pyramid Operations, Televisa, Très Chic Cosmetics

monde l'a oublié aussitôt qu'on a vu cette super campagne de pub montrant un drone de surveillance inspecter une gamme de produits de bain. Je ne blâme personne, moi-même j'en rigole encore.

• Harker

LA MONTÉE D'UN EMPIRE CORPORATISTE

Comme la plupart des mégacorps, Aztechnology existait longtemps avant l'Éveil, quoique sous une autre forme. Tout a commencé par le rachat d'une compagnie de développement de ressources en 2007 par un groupement de cartels de la drogue; compagnie qui fut rebaptisée ORO ("or" en espagnol) d'après les initiales des chefs des trois principaux cartels impliqués : Ortega, Ramos et Ortiz.

L'année suivante, de gigantesques dépôts de molybdène furent découverts au large de la côte du Panama, en un endroit dont seule ORO détenait les droits d'exploitation. Ce ne fut jamais établi avec certitude, mais il est clair qu'ORO connaissait de longue date l'existence du minerai et avait fait le nécessaire pour s'en assurer l'exclusivité. Les profits rapportés par le molybdène propulsèrent la compagnie dans les hautes sphères de l'industrie.

Au fil des ans, ORO acquit le contrôle de plusieurs gouvernements d'Amérique Centrale et d'Amérique du Sud, y compris ceux du Panama, de Colombie, du Nicaragua et du Honduras. Ces pays, à l'instigation d'ORO, révoquèrent toutes les lois contre la copie, la redistribution et la reprogrammation des logiciels. Les filiales d'ORO entreprirent alors de pirater et de commercialiser des logiciels à prix cassé, sapant le marché mondial en réalisant d'immenses bénéfices. Les autres mégacorps avaient beau protester, elles demeuraient impuissantes, car les pays concernés ne reconnaissaient pas leur extraterritorialité et leurs gouvernements soutenaient la position d'ORO.

L'épidémie de SIVTA atteint le Mexique en 2010, et ORO saisit l'opportunité de promouvoir son image en distribuant des soins et des médicaments. En 2011, le gouvernement mexicain s'effondrait, offrant l'occasion à la compagnie d'en prendre le contrôle. ORO commença par établir en 2015 le premier système électoral matriciel au titre de "service public" - en réalité, ce système lui permettait de contrôler les votes et, partant, le gouvernement. Elle choisit comme façade le parti Azatlan, dirigé (officiellement, en tout cas) par Francisco Pavon. Ce parti plaçait en faveur d'un retour aux racines, et la première mesure prise par Pavon après son élection à la présidence fut de rebaptiser le pays Aztlan.

Devant la relative stabilité du gouvernement aztlan, comparé à ceux des autres nations méso-américaines, ORO choisit de déménager son siège à la capitale de Tenochtitlan. En 2022, ORO prenait le nom d'Aztechnology Corporation et se forgeait une image toute neuve à grands renforts de campagnes promotionnelles. Aztechnology consacra les vingt années suivantes à aider l'Aztlan à s'étendre au nord et au sud, jusqu'à englober la plupart des petits pays que contrôlait ORO, plus quelques parties des anciens États-Unis.

• La compagnie s'est surtout aidée elle-même, oui ! Elle faisait déjà danser le gouvernement aztlan dans le creux de sa main, et c'est toujours le cas aujourd'hui. Fondamentalement, l'Aztlan n'est rien d'autre qu'une filiale d'Aztechnology.

• Cheshire

En 2044, sur les instructions d'Aztechnology, l'Aztlan nationalisait tous les biens des autres mégacorps sur son territoire. Les mégacorps répliquèrent en 2048 par l'opération Réciprocité, un assaut militaire contre les installations d'Aztechnology à Ensenada, soutenu par la Cour corporatiste. Les Azzies cédèrent devant l'union de leurs concurrentes, mais en négociant âprement leur recul. Au terme des accords de Vera Cruz qui ponctuèrent la fin des hostilités, Aztechnology s'engageait à verser une compensation financière à toutes les mégacorps qu'elle avait lésées, et ces dernières acceptaient de ne plus implanter en Aztlan que des filiales locales, dont les principaux actionnaires seraient obligatoirement des citoyens aztlans ou des groupes à majorité aztlane.

• Ce serait-y pas le premier exemple du tristement célèbre ordre Oméga de la Cour corporatiste ?

• Arclight

• Je ne crois pas. Aucune des installations des Azzies en dehors d'Aztlan n'a été attaquée - si les mégacorps avaient eu les coudées franches, elles ne se seraient pas gênées. Mais la Réciprocité n'en était pas loin, effectivement - toutes les mégacorps travaillant de concert pour taper sur les doigts d'une consoeur.

• Beowulf

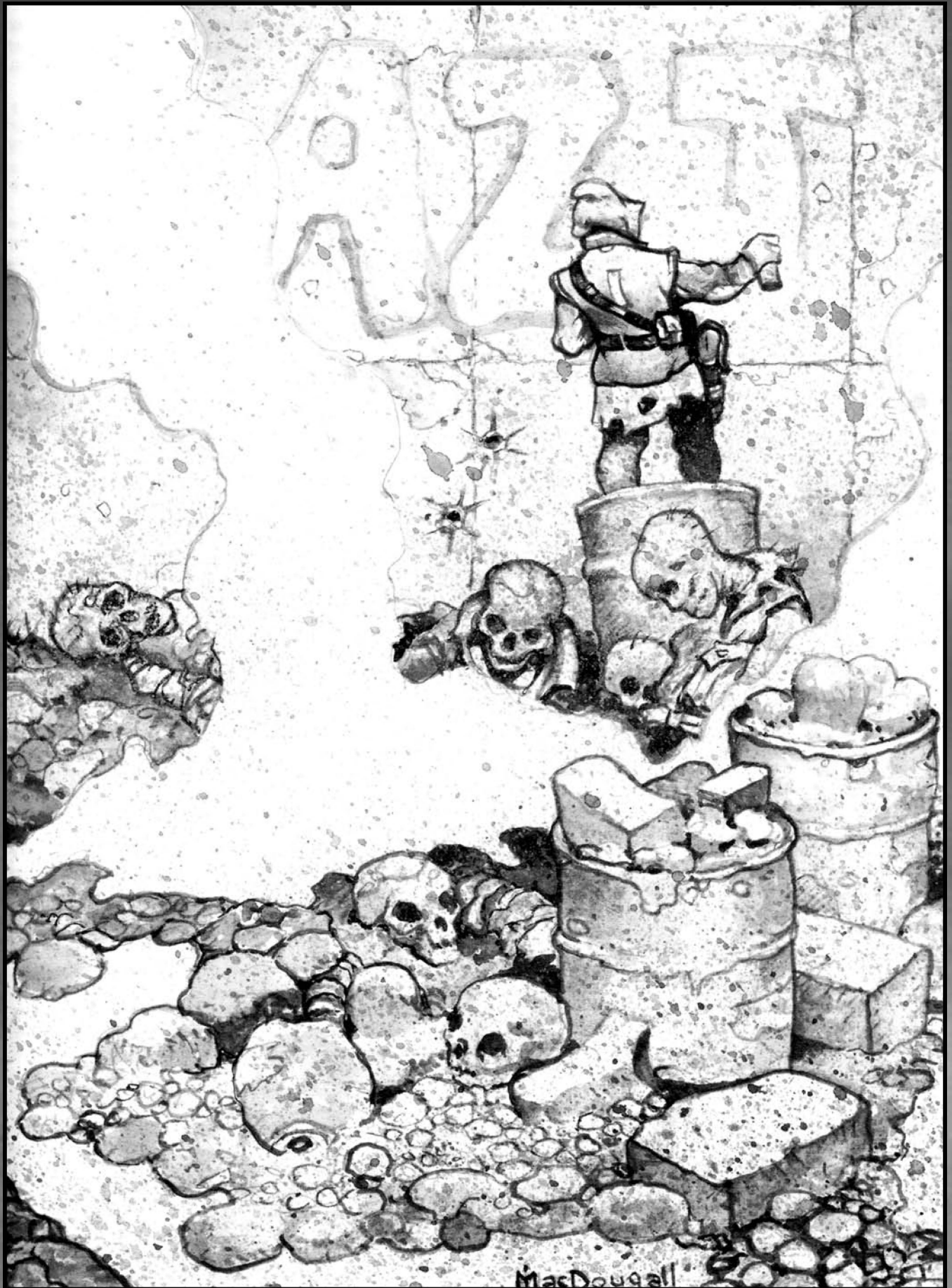
En 2050, un massacre de civils par des soldats aztlan près de la ville de Campeche déclencha une guerre civile. Le Yucatan, depuis longtemps un foyer de ressentiment, était une véritable poudrière qui n'attendait qu'une étincelle pour exploser. L'affaire de Campeche mit le feu aux poudres. Depuis, les rebelles ont réussi à "libérer" des secteurs non négligeables du Yucatan, en changeant constamment de tactiques de guérilla, mais Aztechnology leur oppose sans cesse davantage de troupes et de matériel de pointe. Sans le soutien discret de l'Amazonie, les guérilleros auraient rendu les armes depuis longtemps.

• Ce petit historique est plus important qu'on ne pourrait le penser. Pour les mégacorps, tout ça s'est déroulé hier. La plupart grincent encore des dents quand elles songent à la technologie piratée par ORO, sans parler des nationalisations sauvages pratiquées plus tard par Aztechnology; Vera Cruz n'a pas réglé définitivement la question, loin de là. Quand on sait ça, on comprend mieux les relations tendues entre les Azzies et leurs concurrents. Et comme chacun sait, la compréhension facilite la survie.

• Argent

Les évolutions récentes du monde mégacorporatiste (la chute de Fuchi, l'ascension de Novatech, de Cross et de Wuxing) ont bouleversé l'équilibre des forces. Le Big A, devenu subitement numéro deux mondial, a aussitôt fait des avances aux trois petites nouvelles. Jusqu'ici, seule Cross lui a répondu favorablement par une proposition d'accord, mais il paraît clair qu'Aztechnology cherche à se concilier la concurrence et à se réhabiliter dans l'esprit du consommateur.

• Il y a plus qu'une proposition d'accord entre Cross et le Big A. Toutes les deux considèrent Ares comme leur principale adversaire, et le territoire d'Ares se trouve pile



entre les leurs; on peut s'attendre à quelques opérations combinées contre Ares dans les années à venir.

- Turner

STRUCTURE ET ORGANISATION

La structure de base du Big A est bien connue, mais rares sont ceux qui la connaissent dans ses moindres détails. Aztechnology est une corporation privée, ce qui veut dire qu'elle n'a pas de comptes à rendre aux diverses Commissions des opérations de Bourse ni de rapports à adresser à ses actionnaires. Le gros avantage de son statut, toutefois, est de pouvoir taire le nom de ses principaux actionnaires. L'identité des véritables propriétaires de la corpo est plus soigneusement emmaillottée qu'une clocharde une nuit d'hiver. On a bien quelques rumeurs, certaines spéculations, deux ou trois faits troublants, mais il nous manque encore de nombreuses pièces du puzzle.

LE CONSEIL DE L'OMBRE

Le Conseil d'administration regroupe les véritables dirigeants de la corpo. Bien que la loi aztlane exige normalement que le nom de ses membres soit rendu public, le gouvernement a choisi (comme c'est curieux) de faire une exception dans le cas du Big A. Donc, on ignore combien de personnes exactement siègent au Conseil. On estime leur nombre à une douzaine. On sait, en revanche, que le juge d'Aztechnology à la Cour corporatiste est toujours un membre du Conseil; manifestement, la corpo préfère envoyer un de ses hauts dirigeants à la Cour plutôt que de déléguer un fantoche.

- Dis plutôt qu'ils sont bien obligés de le faire, tant qu'ils n'auront pas découvert le moyen de maintenir un sort de manipulation de contrôle dans l'espace.
- Cheshire

Bien que nous ne connaissions pas tous les membres du Conseil, nous avons pu en identifier quelques-uns, dont la description suit. Les autres font l'objet des rumeurs les plus folles; on parle d'un serpent à plumes, d'un esprit indépendant, de l'ex-grand chef de la nation lite, Margaret Coyote Hurlant, d'un IA et du président corporatiste Juan Atzcapotzalco. Personnellement, nous ne croyons pas à ces rumeurs, mais nous n'avons rien découvert qui permettent de les infirmer ou de les confirmer.

On sait par contre qu'il est arrivé quelque chose à l'un des membres éminents du Conseil, un certain Oscuro, et qu'il aurait disparu voilà trois ou quatre ans. De fait, on assiste depuis à de sérieuses luttes d'influence au Conseil, comme il s'en produit chaque fois qu'un individu important cède la place.

Les membres du Conseil poursuivent chacun leurs ambitions personnelles, mais semblent tous tendus vers un but commun (autre qu'amasser le plus possible de nuyens): reconstituer l'empire aztèque, et pas uniquement en Amérique Centrale. Ils ont déjà fait un grand pas dans cette direction en Aztlan, en particulier dans les domaines culturel et religieux. Mais il est clair désormais qu'ils n'entendent pas restreindre ce programme à leurs frontières géographiques historiques; partout dans le monde, leurs enclaves adoptent les pratiques culturelles de l'Aztlan actuel, depuis l'architecture à la musique en passant par le culte ou le sport.

- Certains indices donnent à penser que les grands prêtres de la religion aztlane - la Voie du Soleil - assistent régulièrement aux réunions du Conseil d'administration, duquel ils reçoivent directement leurs instructions.
- Doc

Voici les membres du Conseil que nous avons pu démasquer :

Thomas Roxborough

Roxborough est un vrai requin de la finance, qui a fait fortune grâce à des OPA hostiles et qui détient des parts dans de nombreuses petites corporations. Ceux qui l'appellent sac à m... n'ont pas tort; car voyez-vous, Roxy n'a plus grand-chose d'humain... Une maladie génétique dégénérative a transformé son corps en une masse de chair flasque répugnante; il survit dans un caisson, grâce aux soins permanents des médecins d'Universal Omnitech.

Son cerveau est toujours intact (en théorie), et il continue à diriger ses affaires par le biais de la Matrice ou par des projections holotridéo. Toutefois, fin 2057, pile à l'époque de la retraite d'Oscuro, il disparut de la Matrice pendant une semaine entière. Depuis, Roxy semblait avoir renoncé à la plupart de ses projets (du moins, à ceux dont nous avons connaissance) et se satisfaire d'une existence de reclus.

Depuis l'année dernière, l'influence de Roxy recommence à se faire sentir au Conseil. Apparemment, il travaillerait surtout par l'intermédiaire d'Hector Ramirez, le représentant d'Aztlan au Conseil de Denver. Ramirez s'est vu offrir une place de choix à la tête de Genetique, la filiale biotechnologique d'Aztechnology, que Roxborough soutient depuis le début.

- Roxy possède environ 5% d'Universal Omnitech. C'est pour ça qu'il est suivi par des toubibs d'UO et pas d'Aztechnology - il s' imagine qu'ils seront plus impartiaux. L'année dernière, UO et Aztechnology (par le biais de Genetique) ont coproduit de nombreux documents de recherche médicale et génétique, ce qui tendrait à prouver que le lien entre les deux compagnies ne se limite pas à Roxy. Il faut dire que les Azzies ont toutes les raisons de bien s'entendre avec UO: ils courent après leur intégration dans le Groupe de Prospérité du Pacifique, dont UO est membre. Je vous parie que Yamatetsu et Wuxing ne vont pas assister à ça les bras croisés...

- Hoosier Hackers

"Ceux qui ne haquent pas pour des picaillons"

- Roxborough a été rattrapé par son passé. Aujourd'hui, il est en train de payer pour ses crimes. Il ne mérite pas plus votre respect que votre pitié. Il a amplement mérité ce qui lui arrive.

- Alice

Domingo Chavez

Récemment encore, Domingo Chavez était le juge d'Aztechnology à la Cour corporatiste. Il a pris du galon depuis la chute d'Oscuro, et est train de s'imposer comme l'un des gros bonnets de la mégacorp. Peut-être comble-t-il un vide à la direction, peut-être poursuit-il des visées personnelles avec une totale absence de scrupules. On ne connaît pas grand-chose sur lui ni sur son passé. On sait seulement qu'il est mage - mais pas un magicien du sang,

en tout cas pas à notre connaissance. Les rapports le décrivent comme un homme arrogant et imbu de lui-même, affichant une attitude fortement machiste.

- Chavez se fait un devoir de se procurer des échantillons génétiques de ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il s'en sert ensuite pour se venger d'eux par sorcellerie rituelle.
- Toro
- Tu parles ! Il est bien trop occupé à s'enrichir pour perdre son temps avec des gamineries pareilles. Ce n'est pas parce que c'est un mage qu'il a recours à la magie à tout bout de champ. Il y a des gorilles, pour ce genre de vengeance.
- Carter

Anna Villalobos

Villalobos est la nouvelle juge du Big A à la Cour corporatiste. C'est la petite protégée de Chavez, dont elle a pris la succession et auquel elle doit sa position. Pour s'acquitter de sa dette, elle veille à le tenir au courant de toutes les machinations de la Cour. Pour l'instant, elle joue un rôle mineur au Conseil d'administration et reste dans l'ombre de Chavez; il est encore trop tôt pour se faire une idée à son sujet.

Domingo Ramos

"Ding" Ramos est un elfe, fils de Julius Ramos (le "R" d'ORO). Il a hérité des parts de son père et siège au Conseil sans faire de vagues – pour l'instant, il semble surtout vouloir jouir de sa fortune et passer du bon temps. Il adore voyager; il est toujours aux quatre coins du monde, à faire la fête dans les cercles très privés de la haute société.

- Ding est un seigneur du vice (normal, pour le fils d'un baron du crime). Son palais particulier près de Conception, au Panama, comporte certaines installations assez incroyables, notamment un zoo personnel et des oubliettes à faire pâlir d'envie le marquis de Sade.
- Lola

Tsurunaga Shinoyama

Shinoyama est un autre membre du Conseil qui a profité des récents remaniements pour se faire une place. Il a sauté en marche du train Fuchi voilà dix ans, et Aztechnology a été tellement impressionnée par sa capacité à décrypter et à manipuler les goûts des consommateurs qu'elle lui a offert le poste de directeur commercial. À l'époque, il n'était encore qu'un pion dans l'ombre du Conseil mais depuis, il a manifestement racheté les parts de quelqu'un (celles d'Oscuro ?) et fait un bond vers le sommet de la chaîne alimentaire. Ses ambitions personnelles restent mystérieuses.

- Nakatomi a tenté de l'effacer quand il quitté Fuchi. Shinoyama ne le lui a jamais pardonné, et cette haine a suivi Nakatomi chez Renraku. Ne cherchez pas plus loin l'origine des tensions entre les deux compagnies.
- Link

Oliver McClure

McClure ne laisse pas de détonner dans ce panier de crabes qu'est le Conseil du Big A. Ce leader politique

connu et respecté à Québec a reçu ses parts d'Aztechnology grâce au testament de Dunkelzahn. La présence d'un étranger au Conseil a tout de suite semé le trouble au sein de ses membres; on a d'abord essayé de l'assassiner (trois tentatives ratées à ce jour), puis de l'acheter (Chavez lui a offert le contrôle de la Zone d'Entreprise d'Aztechnology à Québec), sans résultat. McClure est un homme d'affaires doté d'une conscience, et il fait de son mieux pour la mettre en pratique lors des réunions du Conseil. Domingo Ramos ne cesse de se moquer de lui, et Chavez le méprise ouvertement, mais malgré cela, son honnêteté et son charisme lui ont gagné des supporters.

Motecuhzoma

On ne connaît que son nom. Nous avons remonté la piste de plusieurs shadowruns jusqu'à cette entité (il peut s'agir aussi bien d'un groupe que d'une personne), sans réussir à recueillir davantage d'infos. Nous allons continuer nos recherches, en espérant trouver la faille dans cette grosse pyramide à Tenochtitlan.

- Motecuhzoma, c'est le nom de deux grands rois du Mexique. Ce ne serait pas un pseudo pour Atzcapotzalco, le président du Big A ?
- Del Vientos
- J'ai fait un run une fois, contre un gars qui portait ce nom-là. Je l'ai examiné dans l'astral, et j'ai eu l'impression qu'il était possédé par un esprit. Vu la magie qui l'entourait, j'ai décampé sans demander mon reste. Vous croyez qu'il pourrait s'agir du même ?
- Wizworm

LE PRÉSIDENT FANTOCHE

Le poste de président d'Aztechnology ne signifie plus rien depuis longtemps. Théoriquement, celui qui l'occupe devrait être le maître de la mégacorp. En pratique, son actuel détenteur, Juan Atzcapotzalco, n'est qu'un pantin entre les mains du Conseil, et cela depuis son entrée en fonction voilà dix-sept ans. Présenté comme "un petit paysan de Guadalajara qui a réussi", il joue un rôle clef dans la stratégie de relations publiques du Big A. Pourtant, il est presque invisible depuis dix ans; il n'apparaît plus jamais en public, et ne se montre à la tridéo interne de la corpo qu'à l'occasion de quelque déclaration officielle. Il n'est nulle part fait mention de sa participation au Conseil, même si le président d'une mégacorp est censé normalement en faire partie.

Dans son testament, Dunkelzahn a laissé une boîte à Atzcapotzalco, avec instruction de l'ouvrir à la prochaine fête des Morts. Il n'en a pas fallu davantage pour alimenter la rumeur selon laquelle Atzcapotzalco serait mort, et son cadavre, contrôlé par les membres du Conseil. Au jour dit, le président est apparu en personne au siège de la Fondation Draco à Washington DC, a ouvert sa boîte, remercié Nadja Daviar et les autres dirigeants de la Fondation, puis s'est retiré. Plus personne ne l'a revu depuis... Il n'est pas réapparu en public, et la compagnie réutilise de vieux enregistrements quand elle a besoin de le montrer à la tridéo. Officiellement, il demeure le président en titre de la corpo.

- Des fois, je ne sais pas ce que je donnerais pour être un petit moucheron astral sur un mur du Conseil.
- Shetani



- La perte d'Atzacpotzalco n'a pas eu de réel impact auprès du Conseil - ils continuent de le mettre en avant comme figure de proue, et les Azzies tombent dans le panneau. Mais qui sait comment ils réagiraient s'ils apprenaient la vérité à propos de leur héros ?

- FastJack

- J'ai vu Atzacpotzalco, il y a quelques mois, lors d'un run en Aztlan. On s'était retrouvé dans un asile abandonné près de Quetzalcatenango, où de mauvais citoyens nous ont donné un coup de main. Il se dissimulait parmi eux. Il s'est taillé dès qu'il a compris que je l'avais reconnu.

- Apollo

- Il est en Amazonie, aujourd'hui. J'ignore pourquoi, mais le gouvernement de là-bas le protège - peut-être dans l'espoir de lui tirer les vers du nez au sujet d'Aztechnology.

- Toro

- J'ai aperçu Juan dans l'ELC, durant **(0,8 Mp effacés par l'opérateur système)**

- Thibault

- Okay, les enfants, ça suffit avec ces histoires de "j'ai vu Juan en train de dîner avec Elvis". Revenons à nos moutons, si vous le voulez bien.

- Captain Chaos

PRINCIPAUX RESPONSABLES

Mis à part le président et les membres du Conseil d'administration, Aztechnology compte encore un certain nombre de hauts responsables, qui siègent au Conseil mais sans avoir de droit de vote - situation unique, spécifique au Big A.

Le CEO est un vieillard du nom de Diego Chavez (aucune parenté avec Domingo, pour ce que nous en savons), qui a débuté en tant que garde du corps de l'un des fondateurs d'ORO et qui a gravi les échelons en tant qu'assassin et homme de main. Malgré son âge, il a encore de bons réflexes; c'est l'un des plus redoutables ennemis que vous puissiez vous faire en Aztlan.

- L'an dernier, une équipe d'elfes du Tir a tenté de le kidnapper alors qu'il était en visite à Denver. Ils espéraient probablement lui faire cracher tous les petits secrets des machinations internes d'Aztechnology... Ils ont éliminé ses gardes du corps, mais le vieux Diego les a tenus en respect à lui tout seul jusqu'à l'arrivée des renforts.

- Eli

La directrice financière, Carmencita Rico, a elle aussi bon pied bon oeil. Elle occupe sa position depuis au moins dix ans. Nous n'avons rien pu découvrir concernant son passé, mis à part qu'il y a une quinzaine d'années, une femme portant le même nom était comptable dans l'administration de Seattle; mais nous ne pouvons pas affirmer avec certitude qu'il s'agit bien de la même femme. En dépit de son âge (soixante-dix ans et quelques), elle conserve une sacrée réputation de mangeuse d'hommes.

L'actuel directeur commercial est un certain Francisco Guzman, un proche de Domingo Chavez. Sa mémoire est prodigieuse; il n'oublie jamais un nom ni un visage, et il peut vous dire ce qu'il y avait au dîner 159 jours plus

tôt. La gestion du service commercial d'Aztechnology n'est pour lui qu'une occupation secondaire; Chavez lui confie généralement d'autres projets plus importants.

Les principales divisions d'Aztechnology sont représentées au Conseil par quatre pantins : José Escobedo, Juan LaTorre, Peter Morales et Carmelita Rocha. Leurs bios sont à peu près similaires : la soixantaine, ils travaillent pour le Big A depuis une trentaine d'années et sont considérés comme des grosses légumes par la masse des salariés. En fait, ces vice-présidents de pacotille sont parvenus au sommet de l'échelle hiérarchique mais n'exercent toujours aucun pouvoir.

PRINCIPALES DIVISIONS

Aztechnology se décompose en six branches principales : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique, Asie et Australasie, dirigées chacune par un vice-président. La direction générale s'exerce depuis le siège de la compagnie à Tenochtitlan, bien qu'il soit techniquement rattaché à la branche nord-américaine.

Chacune de ces six divisions se décompose à son tour en sous-branches régionales, dirigées par un vice-président adjoint ou un directeur financier. Les vice-présidents ont carte blanche dans la gestion de leurs affaires, tant qu'ils peuvent justifier d'un profit. Naturellement, on les tient pour responsables du moindre cafouillage de leur organisation, à quelque niveau que ce soit; autant vous dire que ce n'est pas une position de tout repos, et qu'elle connaît un turn-over élevé.

- Donc, si un des pontes de la direction veut la peau d'un vice-président adjoint, il lui suffit d'attendre qu'un de ses sous-fifres commette une boulette pour le débarquer sans préavis ? Waouh.

- Hotel

- Pourquoi attendre ? Les boulettes, ça se provoque. Au passage, ça donne aussi l'explication de l'attitude défaitiste des vice-présidents; ils ont le même problème, avec des risques encore plus importants.

- Happy Cap'n

- Il va sans dire que ce scénario ne s'applique qu'aux adjoints qui n'ont pas été directement désignés par un membre du Conseil d'administration. Chez Aztechnology, tout est une question de relations. Mieux vaut se renseigner avant. On ne sait jamais si telle ou telle personne n'est pas un parent, un protégé ou l'ami d'un ami d'un membre du Conseil.

- Pumas

INTÉRÊTS COMMERCIAUX

Devenir maître du monde est une entreprise coûteuse; c'est pourquoi Aztechnology a fait de la recherche du profit l'une de ses premières priorités. Les biens de consommations continuent de représenter sa principale source de revenus, suivis de près par les denrées alimentaires et l'équipement militaire. Après avoir passé plusieurs années à se détacher de l'industrie lourde, jugée trop vulnérable, la mégacorp semble avoir entamé un retour vers le secteur industriel et travaille actuellement à la restructuration de ses principaux sites de production. En clair, elle brade ses anciennes usines auprès de corporations plus modestes qui peuvent encore en avoir l'usage; elle leur vend également des systèmes

experts pour les aider à les faire tourner, et leur loue une partie de ses anciens employés en tant que formateurs. Les bénéfices qu'elle retire de ces opérations lui permettent d'acquérir de nouvelles usines ultramodernes dans des pays où la main-d'oeuvre est meilleur marché. La stratégie n'est pas neuve, mais elle fonctionne toujours.

- Non seulement le Big A obtient à bas prix des usines plus modernes et moins chères à faire fonctionner, mais vous pouvez être certains que ces fameux systèmes experts et autres "formateurs" lui fournissent toutes sortes de renseignements précieux sur leurs clients.

- Blue Tag

Actuellement, le Big A est en train de concentrer ses filières de produits chimiques, de logiciels, de technologie militaire et de biens et services magiques. Certaines inventions chimiques ou militaires alimentent directement ses troupes déployées au Yucatan, mais la plupart sont mises sur le marché. Les derniers logiciels sortis par Aztechnology étaient des systèmes experts destinés à la gestion holographique de bases de données, à la recherche marketing informatique, aux réseaux de communication et aux jeux multi-joueurs. Les produits magiques se limitent généralement aux formules de sorts et de focus, ainsi qu'aux matériaux d'enchantements. La compagnie a également ouvert la voie aux services magiques, en sous-traitant à des Éveillés des missions très diverses, allant de l'enchantement à la sécurité en passant par la formation.

- J'ai entendu dire que les Azzies avaient engagé des magiciens du sang comme mercenaires dans les Guerres du Désert.

- Redfoot

- C'est un peu comme si tu me disais qu'ils utilisent du gaz innervant dans les exercices - pas très vraisemblable. Même si c'était le cas, ces mages deviendraient immédiatement des cibles prioritaires; à mon avis, ils ne feraient pas de vieux os.

- Hangfire

Récemment, Aztechnology a accéléré ses recherches en biotechnologie et en cybernétique, en se concentrant notamment sur les produits pharmaceutiques et le bodyware de combat. Certains rapports donnent à penser que des drogues de combat et des implants expérimentaux seraient testés sur le terrain contre les rebelles du Yucatan.

POSSESSIONS ET FILIALES

Le Big A possède des installations partout à travers le monde. Son territoire par excellence reste l'Aztlan, même s'il ne lui appartient pas officiellement. Grâce à l'emprise implacable qu'elle exerce sur le système de vote matriciel, Aztechnology tient la nation dans le creux de sa main. C'est d'ailleurs elle qui en assure la sécurité. Son contrôle s'étend à tous les endroits officiellement dirigés par le gouvernement aztlan, comme le secteur aztlan de Denver. Aztechnology jouit également d'une Zone d'Entreprise à Québec.

La majorité des filiales d'Aztechnology ont leur siège en Aztlan. C'est le cas de Pemex (Petroleos Mexicanos), sa branche industrielle pétrochimique, ou de Televisa, son

conglomérat de presse. La BANCOMEXT (Banco Nacional de Comercio Exterior), la banque de commerce extérieur d'Aztlan, est également propriété d'Aztechnology, tout comme MediCarro, la version azzie de DocWagon.

- En fait, MediCarro n'est qu'une franchise. C'est DocWagon qui la dirige pour le compte des Azzies. La compagnie assure aussi bien les clients de DocWagon en visite en Aztlan que ses propres clients.
- Socio Pat

Hors d'Aztlan, Aztechnology possède des filiales dans la plupart des pays. Parmi ceux qui lui interdisent l'accès à leur territoire, les plus connus sont les deux Tir (Tairngire et na nOg) mais il convient de citer également les Philippines, Cuba et l'Amazonie. En théorie, le Big A ne devrait pas pouvoir opérer non plus dans l'État Libre de Californie – mais sa filiale californienne, Pyramid Operations, nous chante une autre chanson. L'une des plus grosses branches de la mégacorp est Genetique, sur les terres du Conseil Algonkin-Manitou. Les dirigeants du Conseil lui ont en effet concédé, pour services rendus, le contrat de "supervision" de toutes les recherches génétiques céréalières effectuées chez eux. Ce contrat a déjà ramené beaucoup d'argent à Genetique, qui en a profité pour se diversifier dans d'autres secteurs de recherche. La filiale a servi également à racheter de nombreuses petites corporations algonkin-manitou, ce qui fait d'Aztechnology la mégacorp la plus influente de la nation.

- C'est vrai ! D'ailleurs, les manifestations se multiplient pour dénoncer une telle influence accordée à une puissance étrangère.
- The Keynesian Kid

SÉCURITÉ

Les Azzies sont les champions toutes catégories de la paranoïa. Une mégacorp investit toujours une certaine somme dans sa sécurité, mais Aztechnology pousse le bouchon à l'extrême. Même si la surveillance se relâche un peu en dehors des frontières de l'Aztlan, un run contre le Big A est invariablement meurtrier, où qu'il se déroule.

La sécurité magique

La mégacorp est réputée, à juste titre, pour sa sécurité magique. L'Aztechnology Corporate Security (ACS) comporte un pourcentage très supérieur à la normale d'agents magiquement actifs, généralement intégrés aux forces "ordinaires" pour optimiser leur efficacité. Les magiciens de l'ACS fournissent également une protection magique à distance, ce qui veut dire que vous pouvez tomber sur des troupes ordinaires gardées par des sorts soutenus ou fixés, des esprits alliés ou des focus. On trouve chez eux autant de chamans que de mages, les totems les plus courants étant le Serpent, le Jaguar, le Scorpion, le Loup, le Puma, le Chien et le Serpent à Plumes. Un certain nombre d'adeptes servent également dans les forces de l'ACS, ainsi qu'une proportion non négligeable de magiciens spécialisés.

- La plupart de ces magiciens spécialisés sont des invocateurs, qui utilisent les esprits à des patrouilles astrales ou en soutien physique lorsque c'est nécessaire.
- Carter

Les magiciens de l'ACS font très souvent appel à des veilleurs, généralement par paires, pour les alerter en cas d'intrusion magique. Les secteurs les plus sensibles sont généralement patrouillés par des animaux paranaturels. Les Azzies ont apparemment une préférence pour les chiens de l'enfer et les piasmae, mais ils emploient également pas mal de nagas, de cocatrix et de basilics, ainsi que des molosses cybernétisés.

Et avant que vous ne souleviez la question de la magie du sang : oui, elle existe, et certains mages Azzies y ont recours. D'après ce que nous en savons, c'est une technique métamagique assez rare que les mages de sécurité standard de l'ACS ne maîtrisent pas (heureusement pour nous). Ne vous fiez pas à leur aspect extérieur, toutefois ; vous serez bien avisés de traiter n'importe quel magicien de l'ACS comme s'il était la Mort incarnée. Ce n'est pas pour manquer de respect aux magiciens en général, mais nous estimons utile de bien insister sur ce point : commencez toujours par dégommer le mage, en particulier dans un run contre Aztechnology.

- En ce qui concerne les mages du sang, la plupart des magiciens seraient d'accord avec vous, les gars. Si vous en effacez un, n'oubliez pas de toucher la prime de la Fondation Draco.
- Beowulf
- Étant donné les événements récents, ceux qui suivent cette tradition répugnante sont de moins en moins nombreux. Malheureusement, ceux qui restent ont tiré les enseignements des erreurs de leurs collègues et se montrent plus méthodiques et plus prudents.
- The Laughing Man

La sécurité matricielle

Le Big A affiche une préférence pour la protection matricielle complexe, disposée en couches irrégulières. Dans les systèmes périphériques, la glace est presque toujours blanche ou grise pour ne pas ralentir les transmissions. Elle devient systématiquement noire dans les systèmes centraux, avec des versions psychotropes ou des glaces en cascade. Dans les secteurs les plus sensibles – où votre rôle de runner ne manquera pas de vous entraîner – les Azzies se servent de glace adaptative, de glace pilotée par systèmes experts, de constructs multimodes, d'anneaux d'Escher et de couleuvres de données. Les deckers de l'ACS, recrutés pour leur agressivité, patrouillent en personne dans les secteurs sensibles. Beaucoup opèrent dans la Matrice extérieure, hors des serveurs du Big A, traquant les pirates recherchés ou les indiscretions postées sur des serveurs pirates. Il leur arrive même de poster de fausses informations sur Shadowland, dans l'espoir d'attirer les runners anti-Azzies dans un piège.

- La sécurité matricielle d'Aztechnology n'est pas ce qu'on a vu de pire, mais elle constitue quand même un gros morceau. Si vous cherchez un maillon faible dans son dispositif, attendez-vous à être déçus. Quant aux deckers qui chassent en dehors de la compagnie, ce ne sont pas des tendres mais, les meilleurs étant affectés à la défense des serveurs protégés, ils ne sont pas trop difficiles à éviter.
- FastJack



La sécurité physique

C'est là que le bât blesse, pour ainsi dire. En règle générale, les vigiles de base de l'ACS ne sont pas très bien formés : ils apprennent à suivre le règlement à la lettre et n'en dévient pas d'un pouce, si bien qu'un runner un peu imaginaire parvient souvent à les rouler dans la farine. En compensation, le Big A les dote d'un équipement et d'un armement très supérieur à la moyenne. Par exemple, là où les autres corpos se contenteraient de gardes armés d'un pistolet-mitrailleur et d'une armure légère, les Azzies se présentent en armure moyenne et fusils à pompe.

- Et ils ne pleurent pas leurs munitions, non plus. Avec eux, c'est simple : ils tirent d'abord, et ne se donnent pas la peine de poser des questions ensuite, vu qu'ils se fichent totalement de ce que vous auriez à dire.
- NiteSpawn

Ce qui sauve la sécurité physique de l'ACS, ce sont ses unités d'élite, les Gardes Léopards et Jaguars. Ils portent quasiment le même uniforme que la piétaille, si bien que leur présence constitue généralement une mauvaise surprise. Les premiers sont chargés des missions de haute sécurité dans tout l'empire Aztechnology. Plus de la moitié sont cybernétisés, le reste étant constitué d'Éveillés. Ils se présentent d'habitude par équipes de cinq : un magicien (le plus souvent un chaman), un adepte et trois botteurs de culs cybernétisés. Ils sont formés comme des militaires, agissent en militaires et ressemblent à des militaires, même

si, sur le papier, ce ne sont que de simples agents de sécurité. Ajoutons qu'ils sont incroyablement rancuniers, et qu'on leur accorde parfois la permission de traquer des ennemis jusqu'au bout du monde. Si vous réussissez à les doubler au cours d'un run, vous pouvez être sûrs qu'ils tâcheront de vous retourner la politesse... Même si ce n'est que trois ans plus tard.

Les Gardes Jaguars sont similaires aux Léopards, mais avec un entraînement commando plus poussé. Ils constituent la crème de la crème de l'ACS, et comptent parmi les meilleurs combattants du monde. Ils ne sont jamais déployés hors de l'Aztlan ; ils protègent les points sensibles sur le territoire national, comme le siège d'Aztechnology à Tenochtitlan. Heureusement, ils ne sont qu'un bataillon en tout et pour tout.

- Seulement ? Je ne sais pas ce qu'il lui faut !
- Beard

- Si on considère que l'ACS représente environ 400 personnes sur 150 000 habitants (n'oubliez pas qu'ils assurent la sécurité sur l'ensemble du territoire), ça ne fait pas tant que ça.
- Argent

Aztechnology utilise également un certain nombre de satellites de surveillance pour garder un œil sur ce qui se passe. Les lieux clés comme la pyramide de Seattle ou le siège de Tenochtitlan sont suivis en permanence

par au moins trois satellites espions, et le matériel qu'ils embarquent est suffisamment performant pour lire le titre d'un livre depuis l'orbite par un jour sans nuages.

La sécurité interne

On ne plaisante pas quand on vous parle de la paranoïa des Azzies. Ils surveillent étroitement chacun de leurs employés, et les candidats aux postes les plus insignifiants sont testés de manière approfondie. Ils doivent passer toute une batterie de tests d'aptitude et de personnalité, puis subir une sonde mentale magique. Ceux qui postulent à des postes de responsabilité font l'objet d'une nouvelle sonde mentale. Inutile de dire que ceux qui sont finalement retenus sont généralement d'une loyauté à toute épreuve.

Tous les employés sont soumis à un conditionnement culturel permanent, réaffirmant leur passé et leur héritage glorieux. Des festivals et rituels sont tenus régulièrement par les adeptes de la Voie du Soleil, et même si les employés d'Aztechnology ne sont pas ouvertement encouragés à y participer, la plupart le font. La prière aux dieux (par l'intermédiaire des prêtres) est également bien vue, tout comme le sacrifice (l'incinération rituelle de menus objets, ou même de quelques gouttes de sang). Ce genre de pratique peut sembler effrayant, mais n'a rien d'inhabituel dans les rangs d'Aztechnology.

- La langue officielle de la mégacorp est l'espagnol aztlans. Il est utilisé dans la plupart des grandes tractations. Tous les employés sont censés l'apprendre et le maîtriser, même si l'anglais est largement pratiqué aussi. Le nahuatl, la langue des Aztèques, fait également son grand retour auprès de certains nationalistes aztlans.
- Diamondback

Aztechnology préfère conserver ses salariés gentiment regroupés sous son aile protectrice (et son oeil inquisiteur) dans des arcologies, ou dans des enclaves plus modestes appelées *castillos* ("châteaux"). Bien que ces castillos ne soient pas totalement autosuffisants, ils contiennent presque toutes les commodités nécessaires à la vie et aux loisirs. Même les créditubes y deviennent inutiles, puisque toutes les dépenses sont enregistrées par empreintes digitales. Chaque castillo comporte au moins un lieu de culte. La sécurité y est serrée, autant pour défendre les intérêts d'Aztechnology que pour surveiller d'éventuels dissidents. Comme bon nombre d'employés de la mégacorp travaillent par téléprésence, les castillos sont considérés comme des enceintes corporatistes. On peut juger du rang et des privilèges des habitants à la qualité des services dans les différents castillos; cette inégalité de traitement incite les Azzies à graver les échelons de la hiérarchie.

Les Azzies semblent considérer que les enfants de leurs employés appartiennent à la mégacorp – ce qui n'est pas si irréaliste, vu le nombre d'entre eux qui finissent par travailler pour le Big A. Les grosses légumes de la direction voient l'éducation et la formation de "leurs" jeunes comme un investissement qu'il convient de protéger; c'est pourquoi ils les isolent autant que possible des non-Azzies. Ce genre de comportement n'est pas inhabituel pour une mégacorp, mais les Azzies poussent le processus un cran plus loin, en assignant du personnel de sécurité à la surveillance des gamins les plus prometteurs – juste histoire de décourager toute tentative

d'exfiltration. La plupart des enfants ne voient d'ailleurs aucun inconvénient à ce traitement; ils réagiraient peut-être différemment s'ils n'étaient pas à ce point coupés du monde extérieur.

ACTIVITÉS CLANDESTINES

Les Azzies n'apprécient pas le terme de "shadowrunners". Ils préfèrent nous considérer comme des "agents clandestins" ou du "personnel sacrificable". L'essentiel des missions qu'ils nous confient sont des opérations de représailles contre des concurrents, ou des exfiltrations; les missions plus délicates, liées à des OPA hostiles par exemple, sont généralement réservées aux spécialistes de l'ACS. Il arrive néanmoins qu'ils fassent appel malgré tout à des shadowrunners, lorsqu'ils doivent à tout prix éviter d'être impliqués.

La paranoïa propre aux Azzies affecte évidemment leurs relations avec les ombres. Le Big A est pleinement conscient de sa mauvaise réputation dans le milieu; c'est pourquoi ses représentants font de leur mieux pour dissimuler leur appartenance corporatiste. Ils recrutent traditionnellement sous une fausse identité, ou par l'entremise d'une longue succession de holdings et de sociétés écrans. Beaucoup d'arrangeurs refusent d'ailleurs de travailler avec eux, même si on trouve toujours quelqu'un pour accepter le job quand la paie est suffisamment bonne.

- C'est pas des blagues. Voilà plusieurs années, je travaillais beaucoup pour une compagnie appelée Charger Corp; j'en étais pratiquement au point de bosser exclusivement pour eux, quand j'ai découvert qu'ils appartenaient à Aztechnology. J'ai flippé quand j'ai appris ça - tout le monde sait que les Azzies sont des fanatiques toujours prêts à vous poignarder dans le dos. Alors, j'ai plastiqué leurs bureaux et j'ai disparu dans la nature.
- Jobu
- Et tu te demandes pourquoi ils ne t'avaient rien dit...
- Carter

- Au passage, on vous signale qu'on a relevé les noms de plusieurs arrangeurs indépendants de Seattle qui bossent plus souvent que les autres pour le compte du Big A. Ce sont peut-être des Azzies eux-mêmes, à moins qu'ils ne soient simplement parvenus à établir des relations de travail saines et cordiales avec eux. À vous de voir.

Nick Rigatos : Nick est spécialisé dans les missions nécessitant des talents magiques. Il a une boutique de talismans à Auburn.

Ana Mailza : Ana travaille pour une petite corpo de Bellevue du nom d'Anodis, Inc., qui fait dans l'étude de marché. Nous n'avons pas pu découvrir le moindre lien entre Anodis et Aztechnology, mais...

Canon : Ce prédicateur de rue a beaucoup de relations et semble toujours avoir du boulot pour ses associés. La plupart de ses missions sont pour le compte du Big A, mais il recrute aussi pour des missions contre lui; contactez-le toujours, vous verrez bien ce qu'il vous propose.

Alexander Gorel : Alex traite ses affaires dans un bar de Downtown, le Deviance, proposant toutes sortes de jobs contre la Renraku. On est quasiment certains qu'il s'agit d'un agent à la solde de Shinoyama.

- Dead Deckers Society

Qui suis-je pour vous parler de Cross ? J'ai été chauffeur et garde du corps pour différents pontes de la compagnie pendant près de dix ans. Un homme dans ma position entend et voit beaucoup de choses. J'étais grassement payé pour tenir ma langue, et placé sous surveillance - juste au cas où... La confiance dont je jouissais était pour moi un honneur, et je ne l'ai jamais trahie tant que je suis resté au service de Cross.

Naturellement, j'ai assez mal pris que la corpo décide de mettre un terme définitif à mon contrat... À coups d'Uzi.

Voilà comment ça s'est passé. Ma dernière affectation consistait à chaperonner un cadre supérieur. Je lui ai sauvé les miches lors d'une agression par un punk anonyme. Comment j'aurais pu savoir qu'il s'agissait en réalité d'un meurtre commandité par le supérieur hiérarchique de ma cliente, qui voulait la faire taire parce qu'elle l'avait menacé de révéler leur histoire torride à sa régulière ? Mon efficacité a tout flanqué par terre, et m'a entraîné dans un imbroglio dont je me serais bien passé. Bref, aujourd'hui j'ai un nouveau visage, une nouvelle identité et une vieille dette à régler avec Cross.

Je me souviens de Lucien Cross à la tridéo, s'adressant au public depuis le siège de sa compagnie peu après son accession au statut AAA. Il insistait beaucoup sur les différences fondamentales distinguant Cross du reste des mégacorps (et en particulier d'Ares), et sur les buts glorieux qu'il entendait poursuivre pour la plus grande fierté de tous les Québécois. Tu parles ! Cross est comme toutes les autres, une mégacorp ambitieuse et sans scrupules.

- Juste une précision - la plupart des Québécois souffrent d'un sérieux complexe de "nous contre le reste du monde" depuis qu'ils ont obtenu leur indépendance et découvert que personne ne les aimait. Ils éprouvent un besoin sacré de se serrer les coudes contre ces barbares anglophones postés comme des charognards à leurs frontières. Cross a su s'appuyer sur cette attitude, que les attaques incessantes d'Ares n'ont fait que renforcer. Hors du Québec, les employés de Cross Applied Technologies ont généralement un point de vue plus cynique concernant leur place dans la grande famille corporatiste, même s'ils n'en demeurent pas moins plus fidèles à leur employeur que la majorité des esclaves corpos. D'une manière générale, la compagnie les traite assez bien, prêtant l'oreille à leurs opinions et s'appliquant à leur donner l'impression qu'ils jouent un rôle non négligeable dans son destin.

- Cyril

HISTOIRE

Lucien Cross fonda Cross Matrix Technologies en 2034, pour être la société soeur de différentes firmes de recherche et de développement de haute technologie. Avant cela, il avait travaillé chez Acquisition Technologies, pour le compte de laquelle il menait des "recherches informatives" dans la Matrice - de l'espionnage industriel, en d'autres termes. Ce genre d'activité peut rapporter gros, c'est entendu, mais s'il ramenait suffisamment pour s'offrir des corpos entières comme Cross a pu le faire, vous et moi serions chefs d'entreprise, et non shadowrunners. Alors, où diable Lucien a-t-il trouvé son financement de départ ?

Il n'existe aucune histoire "officielle", mais j'ai surpris plusieurs bribes d'informations juteuses ici et là durant mes années chez Cross. Chez Acquisition Tech, Cross aurait travaillé main dans la main avec un autre programmeur de génie du nom de David Gavilan. Certains d'entre vous se rappelleront peut-être que Gavilan était l'un des chefs du projet Echo Mirage - soit l'un des tout premiers deckers. Vous savez sans doute également qu'il a disparu en 2032... Juste avant que Damien Knight n'apparaisse en 2033 avec son OPA de la Nanoseconde.



Siège mondial : Montréal, République du Québec

Président/CEO : Dr Lucien Cross

P.-D.G. : Jean-Marie Cross

Statut corporatiste : Corporation publique

Principaux actionnaires :

Dr Lucien Cross (51%)

Leonard Aurelius (27%)

Jean-Marie Cross (9%)

Jezebel Surrateau (3%)

Divisions :

Cross Advanced Electronics

Siège : Seattle

Direction : Nicholas Aurelius

Cross Biomedicals

Siège : Boston

Direction : Sandra Wight

Cross Entertainment and Multimedia

Siège : Atlanta

Direction : Alexandria Hunter

Cross Global Development

Siège : Detroit

Direction : Leonard Aurelius

Cross Matrix Technologies

Siège : Montréal

Direction : Bernard Cross

Principales filiales : Artemis Industries, Beaux Retail Consortium, Bicon Biomedical, Bioleve, Dawn Development, Fleche Armaments, Virtual Air Inc., Xerxes Positive Research

CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

- Et brusquement, Cross a trouvé le cash pour racheter des corpos entières. Intéressant. Quand on sait que Dunkelzahn était plus ou moins mêlé à cette affaire, certaines pièces du puzzle commencent à se mettre en place.
- FastJack

Cross avait trois atouts dans sa manche. D'abord, il opérait depuis Montréal, où le droit québécois, farouchement hostile à la concurrence, lui donnait un avantage certain sur ses rivales étrangères. Ensuite, son expérience d'espion lui avait appris à apprécier les mérites d'un service de renseignements compétent et il ne ménagea pas ses efforts pour se constituer l'un des meilleurs réseaux d'espionnage industriel qui soit. Enfin, l'analyse de ses finances montre qu'il jouissait à cette période d'un appui financier considérable; l'essentiel de ses projets et de ses rachats ont été ainsi financés par une source anonyme. Ajoutez à ça un sens des affaires incontestable et un véritable don pour racheter la bonne firme au bon moment, et vous comprendrez comment Cross Matrix Technologies s'est développée si rapidement. La corpo s'est ensuite diversifiée dans l'électronique, les loisirs et la recherche biomédicale, entre autres, avant de se réorganiser sous le nom de Cross Applied Technologies en 2044.

- Une "source anonyme", hein ? Moi, je sais qui c'est.
- The Chromed Accountant
- Le dragon fournissait les noms et l'argent, et Cross achetait. Facile ! Avec un "sens des affaires" pareil, moi aussi je pourrais être multimilliardaire.
- Airwasp

Le conte de fée se termina en 2053, date à laquelle la corpo devint suffisamment importante pour réclamer l'extraterritorialité – et attirer à elle les feux de la rampe. Cette manoeuvre faillit coûter la vie à Lucien Cross. Un de ses gardes du corps y laissa sa peau, en tout cas, et depuis, Cross a fait l'objet d'au moins quatre tentatives d'assassinats. Il n'y a aucune preuve, bien entendu, mais la plupart des gens y voient la patte de Damien Knight. On pense que le contentieux trouverait son origine chez Bioleve, firme de bioware qui appartenait au groupe Ares et dont le rachat par Cross aurait mis le feu aux poudres.

- Les corpos se piquent des filiales en permanence. Pas de quoi en faire un plat. Pourtant, entre Ares et Cross, c'est tout de suite devenu une affaire personnelle. Évidemment, c'est facile à dire a posteriori, mais on aurait dû deviner que tout ça cachait quelque chose de louche... En tout cas, que ça n'avait rien d'une querelle banale entre deux concurrentes contrairement à ce que Cross et Knight auraient bien voulu nous faire croire.
- Sister Sledge

Ce fut la première salve d'une longue guerre entre Ares Macrotech et Cross Applied Technologies. Malgré son infériorité matérielle et numérique, Cross parvient à tirer son épingle du jeu en s'appuyant habilement sur la réglementation commerciale draconienne du Québec et sur le meilleur service de renseignements qui soit : les tristement célèbres Séraphins.

L'équilibre des forces fut atteint en 2059, quand Leonard Aurelius, ex-P.-D.G. d'Ares Macrotech, abandonna finalement tout espoir de reprendre le contrôle de sa compagnie à Damien Knight. Après avoir revendu ses parts à Arthur Vogel, il devint l'un des principaux actionnaires de Cross Applied Technologies, apportant avec lui un certain nombre de filiales et de cadres de valeur. Les informations qu'il détenait, sans parler des fonds qu'il apportait, placèrent Cross Applied Technologies dans une position beaucoup plus confortable contre Ares. L'année d'après, contre toute attente, la compagnie faisait entrer son premier juge à la Cour corporatiste, accédant par là même au statut de mégacorp AAA. Depuis, les attaques d'Ares se sont faites plus subtiles, pour éviter d'attirer l'attention de la Cour, mais aussi beaucoup plus vicieuses.

- Les Séraphins ont certainement joué un rôle décisif dans la nomination d'un juge Cross à la Cour. Tout s'est emboîté beaucoup trop nettement pour qu'on ne pense pas aussitôt à quelque manipulation.
- Z. Zidane
"le Pied d'Or"

ORGANISATION

Cross Applied Technologies, peut-être en raison de sa croissance rapide, possède une structure beaucoup plus centralisée que la plupart des autres mégacorps. Ses grandes filiales concentrent généralement leur siège et l'essentiel de leurs bureaux, de leurs centres de recherches et de leurs usines dans une seule et même ville, parfois dans un même immeuble. La mégacorp englobe bien sûr quelques filiales semi-indépendantes et autres installations isolées, mais elle affiche une tendance marquée à mettre tous ses oeufs dans le même panier. L'arrivée de Leonard Aurelius et de son équipe d'ex-directeurs d'Ares l'a aidée à se diversifier un peu, avec des holdings basés aux quatre coins du monde. Cross Applied Technologies a dû créer un nouveau département – Cross Global Development – pour gérer le fait qu'elle possède désormais des installations sur quatre continents, dans des secteurs inconnus pour elle jusque-là. Ce département est pour l'instant un vaste fourre-tout où se retrouvent toutes les compagnies apportées par Aurelius; un patchwork indescriptible avec lequel Aurelius a plus ou moins carte blanche, ce qui ne va pas sans provoquer quelques grincements de dents au conseil d'administration.

À l'origine, Cross Applied Technologies se concentrait principalement sur la recherche pure, préférant revendre ses découvertes aux autres mégacorps par l'intermédiaire de contrats d'exploitation juteux, plutôt que de s'engager elle-même dans les aléas de la production. Mais sa croissance et l'acquisition d'anciennes firmes de production Ares l'ont amenée à réviser sa politique. Désormais, la mégacorp se développe de plus en plus dans le secteur de la production, y compris en rachetant de nombreuses corpos rendues orphelines par l'effondrement de Fuchi. Quand on voit que bon nombre de compagnies auxquelles elle avait l'habitude de revendre ses découvertes sont désormais ses principales concurrentes, on comprend qu'il était temps pour elle de changer son fusil d'épaule.

La plus ancienne, la plus importante et la plus riche de ses filiales, Cross Matrix Technologies, est dirigée sur le papier par Bernard Cross, le neveu de Lucien; en réalité,



CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

Lucien Cross ne le perd pas de vue une seule seconde. Bernard est un incompétent notoire (il a failli perdre Cross Advanced Electronics au profit de Mitsuhamma voilà quelques années), mais comme il fait partie de la famille, il a été "promu" à un poste proche de son oncle, où ce dernier peut le surveiller facilement.

C'est dans les domaines du poste de travail, du cyberdeck personnel et de la programmation informatique que l'on trouve les plus grandes réussites de CMT, l'Avatar CMT en particulier. Sa nouvelle gamme de cyberdecks Babel s'est très bien implantée auprès des petites corpos, et semble pousser vers la sortie de vieux classiques comme le Sony-CTY-360-D. Ses logiciels de bureautique sont mondialement célèbres, et ses utilitaires de codage sont employés par tous les programmeurs du monde.

- Les consoles Babel sont plutôt bon marché et étonnamment résistantes. Elles sont plus adaptées à la programmation qu'au piratage, mais je connais des newbies qui les préfèrent de loin à l'Hyperdeck de Novatech, dont la capacité mémoire est plus limitée. Si vous avez besoin d'une machine qui ne risque pas de griller et qui peut prendre une balle sans broncher, optez pour une Babel.
- Bull "le meilleur decker ork de tous les temps"

- Les kits de programmation de Cross Applied Technologies sont des outils merveilleux pour écrire ses propres utilitaires. Pas aussi "personnalisables" qu'on pourrait le soupçonner, mais idéaux pour préparer deux trois logiciels au débotté quand un shadowrun vous tombe dessus à l'improviste.
- Grid Reaper

Si CMT est la vache à lait de la mégacorp, Cross Biomedical est sa filiale qui connaît la croissance la plus rapide. Autrefois, elle s'occupait surtout du marché médical traditionnel : substituts sanguins, prothèses, cyberware professionnel, médicaments, matériel de clonage d'organes et ainsi de suite. Aujourd'hui, elle commence à se diversifier un brin : membres cybernétiques, accélérateurs de guérison et de performance, boosters inhalables, et même des herbes médicinales et des drogues à destination des Éveillés. Elle est en train de développer dans ce domaine certaines inventions radicalement nouvelles, avec pour ambition de se tailler sa propre niche sur le marché. Force est de reconnaître que, jusqu'ici, elle y réussit à merveille.

- Cross Biomedical est devenue la cible numéro un du vol de prototypes et de l'exfiltration. Attention, non seulement ses labos sont à la pointe de la technologie, mais ils sont encore mieux protégés que la chambre à coucher de Lofwyr. Je connais personnellement deux équipes (très professionnelles) qui en sont revenues les mains vides, avec des armures criblées de balles et des histoires à vous glacer le sang. Shiawase et Yamatetsu offrent une fortune contre des informations de première main sur les projets de Cross Biomed - presque autant que pour un de ces foutus drones de la Renraku Arcology. Si vous mettez la main sur des renseignements de valeur, votre prix sera le leur.
- Prime Runner

Cross Advanced Electronics, filiale basée à Seattle, se concentre sur le matériel électronique de grande diffusion (équipement ménager, chaînes tridéo, lecteurs de puces, etc.). Depuis que Nicholas Aurelius, le fils de Leonard, en a repris la tête fin 2060, elle marche bien mieux que du temps de son ancien directeur, Bernard Cross.

- Une minute, je croyais que Raymond Briggs avait quitté Ares justement pour reprendre cette filiale en main ?
- Mongoose
- Il l'a fait, mais huit jours après son entrée en fonction, il a succombé à une indigestion de plomb. Semblerait qu'Ares ait assez mal pris son départ... Du coup son père, William Briggs, est lui aussi passé chez Cross où il exerce désormais les fonctions de consultant auprès de la directrice de Cross Entertainment, Alexandria Hunter. Il va sans dire que le vieux Briggs est salement remonté contre ses anciens employeurs.
- Fallen Angel

Le jeune Nick travaille en relations étroites avec les Séraphins dans l'objectif de mettre en place l'exfiltration de sa sœur Sharon, toujours coincée chez Ares Matrix Services.

- C'est la version officielle de Cross. En réalité, Sharon a décidé de rester chez Ares quand son père et son frère ont quitté le navire. Si elle doit se faire exfiltrer, ce ne sera pas de son plein gré.
- Fallen Angel

Cross Applied Technologies possède de nombreuses filiales, comme ses programmeurs de logiciels de bureau Dawn Development, ou Virtual Air, ses concepteurs de sites matriciels, toutes deux rattachées à CMT. Vous avez probablement déjà fait vos courses dans un Beaux Retail Consortium, ou utilisé une arme à feu ou autre gadget défensif produit par Fleche Armaments; toutes deux appartiennent à CAE. L'ancienne corpo de recherche médicale Ares, Bioleve, a été l'une des grosses acquisitions de Cross Biomed, et certains de ses produits ont été testés sur le terrain par l'intermédiaire de Bicorn Biomedical à Seattle. Parmi d'autres membres éminents de la famille Cross, citons encore le constructeur aéronautique Artemis Industries et Xerxes Positive Research (tristement célèbres pour l'excentricité de leurs projets de "recherche pure").

TRAVAILLER AVEC LUCIEN CROSS

Lucien Cross est un homme qui travaille très dur, bien qu'il ait passé depuis peu le cap des soixante-dix ans. Il tient bon la barre de sa mégacorp, réunissant régulièrement les directeurs de ses filiales et discutant fréquemment avec eux dans son bureau. Droit comme un I, c'est quelqu'un d'assez froid, mais que ses subordonnées ont appris à aimer et à respecter. Son charisme déborde largement les frontières de sa compagnie - il dirige pratiquement le Québec, et son influence se fait sentir jusqu'au sein du Soviet suprême national russe. Ses directeurs et cadres dirigeants le soutiennent toujours à cent pour cent.

Depuis l'arrivée de Leonard Aurelius, toutefois, la situation s'est quelque peu dégradée. Avant, les rangs supérieurs de la hiérarchie corporatiste formaient une

communauté francophone unie et très soudée. Elle s'est tout de suite méfiée de cet étranger - Il arrivait d'Ares, après tout, leur principal adversaire économique. Depuis, Aurelius a prouvé à maintes reprises sa loyauté envers Cross, mais certains continuent de le surveiller, attentifs au moindre signe de trahison. Jusqu'ici, ses intérêts ont toujours coïncidé avec ceux de Cross Applied Technologies, mais ses méthodes ne font pas l'unanimité au conseil d'administration.

La majorité des membres du conseil soutiennent Lucien Cross. Il a construit sa mégacorp à partir de rien, et ils lui resteront fidèles à moins qu'il ne les déçoive gravement (comme ç'a été le cas pour moi). La nomination de son fils Jean-Marie au poste de P.-D.G. dépasse le cadre du simple népotisme - le jeune Cross semble bien résolu à marcher sur les traces de son père, et il a manifestement la confiance du conseil d'administration. Cross Applied Technologies n'a jamais souffert des dissensions familiales qui empoisonnent, par exemple, la vie de Shiawase. Les réunions du conseil ont toujours été plutôt calmes, laissant à chacun l'occasion d'exprimer son opinion de manière rationnelle, avant que Lucien Cross ne prenne la décision finale.

Aurelius, à l'inverse, traite chaque réunion du conseil comme une guerre. Plus d'une fois, j'ai accompagné un client après une cession particulièrement houleuse, hurlant dans son portable qu'il ne supportait plus les manigances de cette "bourrique" ou de cette "jacasse" d'Aurelius.

- C'est un processus bien connu. Quand une nouvelle tête débarque au sein d'une hiérarchie établie, la plupart de ses idées - quand bien même elles auraient déjà fait leur preuve par le passé - sont systématiquement déconsidérées ou ignorées. À l'inverse, Aurelius, qui considère la situation d'un oeil neuf, voit probablement des centaines de petites choses susceptibles d'être améliorées. Mais les responsables en place ne vont pas laisser un nouveau venu leur expliquer que la politique qu'ils mènent depuis toujours n'est pas la meilleure. Cross Applied aurait tout intérêt à écouter un peu plus Aurelius et à cesser de le traiter en étranger.

- The Chromed Accountant
"Tout est une question de fric et de bon sens"

- Il faut considérer aussi qu'Aurelius était habitué à traiter avec des Damien Knight, dans un environnement hostile où il devait batailler bec et ongles pour arracher le moindre vote. S'il aborde les réunions du conseil chez Cross dans le même état d'esprit, je comprends que ça fasse tiquer un certain nombre de ses collègues, sans doute accoutumés à une approche plus collective.

- Neon Samurai

Des factions sont en train de se constituer au conseil, et gagnent petit à petit tous les niveaux supérieurs de la direction. Bon nombre de caciques considèrent d'un sale oeil l'intrusion d'Aurelius et les "grands airs" qu'il se donne - la première fois qu'il s'est levé en pleine réunion du conseil pour appeler la Cour corporatiste au téléphone et lui demander de tirer quelques ficelles en faveur de Cross Applied, il s'est fait sévèrement rappeler à l'ordre. Beaucoup ont l'impression qu'il se comporte comme si la mégacorp lui était personnellement redevable de son triple A.

- D'après mes sources, l'introduction de la mégacorp à la Cour corporatiste doit plus à une bonne vieille liquidation qu'à une quelconque influence d'Aurelius. Ce sont les Séraphins qui ont éliminé le second juge de Renraku, Chandaria, pour faire de la place à un représentant de Cross Applied.

- AAAbacus

"Vous pouvez compter sur moi"

- L'histoire ne s'arrête pas là, bonhomme. J'ai la preuve que les Séraphins ont également orchestré le crash du vol 1118, dans lequel le représentant de Fuchi à la Cour a trouvé la mort. Mais Cross Applied n'avait toujours pas assez d'influence pour faire élire un représentant, si bien que les Séraphins ont passé près d'un an à remuer la boue autour des autres juges pour réussir à les faire chanter. Ensuite seulement, ils ont éliminé Chandaria et fait nommer quelqu'un à sa place.

- Anonyme

- Ben voyons. Un chantage auprès de plusieurs juges de la Cour corporatiste ? À qui espères-tu faire avaler ça ?

- Sinik

Les employés qui avaient suivi Aurelius n'ont pas été longs à percevoir le ressentiment de leurs nouveaux collègues, et ils le leur ont bien rendu. Au lieu d'intégrer les transfuges d'Ares dans la structure existante, le conseil d'administration a choisi de les remiser au sein de Cross Global Development, entité complètement distincte, avec pour résultat d'accentuer le fossé entre les deux communautés. Certains cadres venus des UCAS ont mal pris les airs supérieurs affichés par leurs nouveaux collègues, et leur vexation n'a fait qu'accroître les tensions.

Même les Séraphins se défient d'Aurelius. Peu d'employés de Cross Applied Technologies en ont conscience, mais ce service de renseignements exerce également la fonction de police secrète à l'intérieur de la corpo. Les Séraphins sont sur le dos d'Aurelius depuis le début, créant ainsi une situation explosive. Certains prennent très au sérieux leur image angélique, et considèrent l'association avec Leonard Aurelius comme un véritable pacte avec le diable. S'ils décidaient de prendre des mesures contre lui, ou contre n'importe lequel des hauts responsables qui le soutiennent, Cross Applied risquerait d'imploser d'une manière si spectaculaire que l'effondrement de Fuchi serait de la petite bière en comparaison.

LA VIE CHEZ CROSS

Cross Applied Technologies étant une mégacorp québécoise, ses employés sont soumis à un règlement très strict concernant la langue officielle. Sur le sol du Québec, il leur est interdit de mener la moindre tractation commerciale autrement qu'en français. Bien que la mégacorp jouisse de l'extraterritorialité et qu'elle puisse, en principe, s'affranchir de ce genre de considération, elle a une image à maintenir; le français reste donc sa langue principale dans toutes ses opérations quotidiennes. Cette règle n'est pas imposée aux filiales étrangères, mais une bonne maîtrise du français demeure indispensable à quiconque prétend à un poste de responsabilités. Cours et puces linguistiques sont dispensés gratuitement à tous les employés.

Cross Applied Technologies ne possède pas d'arcologie, mais elle s'efforce malgré tout d'offrir un cadre de



vie cloisonné et autosuffisant à ses employés, généralement à proximité de leur lieu de travail. Affichant une nette préférence pour les grands espaces et la décentralisation, ces enclaves se présentent sous forme de lotissements pavillonnaires. En plus des avantages habituels (loisirs, éducation, logement), les employés de la mégacorp bénéficient d'une couverture médicale intégrale et d'une forte réduction sur tous les implants relatifs à leur travail.

Cross Applied Technologies est la seule mégacorp à ne pas frapper sa propre monnaie. Elle se sert à la place du franc québécois, qui s'échange au taux de 2 F pour 1 ¥. C'est la monnaie interne standard de toutes ses filiales, à l'exception de Cross Global Development.

DÉFENSE ET DÉLITS

Avec Ares comme principal antagoniste, vous pouvez parier vos réflexes câblés que Cross Applied Technologies met le paquet sur la sécurité. Elle aurait disparu de la scène depuis longtemps si elle n'avait pas les moyens de se défendre.

SÉCURITÉ

Le service de sécurité de Cross met l'accent sur l'intégration équilibrée de différents types de protection. Défenses matérielles, soutien magique, interfacs, dispositifs de surveillance électronique et matricielle, tous ces éléments doivent travailler de concert. Sans être particulièrement forte dans l'un ou l'autre de ces domaines, la mégacorp parvient à les combiner avec une efficacité tout à fait remarquable.

Le point fort de Cross reste la sécurité matricielle, mêlant des deckers bien entraînés, des glaces ultra performantes et des astuces de système d'une étonnante habileté. Les deckers de Cross disposent du meilleur matériel qui soit, et, bien qu'ils ne soient peut-être pas les plus redoutables en cyberspace, ils connaissent leur système sur le bout des doigts et n'hésitent pas à réclamer des renforts. Cross utilise très peu de glace

noire, sauf dans ses banques de données les plus précieuses; elle préfère tenir les intrus à distance ou les éjecter, quitte à remonter leur piste ensuite pour un petit entretien musclé.

Le personnel de sécurité est légèrement équipé, mais très bien entraîné. Les gardes patrouillent habituellement par groupes de trois, portant une armure de sécurité légère et, au pire, une mitraillette. En cas d'alerte, les renforts consistent simplement en davantage de gardes, et non en des gardes plus lourdement armés. Le soutien magique est peu fréquent, même si les principales installations sont toujours défendues par un ou deux mages au minimum. Les défenses magiques et chiens de gardes paranaturels sont rarement utilisés, sauf dans les secteurs particulièrement sensibles.

Les points d'entrée des locaux protégés sont toujours surveillés par de nombreuses caméras, certaines bien en vue et d'autres soigneusement dissimulées. L'accès comporte presque toujours plusieurs niveaux successifs de contrôle. Les systèmes de sécurité commandés par un interfacé sont monnaie courante; le personnel de surveillance reste en communication permanente avec l'interfacé de garde, qui fait généralement office de responsable de la sécurité.

La sécurité interne dans les "parcs" de Cross Applied Technologies est particulièrement étroite. Beaucoup d'employés ne peuvent quitter leur enclave, à moins d'être munis d'un passe de voyage approprié; les cadres supérieurs reçoivent souvent un appareil de type PanicButton, qui fait également office de balise de position.

- Les Séraphins installent parfois des mouchards dans les PanicButtons de ceux qu'ils veulent garder sous surveillance.
- Fallen Angel

Au Québec, Cross Applied Technologies est cul et chemise avec la gendarmerie (la branche locale de la

Lone Star). La mégacorp a tellement d'influence dans le pays que la gendarmerie accède sans sourciller à la plupart de ses "exigences de sécurité", afin de rester dans ses bonnes grâces (et de conserver ses contrats). Autrement dit, si vous êtes en délicatesse avec Cross au Québec, attendez-vous à ce que la flicaille des rues et les gardes-frontières aient reçu un mandat d'amener à votre nom.

LES SÉRAPHINS

Les Séroaphins constituent actuellement l'un des meilleurs réseaux d'espionnage au monde. Ils ont accompli des missions incroyables durant la dernière guerre corporatiste – permettant au bout du compte à la mégacorp de décrocher son statut AAA. Ils représentent la crème de la crème, et sont infiltrés dans quasiment toutes les corpos AA et AAA du monde, sans parler de la plupart des gouvernements nationaux.

Mais ils ne se cantonnent pas aux opérations d'espionnage, et remplissent également des missions de protection rapprochée, d'enquêtes internes, d'analyse d'informations et de recherches. Leurs experts sont à la pointe de leur secteur technologique. Ils excellent à anticiper les risques, à manipuler une chaîne d'événements et à utiliser le dernier gadget ou la dernière invention magique à des fins de surveillance ou d'espionnage. Au besoin, ils peuvent également effectuer des contrats. On reconnaît leur patte dans toutes les affaires intéressant la sécurité de Cross.

Je ne sais pas grand-chose sur leur organisation interne, ils ont clairement un penchant pour l'imagerie biblique – j'ai entendu certains d'entre eux s'appeler "Gabriel", "Cardinal" ou "Angélique". Divers indices tendent à prouver qu'ils pratiquent une forme particulière de mysticisme et développent une philosophie des plus intéressantes, même si je ne connais pas le détail de leurs croyances. Il s'agit peut-être tout simplement d'un système d'identification ou de codage, à moins que ce ne soit qu'un moyen de garantir la loyauté et la discrétion de leurs membres.

Les Séroaphins se montrent très prudents dans le choix de leurs nouvelles recrues. Sélectionnés parmi l'élite, les candidats doivent réussir une succession d'épreuves – physiques, mentales et parfois plus – afin de déterminer leur grade et leur assignation.

- Les Séroaphins regroupent des spécialistes très divers, difficiles à classer. On trouve parmi eux des mages, des deckers, des adeptes, des cybersoldats, des petits génies de la technique, des interfacés et parfois même des chamans. Quels que soient leurs atouts, ils ont toujours accès au dernier cri de l'équipement et du cyberware, sont extrêmement bien entraînés et possèdent toujours des renseignements de première main sur la situation en cours.

- Fallen Angel

- Je me suis laissé dire que certains Séroaphins commentaient à prendre beaucoup d'initiatives; apparemment, ils estimerait savoir mieux que quiconque ce qui est bon pour la mégacorp. La plupart de ces francs-tireurs considèrent l'arrivée d'Aurelius chez Cross Applied Technologies comme une menace, et suivent ses activités de très près.

- Anonyme

LES OPÉRATIONS SECRÈTES

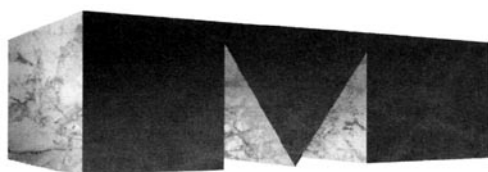
Cross Applied Technologies entretient rarement des relations suivies avec des shadowrunners. Ses missions clandestines les plus importantes ou les plus délicates sont généralement l'apanage des Séroaphins. Ne reste aux shadowrunners que les opérations à la fois trop dangereuses pour y risquer du personnel de valeur, et suffisamment banales pour pouvoir être confiées à des étrangers. Ce qui veut dire des missions rapides et presque toujours violentes, comme la destruction d'une installation concurrente, le kidnapping de personnalités, le vol de données ou l'assassinat pur et simple. Le genre de boulots qui ne promet pas une longue carrière à des shadowrunners ! Voilà pourquoi Cross Applied Technologies traite rarement plus d'une ou deux fois avec la même équipe.

Cette politique commence à évoluer depuis l'arrivée de Leonard Aurelius, cependant. Aurelius a regardé pendant des années son rival Damien Knight traiter avec des shadowrunners, et il a beaucoup appris à son contact. Les contrats "officiels" qu'il propose à certaines équipes lui garantissent, en échange d'un revenu mensuel minimum, l'exclusivité de leurs talents durant une période donnée (généralement trois à six mois). Lucien Cross n'approuve pas la méthode, mais laisse Aurelius poursuivre son expérience pour voir ce qui en ressortira. Par contre, Aurelius évite d'employer des arrangeurs et des Johnson sur la même base contractuelle, préférant passer par des anciens de Knight Errant ou d'Hard Corps qui l'ont suivi depuis Ares.

Ces shadowrunners prestataires de service reçoivent un salaire mensuel de base de plusieurs milliers de nuyens (en fonction de leur expérience), plus des primes pour les missions particulièrement difficiles ou dangereuses. On attend d'eux qu'ils soient disponibles à tout moment et prêts à passer à l'action dans un délai maximum de quatre heures. Il ne leur est pas expressément interdit d'accepter d'autres boulots durant leur période d'engagement, mais ils doivent s'engager à tout laisser en plan et à se présenter au rapport au premier appel de la compagnie. S'ils ne le font pas, ou s'ils refusent une mission, leur contrat est considéré comme nul et non avenue et des agents "percepteurs" de Cross Applied Technologies viennent récupérer les salaires perçus.

Les avantages d'être liés à la mégacorp par contrat sont la garantie des revenus, la diversité du travail et l'accès à un équipement de qualité. On peut toucher son salaire en nuyens, ou en nature : le double du salaire en produits Cross. Les deckers choisissent presque toujours la deuxième option. On peut également tester gratuitement un équipement expérimental, même si c'est une option qui n'est pas sans risque ("La FDA ne nous a pas encore délivré l'autorisation de tests sur les animaux, encore moins sur les humains, mais vous pouvez avoir confiance, le produit est au point. Ne bougez pas, ça va d'abord piquer un peu...").

Les désavantages sont l'impossibilité de refuser un boulot, et le fait d'attirer l'attention malveillante des Séroaphins. Ces derniers, en effet, n'accordent aucune confiance aux "petits protégés" d'Aurelius et suivent leurs activités de très près. Certains vont jusqu'à saboter leurs missions afin de les discrédibiliser. Ils n'iront pas jusqu'à nuire aux intérêts de la compagnie, mais s'ils peuvent faire perdre la face à Aurelius, ils n'hésiteront pas une seconde.



MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Siège mondial : Kyoto, Japon

Président/CEO : Toshiro Mitsuhama

P.-D.G. : Samba Oi

Statut corporatiste : Corporation publique

Principaux actionnaires :

Eiji Yakamura (20%)

Samba Oi (13%)

Yuriyasu Shin (11%)

Oguramaro Saigusa (10%)

Akai Uehara (10%)

Principales filiales :

Informatique : Mitsuhama Computers, Black Lotus Software, Dolmen Data Systems, Aekei Heuristic Technologies, BrainWave, Inc.

Robotique : Mitsuhama Automatonics, Elk-Edge Systems, VOR Robotics, Drive-Ware Technologies, Astin Remote Systems

Magie : Mitsuhama Magical Services, Pentacle Distributing, Inc., HermeTech Associates, Pentacle Press, Ambrosius Publications, Mitsuhama Thaumaturgical Research

Loisirs : Mitsuhama Media, Confederate Broadcasting Company, Soonan Simsense, Sakura Studios, Mitsuhama Music, Highstar, Inc.

Industrie lourde : Mitsuhama Industrial Technologies, Automation Systems, Inc., Zen-Marsh Chemicals, Takai Development Corporation, Mitsuhama-Benguet Mining

Mitsuhama Computer Technologies (MCT) a longtemps été en troisième position des mégacorps informatiques, derrière Fuchi et Renraku. En dehors des rumeurs persistantes faisant état de ses liens avec le Yakusa (sur lesquels je reviendrai), on sait peu de choses à son sujet. Aujourd'hui, à l'issue d'une guerre corporatiste qui a mis à genoux ses deux principales concurrentes, MCT est à même de conquérir une position dominante sur le marché de la haute technologie. Elle a d'ailleurs fait dans ce domaine quelques découvertes impressionnantes, notamment certaines dont vous n'entendrez jamais parler dans la rue car elles n'ont pas été conçues pour laisser de survivants.

J'en connais un rayon sur Mitsuhama et ses gadgets parce que j'ai grandi dans son giron. Suivant l'exemple de mes parents, je me destinais à une vie de labeur au service de la mégacorp... Jusqu'à ce qu'un différend politique nous sépare. Mon totem ne collait pas avec mon job, et je me suis taillé à la première occasion. Je n'en veux à personne – la corpo s'est montrée correcte avec ma famille et mes amis – mais je ne suis pas naïf; je sais exactement ce que représente MCT et jusqu'où elle est prête à aller pour parvenir à ses fins. J'ai beaucoup appris du temps où je faisais encore partie de la corpo, et j'ai toujours des contacts à l'intérieur qui me glissent de temps à autre des informations croustillantes. Restez avec moi, et je vous montrerai ce qu'il y a sous le voile ténébreux dont s'entoure MCT.

LES AFFAIRES

Bien qu'elle soit principalement considérée comme une compagnie informatique, Mitsuhama, comme la plupart des mégacorps, regroupe en fait un vaste panel d'intérêts et d'investissements divers. Certains d'entre eux risquent de vous surprendre.

INFORMATIQUE

MCT est bien placée sur le marché de la construction et de la science informatique, au même niveau que Renraku mais derrière Cross et Novatech sur ces deux fronts respectifs. Toutefois, tandis que Renraku se remet tant bien que mal de la guerre corporatiste et que Novatech et Cross en sont encore à regrouper leurs forces, MCT progresse à toute vitesse, multipliant les innovations sans laisser le temps à la concurrence de reprendre ses esprits.

Notamment, la mégacorp avance à grands pas dans le secteur des contre-mesures d'intrusion. La réputation de sa glace n'est plus à faire, et lui a déjà permis de souffler un certain nombre de clients à Renraku et Novatech.

MCT brille également dans le domaine des interfaces et de la robotique, fabriquant des logiciels et du matériel haut de gamme pour les interfaces de véhicules, les pilotes automatiques, la cybersécurité, les robots industriels et les drones. Elle compte certainement améliorer encore sa productivité en la matière.

• Une branche méconnue des activités de MCT, c'est les logiciels de bureau et le système Grid-Guide™, dont se servent de nombreux métroplexes pour réguler le trafic automobile. Je me suis laissé dire que MCT incluait toujours une sous-routine dans son programme pour lui permettre de retrouver instantanément la position de n'importe quel véhicule enregistré. C'est un atout dans sa manche dont elle évite de se servir, mais qu'il peut être utile de connaître.

• Road Rash

Le matériel informatique de MCT, surtout dans le domaine des consoles individuelles et des ordinateurs portables, est à la pointe de la technologie. Moins intéressée que Renraku par les grands développements matriciels, la compagnie se tourne plutôt vers le secteur des serveurs individuels et des réseaux de travail. Moins racées et moins glamour que les ordinateurs Novatech, les machines MCT offrent un



meilleur rapport qualité-prix. Le Sakura, notamment, s'est très bien vendu la saison dernière.

Mitsuhama fait également des progrès rapides dans ce qu'il convient d'appeler le "wetware" : les systèmes informatiques à base biologique. Le principe existait potentiellement depuis l'invention du système ASSIST par Hikita, mais les bio-ordinateurs n'avaient jamais décollé en raison de leurs nombreuses limitations face aux ordinateurs modernes à puce optique. Malgré tout, MCT continue à travailler sur cette technologie.

- Ils travaillent également sur des systèmes d'interface cerveau-machine plus performants. Pas de ceux qui consistent à brancher une machine sur un cerveau, mais plutôt de ceux qui consistent à brancher un cerveau sur une machine. Je vous parle de cybermancie, de technologie cyborg et de transplantation cérébrale.
- Bull "le meilleur decker ork de tous les temps"

Chez Mitsuhama, la robotique couvre deux domaines : le matériel (drones et robots) et les systèmes de contrôle. En ce qui concerne le premier, la compagnie ne cesse de mettre de nouveaux modèles sur le marché; elle a des robots et des véhicules télécommandés pour pratiquement tous les usages imaginables. La plupart sont des machines industrielles, conçues pour des tâches trop ennuyeuses, trop dures ou trop dangereuses pour être confiées à des humains – en tout cas, c'est dans leur argumentaire de vente. Mitsuhama produit également des robots et des drones destinés à l'armée et aux services de sécurité.

- ...Qu'elle n'hésite pas à tester sur le terrain dans le périmètre de ses propres installations ! Ne soyez pas surpris si les "gardes" du prochain immeuble MCT dans lequel vous pénétrerez nuitamment sont en réalité des drones, armés jusqu'aux dents et capables d'encaisser



- J'ai entendu dire que le Dr Halberstam (oui, le Dr Halberstam) a été embauché comme consultant sur un projet wetware de MCT. Connaissant son dossier, je frissonne en songeant à ce qui se déroule peut-être en ce moment même, dans un quelconque labo secret de la compagnie. Gare vos miches dans la Matrice, les p'tits gars.
- Black Isis
- "Télécharger ou mourir"

ROBOTIQUE

La robotique et ses technologies associées sont les principaux secteurs d'investissement de Mitsuhama, numéro un mondial de la production de robots industriels.

- C'est vrai que pour Mitsuhama, un robot est l'employé idéal : il ne tombe jamais malade, ne réclame ni amélioration de ses conditions de travail ni augmentation, et ne part pas négocier ses compétences chez une autre compagnie. Et puis surtout, il obéit aux ordres sans hésitation... Et sans pitié.
- Lady Black
- J'ai été recruté une fois par un syndicat, pour saboter le rachat d'une compagnie par MCT. Le syndicat savait que tous ses membres seraient remplacés par des robots à la minute où le contrat serait signé. Bien sûr, sans l'appui de MCT, la compagnie a fini par mettre la clef sous la porte et s'est fait racheter pour le dixième de sa valeur. Enfin, c'est la vie.
- Blade

des tirs de gros calibre comme une grêle de printemps. Ces saloperies-là vous font regretter le bon vieux temps où MCT se contentaient de chiens de l'enfer pour surveiller ses locaux.

- Fro

MCT produit deux sortes de systèmes de contrôle, un pour le pilotage à distance et l'autre pour le matériel autonome. Le premier correspond au système classique auquel on se connecte pour piloter un drone. La corporation fabrique tout, de l'interface de contrôle aux consoles de commande à distance en passant par les logiciels de connexion. Elle a plusieurs gros contrats militaires avec des nations étrangères, notamment la Russie, le Japon impérial et le Québec. Elle travaille également sur la téléprésence et le contrôle à distance dans des domaines comme la micro-chirurgie, le forage ou l'étude des fonds marins.

Les systèmes autonomes sont les robots, du système "idiot" tout juste bon à effectuer une série de tâches préprogrammées au système "intelligent" capable de choisir différentes options parmi un panel de routines exécutables. Ces derniers peuvent même "apprendre" de nouvelles procédures et développer de nouvelles réactions automatiques.

L'une des grandes réussites de MCT consiste à combiner les deux approches, système autonome et interface de contrôle – un robot peut parfaitement être laissé à lui-même la majeure partie du temps, quitte à ce qu'un interfacé en prenne les commandes lorsque la situation réclame un jugement humain.

• Cette option autorise parfois les interfacsés adverses à brouiller ou à couvrir le signal de contrôle d'un interfacé MCT, à condition de disposer d'une puissance d'émission suffisante et de connaître son affaire. Contrôler le robot nécessite également une certaine familiarité avec les différents protocoles de sécurité en usage chez MCT. Il faut être un peu interfacé et un peu decker pour y arriver. Ça tombe bien, je suis les deux.

• Weaver

Je sais par mes contacts à l'intérieur que le département robotique de MCT travaille actuellement sur différents types de systèmes experts "artificiellement intelligents", baptisés "CBA" pour une raison inconnue. Difficile de présumer de l'intelligence effective de ces systèmes - la robotique n'a jamais été mon fort. Toutefois, on peut affirmer sans crainte qu'ils devraient au moins être capables d'effectuer des missions de surveillance.

• Oh, merde. CBA, ça veut dire système de "contrôle biologique autonome". En d'autres termes, des robots reliés à de véritables cerveaux animaux.

• D-Con

• Waouh ! Je ne sais pas ce que tu t'es enfiché, mais apparemment, c'est de la bonne ! Tu ne saurais pas où je pourrais m'en procurer, moi aussi ?

• Bung

• Mitsuhamma fabrique également des robots pour le travail dans l'espace. Elle vend à Ares des assembleurs industriels et des abeilles automatiques pour son programme spatial, et fournit des drones de maintenance aux stations comme Zurich-Orbital. D'après la rumeur, elle plancherait également sur différents types de modules d'atterrissage et de drones d'échantillonnage pour une mission d'exploration martienne Ares.

• Digital Kid

• C'est vrai. Même que MCT a testé son module d'atterrissage robot dans un quartier des Barrens. Apparemment, le système a aussi des applications militaires et la compagnie voulait voir comment il gèrait les missions de type "search-and-destroy".

• Whiskers

• Contrairement à Renraku, MCT cantonne ses recherches sur l'IA au secteur des robots intelligents - des machines autonomes, sans connexion aucune à la Matrice. Heureusement, ça limite singulièrement sa puissance de calcul potentielle et la rapidité avec laquelle son "intelligence" pourrait se développer.

• Ronin

• Je ne compterais pas trop là-dessus à ta place, bonhomme. N'oublie pas la technologie du wetware. MCT n'est peut-être pas exactement dans la même ligne de recherche que Renraku ou Novatech, mais ses bio-ordinateurs finiront bien par donner des résultats un jour ou l'autre.

• FastJack

• Espérons que non.

• Ronin

MAGIE

Mitsuhamma est si fortement associée à l'image de la haute technologie dans l'esprit du public que la plupart des gens n'imaginent pas qu'elle puisse consacrer le moindre nuyen à la magie. Mais avant de voler de mes propres ailes, j'ai eu l'occasion de me pencher d'un peu plus près sur le département de recherches mystiques de MCT. Aigle m'appela à cette époque (je rêvais de chasser aux rongeurs et de vol dans l'air raréfié, le regard fixé sur le disque du soleil), et je m'intéressais à la question. À ma grande surprise, j'ai découvert que Mitsuhamma était le deuxième producteur mondial de fournitures et de services magiques, juste après Aztechnology.

Pentacle Distributing, le premier distributeur de magie du Pacifique, approvisionne les boutiques et les marchands de talismans du monde entier. Il fournit également du matériel à MCT. La compagnie affiche une certaine préférence pour la tradition hermétique, mais n'oublie pas pour autant les chamans qui se fournissent plus volontiers auprès des catalogues en ligne qu'au fin fond de la forêt. Tous les produits Pentacle sont garantis faits main, sans l'intervention d'aucune machinerie lourde susceptible de polluer la nature magique des matériaux. En temps normal, je n'y toucherais pas même avec des gants en kevlar, mais j'ai été obligé d'y recourir une fois ou deux et je dois reconnaître qu'ils ne sont pas si mal.

• Le fait que MCT ou d'autres corpos n'utilisent ni robot ni aucune machinerie dans la récolte des matériaux magiques ne signifie pas que leur origine soit nécessairement "propre". Pose donc la question aux travailleurs immigrés que Pentacle paye au lance-pierres pour ramasser des plantes à la main - ou extraire des minéraux et des cristaux avec des outils à l'ancienne, sans le moindre élément de confort (ou de sécurité) moderne. Je suis sûr qu'ils te diront le plus grand bien de la politique écologique de la compagnie. Non, le seul moyen d'être fixé sur la provenance de tes produits, c'est de les ramasser toi-même.

• Silicon Mage

Ces dernières années, quelques marchands de talismans indépendants ont tenté de briser l'emprise de Pentacle et d'autres grands distributeurs sur le marché. Ils ont donc fondé l'United Talismongers Association, en Californie - un système de coopérative ciblé sur le petit commerce des objets magiques. De son côté, Pentacle a lancé une grande campagne médiatique pour se positionner davantage en faveur du petit commerce, tout en négociant au mieux de ses intérêts le contrôle des sources d'approvisionnement. La firme a déjà noué des relations solides avec les NAO, la Californie et Tir Tairngire. Si vous êtes appelés à vous mêler de cette affaire, surveillez vos arrières, car les tensions s'aggravent rapidement et précipitent d'autres groupes magiques dans la bagarre. Autant vous prévenir tout de suite, les boules de feu vont voler bas...

• Seattle est une base importante pour Mitsuhamma - c'est par elle que la mégacorp traite avec Tir Tairngire. Le Tir ne s'entend pas trop bien avec l'ELC, et ne peut donc pas faire des affaires avec l'UTA même s'il en avait envie (ce dont je doute); en plus, il n'apprécie pas beaucoup Aztechnology non plus. Donc, le gros de son teslama et autres goodies magiques file tout droit chez

Pentacle Distributing, les bénéfices étant partagés fifty-fifty entre le Tir et MCT.

• Wiz Kid

MCT possède également Pentacle Press et Ambrosius Publications, les deux plus grosses maisons d'édition magiques d'Amérique du Nord. La première publie plusieurs journaux matriciels sur le sujet, comme *Magician's Monthly* ou *Hermetic Digest*. Elle édite également des formules de sorts, des textes théoriques et autres documents similaires. La seconde publie le *Manuel de la thaumaturgie pratique*, le texte de référence de tous les magiciens professionnels, ainsi qu'une vaste gamme d'ouvrages allant du traité savant au best-seller sur l'Éveil, les magiciens et la magie. Sa collection *Magic for Mundanes* est immensément populaire auprès du public non-Éveillé désireux de comprendre le fonctionnement de la magie.

Mitsuhama et ses différentes filiales, telles que Petrovski Security, Parashield et HermeTech, procurent une sécurité magique haut de gamme aux sociétés comme aux particuliers. En plus des protections magiques et autres esprits gardiens, MCT offre des services de consultation, des chiens de garde paranaturels, des moyens biotechnologiques de lutte anti-intrusion astrale et des séminaires de formation du personnel de sécurité pour lutter contre les agressions magiques. Il va sans dire que MCT élabore sans cesse de nouvelles procédures de sécurité magique, qu'elle teste sur le terrain dans ses propres bâtiments.

Les "services de consultation magique" de Mitsuhama couvrent un large panel d'illusions complexes et autres "effets spéciaux" à destination des productions simsens, en passant par la magie cosmétique et les recherches médico-légales. HermeTech Associates, l'une des plus grandes firmes mondiales de consultation magique, fait d'ailleurs partie de ses filiales. Bon nombre de mercenaires de Mitsuhama apprécient ce travail de consultation pour la diversité des missions qu'il sollicite et des rencontres qu'il occasionne.

Mais le vrai travail magique s'effectue dans les laboratoires du département de recherche & développement thaumaturgiques de MCT. Les meilleurs magiciens de la compagnie s'y adonnent à la recherche, expérimentant sans cesse de nouvelles techniques, de nouveaux sorts, explorant de nouvelles dimensions de l'espace astral... Le département travaille aussi à la mise au point de combinaisons magico-technologiques révolutionnaires, ou à l'application de la magie dans le développement des nouvelles technologies. Mais si la mégacorp autorise une certaine dose de recherche pure, elle demande tout de même à ses employés de se concentrer sur les découvertes les plus lucratives. Les projets de recherche dont le potentiel commercial n'apparaît pas évident sont rarement poursuivis bien longtemps.

Comme la majorité des domaines techniques, la R&D magique a tendance à attirer les grosses têtes aux egos démesurés, vivant entièrement dans leur petite bulle où ils reçoivent tout le respect et l'attention qu'ils estiment mériter. La direction les traite avec un soin jaloux ; elle préférerait perdre un de ses vice-présidents qu'un de ses magiciens hautement spécialisés, triés sur le volet.

LOISIRS

Quand on parle d'industrie des loisirs, on pense généralement aux grands indépendants comme Amalgamated Studios, Truman Technologies ou Brilliant Genesis, mais en réalité, le numéro un dans ce domaine n'est autre que MCT soi-même. La mégacorp a de nombreux intérêts dans le simsens, la tridéo, la musique, l'édition et les jeux en réalité virtuelle. Elle possède des studios et des labels, comme Highstar, ainsi que plusieurs grandes chaînes tridéo (comme CBC, Confederate Broadcasting Corporation) sur lesquelles promouvoir ses produits. La branche loisirs de MCT est un foyer d'intrigues et de luttes d'influence, où les carrières se font et se défont en un clin d'oeil, en fonction des aptitudes de chacun à anticiper sur ce que sera l'événement de la semaine prochaine.

En plus des profits immédiats qu'elle rapporte, cette branche permet à la compagnie de se maintenir à la pointe de la technologie du simsens et de la réalité virtuelle, pour le plus grand bénéfice de sa branche informatique - et réciproquement. Entre autres, Mitsuhama est actuellement leader sur le marché des puces de simulation.

• Beaucoup d'innovations MCT finissent tôt ou tard entre les mains du Yakusa. C'est comme ça que le Yak a pu se livrer très tôt au trafic de BTL et de 2XS, par exemple, dès que MCT et d'autres corpos ont développé la technologie. De même, il a été le premier à recourir aux narcopuces et à la technologie neuronale pour ouvrir ses parloirs de "bunraku", où les clients s'envoient en l'air avec des cyberprostituées. Quand je pense à ce que pourrait inventer le Yak avec certains des prototypes sur lesquels MCT est en train de travailler, j'en ai froid dans le dos.

• Lola

INDUSTRIE LOURDE

On l'oublie souvent, mais Mitsuhama est le numéro deux mondial de l'industrie lourde, aussitôt après Saeder-Krupp. Elle produit des machines-outils à grande échelle, des produits chimiques, des éléments de construction préfabriquée et du matériel de chantier, de forage et de construction. La plupart de ses machines sont automatisées et dotées de systèmes experts "intelligents" pour une facilité d'utilisation optimale. D'après l'argumentaire publicitaire, le matériel MCT serait "parfaitement adapté aux ouvriers d'aujourd'hui", ce qui se traduit par "convenant à une main-d'oeuvre analphabète".

La compagnie a beaucoup investi dans des projets d'urbanisme, en Amérique du Nord et du Sud comme en Asie. Dans le reste du monde, sa présence est plus modeste (pour l'instant). Le marché européen de l'industrie lourde est dominé par Saeder-Krupp, tandis qu'en Amérique du Sud, MCT se heurte à une concurrence farouche de la part d'Aztechnology.

• MCT se débrouille très bien dans toute la Ceinture Pacifique. Elle contrôle une grosse part de l'industrie lourde au Japon, à Hong Kong, en Chine et à Singapour. Elle est aussi en train de s'implanter solidement en Californie, où le gouvernement a chassé Saeder-Krupp et Aztechnology.

• Bay Jewel

• L'implication de MCT dans l'industrie lourde et la chimie lui donne accès à toutes sortes de produits exotiques, y compris les gaz de combat et les armes chimiques. On sait qu'elle n'hésite pas à en équiper certains

de ses robots de sécurité et autres canons automatiques. Les drones y sont invulnérables, et leur utilisation garantit pratiquement une victoire éclair.

• Wraith II

LES PUISSANTS

Le président de MCT est Toshiro Mitsuhamama, fils de Taiga "Tiger" Mitsuhamama, fondateur de l'empire corporatiste du même nom. Le père comme le fils sont de véritables icônes au sein de la mégacorp ; mes parents ont leur photo à tous les deux dans leur salon. Plutôt jeune pour un président de mégacorp, Toshiro affiche la quarantaine fringante; plusieurs traitements de léonisation lui ont donné l'allure d'un homme de trente ans, et la condition physique d'un homme de vingt ans. Il est en train d'orienter Mitsuhamama vers une politique d'acquisitions et de concurrence plus agressive envers ses rivaux. Il lorgne entre autres sur les parts du marché informatique libérées par Fuchi et Renraku.

Toshiro lui-même constitue la meilleure publicité qui soit pour sa corporation. Sa tête est ainsi farcie de haute technologie, avec, en sus du traditionnel datajack, des implants optiques rattachés à un implant mémoriel. Il a également une main droite cybernétique, en remplacement de celle qu'il a perdue dans un attentat à la bombe voilà huit ans, pendant la visite d'une usine. Il l'a choisie en acier chromé et n'a jamais voulu la recouvrir de chair synthétique ; il aime à pianoter avec sur la table de conférence lors des réunions du conseil. On dit qu'il posséderait encore bien d'autres implants, notamment une arme cybernétique intégrée dans sa main.

"Tiger" Mitsuhamama, bien qu'il ait dépassé les soixante-dix ans et soit techniquement à la retraite, demeure très impliqué dans les affaires de sa mégacorp. En excellente santé, il a conservé la vitalité d'un homme deux fois plus jeune. Depuis sa maison de Kyoto, il conseille son fils sur la direction de la compagnie et se tient informé des potins politiques corporatistes. Négociateur-né, il fréquente régulièrement les réceptions mondaines et entretient un vaste réseau de relations. S'il devait réclamer tous les renvois d'ascenseur qu'on lui doit, il serait probablement en mesure de faire basculer le sort de nations entières.

• Détail intéressant, Toshiro et Tiger Mitsuhamama ne possèdent à eux deux qu'environ 2% de la mégacorp. Ce sont leur compétence et leur habileté qui les maintiennent à la tête de MCT, et non un contrôle mathématique à la Damien Knight.

• Neon Flower

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Des rumeurs circulent depuis des années sur les liens figurés entre le Yakusa et Mitsuhamama. J'ai même entendu dire que MCT ne serait qu'une façade pour l'organisation, un moyen commode de blanchir l'argent sale. Rien n'est plus faux. MCT est de mèche avec le Yak, c'est d'accord, mais en aucun cas elle ne lui sert la soupe. En fait, ce serait plutôt le contraire.

Au départ, MCT était l'idée de Taiga Mitsuhamama, homme d'affaires japonais qui voulait forger une alliance entre plusieurs grosses corporations en difficulté afin de créer un conglomerat plus solide, plus influent, mieux armé pour survivre et prospérer. Mais pour concrétiser ce rêve, il lui fallait des capitaux – beaucoup de capitaux. La récession économique qui frappait le Japon à l'époque

lui fermait toutes les portes, jusqu'à ce qu'il se tourne vers le Yakusa. Ce dernier, fortement implanté dans l'industrie bancaire, avait beaucoup d'influence. En échange d'une part substantielle des bénéfices de la future corporation, un groupe d'oyabuns négocia le financement dont "Tiger" avait besoin. Ce fut le meilleur investissement qu'ils avaient jamais fait.

Les principaux actionnaires qui siègent au conseil d'administration de MCT sont toujours de hauts responsables du Yakusa, mais ils sont désormais beaucoup plus puissants dans le monde des affaires. MCT réalise plus de profits en un jour que tous les clans du Yakusa en un an. Tant qu'il en sera ainsi, Toshiro restera président et le conseil le laissera diriger la compagnie à sa guise.

• Vous y croyez, vous, aux Yaks qui siègent à MCT pour faire de la figuration ? Ils se servent de leur position pour blanchir leur fric, s'adonner à la contrebande et financer les opérations du Yak partout à travers le monde, oui ! Pour ce qu'on en sait, ce Kensaï n'est même pas un vrai shadowerunner. Si ça se trouve, c'est une marionnette du Yakusa chargée de nous abreuver de fausses informations.

• Yakkity-Yak

• Désolé, Yakkity, mais là-dessus je suis d'accord avec Kensaï. Pour les membres du conseil d'administration de MCT, leurs activités de Yakusa relèvent plus du passe-temps que d'autre chose. Oui, ils exercent une certaine influence dans le milieu criminel japonais, et oui, ils s'en servent parfois au bénéfice de leur compagnie, mais il serait fallacieux d'en conclure que le Yakusa dirige MCT. Si la mégacorp s'impliquait trop dans des activités criminelles, elle aurait des ennuis auprès de la Cour corporatiste. Pourquoi risquer une mégacorp de plusieurs milliards de nuyens pour un syndicat du crime qui n'en pèse que quelques millions ?

• Nuyen Nick

• L'honneur yakusa n'a pas toujours besoin de justification, omae.

• Yakkity-Yak

• À propos de marionnettes du Yak, qu'en est-il de Yakamura, le vieux singe réfugié dans Zurich-Orbital ? Possède-t-il réellement 20% des parts de MCT ?

• Trudy

• Oui, mais quelqu'un d'autre vote à sa place - personne ne sait qui. Quand il cassera sa pipe, ses parts iront à la Cour corporatiste. On imagine les factions qui doivent se bousculer pour les lui racheter avant qu'il passe l'arme à gauche...

• Red Wraith

• Dites donc, Kyoto - où se trouve le siège de MCT - n'était pas l'un des trois endroits où on a signalé le grand dragon Ryumyo avant sa disparition ?

• Ryu

• Oui. Pourquoi ? Tu suggères qu'il y aurait un lien entre Ryumyo et Mitsuhamama ?

• Dragonslayer

• Je n'en sais rien pour le moment. Simple curiosité.

• Ryu

ALLIÉS ET ADVERSAIRES

Présentement, MCT n'a pas beaucoup d'alliés. Elle considère bon nombre de corporations comme ses rivales, et affiche, au mieux, une froide neutralité à l'égard des autres. D'un autre côté, elle n'a pas véritablement d'ennemis non plus. Elle a su rester à l'écart des récents conflits corporatistes, préférant patienter pour mieux rafler la mise après la bataille.

- Apparemment, Mitsuhamas est numéro deux mondial dans presque tous les domaines: en informatique derrière Novatech et Cross, en magie derrière Aztech, en industrie derrière S-K... Est-elle première en quoi que ce soit, hormis l'industrie des loisirs abrutissants?

- Jaxon

- Pas encore, omae, mais donne-lui le temps. Mitsuhamas est l'une des plus diversifiées des mégacorps. Numéro deux mondial, peut-être, mais tu l'as dit toi-même, dans presque tous les domaines! Ça veut dire que c'est une corpo ambitieuse et agressive. Elle ne va pas tarder à viser une première place quelque part, fais-moi confiance. Pour le moment, elle s'intéresse au marché de l'informatique; je te parle qu'après, ce sera le tour de la magie. Aztechnology peut déjà numéroter ses abattis.

- The Keynesian Kid

"Rien de tel que l'avidité"

LA VIE CHEZ MITSUHAMA

Je sais que beaucoup de gens penseront qu'il s'agit d'une contradiction dans les termes, mais il y a une vie au sein de Mitsuhamas; de nombreuses vies, en fait. MCT emploie des milliers de personnes à travers le monde. Bien sûr, je ne peux parler que de l'endroit où j'ai vécu. Mais je sais que toutes les communautés Mitsuhamas sont plus ou moins les mêmes, quel que soit le pays; c'est la politique de la compagnie.

Quand vous travaillez pour Mitsuhamas, vous appartenez à la communauté. Ce n'est pas une famille à proprement parler (ou alors, une famille qui connaît de sérieuses difficultés); plutôt une nation ou une cité-État à la manière de Seattle. J'ai grandi dans une nurserie de la compagnie, j'ai été à l'école de la compagnie, où on m'a enseigné en long et en large l'histoire de la compagnie; j'ai également appris à m'incliner correctement, et à m'adresser à mes aînés avec respect. Aujourd'hui encore, j'ai beau être un Blanc, je ne m'habitue pas à serrer la main pour dire bonjour. J'ai appris à parler japonais et anglais dès mes premiers mots, et je pratique les deux couramment.

Mes parents faisaient les courses dans un grand magasin de la compagnie, et nous vivions dans un logement de la compagnie, généralement dans un gentil petit quartier pavillonnaire, avec des rues bordées d'arbres et des parcs. C'était parfois dans un immeuble d'appartement, mais le cadre était toujours accueillant, propre, sûr et tranquille. La compagnie y veillait, à grand renfort de caméras de surveillance, de palissades grillagées et de serrures magnétiques. Je jouais dans la rue, je jouais aux jeux vidéo sur ma console et je regardais les émissions de la compagnie sur les chaînes appropriées.

Entendons-nous bien. Je ne veux pas brosser un tableau idyllique de la vie au sein d'une mégacorp. Je dis simplement que la vie chez MCT a quelque chose de rassurant. On sait à quoi s'attendre. La compagnie a ses règles, et elle prend soin de ceux qui les respectent. On

nous l'inculque dès l'enfance: les règles, c'est bien, la désobéissance, c'est mal. Si vous êtes d'accord avec ça, vous pouvez être heureux. Vous pouvez avoir un foyer, une communauté, un lieu où voir grandir vos enfants. Le seul problème, c'est que tout ce qui ne rentre pas dans ce gentil petit cadre est considéré comme néfaste. C'est vrai que mon ancien foyer me manque mais je vis dans la conurbation désormais; Aigle est mon guide, et je ne changerais pas ça pour tout l'or du monde.

LE SHADOWRUNNING ORGANISÉ

Mitsuhamas a toujours organisé ses shadowruns selon ses propres règles. Quand vous travaillez pour elle, vous avez intérêt à vous y conformer. L'avantage, c'est qu'en contrepartie, la corpo vous apporte tout le soutien et les infos dont elle dispose. Elle vous demande peut-être d'en passer par ses petites manies mais, au moins, elle vous donne les moyens de le faire.

L'échec n'est pas une option. Mitsuhamas attend de ses shadowrunners qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. Si vous réussissez, on vous confiera d'autres missions, plus importantes et plus lucratives. Si vous échouez et que vous parvenez à vous en sortir vivants, soit la corpo ne veut plus entendre parler de vous, soit elle décide de vous réduire au silence. Comme quoi, travailler pour MCT présente aussi ses inconvénients.

- Une identité fréquemment utilisée par les Johnson de MCT ces derniers temps est "M. Bunraku", ce qui veut dire marionnettiste en japonais. Ça résume bien la position de MCT vis-à-vis des shadowrunners. La mégacorp entend bien tirer les ficelles.

- Soyient Grin

Mitsuhamas a beaucoup d'influence auprès du Yakuza au Japon comme dans d'autres régions du Pacifique, et fait souvent appel à lui pour ses shadowruns. Elle l'utilise également comme intermédiaire ou arrangeur dans diverses opérations clandestines. Si vous êtes embauchés par le Yakuza, vous travaillez peut-être pour le compte de MCT sans le savoir.

DANS LA ZONE ZÉRO

S'en prendre à Mitsuhamas n'est pas une sinécure, car la corpo n'a aucun sens de la taquinerie. Elle a d'ailleurs inventé le concept de "zone zéro" pour désigner l'enceinte de ses installations: zéro pénétration, zéro survie. Autrement dit, on n'entre pas, et si on entre, les vigiles tirent d'abord et posent les questions ensuite. Les bâtiments MCT sont toujours protégés par tous les types de pièges mortels imaginables, en particulier les armes automatisées contrôlées par ordinateur ou par interface. Elle pratique beaucoup les gaz innervants, ainsi que les gardes de sécurité armés jusqu'aux dents et formés pour tuer. Si vous avez de la chance, vous aurez peut-être le temps d'entendre une sommation avant de vous faire tirer dessus; quelque chose comme: "Stop!... BANG! BANG! BANG!... ou nous ouvrons le feu!"

Mitsuhamas produit des systèmes de simsens en circuit fermé permettant à un interfacé de se connecter à un bâtiment plutôt qu'à un véhicule. Ce matériel permet à l'interfacé de gérer l'ensemble de la sécurité d'un immeuble "de l'intérieur", pour ainsi dire. Il a été adopté quasiment partout, sauf dans les installations les plus récentes où la surveillance a été entièrement confiée à des robots.



Quand vous êtes dans un bâtiment MCT, n'oubliez pas que l'interfacé ne se contente pas de vous envoyer ses drones et de vous tirer dessus par télécommande, il est aussi en train de vous photographier sous toutes les coutures. Ces images, une fois passées au crible des bases de données de MCT, permettent souvent de vous identifier et de remonter jusqu'à votre planque; de sorte que, quand vous rentrez chez vous, vous tombez nez à nez avec de sympathiques agents de la sécurité. Et quand bien même vous parviendriez à leur échapper, ces photos circuleraient auprès des arrangeurs, du Yakusa, des bulletins d'informations et ainsi de suite. Quand j'ai quitté MCT, la corpo a diffusé partout une photo de moi en train de griller un garde à coup d'éclair mana (il ne m'avait pas laissé le choix). Moralité, mes parents l'ont vue et me considèrent désormais comme un meurtrier en plus d'un traître. Alors, ne commettez pas la même erreur que moi et soyez très prudents.

- Chez Mitsuhamma, l'expression "les murs ont des oreilles" prend un sens littéral. Les interfacés ne se contentent pas de gérer les systèmes de sécurité, mais sont littéralement les "cerveaux" des installations. Ils peuvent ainsi espionner tout le monde et repérer les fauteurs de troubles, ce qui ne les rend pas vraiment populaires auprès de la masse salariale.

- Thierry

- Moi, je préfère encore avoir affaire à des gardes, même des maniaques de la gâchette, qu'à certains robots de la compagnie. Au moins, les gardes sont méta-humains (en tout cas, ils ont en l'air). Les robots, eux, sont totalement inhumains, bardés de canons et blindés jusqu'à leurs foutues dents chromées.

- Slipstream

Mitsuhamma s'appuie sur l'une des meilleures sécurités magiques du monde; selon moi, elle se place tout de suite après celle d'Aztechnology. Les magiciens font partie intégrante des forces de sécurité, qu'ils renseignent par des patrouilles astrales et des esprits liés. La méga-corporation a inventé plusieurs des systèmes de contre-mesures astrales d'aujourd'hui, notamment les biofibres, les

vignes protectrices et autres barrières biologiques faisant obstacle aux projections astrales. Les secteurs les plus sensibles sont souvent entourés par plusieurs niveaux successifs de protection astrale.

- Les mages de MCT s'entendent aussi à utiliser les focus de maintien pour créer des sortes de mines ou de barrières magiques, qui se déclenchent à la demande du personnel de sécurité. Ils n'en ont pas des tonnes, mais ils en ont.

- Wraith II

Pionnier dans le secteur des chiens de garde paranaturels, MCT continue à en faire un usage intensif. Les plus courants sont les canidés comme les chiens de l'enfer ou les barghests, mais ils emploient aussi des basilics, des cocatrices, des piasmae, des sirènes et des chauves-souris pétrifiantes. Voilà des années que la compagnie tente de leur greffer divers implants cybernétiques pour mieux les contrôler, sans grand succès. Leur encadrement et leur entraînement continuent à être assurés par des dresseurs et des magiciens venus de filiales comme Parashield.

Mitsuhamma poursuit ses expériences sur les méta-créatures en les prolongeant dans le domaine de la manipulation génétique. J'ai personnellement participé à deux expéditions de chasse sur la côte californienne, pour capturer des "échantillons de test" destinés à la conception de nouvelles créatures.

- Pour ceux qui ne voyaient pas comment les méga-corps pouvaient tomber encore plus bas...

- Sereena

- C'est encore pire que ça. D'après certaines rumeurs, MCT se livrerait à des expériences sur toutes sortes de créatures, y compris des humanoïdes comme les goules, les sasquatchs, quelques vampires et peut-être même des métahumains. Imaginez un peu ce que pourrait donner une équipe de sécurité astrale entièrement composée de goules ou de banshees.

- Wiz Kid

NOVATECH INCORPORATED

Par Marketeer



Siège mondial : Boston, UCAS

Président/CEO : Richard Villiers

P.-D.G.: Non-applicable

Statut corporatiste : Privé

Principaux actionnaires :

Richard Villiers (65%)

Samantha Villiers (7%)

Miles Lanier (3%)

Trans-Latvia Enterprises (24%)

Darren Villiers (1%)

Divisions :

Novatech Californie

Siège : San Francisco

Vice-président : Brian Jenkins

Novatech Caraïbes

Siège : Miami

Vice-président : Maya Cruz

Novatech CAS

Siège : Atlanta

Vice-président : Michael Ruane

Novatech Europe

Siège : Londres

Vice-président : Nigel Winthrop

Novatech Amérique du Nord

Siège : Boston

Vice-président : Lucas Don

Novatech Seattle

Siège : Seattle

Vice-président : Sam Villiers

Novatech Amérique du Sud

Siège : Buenos Aires

Vice-président : Antonio Ortege

Principales filiales : Aurora Design, Cavalier Arms Limited, Central Industrial, CompuForce, Cyberspace Development Corp., FTL Matrixware, Fuchi Orbital, JRJ International, Matrix Systems, Minuteman Security, Nightingale's, Pacific Rim Computer Consultants, Pioneer Cybernetics, PULSEware, Silveril Investments, Simplex Software, S&S Agricorn, T99, Visionary Design Works, Walker Aerodesign, Wolfware

HISTOIRE

Pour comprendre la véritable histoire de Novatech, il faut remonter très loin en arrière, avant même l'invention du cyberdeck personnel de masse. En 2032, Richard Villiers n'était qu'un requin de la haute finance parmi d'autres qui rachetaient des corporations pour les démanteler et les revendre par petits bouts. Il montait rapidement, mais malgré toute son ambition, la sphère des affaires mégacorporatistes demeurait largement hors de son atteinte.

Le début des années 2030, c'était l'ère post-Echo Mirage, où de nouvelles compagnies informatiques se créaient tous les jours dans l'espoir de grappiller quelques miettes de la "réalité virtuelle" qui se profilait. L'une d'entre elles était Matrix Systems, à Boston. Fin 2033, elle sortait sur le marché un cyberdeck individuel de la taille d'un bureau, conçu principalement à des fins commerciales et boursières. Richard Villiers saisit tout de suite le potentiel de cette invention et offrit aux propriétaires de la jeune compagnie de les racheter. Ces derniers, Ken Roper et Michael Eld, refusèrent de lui céder la totalité des parts et limitèrent sa participation à 49%.

Matrix Systems sortit le Portal en 2034 – un cyberdeck de la taille d'un ordinateur de bureau, le premier du genre mis à part ceux d'Echo Mirage. Sans la moindre publicité, sans même avoir besoin d'être distribué, le Portal fit un tabac grâce au bouche-à-oreille au point que, quelques semaines seulement après sa sortie, Roper et Eld avaient accumulé suffisamment d'argent pour espérer racheter les parts de Villiers.

• J'ai encore un Portal de cette époque, que je me suis procuré voilà quelques années. C'est gros, c'est laid, mais ça représente quand même un sacré morceau de technologie ! En fait, une grande part de ce que nous tenons aujourd'hui pour acquis dans les cyberdecks fut introduite pour la première fois dans le Portal.

• Wildsmasher

La suite relève des théories du complot et de la conjecture pure et simple. Six semaines après la sortie du Portal, Roper et Eld trouvaient tous deux la mort dans des accidents domestiques et le réseau informatique de Matrix Systems, y compris la totalité des sauvegardes, plantait définitivement et irrémédiablement. Coïncidence ? Aucune chance ! Pourtant, aucune poursuite ne fut jamais engagée contre personne. On raconta à l'époque que le gouvernement des UCAS ne souhaitait pas voir la technologie d'Echo Mirage entre les mains du public (ou, plus vraisemblablement, entre celles des gouvernements étrangers). Je ne marche pas ; ce n'est pas le gouvernement des UCAS qui avait le plus à gagner dans cette triple catastrophe, mais bien Richard Villiers, "l'associé" des pauvres Roper et Eld.

• Le Marketeer est également persuadé que Richard Villiers est derrière le krach de la bourse de Tokyo ("Lundi blanc") qui lui a permis de racheter certaines filiales clefs de Fuchi et de lancer Novatech plus tôt que prévu. Mais ce n'est pas parce que Villiers a su profiter de ces deux



événements qu'il en est forcément le chef d'orchestre occulte. Il est peut-être tout simplement plus malin et plus opportuniste que les autres.

• cary@allstar.org

• En l'occurrence, c'est vrai. Mais sachant à quel point Richard Villiers sait se montrer brillant et sans scrupules, ces deux coups fourrés auraient très bien pu être de lui.

• DJ Havikk@sc-style.com

Richard Villiers racheta ce qui restait de Matrix Systems pour un nuyen symbolique. Un mois plus tard, il contactait Fuchi Industrial Electronics, qui était déjà en train de se faire un nom dans les secteurs électronique et informatique à cette époque. Il avait réussi, les ombres savent comment (je ne vais pas vous faire un dessin), à se procurer les sauvegardes des fichiers de Matrix Systems, plus quelques exemplaires de Portal en état de marche, plus les prototypes de la génération suivante; tout ce qu'il manquait à Fuchi pour se propulser à l'avant-garde de la technologie matricielle. Villiers négocia ses trésors contre un tiers des parts de Fuchi et le contrôle des branches sud et nord-américaines. Quelques années plus tard, en 2036, Fuchi sortait le CDT-1000: le premier cyberdeck enfin accessible au grand public.

Cette association bancaire avec Fuchi connut un franc succès, et Villiers s'arrangea pour en tirer le maximum, en visant carrément le rachat de JRJ International, l'une des sept mégacorps de l'époque, comptant parmi les fondatrices de la Cour corporatiste. Grâce à l'assise financière de Fuchi, à son expérience personnelle et aux parts de JRJ qu'il détenait déjà, il réussit à faire absorber JRJ par Fuchi Amériques et à prendre sa place à la Cour.

Maintenant, faisons un saut d'environ vingt années en avant. Le Grand Ver a mordu la poussière et laisse derrière lui un chaos indescriptible. Son testament distribue toutes sortes de choses, liquidités, domaines, sociétés et autres à toutes sortes de personnes. Il attribue notamment quatre millions d'actions Renraku à Miles Lanier – le bras droit de Richard Villiers, chef de la sécurité de Fuchi (même si Yamana et Nakatomi, les deux autres dirigeants de la compagnie, ne rataient pas une occasion de s'opposer à son avis). Brusquement, un haut responsable de Fuchi détenait environ 2% des parts de sa principale concurrente, plus un siège au conseil d'administration. Le spectre des loyautés contradictoires pointait le bout de son nez.

• Pendant près de soixante-douze heures, Fuchi resta plongée dans la confusion la plus totale. Les grosses légumes couraient partout, en s'efforçant désespérément de changer tous les mots de passe et les verrous. Je connais des shadowrunners qui en ont bien profité. J'en connais aussi qui se sont amenés comme des fleurs, croyant tomber sur un service de sécurité désorganisé, et qui se sont fait descendre par des gardes encore plus paranoïaques que d'habitude.

• D-Ghost

Ce qui s'est passé exactement pendant la période où Miles Lanier a siégé au conseil d'administration de Renraku reste obscur. À l'évidence, ses nouveaux partenaires n'avaient aucune confiance en lui; pourtant, Renraku n'eut pas à se plaindre de son association. En fait, elle connut même une croissance explosive et faillit bien

devenir la mégacorp la plus puissante du monde. De 2057 à 2059, elle demeura à la pointe de l'innovation, position qu'elle avait rarement occupée antérieurement. Pire encore, elle battait régulièrement Fuchi en brèche en sortant des produits identiques aux siens quelques jours, puis quelques semaines avant elle. Il n'en fallut pas davantage à Yamana et Nakatomi, comme à la sphère financière ou au milieu des ombres, pour conclure que Lanier transmettait les petits secrets de Fuchi à ses nouveaux copains de Renraku.

Richard Villiers, comme je le disais plus haut, n'est pas un imbécile. Il vit bien qu'il avait perdu sa maigre avance sur ses concurrents et qu'il devait à tout prix reprendre l'initiative. Des purges méthodiques dans toutes les administrations et filiales qu'il contrôlait lui garantiraient la loyauté totale de ses employés. Pendant ce temps, il commençait à racheter discrètement ses propres sociétés au profit des groupes Villiers International et Cambridge Holdings. Morceau par morceau, il acquit ainsi une proportion non négligeable de Fuchi Amériques sous le nez de Yamana et de Nakatomi. Il parvint même à racheter plusieurs compagnies sans aucun rapport avec Fuchi pour agrandir son écurie. Parmi certaines des sociétés écrans dont il se servit, on connaît Trans-Latvia Enterprises, Northwest Assets, Blue Cap Limited et Blaze PLC. Il a dû y en avoir d'autres, mais celles-ci sont les seules que Villiers possédait ou contrôlaient intégralement.

En juin 2059, Fuchi déposait une plainte contre Renraku devant la Cour corporatiste. Vous vous rappelez peut-être la tension qui régnait à l'époque; les gens sentaient qu'une guerre corporatiste se préparait, on disait même qu'il y avait de l'Ordre Oméga dans l'air.

Cette plainte eut des retombées assez inattendues. Miles Lanier revendit ses 2% de Renraku à la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank en dessous du prix du marché, faisant chuter le cours de l'action. Il fut ensuite exfiltré par Fuchi, laquelle fut condamnée à verser des dommages et intérêts à Renraku; on raconta à l'époque que Lanier et Villiers avaient tout manigancé depuis le début. Certains pensaient qu'ils avaient sauvé Fuchi par cette manoeuvre osée, d'autres qu'ils lui avaient fait courir un risque démesuré. Quoi qu'il en soit, les jeux étaient faits; on ne le savait pas encore, mais Fuchi était condamnée.

• Les deux hommes s'étaient clairement entendus sur le dos de Renraku; selon la rumeur, Lanier serait parti en emportant pas mal d'informations vitales avec lui, et bon nombre de filiales de Renraku seraient tombées ensuite dans le giron de Cambridge Holdings.

• Lone Play

Quand le crack boursier du Lundi blanc se déclencha, le 29 septembre 2059, Villiers réunit tous ses fonds et racheta un bon nombre de sociétés qui lui manquaient encore pour une bouchée de pain. Une semaine plus tard, il annonçait la constitution de Novatech, Incorporated.

• Ce qui déclencha une guerre démentielle au sein même de Fuchi. Yamana et Nakatomi se disputèrent les parts de Villiers comme des chiffonniers, dans l'espoir de prendre le contrôle de ce qui restait de la mégacorp. En vain; chacun ne réussit qu'à obtenir que 49%. Le plus drôle, c'est que Villiers, en bon raider corporatiste, réalisa des dizaines de millions de nuyens de bénéfices dans

l'opération, qui lui permirent sans doute de consolider Novatech. Quel talent...

• Dbuehrer@gridsec.org

Techniquement parlant, Novatech était à peine une corporation AAA en termes de taille et de valeur boursière. Mais comme elle détenait JRJ International, membre fondateur de la Cour corporatiste, elle possédait à la Cour un siège qu'on ne pouvait lui enlever; elle jouissait ainsi d'une influence largement supérieure à ce que ses moyens lui auraient permis d'espérer. La juge Lynn Osborne, une ex-Fuchi demeurée fidèle à Richard Villiers, devint la nouvelle représentante de Novatech à la Cour.

NOVATECH EN 2061

Voici, en quelques lignes, comment se présente le tableau de la petite mégacorp qui monte. Novatech, Incorporated appartient à titre privé à Richard Villiers. Sa femme Samantha détient environ 7% des parts, Miles Lanier, environ 3% et Darren Villiers, le petit frère de Richard, un malheureux 1 %. Étant une mégacorp privée, Novatech n'a aucun compte à rendre à personne, pas d'associés ou d'actionnaires à satisfaire. La plupart de ses filiales, en revanche, sont des corporations publiques, y compris celles où Novatech conserve une majorité de contrôle.

• On dit qu'une part substantielle du gâteau serait détenue par un cinquième actionnaire dont personne ne connaît l'identité. Il s'agit des parts possédées en propre par Trans-Latvia Enterprises. Qui en tire les ficelles ? Je ne sais pas, mais ce n'est pas Villiers.

• ARMstrong

• Je croyais que Trans-Lat était une holding contrôlée par Villiers ?

• Cecilia@ultimate.com

• Plus maintenant. Dans la confusion qui a suivi la formation de Novatech, un petit malin a réussi à acquérir une majorité de contrôle chez Trans-Lat. Quant à savoir qui, ça... En tout cas, pour le moment, il semble décidé à jouer le jeu de Villiers.

• ARMstrong

• Qu'en est-il de Martin Villiers, le second frère de Richard ? Pourquoi ne fait-il pas partie de la grande famille Novatech ?

• Digger

• Parce qu'il préfère faire fortune par ses propres moyens, sans rien devoir à son aîné. Ils s'entendent bien, mais Martin manifeste un penchant certain pour la compétition qui le pousse à se mesurer à son grand frère.

• ARMstrong

Le siège de Novatech se trouve à Boston, et Villiers joue à fond la carte du patriotisme UCAS. Apparemment, ça marche; Novatech est actuellement beaucoup plus populaire qu'Ares dans les sondages. Il paraît que Damien Knight en est à la fois irrité et amusé.

• Ma foi, on est plusieurs par ici à être assez contents de voir une mégacorp américaine de plus dans les parages. Il était grand temps, si vous voulez mon avis.

• New England Patriot

• Le fait que Novatech ait son siège à Boston ne signifie pas pour autant que Richard Villiers se soucie le moins du monde des UCAS ou de ton petit cul terreux. Ce n'est qu'une question d'image, qu'est-ce que tu crois ?

• Shandwick@spin.com

DIVISIONS

La structure organisationnelle de Novatech est quelque peu obscure et passablement déséquilibrée. Ses différentes branches se partagent des secteurs de taille très diverse, allant de la petite Novatech Caraïbes, dirigée par Maya Cruz depuis Miami, à l'immense Novatech Europe, dirigée par Nigel Winthrop depuis Londres. Le nom de chaque branche ne correspond pas nécessairement au secteur qu'elle recouvre, comme dans le cas de Novatech Seattle (dirigée par Samantha Villiers) qui gère également les intérêts asiatiques de la mégacorp.

Mais l'essentiel de l'influence et des ressources de Novatech se trouve en Amérique du Nord, où ses tentacules s'étendent sur tout le continent. Le vice-président de Novatech CAS, Michael Ruane, joue les patriotes pro-CAS dans son bureau d'Atlanta, tandis que Novatech Amérique du Nord travaille à pénétrer les NAO. La corpo est bien implantée en Amérique du Sud également, et l'Europe lui tend les bras. L'Asie, par contre, est considérée par elle comme une cause perdue; les dirigeants de Renraku ont fait de Villiers et Lanier leur bête noire, et ils n'hésitent pas à mettre leurs rivalités de côté quand l'occasion se présente de nuire à Novatech.

• Que diable fabrique Novatech en Amérique du Sud ? Je croyais que l'Amazonie écartait autant que possible les corpos étrangères ?

• Wilbur@ariz.edu

• C'est ce qu'elle fait, d'une certaine manière. La branche sud-américaine est dirigée par un certain Antonio Ortege, un Argentin extrêmement charismatique recruté personnellement par Villiers pour ce poste. Il a fait de Novatech un acteur majeur du marché sud-américain, en "persuadant" soi-disant des membres-clefs du gouvernement argentin de considérer les réalités du point de vue de Novatech. Une grande partie de l'électroménager sud-américain est désormais produite par Novatech; malgré toutes les réglementations avec lesquelles elle est obligée de jongler, il reste plus avantageux pour elle de fabriquer ses produits sur place. La mégacorp est aussi très présente sur le marché du biotech, avec des sujets d'expérimentation venus parfois du fin fond de l'Amazonie. Sa présence dans la région se traduit par de nombreuses shadowruns, aussi bien pour que contre l'Amazonie (mais surtout contre; l'Amazonie dispose de ses propres runners). Faites gaffe, les Amazo-niens sont sans pitié pour les infiltrateurs étrangers.

• Mucho Grande Gringo

• L'Amérique du Nord ne se résume pas aux UCAS et aux CAS. Novatech entretient aussi d'excellentes relations avec les Sioux et certaines factions du Conseil Corporatiste Pueblo. Le Tir la traite comme n'importe quelle autre corpo. Quant à la Ligue Caraïbéenne, allez savoir...

• Rio

• Moi, je sais. Un certain nombre de pirates des Caraïbes sont plus ou moins contrôlés par Novatech. Les Red Rum

NOVATECH INCORPORATED

Raiders, par exemple, ou les Chromeboy's Bastards, ont déjà accepté son fric. La piraterie est un moyen pour Novatech de ramener aux pays des produits sud-américains sans passer par l'Amazonie ou l'Aztlan - et en particulier, des produits top secret provenant de ses labos clandestins.

- Red Cat

- N'oubliez pas l'État Libre de Californie. La mégacorp a beaucoup d'admirateurs, là-bas. Villiers y a ramassé la plupart des anciens bureaux de Fuchi et Brion Jenkins, le vice-président local de Novatech, a aussitôt lancé une campagne de recrutement pro-métahumain qui le fait considérer à Orkland comme le nouveau messie. Les Japonais de la région, en revanche, le vomissent cordialement - quelle que soit leur affiliation corporatiste. Ils ont déjà financé plusieurs runs contre PacRim Computer Consultants, une filiale de Novatech, pour le prévenir gentiment d'arrêter les conneries.

- Orange Stripe

LES AFFAIRES

Novatech a repris l'essentiel de la production de cyberdecks de Fuchi, revendant des consoles Fuchi sous son nouveau label. Le marché du cyberdeck est probablement la source de profit principale et la mieux connue de Novatech, et risque de le rester longtemps. Villiers croit toujours dur comme fer à l'adage qui l'a fait racheter Matrix Systems à l'origine : contrôlez la Matrice, et vous contrôlez le monde. La tactique et les techniques ont évolué, mais l'objectif reste toujours le même.

Le seul secteur du marché que néglige Novatech est celui du bas de gamme. La mégacorp a bien sorti le Megadeck-3, mais, jusqu'à présent, il n'a pas remporté un franc succès (bien qu'il s'agisse d'une machine d'entrée de gamme tout à fait honorable). Partout ailleurs, elle occupe une position de leader. Ses ordinateurs, périphériques et équipements trônent sur tous les bureaux, et ses consoles de réflexogiciels ou ses secrétaires de poche (comme le très populaire JVS-251, alias "Jeeves") sont généralement considérés comme ce qui se fait de mieux sur le marché.

Presque tous ces produits portent le logo Novatech ; en revanche, c'est loin d'être le cas chez toutes ses filiales. FTL Matrixware, par exemple, qui appartient ouvertement à Novatech, signe de son nom ses glaces killer, ses fameux codes persona et ses glaces en cascade. Matrix Systems existe toujours, et se concentre désormais presque exclusivement sur le modelage de systèmes et la programmation de constructs matriciels complexes, comme les serveurs d'informations, les halls de discussion et les noeuds de reconstitution historique. Son équipe de conception passe parfois des contrats d'un an pour l'élaboration d'un système unique; allez visiter la matrice de la Fondation Draco si vous voulez voir un échantillon de son talent.

Walker Aerodesign, à Boston, est la première filiale aérospatiale de Novatech. Elle fait des merveilles dans le domaine des fusées, des systèmes de pilotage automatique et des nouveaux modes de propulsion. Novatech a pratiquement absorbé la totalité du programme spatial de Fuchi ; Villiers sait bien qu'il y a gros à ramasser dans l'espace. Entre Fuchi Orbital et Walker Aerodesign, il a tout ce qu'il lui faut pour figurer en bonne place dans la course aux étoiles.

- Pour le moment, Novatech se contente visiblement de mettre en orbite des satellites de communication et des usines de production de puces en gravité zéro. Mais on raconte que Jacques Lemer, le vice-président de Fuchi Orbital, se préparerait à passer la vitesse supérieure. Je vous tiendrai au courant.

- Gurth@understairs.nl

Novatech possède 79% de Cavalier Arms Limited, modeste fabrique d'armement basée au Texas (les parts restantes revenant à Patrick Goodman, fondateur de la firme - un vrai Texan, jusqu'au bout des bottes et du Stetson). En plus des pistolets et autres armes individuelles que produit Cavalier, Novatech a également un pied dans l'armement militaire grâce à un vaste panel de petites corpos qui fabriquent toutes sortes de matériel, des munitions APDS à l'autocanon sur affût.

Parmi les autres compagnies dignes d'intérêt appartenant à Novatech, citons encore Central Industrial, industrie lourde bien connue basée à Detroit; Pioneer Cybernetics ; et Nightingale's Body Parts (même si la mégacorp n'ira jamais l'avouer ouvertement). Central Industrial produit toutes sortes de machines-outils. Pioneer Cybernetics propose d'excellents implants optiques, que leur prix prohibitif réserve malheureusement à une élite; quant à Nightingale's Body Parts, quel shadowrunner n'a jamais entendu parler de cette chaîne de cliniques privées ? On en trouve au moins une antenne dans chaque grande ville du continent nord-américain.

- Une info intéressante : Novatech a racheté T99, une petite société de recherche magique de DC, un mois après avoir pris une part de contrôle dans Reality Studios (une firme de recherche magique de Boston). Peut-être l'indication d'un intérêt nouveau de la mégacorp pour le monde fascinant de la magie ?

- Wildsmasher

- Villiers essaye également de s'appropriier Manadyne Corp et ses labos de recherche magique, mais il risque d'avoir des ennuis avec la Lone Star s'il s'obstine dans cette voie.

- Ariocho

En dépit de sa diversification, Novatech reste principalement et avant tout concentrée sur la Matrice et le matériel électronique haut de gamme. En dépit des incertitudes, des représailles corporatistes et autres problèmes consécutifs à sa naissance tumultueuse, elle a réussi à maintenir la réputation d'excellence de Fuchi dans le domaine des cyberdecks et des glaces.

- En dépit de tous les efforts de Renraku, oui ! Les campagnes publicitaires Renraku passent plus de temps à dénigrer les produits Novatech qu'à vanter les mérites de leur propre matériel.

- christy@spin.org

ENNEMIS

Novatech est désormais une mégacorp bien établie, mais qui reste encore vulnérable. Renraku donnerait cher pour faire mordre la poussière à Richard Villiers, et la présence dans ses rangs de Shikei Nakatomi, ex-dirigeant de Fuchi, n'a fait que renforcer ce sentiment. Nakatomi

semble avoir pris personnellement part à l'effondrement de Fuchi et l'émergence de Novatech ; on ne compte plus les heures de travail ni les ressources qu'il a consacrées à nuire à Novatech, à Villiers ou à Miles Lanier. Ces six derniers mois, Villiers a rattrapé à deux tentatives d'assassinat, et Lanier, à une au moins – on imagine sans peine qui a pu les commanditer. Pour l'instant, Korin Yamana (l'autre ex-dirigeant de Fuchi) se contente de se refaire une santé chez Shiawase. Il avait signé une trêve d'un an avec Samantha Villiers et Novatech en échange des 2% de parts de Fuchi de la jeune femme; le délai a expiré, mais la trêve semble se poursuivre... Jusqu'à maintenant.

- Je doute que Yamana pardonne un jour à Novatech, mais je ne le vois pas non plus lancer des expéditions punitives pour le plaisir d'en découdre avec son ancien rival. Nakatomi, par contre, a fait de l'élimination de Villiers sa seule raison de vivre.
- Dr Steffens@bsu.edu

Quant à Villiers et Lanier, ils ont apparemment renoncé à toute velléité de représailles – pas par altruisme, mais plutôt par sens des affaires. S'ils se laissent consumer par la soif de revanche, Novatech n'y survivrait pas. Et la survie est la meilleure des revanches.

LA POLITIQUE DU FAYOTAGE

Étant donnée sa taille relativement modeste, comparée aux autres mégacorp, Novatech fait de son mieux pour se défendre et se renforcer. Villiers courtise donc sans relâche le président Kyle Haefner, Damien Knight, le président d'Ares, Lucien Cross, le président de Cross Applied Technologies, ainsi que différents sénateurs et représentants des UCAS et des CAS, dans l'espoir d'obtenir leurs faveurs. Jusqu'à présent, cette offensive de charme semble porter ses fruits ; Novatech a décroché de gros contrats de fourniture de matériel informatique auprès du ministère du Commerce des UCAS et du Trésor public sioux, et Ares n'écarte pas la possibilité d'un programme aérospatial commun.

- Cette histoire de programme aérospatial n'est qu'un moyen commode pour Ares de grappiller quelques points dans les sondages. Je croisais plus volontiers à un programme commun entre Novatech et les UCAS. On a vu Villiers et Lanier en grande discussion avec de grosses légumes de l'armée américaine et le secrétaire de la Défense, Michael Broeder. La cerise sur le gâteau ? Samantha Villiers, l'ex-femme de Richard, aurait déjeuné à plusieurs reprises avec Nadja Daviar, vice-présidente des UCAS. D'après mes sources, elles se seraient très bien entendues. Faire copain-copain avec la femme la plus puissante des UCAS, c'est bon pour Samantha et pour Novatech, ça.

- Desert Cat

- Tout ça ne fait pas les affaires de Damien Knight. La question est, va-t-il essayer de désamorcer la menace Novatech en s'alliant avec elle, ou va-t-il recourir à la menace comme il le fait avec sa grande rivale Cross Applied Technologies ? Et, dans le deuxième cas, assisterait-on à une alliance Cross-Novatech ? Les années à venir promettent d'être passionnantes...

- Avenger@wight.uk.com

L'AVENIR DE NOVATECH

Alors, que nous réserve Novatech à l'avenir ? De nouvelles acquisitions, bien sûr. Villiers a réussi à rafler le programme spatial de Fuchi ainsi que la plupart de ses sociétés d'informatique nord et sud-américaines, mais il ne va pas s'arrêter là. Ses prochaines acquisitions seront vraisemblablement tournées vers la Matrice, et un grand nombre d'entre elles viseront sans doute d'anciennes filiales de Fuchi. D'autres auront pour but de diversifier les activités de la mégacorp, et de la renforcer dans les secteurs où elle est encore faible; témoin, le rachat de S&S Agricorn, une compagnie de production et de recherche agricole basée dans l'Ohio. Il agira sans doute avec son agressivité coutumière, mais Renraku ne va pas le regarder faire, les bras croisés. On peut s'attendre très prochainement à quelques péripéties intéressantes.

Villiers n'a pas oublié ses anciennes méthodes de raider corporatiste, et il les met en application pour faire fructifier rapidement ses investissements. Ce qui revient souvent à acquérir une compagnie par une OPA hostile, puis à la démanteler pour en revendre les différents éléments au meilleur prix. Naturellement, il conserve au passage tout ce qui peut encore servir la cause de son empire, comme les usines ultramodernes ou les équipes de recherche. Le reste passe par-dessus bord, ce qui veut dire que Villiers met un tas de monde au chômage – mauvais pour l'image de Novatech. D'un autre côté, de petites compagnies connaissent une progression spectaculaire en s'inscrivant dans le sillage de Novatech pour ramasser les miettes.

Villiers a toujours protégé le siège de Novatech à la Cour corporatiste avec la plus grande vigilance. Pleinement conscient que le statut AAA de sa mégacorp doit plus à un détail technique qu'à ses propres mérites, il a pris la précaution de faire de JRJ international une corporation privée dont il est seul propriétaire. Ainsi, même s'il perdait Novatech, il resterait malgré tout représenté à la Cour.

À moins de quelque tragédie imprévisible, je vois mal ce qui pourrait freiner l'ascension de Novatech dans un proche avenir. Villiers finira probablement par assembler toutes les pièces de son puzzle, après quoi les choses se tasseront d'elles-mêmes. Et ensuite ? Une fois sa position confortée, il est probable que Novatech se tournera vers l'Asie. Ou vers l'espace. Il y a de l'argent à faire là-haut, à ce qu'on m'a dit, et je suis prêt à parier que Richard Villiers voudra sa part du gâteau.

DANS LES OMBRES

Je sais de source sûre que Villiers a dû laisser derrière lui quelques scientifiques de génie et autres sorciers de la Matrice quand il a fondé Novatech. Aujourd'hui, il veut les récupérer. Vous savez ce que ça signifie.

- Tu parles ! Voilà deux mois que je pratique exfiltration sur exfiltration. En principe, je ne travaille jamais aussi longtemps avec le même Johnson, mais celle-là paye bien, et les infos qu'elle m'a fournies étaient toujours extra (en plus, elle ne se laisse pas marcher sur les pieds, ce qui est toujours un plus, chez moi). Si vous êtes contactés par une certaine Carrie Allman qui propose de vous rencontrer à l'Alibi (un vieux bar de Downtown), il y a toutes les chances qu'on vous appelle pour une exfiltration pour le compte de Novatech.

- SD@freenet.com



- Ça, c'est à Seattle. À Boston, le principal Johnson de Novatech se fait appeler Christi Briggs - elle donne surtout dans les "manipulations boursières". Vous savez, quelques coups de feu par-ci, quelques pains de plastic par-là, ce genre de choses. Il y a aussi Deon Hund, un elfe noir aux manières onctueuses spécialisé dans les affaires d'assassinat, qui travaille presque exclusivement pour Novatech et Yamatetsu. Et à Atlanta, le rôle de Christi Briggs est tenu par une certaine Jennifer Provo.
- Celtic Dan

- Intéressant. Deon, on le connaît un peu, à Seattle; il y traite le même genre de dossiers que chez vous. On a aussi notre Renée Davis, qui nous tient lieu de Christi Briggs. C'est curieux, autant de Johnson pour une seule mégacorp. C'est tout à fait inhabituel. Personne n'a une explication ?
- Mykki Brawn

- Nan. C'est peut-être standard, sans être une règle, comme l'a prouvé cet #\$\$% ! de William Ager. Je connais un certain Billy Bob à Seattle qui fait le Johnson pour Novatech. Ce salopard a sa carte de l'Humanis ! un de ces jours, je vais prendre ma baffe de base-ball et je vais - **0,5 Mp effacés par l'opérateur système.**
- Slamm-O !

- Pendant que les deux Villiers (Richard et Samantha) travaillent au corps les riches et les puissants, Lanier joue les mécènes dans la communauté des ombres. Et que je t'exfiltre un chercheur, et que je te fais sauter une usine, et que je t'escorte telle cargaison, et que je t'assassine tel directeur... Il claque les nuyens comme s'il en pleuvait, mais attention ! Si vous foirez votre coup, sachez que Lanier a horreur de l'incompétence.
- Ceredwyn

- N'exagérons rien. Lanier a beaucoup trop de boulot pour passer autant de temps à fricoter avec les ombres. Il travaille sept jours sur sept à colmater les failles laissées par les anciennes filiales de Fuchi dans le dispositif de sécurité de Novatech. Parfois, ça veut dire effectivement contresigner une shadowrun ou deux, mais ce n'est pas encore lui qui commande toutes les opérations clandestines de la mégacorp.

Celui dont il faut se méfier, c'est Darren Villiers, le petit frère de Richard. C'est un nain qui se montre rarement en public, mais qui serait à la tête des "affaires spéciales" à Seattle. On prétend aussi que ce serait un adepte d'un grand pouvoir, ce qui veut dire que les shadowruns de Novatech Seattle ne sont pas commanditées par n'importe qui.

- Tuvyah

- Ce n'est pas pour détourner la conversation, mais le nom de Sam Villiers revient sans arrêt, et je crois qu'il serait bon de fournir quelques explications. Qu'en est-il exactement des rapports entre elle et Richard ? Ils ont divorcé fin 2049, après seize années de mariage. Mais elle a conservé le nom de son mari, et tous les deux sont restés en bons termes - pour ne pas dire bons amis. Pendant des années, Samantha a représenté la clef du contrôle de Fuchi; si elle avait eu la moindre rancune contre Richard, elle aurait pu le vendre à tout moment. Et moi qui pensais que deux requins de la haute finance

aussi brillants et implacables que ces deux-là se boufferaient le nez après un divorce !

• Meek!@seatac.com

• Vois le mariage comme un contrat, une sorte de fusion commerciale, et tu comprendras mieux. Pour des gens comme Richard et Samantha, le divorce n'est qu'une dénonciation du contrat, et non une interruption de la relation. Ces deux-là ne vivent et ne respirent que par et pour les affaires, de toute manière.

À l'inverse, ils savaient que s'ils restaient mariés, leurs instincts de prédateurs finiraient par les dresser l'un contre l'autre. La situation aurait pu dégénérer gravement, non seulement pour eux mais aussi pour Fuchi. C'est pourquoi ils ont jugé préférable de divorcer. Je sais que leur mariage n'était basé sur aucun avantage financier clairement identifiable, si bien que le sentiment y tenait peut-être sa part, après tout; ils se sont fiancés trois mois seulement après leur première rencontre, et se sont mariés deux mois plus tard, au cours d'une cérémonie charmante et d'une étonnante simplicité.

Ils n'ont eu qu'un enfant, une fille du nom de Caroline Tara, aujourd'hui âgée de vingt-huit ans. En tant que parents, ils ne valaient pas grand-chose et Caroline leur a brûlé la politesse aussitôt qu'elle a pu (à sa majorité légale). Depuis, elle n'a plus donné de nouvelles.

Richard est un séducteur, et l'un des célibataires les plus courtisés du monde, mais ce n'est pas un Don Juan. Lui et son ex-femme ne se voient plus très souvent mais, lorsqu'ils sortent ensemble - au bal inaugural des UCAS, par exemple - leur couple incarne à la perfection l'image de la richesse et du pouvoir. Il leur arrive même de partir ensemble quelques jours par an. À mon avis, chacun d'eux est un peu le point faible de l'autre; mais n'allez pas leur dire ça en face si vous tenez à la vie...

• The Marketeer

• Cara Villiers a tenté d'assassiner sa mère en 2053; selon la rumeur, elle aurait été sous influence magique à l'époque. Gravement blessée dans l'affaire, elle porte désormais une main cybernétique et court les ombres sous le pseudonyme de Rouge. De temps en temps, Samantha Villiers engage des shadowrunners pour retrouver sa trace et lui donner des nouvelles de sa fille unique.

• Link

DE L'INTÉRIEUR

Comme toutes les mégacorps, Novatech s'applique à prendre soin de ses employés et de leurs familles. Elle ne possède pas d'arcologie, mais regroupe ses citoyens corporatistes dans des enclaves autosuffisantes. En plusieurs endroits, ces lieux de vie équivalent à des lieux de travail, puisqu'un pourcentage non négligeable d'employés travaillent via la Matrice. En fait, le travail, l'éducation et la culture matriciels sont totalement intégrés à la culture corporatiste de Novatech. Les employés de la compagnie et leurs familles bénéficient gratuitement d'une prise en charge médicale, d'une éducation scolaire et de services publics, délicatement assaisonnés d'une pointe de propagande - un puissant argument en faveur de la loyauté corporatiste, et une arme redoutable pour calmer les récalcitrants. Jusqu'ici, Novatech a plutôt manié la carotte que le bâton; il faut dire que le personnel flotte dans une atmosphère pro-Villiers, pro-Novatech si épaisse qu'on pourrait s'y baigner.

SÉCURITÉ

Si vous vous préparez à vous lancer dans une opération contre Novatech, n'espérez pas une balade de santé sous prétexte qu'il s'agit d'une très jeune mégacorps. Miles Lanier a travaillé sans relâche pour combler les brèches laissées par la disparition de Fuchi et ramener la sécurité à un niveau acceptable.

Comme vous le savez peut-être, avant d'entrer chez Fuchi, Lanier était un ex-sniper de l'armée des UCAS. Ses exigences en matière de sécurité sont à la hauteur de son entraînement militaire et de ses multiples décorations. Il sait mieux que quiconque le mal que peut causer une balle unique placée au bon endroit. Sa vie tout entière est placée sous le signe de la précision, depuis la coupe de son costume à son régime d'exercices en passant par l'élaboration de ses procédures anti-intrusion.

En termes de sécurité physique, Novatech s'en remet principalement aux défenses passives, alignant scanner après scanner (de tous les types possibles et imaginables, et jamais reliés à la Matrice extérieure), tous capables d'indiquer avec précision le nombre et la position d'éventuels intrus.

Ne vous attendez pas à des gardes en patrouille, engoncés dans leur armure de combat et bardés de canons d'assaut, ni à des cybermolosses psychotiques en liberté (sauf dans les rares installations dites de "zone zéro"); attendez-vous à des gardes intelligents, bien entraînés, sachant exactement où vous êtes et comment vous coïncer. La procédure leur demande de vous couper la retraite puis de vous neutraliser. Ils utilisent pour ça toute la panoplie des dispositifs incapacitants : le gaz Neurostun qui se déverse dans une pièce verrouillée, les panneaux blindés qui coulissent devant les portes et les fenêtres, les embuscades depuis plusieurs points de tir qui obligent les shadowrunners à emprunter le seul itinéraire de fuite laissé libre - lequel les conduit naturellement dans un piège - et ainsi de suite.

Lanier a un faible pour la sécurité interfacée. C'est pourquoi les principales installations Novatech sont généralement protégées par un interfacé de sécurité sur site. Il ne s'agit pas pour ce dernier de s'occuper directement des intrus à grands renforts de drones de combat, mais plutôt d'agir comme une sorte de "meneur de jeu", qui coordonne l'action des équipes de sécurité. Ils sont évidemment formés au maniement des armes, mais apprennent surtout à maîtriser toutes les finesses de la stratégie et de la tactique.

• N'allez pas croire pour autant que vous ne tomberez jamais sur des animaux paranaturels ou de l'artillerie lourde chez Novatech. C'est juste qu'ils sont tenus soigneusement à l'abri, loin des yeux du public. Si la situation l'exige, les gardes sortiront le grand jeu et vous éparpilleront sur les murs. Ce n'est que dans les zones zéros les plus chaudes qu'on peut voir ce genre de dispositif au grand jour.

• Drekhead

Novatech utilise des techniques volontairement moins meurtrières que celles des autres mégacorps. Lanier est toujours curieux de savoir pourquoi on cherche à s'introduire dans un de ses bâtiments; des shadowrunners morts n'auraient plus rien à lui apprendre. Selon les réponses que vous fournirez à vos geôliers, ils vous offriront un job ou des chaussures en béton. À moins qu'ils ne vous laissent filer, tout simplement.

- Ils ne vous laisseront jamais filer "tout simplement". Si vous avez de la chance, ils se contenteront de placer des mouchards sur vous ou dans votre équipement. Sinon, ils vous offriront un de ces lavages de cerveau "maison" qui non seulement vous fera passer le goût d'attaquer Novatech, mais vous rendra en plus complètement dingues de leurs produits. Je crois que je préfère encore crever plutôt qu'on touche à mon wetware.
- Physics Guru@adam.net

Quant à la sécurité matricielle, Lanier a propulsé la légendaire sécurité Fuchi encore un cran plus haut. Les projets de recherche les plus importants et les plus lucratifs sont traités presque exclusivement hors réseau, sans connexion permanente avec la Matrice. Le reste est protégé par le dernier cri de la glace Novatech.

- Les "deckers de combat", aussi doués pour faire le coup de feu que pour se fondre dans la glace, sont pratiquement incontournables dans la plupart des shadow-runs contre Novatech.
- PJ the Cat

On rencontre essentiellement de la glace en cascade et de la glace psychotrope dans la matrice de Novatech ; les CI traces restent rares, la compagnie n'ayant pas les ressources nécessaires pour adopter une sécurité aussi proactive. Pour l'instant, elle préfère apparemment bousiller votre ordinateur à coups de glace grise plutôt que vous tuer à coups de glace noire (peut-être dans l'espoir de vous voir vous rééquiper chez elle ?).

- Quand on se fait avoir par une glace psychotrope Novatech, on n'a pas le choix, on devient accroc au matériel Novatech. J'ai horreur de tous ces trucs qui vous trafiquent la cervelle.
- Mach
- Sauf que ces CI ne s'arrêtent pas à la propagande commerciale, mais que certaines impriment en plus dans l'esprit de leur victime une terreur abjecte de la Matrice; ça ne fait de mal à personne, et c'est presque aussi définitif que l'élimination pure et simple. La solution idéale, du point de vue corporatiste.
- MarkI@itribe.net

La magie constitue le point faible de Novatech - un héritage de la période Fuchi. Le problème est simple, la mégacorp ne compte pas assez de magiciens dans son personnel de sécurité. En conséquence, elle doit se contenter de défenses passives, comme les barrières de

lierre astralement actif par exemple, pour tenir les intrus astraux à distance. Une fois dans la place, vous rencontrerez peu de résistance magique; les équipes de shadowrunners qui comptent un bon magicien dans leurs rangs sont clairement avantagées contre Novatech.

- ...aussi longtemps qu'il reste en vie. En réalité, la procédure standard chez Novatech consiste à tirer sur le magot en premier, histoire d'équilibrer les chances. Ne négligez pas non plus le lierre astralement actif; si on lui ajoute cet étrange bois astral dont ils font les barrières, on comprendra que les passes contre Novatech ne sont pas exactement des promenades de santé pour les magiciens.
- Drekhead

- Dites, je suis le seul à avoir remarqué les défenses magiques qui entourent le siège de Novatech à Boston ? Ça grouille de barrières vivantes, de sceaux magiques et de patrouilles d'élémentaires. En plus, il y a certainement du Lanier là-dessous - le dispositif est trop malin. Je me doute bien que ce n'est pas la même chose partout, mais en tout cas, sur le plan astral, le siège de Boston peut être considéré comme une zone zéro.
- Two-Headed QB

- Novatech est en train de reformer ses anciens groupes d'initiés. Du temps de Fuchi, ces groupes avaient juré fidélité à la corpo, mais certains de leurs membres étaient parfois liés à des factions antagonistes; à l'éclatement de Fuchi, beaucoup ont littéralement implosé. La plupart se sont reconstitués depuis et se sont trouvés de nouveaux maîtres (Novatech, Renraku ou Shiawase). Quelques-uns nous ont rejoints dans les ombres. Samantha a remonté son ancien groupe "Black Omega", mais il n'inspire plus la même terreur sacrée qu'auparavant. Prions pour que ça continue; des mages de combat cybernétisés au caractère de cochon font de bien mauvais compagnons de jeu.
- The Whistler

- Qu'est devenue l'ancienne clinique de cybermancie de Fuchi ?
- El V

- On n'en sait rien. On dit qu'elle aurait été récupérée par Novatech, mais avec du matériel et du personnel en moins (apparemment, quelques mages clefs du dispositif auraient été éliminés par sorcellerie rituelle). Tu peux être sûr que Villiers fait tout ce qu'il peut pour la remettre sur les rails.
- The Second Gunman

Quand j'ai parlé pour la première fois à mes illustres confrères du Shadowland du "problème" de la Renraku Arcology, je me suis fait traiter de paranoïaque. Quand la vérité a fini par éclater, confirmant mes soupçons, mes anciens posts ont été considérés comme une tentative de désinformation de Renraku - un inconnu si bien informé ne pouvait être qu'une taupe de la mégacorp.

Je n'ai pas l'intention de vous révéler qui je suis ni comment j'obtiens mes informations. À vous de décider si vous me croyez ou non. Mais je pense que vous saurez faire le tri tout seuls entre les faits bruts que je vous livre, et mes doutes et spéculations, que je signale comme tels le cas échéant. Et, non, je ne suis pas Sherman Huang sous une fausse barbe.

- Flûte ! Moi qui espérais pouvoir enfin rencontrer le Dr Frankenstein en personne !
- Lola

- Vous pouvez vérifier par vous-mêmes la crédibilité du Renraku Fox dans le fichier Shadowland intitulé *Renraku Arcology : Shutdown*. Il nous a beaucoup aidé à comprendre comment l'IA nommée Deus et ses séides otakus ont pris le contrôle de l'arcologie, alors que Renraku continuait à étouffer l'affaire auprès du grand public.
- Captain Chaos

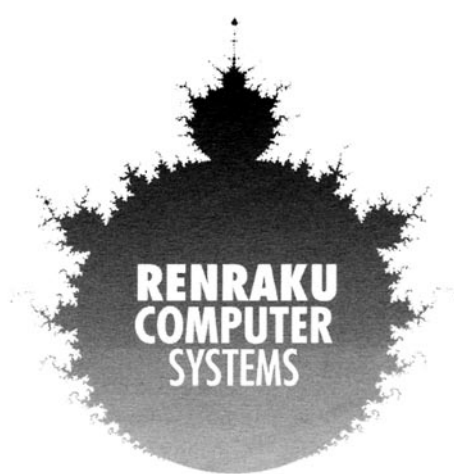
Transmis le 4 mars 2061 à 12:31:01 (EST)

Cela étant dit, passons au détail de la vie dans, autour de et contre Renraku. Mais avant tout, je veux préciser une chose. Depuis un an, environ, on ne peut plus mentionner Renraku - en Amérique du Nord en tout cas - sans évoquer aussitôt le drame de l'arcologie. Des shadowrunners aux consultants en bourse, personne n'a oublié le sale goût qu'a laissé dans la bouche la catastrophe de Seattle. On prétend que la mégacorp serait au bord du gouffre parce qu'elle a perdu son siège nord-américain, que Deus l'IA-démon va la faire exploser de l'intérieur ou que le public lui a retiré le peu de confiance qu'il lui a jamais accordé.

Sottises.

Renraku ne va pas se casser la figure de sitôt, les gars. Sûr, elle a marqué un sérieux coup de frein comparé à sa situation en 2058, mais elle reste une mégacorp AAA. Pour elle, perdre un immeuble, aussi important et aussi moderne soit-il, c'est un peu comme perdre une phalange pour Neil le Barbare Ork. Ça lui fait mal, ça le gêne un peu pour manier la hache le temps que ça cicatrise - mais ça ne l'empêchera pas de vous décapiter si vous vous mettez en travers de son chemin. Renraku a peut-être perdu son cheval de bataille, mais la masse gigantesque de ses installations, de Chiba à San Francisco en passant par Bangkok, travaille d'arrache-pied à rattraper ce handicap.

Pour la mégacorp, la perte de l'arcologie a surtout constitué un désastre en termes d'image et de relations publiques. Construire des labos, des bureaux et des usines afin de remplacer ceux qui ont été perdus ne présente guère de difficulté, et Renraku n'aura pas de mal à



Siège mondial : Chiba, Japon

Président/CEO (in absentia) : Inazo Aneki

Président/CEO (effectif) : Haruhiko "Harry" Nakada

P.-D.G. : Yukiako Watanabe

Statut corporatiste : Corporation publique

Principaux actionnaires : Aucun (aucun actionnaire ne détient plus de 10% des parts)

Divisions :

Renraku Amérique

Siège : Manhattan, New York, UCAS (anciennement la Renraku Arcology de Seattle)

Directeur : Dr Sherman Huang

Principales filiales : Adams-Westlake Mediaworks (Realizm Simulations, National Trideo Network et Paradigm Pictures), Architectural Dynamics, Armada Personnel, Champion Financial Group (y compris GloBank et Temperance Investments), FactFiles, Festival Foods, HyperSense, Iris Firmware, Najima Securities

Renraku Asie

Siège : Tokyo, Japon

Directeur : Surin Supachai

Principales filiales : Fuchi Corporate Services, Ganbare Aerospace, Shin Chou Kyogo, Ultimax, Underwater Living, Wakatta Software

Renraku Australasie

Siège : Sydney, Australie

Directeur : Lucy Don

Principales filiales : Australian Development Cooperative, Genecraft, Harland & Wolff Nautical Designs

Renraku Europe

Siège : Munich, Libre État de Bavière, Alliance Allemande

Directeur : Karl Städt

Principales filiales : Blohm & Voss GmbH, Eurosoft, Gaz-Niki, Izom Armaments, Securitech International, Tetradyne Matrix Systems

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

recruter des employés et à promouvoir des sararimen pour combler les places vacantes. Regagner la confiance du public sera plus dur, mais les agents commerciaux de Renraku comptent parmi les meilleurs au monde. Sans compter que les agents du Red Samurai sont actuellement en train de reprendre l'arcologie – niveau après niveau, au prix de combats acharnés. C'est bien simple, l'action Renraku est déjà en train de remonter.

- Oui, enfin, dans notre économie d'informations actuelle, la perte de toutes les données du serveur SCIRE a quand même porté un rude coup à Renraku; sans parler du chantier dans lequel elle a laissé la direction de Renraku Amérique. Plus d'une corpo en a profité pour détourner au passage quelques pièces de la mégacorp; les grands gagnants de cette histoire auront été Transys Neuronet, Novatech et Aztechnology.
- FastJack

Si vous voulez mon avis, le pire, dans ce fiasco de Seattle, ce n'est pas la perte de l'arcologie. Ce sont ses retombées indirectes. Le fait qu'une IA manifestement hostile ait évolué pendant une période inconnue dans son propre système informatique a porté la paranoïa de Renraku vers des sommets sans précédents. Les décisions importantes doivent être prises désormais en *face à face*, car les pontes de la direction n'ont plus confiance dans la sécurité de leurs conversations électroniques. Vous imaginez bien que ce n'est pas sans conséquence sur l'emploi du temps de nos vaillants directeurs, qui avaient pris l'habitude de discuter politique internationale confortablement installés dans leur jacuzzi. Toutes les données sensibles sont désormais conservées hors réseau, et la moindre transmission – toujours codée et réduite au minimum – fait l'objet de multiples vérifications et contre-vérifications. Les logibots semi-autonomes sont tous en cours de reprogrammation, et intègrent maintenant des "dispositifs de contrôle spéciaux". Pour la compagnie, il n'est pas question de courir le risque de les voir évoluer en IA.

En plus, comme personne ne sait depuis combien de temps l'IA trafiquait les enregistrements à sa convenance, une armée de gratte-papier a dû s'atteler à la tâche de vérifier une à une – et *manuellement* – toutes les banques de données de la compagnie, en les comparant à des copies d'archives. Ils ne veulent même pas faire appel à des programmes de recherche, de peur que Deus ne les ait contaminés aussi; ils sont donc obligés de tout vérifier à la main. Chaque ligne de code, de défense matricielle ou de transaction financière est soigneusement analysée à la recherche d'anomalies ou de bogues. C'est le pire cauchemar informatique depuis le cafouillage de l'an 2000.

Mais quels que soient ses problèmes, il est bon de se rappeler que Renraku reste quand même opérationnelle à 95%. Je connais beaucoup d'investisseurs qui croient à sa fin prochaine, ou de shadowrunners qui pensent que son service de sécurité ne vaut plus rien depuis que Deus mobilise toute son attention. La plupart de ces investisseurs vont y laisser leur chemise, et la plupart de ces shadowrunners vont y laisser leur peau, car le colosse est peut-être blessé mais il est loin d'être mort. En fait, je dirais même que la mégacorp est plus dangereuse que jamais depuis qu'elle a le dos au mur.

Okay. Maintenant que je vous ai fait mon baratin, on va pouvoir passer aux choses sérieuses. Et d'abord, les faits : un peu d'histoire, qui tire les ficelles, où sont les principaux locaux, que fabrique-t-on à l'intérieur et comment s'enrichir sur le dos de Renraku Computer Systems.

QUAND

Une mégacorp de cette taille a un passé trop riche pour le cadre de ce fichier, je vais donc m'en tenir à la version ultracourte. À l'origine de Renraku se trouve Keruba International, consortium militaire slovène qui avait bâti sa fortune sur les guerres de la première décennie du XXI^e siècle. Keruba sut s'imposer en jouant des coudes dans la "cour des sept", s'aliénant au passage la plupart des autres mégacorps, et y resta jusqu'au crash de 2029, date à laquelle son fondateur mourut, entraînant le consortium dans sa chute. Inazo Aneki, jeune raider corporatiste aux dents longues, fit un emprunt massif et racheta Keruba par l'entremise d'une holding baptisée Renraku. Il avait d'abord pensé démanteler le consortium pour le revendre par pièces, mais, pour une raison inconnue, il choisit finalement de le conserver; il déménagea son siège à Chiba, changea son nom en Renraku Computer Systems et se nomma lui-même président et CEO.

Au cours des années 2030, Renraku devint l'un des acteurs clés de la reconstruction du réseau d'informations planétaire. Malheureusement, un grand nombre de ses dirigeants passaient le plus clair de leur temps à se remplir les poches tandis qu'Aneki se débattait dans les chausse-trappes du pouvoir. Le président autoproclamé se réveilla quand quelques-uns de ses adjoints tentèrent de le débarquer; il réussit à conserver son poste et décida d'épurer les rangs de la direction. Depuis, Renraku a toujours fonctionné comme une machine corporatiste bien huilée – jamais leader sur le marché, mais toujours dans les cinq premières places.

À la mort de Dunkelzahn, en 2058, le testament du dragon fit de Miles Lanier, ex-chef de la sécurité de Fuchi, l'un des principaux actionnaires de Renraku. Lanier fit une croix sur Fuchi (en apparence, au moins) et prêta main-forte à Renraku contre son ancien employeur. Ses informations de première main, jointes à une série d'innovations technologiques sans précédents, mit Renraku en position de doubler Fuchi et de devenir la deuxième mégacorp la plus puissante du monde (derrière Saeder-Krupp, naturellement). Et puis, la Cour corporatiste mit son nez là-dedans. Lanier se révéla être un agent double pour le compte de Villiers, l'avance technologique de Renraku fondit comme neige au soleil et une IA prit le contrôle de son siège nord-américain. La bonne nouvelle ? Quand Fuchi s'effondra, Shikei Nakatomi rassembla ce qui restait de Fuchi Asie et rejoignit Renraku – en partie pour des raisons financières, mais surtout dans l'espoir de se venger un jour de Richard Villiers, l'homme qui avait doublé à la fois Fuchi et Renraku.

OÙ

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Comme la plupart de ses consoeurs AAA, Renraku a pour principale activité la gestion de ses antennes et de ses filiales. Ses seuls employés sont les hauts responsables de la direction, leur encadrement personnel, leurs armées d'avocats et leurs nuées de comptables



RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

qui passent leur temps à calculer ce que possède la mégacorp, ce que possède chacune de ses filiales, ce qu'elles veulent posséder ensuite, et la valeur globale de l'ensemble. Chacune des quatre divisions suivantes représente une entité légale distincte (intégralement détenue par Renraku, naturellement), incorporée dans les pays qui la concernent.

RENRAKU AMÉRIQUE

Cette division, qui tient une place prépondérante au sein de la mégacorp, englobe à la fois l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud. Anciennement basée à l'arcologie SCIRE de Seattle, elle a déménagé son siège à Manhattan quand certains événements fâcheux ont rendu l'arcologie, disons... impraticable. Comme de bien entendu, c'est Renraku Amérique qui a le plus souffert de la crise de Seattle; en l'espace d'une nuit, elle a perdu son siège, son plus grand centre industriel, bon nombre de ses dirigeants, des milliers d'employés et la colonne vertébrale de son système informatique. Toutefois, elle est en train de recruter activement et de construire de nouvelles installations ou d'agrandir les anciennes pour compenser ses pertes. Elle opère à perte depuis décembre 2059, mais l'hémorragie semble enfin donner des signes de ralentissement.

Le directeur de la division est le Dr Sherman Huang, auquel les épithètes "brillant" et "excentrique" sont si souvent accolées qu'il pourrait aussi bien en faire ses deuxième et troisième prénoms. Quand on y réfléchit, c'est probablement lui le responsable de la création de l'IA et de la perte de l'arcologie.

Les filiales de Renraku Amérique couvrent un large spectre, de Festival Foods (qui produit notamment Sloppy-Soy, Vitmoe et la plupart de vos marques favorites) à Architectural Dynamics (constructeur d'immeubles de bureaux de grand standing, et accessoirement, propriétaire de presque tous les grands centres commerciaux du pays) en passant par Iris Firmware (fabricant de périphériques de réseau, de lecteurs de puces et d'autres équipement de qualité). La compagnie possède des enclaves à New York, San Francisco, Sacramento, Los Angeles, Dallas, Charlotte, Kansas City, Philadelphie, Cleveland, Santiago et Buenos Aires.

RENRAKU ASIE

Renraku Asie constituait autrefois le noyau dur de la compagnie. Au fil des ans, cependant, l'attention s'est tournée de plus en plus vers la branche américaine de la compagnie (peut-être parce que Sherman Huang s'investissait davantage dans les projets personnels du président Aneki), et la branche asiatique commençait à perdre du terrain. Depuis l'arrivée aux commandes de Shikei Nakatomi, ex-Fuchi, le vent a tourné. En s'appuyant sur ses propres bases asiatiques, Nakatomi a "encouragé" l'ancien directeur de la branche, Tev Greenwaldt, à prendre une retraite anticipée et a fait nommer à la place un homme à sa solde, un certain Surin Supachai. Aujourd'hui, Renraku Asie est la première division régionale de la mégacorp, en termes de valeur financière en tout cas, et Nakatomi n'oublie pas de le rappeler aux membres du conseil d'administration.

Supachai a toujours été un sararimen. Il dirigeait autrefois la branche biocybernétique de Fuchi; suppôt de Nakatomi, il a suivi son ancien patron après la chute de sa mégacorp. Sa nomination au côté de Nakatomi en a

surpris plus d'un; on s'attendait plutôt à voir le président choisir sa belle-fille, Noriko Sakai, l'ex-vice-présidente de Fuchi Asie. Mais Nakatomi n'a pas apprécié sa façon de gérer la guerre corporatiste; il a le sentiment qu'elle a laissé filer beaucoup trop de filiales de Fuchi entre les mains de la concurrence. Il l'a donc reléguée à la tête de Renraku Chine, d'où elle complotte contre Supachai tout en luttant contre Wuxing.

Parmi les filiales les plus connues de Renraku Asie, on peut citer les petits fabricants d'armes Ultimax et Shin Chou Kyogo, Underwater Living (qui a construit plusieurs sites sous-marins dans les Philippines) et Wakatta Software, réputée pour ses programmes de conversion et de compactage. La branche a des enclaves à Tokyo, Séoul, Chiba, Bangkok, Hong Kong, Kuala Lumpur, Madras et Taïpeh.

RENRAKU AUSTRALASIE

La scission entre Renraku Asie et Renraku Australasie s'est opérée au début des années 2050, alors que la branche asiatique devançait largement les autres. Certains pensent qu'Aneki ne voulait pas laisser une branche de sa compagnie prendre trop d'importance afin de minimiser les dissensions internes – c'est peut-être vrai, mais cette séparation avait également de solides justifications économiques. Renraku Australasie est parfois considérée comme le mouton noir de la mégacorp, ce qui veut dire qu'elle est légèrement moins conservatrice que les autres branches. Quand Renraku régnait sur la Matrice, à la fin des années 2050, c'est de ses labos que sortaient les meilleurs logiciels et les meilleures machines. Cette source d'inspiration s'est malheureusement tarie, et sur les plannings prévisionnels l'informatique a cédé la place au développement industriel lourd et aux innovations dans le domaine agricole. Toutefois, les grosses têtes de la recherche informatique travaillent toujours sur des centaines de projets déliants; 99,9% d'entre eux finissent dans la corbeille, mais il suffirait d'un succès pour inverser la tendance.

Voilà neuf ans que Lucy Don est à la tête de Renraku Australasie, et d'après certaines sources haut placées, ce pourrait bien être sa dernière année d'exercice. Elle serait apparemment une lointaine parente (cousine au second degré ou quelque chose comme ça) de Lucas Don, l'un des costards qui ont aidé Richard Villiers à dépouiller Fuchi. Apparemment, il n'y a aucun lien entre les deux – on ne sait même pas s'ils se sont vus un jour – mais Shikei Nakatomi l'a prise pour principale cible interne de sa croisade anti-Villiers. Il l'a dans le collimateur depuis son entrée au conseil d'administration, et surveille le moindre de ses faits et gestes. D'après mes contacts, Lucy se préparerait à prendre une retraite anticipée – non pas qu'elle ait quelque chose à cacher, mais parce qu'elle en a par-dessus la tête du petit jeu de Nakatomi. Après une longue carrière passée à gravir les échelons essentiellement masculins de la hiérarchie corporatiste, elle est sur le point de tout envoyer promener et de profiter un peu de la vie.

Renraku Australasie a ses bureaux à Sydney, ainsi d'ailleurs que la majeure partie de ses principales installations. Ses autres enclaves se répartissent entre Brisbane, Perth, Christchurch, Bandar Seri Begawan (c'est au Brunei, pour ceux d'entre vous qui se poseraient la question) et Honolulu. La plupart de ses filiales se concentrent sur la recherche pure et revendent leurs trouvailles à la

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

compagnie-mère, si bien que le grand public ne connaît pas leurs noms. Trois exceptions : Australian Development Cooperative (ceux qui ont déclenché tout ce bazar avec les Aborigènes en 2047), Genecraft (un pionnier du bioware), et Harland & Wolff Nautical Designs, constructeurs de yachts de luxe.

RENRAKU EUROPE

Renraku Europe se compose principalement des vestiges de Keruba International, le conglomérat militaire qui servit de base à Inazo Aneki pour bâtir Renraku. C'est la branche la plus conservatrice de la mégacorp et, depuis les dix dernières années, son importance n'a cessé de décroître au profit de la compagnie-mère. Le désastre de SCIRE a été d'une certaine manière un soulagement pour Renraku Europe, car il a détourné l'attention du conseil d'administration et lui a laissé une chance de se refaire une santé. Toutefois, la branche subit la pression d'un nouveau concurrent : Shiawase, dont la présence européenne s'est fortement accrue depuis l'arrivée de Korin Yamana, ex-dirigeant de Fuchi PanEuropéenne.

Le directeur de la branche, Karl Stadt, est un P.-D.G. à l'ancienne mode, têtu et dur à la peine, décidé à ramener Renraku Europe au premier plan quand bien même il devrait y laisser sa vie – ce qui risque d'ailleurs de se produire, si les derniers rapports sur sa condition cardiaque s'avèrent exacts.

Parmi les acquisitions les plus récentes de Renraku Europe, il faut signaler Securitech, une compagnie de sécurité matricielle qui s'est taillée une grosse réputation dans la traque des criminels informatiques. Le siège de la division a été récemment déplacé à Munich (Stadt ne supportait plus l'anarchie qui règne à Berlin) ; d'autres enclaves importantes se trouvent à Ljubljana (en Slovénie, les gars), Trieste, Amsterdam, Madrid et Moscou.

- Il n'existe pas de Renraku Afrique ?
- Ivory

- Si, mais c'est une sous-division de Renraku Europe, avec un siège régional à Orange-Vrystaat. Elle fait principalement dans l'agriculture, les produits pharmaceutiques, l'entraînement aux Guerres du Désert et les petites querelles de voisinage avec Ares, Shiawase et S-K.
- Shetani

QUI

PRÉSIDENT INAZO ANEKI

Ex-pirate corporatiste devenu philosophe social, Aneki est l'homme qui créa Renraku à partir d'une holding lourdement endettée, en fit l'une des dix grandes mégacorps et la conduisit à un quasi-désastre et à une quasi-suprématie. Rusé et toujours courtois, c'est également l'un des rares présidents de mégacorps qu'on pourrait apprécier sur un plan personnel... s'il était possible de l'approcher, naturellement. Il a pris un congé à durée indéterminée début 2060, et si quelqu'un au conseil d'administration de Renraku a eu de ses nouvelles depuis, il garde l'information pour lui. Officiellement, il serait en visite au Tibet, grâce à un sauf-conduit qu'il aurait hérité de Dunkelzahn et qui lui aurait ouvert les frontières hermétiquement closes du pays. Chez Renraku comme ailleurs, on commence sérieusement à se

demander ce qui peut le retenir au loin si longtemps alors que sa corporation est en pleine crise.

VICE-PRÉSIDENT HARUHIKO "HARRY" NAKADA

Nakada est vice-président de Renraku depuis douze ans. En l'absence d'Aneki, c'est lui qui endosse ses fonctions. Le fait qu'Aneki l'ait nommé remplaçant avant de partir renforce la rumeur selon laquelle il pourrait prendre sa succession à la tête de la mégacorp. Nakada tente de garder le navire à flot en maintenant le cap tant bien que mal et en évitant soigneusement de prendre des décisions importantes. Mais ça ne pourra pas durer éternellement; Aneki ne donne aucun signe de vouloir revenir bientôt, et Shikei Nakatomi ne cesse de réclamer une politique plus agressive à l'encontre de l'IA de Seattle et de la concurrence (et principalement de Novatech). En acceptant d'envoyer des troupes reprendre l'arcologie, Nakada a gagné un peu de temps, mais si la reconquête s'enlise, ou si Novatech fait mine de dépasser Renraku dans la course à la technologie, Nakatomi ne sera plus le seul membre du conseil à lui mettre des bâtons dans les roues.

P.-D.G. YUKIAKO WATANABE

Watanabe a pour réputation d'être la femme d'affaires la plus redoutable du Japon. La situation actuelle met ses talents de diplomate à rude épreuve. Elle et Inazo Aneki ont longtemps présenté un front uni en matière de décisions commerciales; depuis qu'Aneki est hors course, Shikei Nakatomi cherche à saper son influence. La plupart des membres du conseil d'administration respectent son sens des affaires, mais l'idée qu'une femme puisse occuper un poste aussi élevé leur paraît encore incongrue. S'il pouvait la remplacer à la tête du conseil avant le retour d'Aneki, Nakatomi serait en bien meilleure posture pour faire valoir son point de vue.

SHIKEI NAKATOMI

Le "boucher de la finance", comme on l'appelait dans sa jeunesse, est un homme d'affaires efficace et sans scrupules, doublé d'un remarquable politicien. Son père était le co-fondateur de Fuchi Industrial Electronics, dont l'autodestruction incombe directement, selon Nakatomi, à Richard Villiers. Maintenant qu'il a fait son trou au conseil d'administration de Renraku, Nakatomi s'applique à constituer une faction de collègues qui ont, eux aussi, une dent contre Villiers. Quand il pourra compter sur un nombre de votes suffisant, il se débarrassera sans doute de Watanabe et se fera élire à sa place, – lui ou l'un de ses acolytes. S'il y parvient, les raids corporatistes contre Novatech ont toutes les chances de se multiplier.

- La haine de Nakatomi envers Villiers s'explique peut-être en partie parce qu'il aurait commandité l'assassinat de son père, Kiyoshi, lequel refusait de l'accepter comme associé. Bien sûr, sans l'intervention de Villiers, Nakatomi travaillerait peut-être toujours dans l'ombre de son père, mais ça...
- Link

QUOI

Comme son nom l'indique, Renraku Computer Systems s'est toujours focalisée sur la Matrice. Unités centrales, logiciels, traitement des données, interfaces – autant de secteurs sur lesquels se penchent au moins une

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

douzaine de laboratoires de recherche & développement Renraku. Les prouesses technologiques de la corpo atteignent des sommets en 2058 et 2059. Renraku sortait sans arrêt de nouveaux logiciels révolutionnaires, de nouvelles machines incroyables; pendant près d'un an, elle demeura maîtresse du marché. Ses deckers semblaient invulnérables, aussi bien en attaque qu'en défense. Tout changea brusquement à l'été 2059, quand quelque chose se mit à clocher dans ses systèmes matriciels. Ses défenses informatiques s'effondrèrent, malgré tous les efforts de ses deckers; la moitié de ses techniciens ne parvenaient même plus à accéder à leurs propres fichiers. Aujourd'hui encore, on ignore les raisons de cette catastrophe, mais beaucoup y voient un premier signe de l'apparition de l'IA baptisée Deus.

Depuis, la section informatique de Renraku a entamé sa reconstruction, mais dans l'intervalle il lui a fallu s'appuyer lourdement sur ses autres domaines d'activité. La mégacorp demeure bien implantée dans le secteur de la technologie militaire, en digne héritière de son conglomérat d'origine. SCK et Izom Armaments fabriquent des armes individuelles, tandis que Gaz-Niki et Blohm & Voss produisent différents véhicules militaires ou policiers.

Avec l'acquisition de Genecraft en 2055, Renraku s'est emparée d'une part importante du marché du cyberware et du bioware. Depuis, elle a poursuivi cet effort en rachetant un certain nombre de firmes de biotech. La recherche agricole est un autre domaine dans lequel la mégacorp a connu un succès étonnant, principalement grâce aux découvertes de l'arcologie de Seattle, aux fermes sous-marines et à l'entreprise de "reboisement" du Grand Désert de Victoria.

Le secteur où Renraku est la plus faible reste probablement l'industrie aérospatiale, même si l'apport de Ganbare Aerospace (par Shikei Nakatomi) a contribué à redresser quelque peu la situation. Même réserve concernant la recherche magique, qui n'a jamais été une priorité pour la mégacorp. Mais cela pourrait bien changer quand Inazo Aneki reviendra enfin du Tibet...

LA VIE CHEZ RENRAKU

Renraku observe la procédure standard des corpos japonaises consistant à encourager l'attachement à vie de ses employés. Les arcologies sont pour elle un moyen commode et peu coûteux d'intégrer la vie privée de ses employés à la routine corporatiste. Ce type de contrôle lui permet également d'établir la culture japonaise comme culture d'entreprise dominante. Détail intéressant, la religion n'est pas encouragée et Renraku a refusé à plusieurs reprises d'autoriser l'implantation de temples shintoïstes ou bouddhistes sur son territoire; plusieurs groupes d'employés ont bien installé des lieux de culte virtuels dans les serveurs de la compagnie, mais l'administration les ferme dès qu'elle les trouve. Enfants et adolescents sont soigneusement abreuvés de propagande Renraku durant toute leur scolarité. La compagnie encourage – parfois avec insistance – le recours aux implants cybernétiques (en général, datajacks et logiciels de connaissance). Les employés qui acceptent ainsi d'améliorer leurs capacités se voient récompenser par des primes ou des avantages.

• Renraku s'intéresse assez peu au potentiel magique de ses employés et de leurs enfants. Les tests ne sont pas

systématiques, et certains peuvent passer toute leur vie au sein de la corpo sans jamais savoir qu'ils possèdent le Talent.

• Twist

Chez Renraku, la langue officielle est le japonais. Certains dirigeants plus traditionalistes que d'autres découragent fortement l'usage de l'anglais ou d'une quelconque autre langue dans les transactions commerciales. Un pourcentage important d'employés japonais de Renraku ne pratiquent d'ailleurs aucune langue étrangère. Les employés qui ne maîtrisent pas le japonais sont obligés de suivre des cours ou d'utiliser des logiciels linguistiques.

Le racisme envers les métahumains est très sensible chez Renraku. Il est visible aussi bien au niveau des individus que des institutions. Comme dans beaucoup de corpos japonaises, les métahumains sont rarement admis dans les hautes sphères du pouvoir; en revanche, ils fournissent l'essentiel de sa masse salariale de base. Les crimes racistes – que l'administration tolère – sont monnaie courante, en particulier à l'encontre des métahumains qui prétendent gravir les échelons de la hiérarchie.

COMMENT

• On en arrive enfin à ce qui vous intéresse vraiment, pas vrai ? Comment se faire du fric avec ou contre Renraku ? C'est une question à laquelle d'autres sont mieux qualifiés pour répondre. Il se trouve justement que l'une de ces personnes a accepté de nous faire part de son expérience en la matière.

Mlle Cassie Barnett appartenait autrefois à une équipe de shadowrunners qui travaillait exclusivement pour Renraku. Un jour, elle et son équipe furent envoyées à l'intérieur de l'arcologie et se heurtèrent à Deus, à ses drones et à ses soldats dévoyés (vous pouvez lire cette histoire fascinante dans le fichier *Renraku Arcology : Shutdown*). L'équipe fut littéralement taillée en pièces. Cassie réussit à s'en sortir grâce à sa rapidité d'esprit et à une bonne dose de chance; une fois dehors, elle devint la cible des tueurs de Renraku qui voulaient la réduire au silence. Fort heureusement, leur mission fut un échec.

Cassie est bien vivante, et toute disposée à raconter ce que c'est que de travailler pour Renraku. Étant donné les circonstances, on ne s'étonnera pas si elle a parfois des mots un peu rudes envers ses anciens employeurs.

• Captain Chaos

Transmis le 3 mars 2061 à 22:02:37 (EST)

TRAVAILLER POUR RENRAKU

Par Cassie

J'ai donné dix ans de ma vie à Renraku, et qu'en ai-je retiré ? Qu'on ne couche pas aussi longtemps dans le lit de la mégacorp sans finir par se faire avoir. C'est une question de perspective. Objectivement, vous savez au moment de signer que ça se terminera comme ça. Mais quand la réalité vous explose à la figure, l'objectivité paraît bien lointaine...

Pour Renraku, les shadowrunners ne sont que des outils, qu'on peut facilement abandonner et remplacer. C'est comme ça. Après tout, la mégacorp n'a même pas confiance en ses propres employés, pourquoi voudriez-vous qu'elle se fie à des étrangers ? C'est d'ailleurs valable pour n'importe quelle mégacorp. Ne laissez pas

vosre fierté ou votre ego vous persuader que vous êtes quelqu'un de spécial, quelqu'un qui compte réellement pour la corpo. Ce fil à la patte que vous traînez est peut-être en or, mais ça reste un fil à la patte. Oubliez ça, et vous vous préparez un réveil pénible. Dans ce genre de métier, la naïveté se paie comptant.

Dans ces conditions, à quoi bon travailler pour Renraku, me direz-vous ? Eh bien, il y a certains avantages. D'abord et avant tout, vous pouvez compter sur un salaire stable et régulier. Avec une corporation de la taille de Renraku, il y a toujours de quoi faire pour les équipes d'opérations clandestines. Une fois embauchés, vous n'avez plus à vous soucier de trouver du boulot. Occupez-vous seulement de rester en vie jusqu'à votre prochaine mission.

Un autre avantage, c'est l'accès au cyberware et à des médecins capables de vous le poser. Les cliniques corporatistes ultramodernes, c'est quand même autre chose que le billard crasseux d'un charcudoc. Vous pouvez passer sous le bistouri sans vous préoccuper d'éventuels problèmes de rejet, et sans craindre qu'un praticien malhonnête ne vous refille des pièces d'occasion ou de mauvaise qualité. Parfois même, c'est la corpo qui paie – même si, dans ce cas, elle le retient généralement sur votre salaire.

Ce qui m'amène au dernier avantage : la paie est bien meilleure. Si vous travaillez suffisamment longtemps pour Renraku, la compagnie finira par vous payer sur une base mensuelle rien que pour vous conserver à son service. Envolée, les hauts et les bas inhérents au paiement au coup par coup ! C'est une vie confortable... tant que ça dure.

Renraku a une façon bien à elle de repérer les jeunes talents. Elle emploie un type de Johnson spécifique, qu'on surnomme affectueusement "taupe" (ou "Monsieur T") pour organiser des shadowruns contre ses propres filiales. Les taupes jouissent d'une liberté de manoeuvre assez inhabituelle dans leur profession. Ils sont ainsi autorisés à perpétrer de "vraies" shadowruns, contre des cibles tenues dans l'ignorance totale de ce qui se prépare; le jeu n'en est que plus réaliste, et s'il fait des blessés ou des morts – chez les shadowrunners comme chez les employés –, tant pis, ce sera pris en compte dans le calcul des frais de recrutement.

Monsieur T étant chargé de planifier et de superviser l'opération, c'est lui qui évalue les performances de ses shadowrunners. Si son rapport est favorable, Renraku examine s'il y a lieu ou non d'offrir à l'équipe un contrat d'exclusivité.

SÉCURITÉ

Quand on y regarde de près, la sécurité de Renraku apparaît aléatoire et inégale. Ses gardes sont bien entraînés, bien équipés et bénéficient toujours d'un soutien magique minimum, mais tout dépend de l'importance stratégique du site qu'ils surveillent. Dans les bâtiments secondaires, la sécurité souffre souvent d'un manque de personnel, de problèmes de maintenance et autres soucis liés à la négligence. Sur les lieux importants, par contre, la sécurité est sur les dents et prête à en découdre avec les shadowrunners.

Comme on peut s'y attendre, la sécurité matricielle est le point fort de la compagnie – particulièrement depuis les récents événements. La Matrice reste également la principale source d'informations de Renraku, et



plusieurs équipes de deckers sont assignées en permanence à des missions de recherche, de surveillance et de pénétration. Depuis peu, ces équipes s'intéressent tout spécialement aux otakus, et en particulier à ceux qui sont associés à Deus.

Le Red Samurai

Le run dans l'arcologie SCIRE a sonné le glas de ma glorieuse carrière chez Renraku. En dépit de tous les efforts de la corpo, Deus tient le bâtiment depuis plus d'un an. À en juger par les développements récents, toutefois, on dirait que l'IA commence à perdre du terrain; les troupes de Renraku ont repris les cinq premiers niveaux, et il ne leur faudra pas longtemps avant de récupérer le contrôle des réacteurs dans les sous-sols. Quand ce sera fait, ce sera la fin de l'IA.

- Sûr. À moins que, perdue pour perdue, l'IA ne décide d'entraîner Seattle dans sa chute...
- Bung

Si Renraku a réussi à reprendre les choses en main, c'est principalement grâce au Red Samurai. Les Rouges,

comme on les appelle, représentent la crème de la crème de la mégacorp - un groupe d'élite de soldats et de spécialistes de la sécurité. On trouve parmi eux des experts en électronique ou en explosifs, des mages de combat et des stratèges militaires. Vous pouvez être sûr que c'est d'eux que provient la tactique qui a permis de jeter cette première tête de pont décisive dans les niveaux inférieurs du SCIRE.

Dans certaines mégacorps, un shadowrunner remarqué pour ses mérites intègre parfois les troupes d'élite de son employeur. Il n'est pas question de ça chez Renraku, jamais on ne m'a proposé de devenir un Red Sam, et ça pour deux raisons. D'abord, la confiance. Renraku n'a pas et n'aura jamais la moindre confiance en des shadowrunners. Peu importe depuis combien de temps vous travaillez pour elle. Elle n'oublie jamais d'où vous venez. Vous finirez peut-être garde du corps dans un bureau prestigieux, mais vous ne ferez jamais partie des Rouges.

Ensuite, la pureté raciale. Désolé, mais c'est bien à ça que ça se résume. Si on examine mon arbre généalogique, on s'aperçoit qu'une proportion inhabituelle de mes cousins ont subi une gobelinisation. Je ne suis pas une ork ni une troll, mais pour les Rouges, ça ne fait aucune différence. Les recruteurs marmonnent quelques phrases à propos d' "intégrité génétique" et de "pureté familiale" et vous renvoient chez vous avec un air désolé.

Le résultat, naturellement, c'est que Renraku possède des troupes d'élite on ne peut plus élitistes et arrogantes. Non seulement elles sont bonnes, mais elles se considèrent également comme les champions de la pureté et de l'honneur. Ses agents sont persuadés que leurs critères impitoyables de sélection raciale les rendent meilleurs que d'autres combattants de niveau équivalent. Cette prétention est l'une de leurs faiblesses, et comme toutes les faiblesses, elle peut être exploitée. Les équipes du Red Samurai pèchent souvent par excès de confiance, en particulier quand elles ont l'impression d'avoir la situation en main.

Une autre faiblesse des Rouges, c'est (vous l'aviez deviné) cette fameuse pureté raciale censée les rendre si supérieurs. Oh, ils sont parfaits en ce qui concerne l'action brute; sur le plan défensif, ils font d'excellents gardes du corps, et sur le plan offensif, leurs équipes de choc font des merveilles. Mais en ce qui concerne la ruse et l'espionnage, ils se heurtent à un léger problème : une homogénéité raciale et ethnique très rare à notre époque. Ce sont presque tous des japonais, et principalement des hommes. Autrement dit, lorsqu'ils ont besoin d'espions, ils n'ont pas un panel de choix très large. C'est l'une des raisons qui expliquent leur impuissance à régler la question de l'Underground ork sous l'arcologie, par exemple; ils n'ont personne à leur envoyer, car ils n'ont aucun ork dans leurs rangs.

• Renraku a tenté d'intégrer des mages elfiques dans le Red Samurai. Je sais que ça paraît bizarre, mais certains Rouges sont fascinés par l'honneur, la discipline et le sens

du devoir du Tir, dont les Paladins et les Fantômes sont le vivant exemple. Et, dans leur petit cerveau raciste, les elfes ne sont pas tout à fait sur le même plan que le reste de la racaille métahumaine. Donc, ils ont contacté certains exilés du Tir et ont essayé de les former à la philosophie du samouraï... dans l'espoir d'aboutir au guerrier-mage ultime, j'imagine. Bien entendu, ils n'ont pas la moindre idée de ce dans quoi ils mettent les pieds, mais c'est marrant à voir.

• Lone Wolf

Maintenant, laissez-moi vous parler des points forts du Red Samurai. D'abord et avant tout, les Rouges sont des guerriers. N'essayez pas de vous mesurer à eux en face-à-face. Leurs équipes d'intervention se composent généralement de cinq hommes, réunis selon la technique du doublement de compétence. Ce qui veut dire que deux membres de l'équipe au moins partagent les mêmes aptitudes et spécialités. Si l'un des deux est neutralisé, l'autre peut le remplacer. Tous les cinq sont formés à la stratégie militaire, et l'un d'entre eux au moins est un jeteur de sorts.

Le Red Samurai est déployé dans les situations où la discrétion n'a plus d'importance, comme les missions de sauvetage qui réclament un assaut direct, les raids militaires ou les opérations de protection rapprochée. Lorsque la subtilité est de rigueur, Renraku fait plutôt appel à des shadowrunners.

La grande différence entre le Red Samurai et les escouades de sécurité des autres mégacorps, c'est sa capacité à fonctionner comme un seul homme - ce qui n'a rien d'étonnant de la part d'une corporation dont le nom, renraku, signifie communication et relation. Pour bien comprendre la force des liens qui unissent les membres d'une équipe, il faut savoir comment on devient un Rouge. Les candidats potentiels sont recrutés à n'importe quel âge. Certains sortent à peine du lycée, d'autres se sont déjà distingués au service de la corporation. Tous sont d'abord envoyés à la Forge (*kaeteru*, en japonais) à Chiba, où ils subissent un entraînement de deux années. Durant les six premiers mois, leurs instructeurs les observent attentivement, notant leurs forces et leurs faiblesses. Leur travail consiste à déterminer les capacités de chacun pour décider de leur affectation. À l'issue de ces six mois, les apprentis samouraïs sont répartis en escouades et ils passent les dix-huit mois qui restent à apprendre à fonctionner en équipe.

La constitution des escouades perdure après l'examen final. Les Rouges sont rarement affectés à une mission de manière individuelle; ils se déplacent presque toujours en groupes. Ne l'oubliez pas si vous avez un jour affaire à eux. Ils se connaissent sur le bout des doigts et savent exactement ce qu'ils peuvent attendre de leurs partenaires. Et ils n'hésiteront pas à donner leur vie pour sauver celle d'un camarade.

Voilà qui devrait vous donner une idée de ce qui vous attend si vous travaillez pour ou contre Renraku. Tâchez de rester en vie.

Partout à travers le monde, le nom de Saeder-Krupp évoque aussitôt celui de Lofwyr le grand dragon, aussi célèbre et mystérieux que sa mégacorp. Indifférents à la crainte et aux fantasmes qu'il inspire, les shadowrunners connaissent surtout Saeder-Krupp (S-K) comme le dernier géant de l'industrie lourde; ses activités minières, pétrolières ou productrices semblent bien ternes comparées aux innovations spectaculaires des firmes de haute technologie comme Novatech. Tout autre renseignement est écarté d'un revers de main; tout le monde connaît le vieil adage, "on ne traite pas avec un dragon". La plupart des shadowrunners "intelligents" se le tiennent pour dit et ne veulent pas en savoir plus. Pourtant, S-K n'a pas usurpé sa réputation; c'est actuellement la corporation la plus puissante du monde - ce qui veut dire qu'un shadowrunner intelligent ne peut pas se permettre de la mépriser.

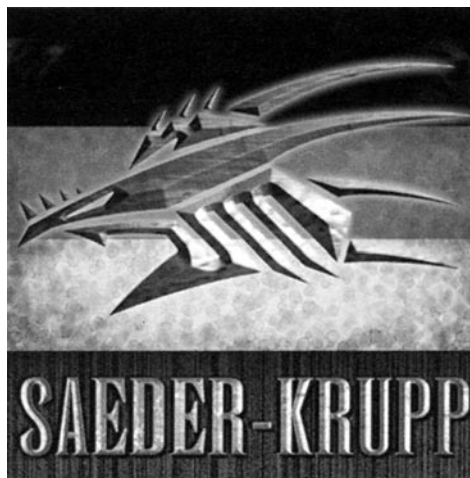
La description suivante devrait intéresser les plus curieux d'entre vous. Je suis prêt à répondre hors réseau à ceux qui mettraient en doute la validité de mes sources, mais vous pouvez me faire confiance - Captain Chaos le fait bien. Si cela peut vous rassurer, je suis membre du policlub Klabauterbund, organisation qui lutte activement contre les mégacorps et cherche à s'émanciper autant que possible de la haute technologie. Nous soutenons d'autres groupes dont les moyens d'action dépassent les nôtres, principalement des pirates et des écoterroristes qui frappent les intérêts mégacorporatistes à l'endroit le plus sensible. Cette réputation que nous avons d'être hautement magiques, peut-être même toxiques, nous rend bien service; quelle importance qu'elle soit fondée ou non ?

Si je connais bien les tenants et les aboutissants de Saeder-Krupp, c'est en partie parce que je vis et travaille en Allemagne, mais surtout parce que j'ai eu la chance de survivre aux intrigues de la plus puissante entité corporatiste du monde - et ce n'est pas un vain mot, c'est un fait. Comme le fait que la structure organisationnelle de S-K est beaucoup plus complexe qu'on ne se l'imagine généralement, et que même un monolithe de cette taille a des fêlures que l'on peut exploiter.

HISTOIRE

Avant même la période Lofwyr, Saeder-Krupp faisait déjà la course en tête dans le peloton des multinationales. Elle dépassa le mur du son pour la première fois en 2010, quand un certain Michel Beloit prit le contrôle de BMW et en fit le premier groupe industriel d'Europe. Élargissant le cercle de ses opérations automobiles, Beloit restructura BMW en lui intégrant Saeder Munitions et Krupp Manufacturing. Il renforça également son implantation en Afrique et au Moyen-Orient. Lorsqu'il mourut en 2032, dans des circonstances mystérieuses, sa femme Wilhelmina Graff-Beloit prit les rênes en se débarrassant au passage de tous les récalcitrants. Elle dirigea la compagnie pendant cinq ans, profitant des ravages des Euro-Guerres pour rafler de nouveaux bénéfices.

C'est alors que Lofwyr surgit de nulle part, avec 63% des parts de S-K dans sa mallette. Le grand ver venait de passer deux décennies à les réunir patiemment au moyen de diverses sociétés écrans. Il avait intégré le Conseil des Princes de Tir Tairngire en 2036 (malgré de fortes protestations) et semblait décidé à sortir du bois. Il se nomma lui-même président, démit Wilhelmina de ses fonctions, dissout le conseil d'administration et entreprit de racheter la totalité des parts. Wilhelmina eut le cran, ou au moins la rage, de préparer une riposte - une seule fois. Lofwyr la vit arriver avant même que ses plans ne soient achevés, et l'avertit de se tenir tranquille - une seule fois, lui aussi. Mme Graff-Beloit prit un congé définitif et se retira des affaires, s'embarquant pour Zurich-Orbital en 2050.



Siège mondial : Essen, Allemagne

Président/CEO et P.-D.G. : Lofwyr

Statut corporatiste : Corporation privée

Principal actionnaire : Lofwyr (100%)

Principales filiales :

Industrie lourde : Barytech, BMW, Krupp Manufacturing, Krupp Specialist Engineering, Heavy Metal, Lunar Mining Corps, Ruhr Nuclear, Saurer-Rieter, Trans-Oceanic Mining, Undine Processing, Vulcan Systems

Produits chimiques : Fatima Petrochemical, Krupp Chemicals, Krupp Munitions, Morgen-Tek GmbH, Triox, Volvox Industrial Chemicals, quelques parties d'AG Chernie Europa

Finance : Commerzbank, Dresdner Bank, Lothian-Vaea PLC, Nippon Credit and Trust, Swiss Bank Corporation

Aérospatiale : Messerschmidt-Kawasaki, Orbital Dynamix, S-K Aerospace

Informatique/robotique : Siemens-Nixdorf, Krupp Robotics, Maser Industrial Electronics

Recherche magique : The Arcanum, Awakened World Research, Elemental Services, Spellweavers Consortium

Services : Amalgamated Technologies and Telecommunications, Intel-XS, Ruhr DataFax, Transnational Communications

Loisirs : American Broadcasting Service, Angelic Entertainment

Lofwyr réorganisa rapidement la mégacorp à sa convenance et se lança dans une vaste campagne d'expansion. Avec le profit qu'il tira des surplus militaires rachetés à la Russie et à certains pays islamiques, il s'offrit les vestiges de l'Agence spatiale européenne. À cette époque, son principal cheval de bataille était la "Restauration européenne", la construction d'une Europe industrielle unie sur les ruines des Euro-Guerres. En cherchant à centraliser l'autorité économique et politique européenne, il visait le contrôle occulte de l'ensemble du continent.

Mais son plan se heurta à l'opposition virulente de nombreux policlubs dont les membres estimaient que les cultures européennes devaient rester distinctes et hétérogènes. L'idée d'une deuxième communauté européenne leur évoquait surtout l'assimilation des populations sous la botte d'un État policier trans-corporatiste, régnant d'une main de fer sur tous les marchés. Ils rallièrent un important soutien populaire et menèrent des actions directes qui augmentaient de manière dramatique le coût social d'une telle intégration. Ils réussirent ainsi à faire échouer la Restauration et à sauver l'Europe d'une domination corporatiste totale.

- C'que tu causes bien, Felix ! Premièrement, la xénophobie et les préjugés ont joué un rôle largement aussi important que celui de n'importe quelle opposition dans l'échec de l'unification européenne. Deuxièmement, les Nachtmachen, Revenants et autres policlubs hostiles à la Restauration de Lofwyr ne l'ont pas combattue à simples coups de slogans. Enfin, admettons qu'il faille parfois combattre le feu par le feu.
- Gretchen

Malheureusement, Lofwyr fut assez habile pour transformer une défaite en victoire. Tant que l'Europe demeurait décentralisée, les États-nations survivants parvenaient à peine à garder le contrôle de leur population, et encore moins à maintenir une armée suffisante pour tenir à distance des voisins agressifs. À quelques exceptions près, ces gouvernements durent s'appuyer sur un soutien corporatiste – aisément négocié – pour conserver leur autorité. Au fil des ans, la plupart des États européens ont ainsi vendu une partie de leur âme à des intérêts financiers apparemment distincts, mais rattachés en réalité à S-K par le biais de multiples sociétés écrans; ayant sacrifié leur autonomie au profit d'une indépendance de façade, ils dansent désormais sur la musique imposée par Lofwyr.

Les conséquences de la guerre en Russie et dans les pays islamiques précipitèrent des événements similaires dans ces régions. Grâce à S-K et à de nombreux groupes industriels indirectement reliés à elle, Lofwyr exerce une influence considérable dans presque toutes les nations d'Europe, de Russie et du Moyen-Orient. J'invite tous ceux qui pensent que j'exagère la puissance de Saeder-Krupp à vérifier par eux-mêmes. Intéressez-vous en particulier à la carrière de certains individus comme Stanislaw Wiacek, Fahrrouk Eshw et Josef Goldman. Leur histoire est des plus instructives.

- Wiacek est le ministre de l'Intérieur de la Pologne, que beaucoup considèrent comme le véritable maître du pays. C'est également un "ancien" avocat de Saeder-Krupp. Eshw est le chef spirituel d'une secte chiite terroriste; selon un rapport de MET 2000, il s'équiperait en

armes auprès de Knorr-Bremse, une filiale de S-K. Josef Goldman était l'assistant d'un membre éminent du Soviet Suprême, sans lien immédiat avec S-K (à ma connaissance). Il a été assassiné deux jours après la mise en ligne de ce fichier.

- Red Wraith

Saeder-Krupp semble avoir traversé la dernière guerre corporatiste relativement indemne. En fait, elle en a même profité pour faire main basse sur certains éléments cruciaux de l'ex-Fuchi PanEuropéenne. Une douzaine d'experts en informatique au moins furent interceptés lors de leur transfert vers Shiawase, et travaillent maintenant dans les labos de recherche de S-K. Toutefois, la position dominante de S-K en fait également la cible privilégiée des mégacorps qui cherchent à retrouver leur grandeur perdue.

ORGANISATION

La structure interne de S-K est en perpétuelle évolution, car Lofwyr ne cesse de réaménager sa mégacorp pour faciliter ses complots byzantins et ses projets nébuleux. Chacun sait que le dragon dirige seul, sans consulter personne; chez Saeder-Krupp, les cadres qui veulent durer apprennent très vite à faire preuve de loyauté, à travailler comme quatre et à se tenir à leur place. La confusion qui règne au sein de la hiérarchie de S-K complique singulièrement la tâche de ses rivales, incapables qu'elles sont d'identifier ses maillons faibles et encore moins d'en déduire des informations de valeur.

- Le fonctionnement de S-K est volontairement confus et contradictoire. Certains services donnent l'impression de se marcher sur les pieds ou d'avoir deux fois la même mission, d'autres semblent tombés complètement dans l'oubli. Ne vous y trompez pas. Dans la plupart des cas, ce genre d'absence signifie simplement que la branche de S-K qui s'occupe de la question est particulièrement bien camouflée.

- The Chromed Accountant

"Tout ça n'est qu'une question de dollars et de bon sens."

SAEDER-KRUPP PRIME

Directeur : Rolf Bremen

Siège : Essen, Rhin-Ruhr Nord, Alliance Allemande

Saeder-Krupp Prime mérite un traitement particulier, car c'est la seule partie de la mégacorp qui soit dotée d'une structure et d'une hiérarchie stables. Elle fait surtout office de chien de berger et de superviseur des autres divisions de Saeder-Krupp. Si par exemple S-K CAS connaît du retard dans sa production, son personnel devra peut-être rendre des comptes directement à S-K Prime Amérique du Nord, et non à S-K Amérique du Nord. La majorité des cadres de S-K Prime sont doués pour la solution des problèmes, l'élaboration et l'exécution des plans de redressement et la restructuration rapide et impitoyable. Leurs champs d'expertise sont très variés, et la division comporte également un nombre très important de groupes de réflexion et d'équipes de "recherche pure". En pratique, Saeder-Krupp Prime fonctionne à la fois comme un cabinet d'audit, une police interne et un service d'analyses et de prévisions à long terme. Les membres de son personnel ont beaucoup plus d'expérience, d'influence et de savoir-faire que les cadres corporatistes habituels.



INTÉRÊTS COMMERCIAUX

L'assise du pouvoir de Saeder-Krupp reste bien évidemment l'Europe, mais la mégacorp est aussi la plus fortement représentée au Moyen-Orient. Ses possessions en Afrique et en Asie ne sont pas non plus négligeables, tournées principalement vers l'exploitation des ressources à faible coût de revient. Aux Amériques, en revanche, sa présence se fait moins sentir, même si Lofwyr y possède de nombreuses holdings par l'entremise de différentes sociétés écrans.

Officiellement, S-K est interdite de séjour à Tir Tairngire, dans l'État Libre de Californie, aux Philippines et dans la plupart des NAO. En réalité, elle est présente partout. En Californie par exemple, la plupart de ses opérations se déroulent derrière la façade légale d'Angellic Entertainment, qui n'est rien d'autre qu'un paravent.

- Interdit au Tir ? Mais je croyais que Lofwyr siégeait au Conseil des Princes ?
- Cracked
- C'est justement pour ça que S-K n'a pas de présence officielle dans ce pays. Cette restriction était l'une des conditions posées à son accession au conseil. "Conflit d'intérêts", je crois que c'est l'argument qui a été avancé.
- Black Knight



INDUSTRIE LOURDE

Saeder-Krupp est connue comme le géant de l'industrie lourde, mais la signification de ces termes semble échapper à la plupart des runners. C'est l'industrie lourde qui rend possible toutes les autres. Sans les sources d'énergie, le matériel de production et les ressources brutes qui constituent la spécialité de S-K, les autres industries seraient paralysées. Voilà pourquoi la mégacorp a autant d'influence sur de nombreuses corpos plus modestes, qui dépendent d'elle pour fonctionner.

Les filiales de S-K produisent toutes les formes d'énergie imaginables : réacteurs à fusion nucléaire, centrales géothermiques, barrages hydroélectriques, même des panneaux solaires orbitaux. L'essentiel de l'Europe et du Moyen-Orient s'alimente directement ou indirectement auprès d'elles. Elles produisent également toutes sortes de machines, de pièces mécaniques complexes, de réacteurs et de composants électroniques. Elles ont des centaines d'usines d'épuration des eaux ou de recyclage et de traitement des déchets. Elles fabriquent enfin tous les types d'engins dont puisse rêver un interfacé.

Cette industrie prélève un lourd tribut sur l'environnement. S-K est directement responsable de la création d'innombrables zones toxiques, sans parler de son rôle dans la dégradation globale du milieu naturel. Si vous appréciez l'eau non potable, le smog, les pluies acides,

le cancer et les maladies génétiques, vous pouvez dire merci à Lofwyr. Sans Saeder-Krupp, l'Europe ne serait pas ce désert toxique que nous chérissons tous.

Naturellement, S-K n'allait pas laisser moisir tous ces bons terrains contaminés; elle y a donc installé ses installations de recherche. Par leur isolement et le danger qu'elles font courir aux intrus, les zones toxiques d'Europe et d'ailleurs représentent un lieu d'implantation idéal pour tester des armes ou des gadgets biotechs, génétiques, magiques ou que sais-je encore. La zone législative de la Saar (SOX) entre l'Alliance Allemande et la France, en particulier, est un haut lieu de la recherche chez Saeder-Krupp.

- Avec un tel déploiement d'activité dans les zones toxiques, on pourrait croire que les chamans toxiques ne manquent pas de proposition d'embauche. Pourtant, S-K, comme beaucoup d'autres corpos, a mis à prix la tête de ces sympathiques personnages; en réalité, Lofwyr accepte parfois à contrecœur de les impliquer dans certains travaux ponctuels. Paradoxalement, les mages et ingénieurs de S-K ont développé une étonnante compétence dans le domaine de la dépollution - ils ont une grande expérience des matériaux à risque et des climats hostiles. Ils ont fait de nombreuses découvertes en matière de réhabilitation écologique; en fait, on dit même que

S-K financerait un groupe initiatique consacré à la dépollution et à la purification astrale par l'usage de la métamagie et le recours à certains esprits.

Apparemment, Lofwyr commence à se dire qu'il est difficile de gagner de l'argent quand la biosphère se désagrège.

- Gretchen

- Qui a besoin de biosphère quand il y a les arcologies ? Crois-moi, S-K veillera toujours à donner de l'air pur à ses costards mais elle n'hésiterait pas à piller la planète jusqu'au noyau si elle était certaine de pouvoir s'en tirer.
- Deep green

Les zones toxiques ne sont pas les seules régions isolées qu'apprécie la corporation de Lofwyr. En marge de ses différentes bases en Arctique et en Antarctique, S-K est la seule mégacorp à posséder des colonies minières en service sur la Lune, plus des usines orbitales en nombre équivalant aux habitats spatiaux d'Ares. Ses expériences sur la production en apesanteur l'ont d'ailleurs beaucoup aidée à développer de nouveaux matériaux.

CHIMIE

S-K est le plus gros producteur mondial de produits chimiques à usage domestique ou industriel, depuis les boîtes en plastique alimentaire à l'essence en passant par les acides intelligents, les produits pharmaceutiques et les pesticides. Depuis l'effondrement du monopole pétrochimique, elle est la mégacorp la mieux représentée au Moyen-Orient, dont elle suce avidement les dernières réserves. Ses filiales en activité sur place dissimulent souvent leur appartenance à la mégacorp pour s'éviter les

foudres des factions extrémistes, qui considèrent toute présence étrangère – à plus forte raison, draconique – comme un blasphème.

S-K à affaire à forte partie dans cette course aux dernières gouttes d'énergie fossile; tous les géants européens de la chimie sont présents, notamment Zeta-ImpChem, qui possède par ailleurs une part significative d'AG Chemie.

FINANCE

S-K est un acteur majeur de la scène bancaire internationale depuis des décennies, devançant même la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank en termes de taille et d'intérêts. Ses différentes filiales couvrent pratiquement tous les aspects de la finance corporatiste : le courtage, l'assurance, l'arbitrage, les opérations à terme, l'évasion fiscale et ainsi de suite. L'étendue de cette couverture permet à un dragon aussi rusé que Lofwyr d'engager des opérations très onéreuses dans la discrétion la plus totale.

Un important pourcentage des transactions financières de S-K s'effectue par le truchement de différents paradis fiscaux, très commodément possédés par Lofwyr. La mégacorp est ainsi en mesure de camoufler ses opérations, et d'égayer les indiscrets le cas échéant. Ses transactions se déroulent généralement en ligne, c'est pourquoi ses services bancaires possèdent certains des algorithmes de cryptage et des CI les plus vicieux connus de l'homme (ou du dragon).

S-K excelle enfin dans l'analyse du trafic de données, si précieuse pour les prévisions financières et la collecte des renseignements. Quasiment tous les portails architecturaux de la Matrice européenne lui appartiennent ou sont surveillés secrètement par ses systèmes experts. En plus des éléments d'appréciation et de visualisation de la situation financière internationale qu'elle fournit, cette recherche automatique s'intéresse également à certains mots-clés, icônes ou codes définis par S-K. Toutes les informations recueillies sont envoyées à S-K Prime pour analyse; les plus prometteuses sont directement transmises à Lofwyr.

- Non seulement S-K espionne ton e-mail, ton fax et tes communications téléphoniques, mais si tu es en Europe et qu'elle a archivé ta connexion à la Matrice, elle peut remonter jusqu'à toi si vite que ton icône va en faire trois tours sur elle-même.
- Shockwave Sie

AUTRES SECTEURS

S-K ne manque jamais une occasion d'étendre le cercle de ses activités. Depuis la dernière guerre corporatiste, en particulier, la mégacorp commence à défier ses concurrentes sur des terrains inattendus. Voici rapidement la revue de détail de ses autres secteurs d'opération.

Aérospatiale

Saeder-Krupp est la première rivale d'Ares dans la course à l'espace. Ces dernières années, elle a commencé à lever le pied sur les activités minières et l'exploitation des ressources énergétiques pour se concentrer sur la construction d'habitats spatiaux. Elle a débloqué de nouveaux budgets pour l'entraînement de ses astronautes, et ouvert au moins deux centres de formation sous-marins supplémentaires. Cette effervescence a

entraîné plusieurs shadowruns pour "prendre la température" entre S-K et les autres grandes corpos spatiales, Proteus, Ares et Yamatetsu.

S-K dispose déjà de toute une flottille de satellites en orbite, allant du satellite espion au satellite de communications en passant par le capteur solaire. La plupart remplissent surtout des fonctions d'écoute et de surveillance. Si S-K veut espionner un endroit précis n'importe où sur la planète, elle peut en obtenir des agrandissements ou des clichés infrarouges suffisamment nets pour y lire le code barre sur votre plaque d'immatriculation.

Actuellement, la mégacorp détient toutes les anciennes plates-formes de lancement de la communauté européenne, ainsi que le centre spatial de Tyuratam au Kazakhstan. Elle procède à environ un tir par semaine.

Informatique et robotique

S-K n'eut pas à se plaindre de la chute de Fuchi, puisqu'elle en profita pour récupérer, entre autres, son ancienne compagnie Siemens-Nixdorf. Cette filiale du consortium européen Eurotronics, qui fait de la programmation matricielle et du contrôle de matériel, provoqua de sérieuses frictions entre la mégacorp et ses concurrentes MCT et Novatech. Pour la communauté européenne, les implications sont énormes; devant le noyautage du consortium engagé en coulisses par S-K, plusieurs de ses anciens partenaires financiers se sont déjà retirés.

MCT et S-K sont au coude à coude dans la recherche en robotique, ainsi que dans le développement d'automates et de machines industrielles commandées à distance. En début d'année, Saeder-Krupp a rendu publique une nouvelle gamme de drones de défense autonomes, surnommés les Furies. Les modèles de seconde génération seraient déjà prêts à être produits, il ne manquerait plus qu'à les tester sur le terrain.

Recherche magique

Certes, ce ne sont pas les biens et les services magiques qui font la fortune de Saeder-Krupp; pourtant, la mégacorp leur affecte un budget de recherche et développement tout à fait comparable à celui de Mitsu-hama. Elle privilégie la qualité sur la quantité; les quelques formules de sorts, techniques métamagiques et autres processus d'enchantement qu'elle a sortis ont toujours été des modèles de production - et de gros succès commerciaux. Les sceaux de masquage brevetés par Awakened World Research, par exemple, avaient plusieurs années d'avance sur leur époque. S-K finance également différents groupes initiatiques, dont beaucoup se spécialisent sur un secteur précis de la thaumaturgie appliquée. Le sérieux de leur formation et leur accès aux connaissances mystiques les placent largement au-dessus de la plupart des autres mercenaires corporatistes.

Bien que l'essentiel de ses mages soient hermétiques, la mégacorp emploie également un nombre surprenant de chamans et d'idolâtres. Beaucoup sont spécialisés dans l'invocation et travaillent surtout avec les esprits. S-K a également fait d'importantes découvertes avec les animaux paranaturels, principalement dans le domaine de la sécurité.

Services

En ce qui concerne les services publics, Saeder-Krupp peut s'enorgueillir d'avoir lancé plusieurs des nouvelles

technologies et techniques d'extrapolation de notre Ère de l'Information. Ses différentes filiales d'information sont réputées pour leur accès à l'actualité en temps réel, ainsi que pour la justesse de leurs renseignements. ATT, en particulier, semble avoir un don pour acquérir des données d'archives juste avant qu'elles ne deviennent importantes. La compagnie possède aussi une très intéressante collection de fichiers pré-Crash reconstitués.

Saeder-Krupp s'est spécialisée dans ce domaine pour une raison bien précise : Lofwyr est un drogué de l'information. Il est connecté en permanence aux réseaux d'actualités de sa mégacorp, et peut accéder instantanément à d'innombrables bases de données. Pendant la reconstruction européenne consécutive à la guerre, il a planté ses griffes dans presque tous les services de renseignements européens, et continue à entretenir des rapports privilégiés avec la plupart des services secrets nationaux. Une grosse partie d'Interpol lui appartient en propre; il continue à le faire fonctionner derrière différentes façades.

L'un des effets secondaires d'un tel contrôle sur une telle masse d'informations est cette facilité avec laquelle S-K parvient à lancer de nouvelles modes ou à faire circuler de fausses rumeurs. On ne compte plus les occasions au cours desquelles la mégacorp a pu ainsi distraire ou abuser ses concurrentes.

LE CERCLE DU DRAGON

Plusieurs personnes sont beaucoup plus importantes au sein de Saeder-Krupp que ne le penseraient la plupart des shadowrunners – même si aucune, bien entendu, n'est de taille à rivaliser avec son dragon de président.



LOFWYR

Être à la fois un Prince de Tir Tairngire et diriger une mégacorp AAA à soi tout seul réclame un temps considérable. À ma connaissance, Lofwyr parvient à faire les deux parce qu'il ne dort jamais – littéralement. Il est certain que ce ne sont pas ses responsabilités politiques qui l'empêchent de s'impliquer personnellement dans les affaires de sa corpo quand la situation l'exige. En fait, ses visites de contrôle impromptues sont le cauchemar de ses cadres supérieurs.

Lofwyr a toujours eu la réputation d'un maître manipulateur, et sa ruse ne fait aucun doute. Si vous avez affaire au dragon, rappelez-vous que lui et sa corpo ne

négoient qu'en position de force, et qu'ils gardent généralement leurs atouts dissimulés dans leur manche. La légendaire rancune de Lofwyr n'a d'égale que sa patience. Il tisse des pièges si tortueux que la plupart du temps, ses victimes passent totalement à côté de leur élégante complexité.

Lofwyr a de nombreux projets nébuleux, dont certains dépassent peut-être l'entendement des simples mortels. Mais ses activités et ses machinations en trahissent quelques-uns, malgré tout. Il est clair qu'il cherche à placer sous sa coupe l'Europe, et peut-être la Russie et le Moyen-Orient. Il est d'ailleurs en passe d'y réussir. Son influence dans ces régions reste subtile, mais omniprésente. Lentement, méthodiquement, Saeder-Krupp est en train de remodeler le paysage économique et politique du continent, dans une indifférence ahurissante. Les conséquences orwelliennes sont terribles, et devraient vous prévenir contre la menace que le dragon représente pour chacun de nous.

- Délire paranoïaque. Saeder-Krupp n'est pas plus avide de pouvoir que n'importe quelle autre mégacorp. Ce n'est pas parce que c'est un dragon que Lofwyr nous prépare forcément à lui servir de déjeuner pour la fin du siècle.
- Zed
- Peut-être que non, en effet, mais vous devriez quand même prendre la menace au sérieux. Contrairement aux autres maîtres du monde corporatistes, Lofwyr voit beaucoup plus loin et plus haut que vous autres éphémères. Je vous conseille de profiter au mieux de votre vision à relativement court terme; les Anciens tels que Lofwyr sont parfois lents à réagir aux développements rapides.
- Orange Queen

D'après des observations récentes, Lofwyr serait en train de donner du mou à sa mégacorp et de tourner son attention vers d'autres préoccupations inconnues. Il continue à suivre les dossiers, mais délègue de plus en plus de responsabilités à ses subordonnés. Ce changement a permis une évolution subtile, mais perceptible, dans la politique et les procédures de certaines divisions. Il a aussi mis en lumière l'inquiétude de certains cadres, qui estiment que les projets personnels du dragon détournent la mégacorp d'activités plus lucratives. Certains ont d'ailleurs pris sur eux de réorienter la compagnie vers une direction qui leur convient mieux; jusqu'ici, Lofwyr semble disposé à tolérer ces agissements séditieux.

SAIED BEY

Chef de la branche Moyen-Orient de S-K, Saied Bey est l'ami personnel d'à peu près toutes les personnalités chiites ou sunnites du monde islamique. Véritable caméléon social, fin diplomate, il se présente à la fois comme un pieux serviteur d'Allah et un homme de son temps, désireux d'adapter les intérêts de l'Islam aux circonstances de l'ère moderne. Dans son splendide domaine d'Istanbul, il est informé en permanence de tout ce qui se passe dans le monde arabe; qu'il s'agisse de l'ouverture d'une clinique clandestine dans les bas-fonds d'Istanbul ou d'un renforcement de la sécurité d'Aztechnology à Bagdad, peu de choses échappent à sa vigilance.

Saied adore jouer aux échecs dans la Matrice avec les leaders de différents groupes extrémistes, des Grey Wolves fascistes aux fondamentalistes du Jihad X. Il en profite pour parler à bâtons rompus de la pluie et du beau temps, de politique, des opérations clandestines qu'il serait bon de mener – à mots couverts, bien entendu, afin de pouvoir tout nier en bloc en cas de besoin. Saied apprécie ces accords clandestins noués dans la sérénité, la politesse et, surtout, à distance confortable; de toute façon, un homme de son influence est rarement déçu.

Depuis peu, Saied commence à dire ouvertement ce qu'il pense de la politique de Lofwyr, et notamment à quel point les intérêts personnels du dragon nuisent au bon fonctionnement de la corpo. Ses critiques ne sont pas sans mérite, considérant les profits que S-K aurait pu tirer d'une absorption plus complète de Fuchi PanEuropéenne durant la guerre corporatiste au lieu de la laisser tomber entre les mains de Shiawase. Les initiatives qu'il a prises pour orienter sa branche vers des activités plus lucratives recueillent beaucoup d'approbation en interne, mais certains craignent qu'un jour ou l'autre son patron ne vienne lui expliquer qu'il a dépassé les bornes.

ROLF BREMEN

En tant que directeur de S-K Prime, Rolf Bremen est le bras droit de Lofwyr. Ancien mercenaire de MET 2000 devenu seigneur de guerre au Conseil de Marienbad, il a été choisi pour ses compétences en matière de gestion des crises et de limitation des dégâts. Il vit pratiquement à bord de son Lear-Cessna Platinum II, allant partout où le dragon a besoin de lui. Parmi les hauts dirigeants de la compagnie, son apparition est presque aussi redoutée que celle de Lofwyr. Depuis quelques années, il est plus actif que jamais, prenant à son compte certaines responsabilités qu'auparavant le dragon endossait personnellement. En hiver dernier, il s'est rendu auprès de Saied Bey pour discuter avec lui de ses "réserves" sur la politique actuelle de la compagnie. L'entretien a été courtois, mais Bremen a clairement exprimé sa position : ce que Lofwyr veut, il l'obtient.

- Rolf se fait accompagner partout d'un nain inconnu qui le suit comme son ombre. La tête du nain est farcie de silicone; elle contient probablement une puissance de calcul suffisante pour lui permettre de faire office de serveur Shadowland. Très pratique, pour prendre des décisions stratégiques.
- Guyver

MARIENE CARSTAIRS

Cette ancienne juge de la Cour corporatiste a un passé tout à fait étonnant. Autrefois, elle faisait partie du policlub Nachtmachen et vénérât le Tueur-de-Dragons. Ses échecs contre Lofwyr l'ont détournée de son idole et l'ont amenée à se mettre au service du dragon. D'une loyauté à toute épreuve depuis son entrée en fonction, elle fait preuve d'un dévouement presque fanatique envers Saeder-Krupp. Elle dirige actuellement S-K Asie, qui s'étend régulièrement malgré l'opposition des mégacorps japonaises et du Groupe de Prospérité du Pacifique.

- Je me suis même laissé dire que Carstairs s'était montrée encore plus efficace que ça. Quelqu'un veut

faire un pari sur les sociétés du GPP qu'elle contrôle en secret ?

- OH

CLAUDIA ROMANOV

Cette elfe très belle et très élégante est une figure bien connue de la haute société européenne. Ce que beaucoup de gens ignorent, c'est qu'elle agit en tant qu'ambassadrice de Saeder-Krupp auprès des gouvernants et des grands financiers. Son travail est un modèle de discrétion. On ne sait quasiment rien de son passé, mais plus d'un observateur a relevé sa ressemblance frappante avec Nadja Daviar.

- En voici un de plus :

Scale

Voilà une créature que vous ne *voulez pas* rencontrer. Je n'en suis pas sûr à 100%, mais je crois qu'il s'agit d'un esprit allié capable de revêtir différentes formes; personnellement, je l'ai vu sous les traits d'un mini-dracomorphe, d'un elfe et d'un homme-lézard. Scale fait office d'exécuteur et de messenger personnel de Lofwyr.

- Shetani

PRINCIPAUX ADVERSAIRES

À l'instar de toutes les mégacorps, Saeder-Krupp a de nombreux ennemis, concurrents et autres. Beaucoup de factions elfiques de Tir Tairngire sont ouvertement hostiles à Lofwyr et ne ratent pas une occasion de contrecarrer ses plans. Curieusement, le Haut Prince Lugh Surehand n'est pas de ceux-là. Au contraire, lui et le dragon semblent s'entendre à merveille. On se demande ce qui les rapproche ainsi...

- C'est simple. Lugh a besoin d'un allié contre les autres princes, en particulier cette garce assoiffée de pouvoir de Jenna Ni'Fairra. En échange, il défend Lofwyr contre les siens.
- Lone Gunman
- Je crains que ce ne soit pas aussi simple, l'ami. Derrière les faveurs et le soutien se déroule une histoire complexe de trahison, de rivalité et de serment qui n'a pas été tenu. Les princes ne s'abaissent pas à des querelles sordides, contrairement aux mégacorps, mais teintent leurs conflits de patience, de poésie et de passion.
- The Laughing Man
- Une chose dont je suis sûr - il y a un sérieux différend entre le dragon et le prince Aithne Oakforest. Après la mort de Dunkelzahn, Oakforest a envoyé à Lofwyr un "témoignage de sympathie" - une sorte de statue, je crois. Lofwyr lui a fait savoir qu'il la lui renvoyait, puis l'a larguée en plein sur la limousine du prince depuis 5000 pieds d'altitude. Le fils du prince a bien failli se faire aplâtrer comme une crêpe.
- Black Knight

Plusieurs groupes écologiques ont également Saeder-Krupp et son président dans le collimateur – ce qui ne surprendra personne, étant donné leur passif désastreux en matière de pollution. La mégacorp et ses filiales subissent des menaces de plus en plus précises, émanant de groupuscules hostiles à leur destruction aveugle de

l'environnement et à leur indifférence totale vis-à-vis des problèmes écologiques. Klabauterbund, Green Cells et d'autres ont déjà perpétré de nombreux attentats contre S-K en Europe, en Afrique et partout où les ravages de la pollution ont sensibilisé l'opinion publique.

- Pas mal de ces cellules bénéficient de financements amazoniens. Décidément, Lofwyr n'a pas la cote auprès de ses congénères Éveillés...
- Deep Green

Les relations de Lofwyr avec les autres dragons, s'il en a, sont un mystère bien caché. On soupçonne une certaine hostilité entre lui et Hestaby, quoique sans avoir la moindre idée de quelle en serait la cause. En Afrique, Mujaji la Reine de la Pluie a financé plusieurs actions de représailles contre des installations S-K pour ralentir l'exploitation effrénée des ressources du continent. La plupart des autres dragons européens, comme Schwarzkoppe et Nebelherr, maintiennent un profil bas devant Lofwyr.

- Des connaissances si pointues, et en même temps si incomplètes... Dis-moi, Felix, tes sources ne seraient pas du genre écailleux-cracheurs-de-flammes, par hasard ?
- The Laughing Man

En termes d'opposition corporatiste, les principaux concurrents de S-K sont MCT, Ares, Proteus et Zeta-Imp-Chem. S-K monte également un nombre significatif d'opérations contre Aztechnology, souvent sans justification économique évidente; Aztechnology a beau riposter, c'est elle qui a le plus souffert jusqu'ici de cette inexplicable animosité.

Et, bien entendu, la liste des ennemis de Lofwyr ne serait pas complète si elle omettait la femme à qui il a volé sa mégacorp : Wilhelmina Graff-Beloit.

WILHELMINA GRAFF-BELOIT

Aujourd'hui, la passion dominante de la vie de Wilhelmina Graff-Beloit est une haine mortelle envers Lofwyr. De simple "escort" corporatiste (comprenez : call-girl de luxe) qu'elle était au départ, elle avait réussi à devenir présidente de mégacorp à force de manigances et de détermination ; l'arrivée du dragon l'a dépossédée de tout. Selon la rumeur, elle aurait formé sa fille Anikka Beloït – personnalité de premier plan du Parti Populaire Bavarois – pour la venger du dragon si elle devait mourir avant d'avoir pu le faire elle-même.

Le grand dragon Dunkelzahn n'a fait que rajouter de l'huile sur le feu en légant à Wilhelmina de nombreuses traites émises par des filiales de S-K. La plupart de ces traites concernent des actifs immobilisés plutôt que des liquidités, et n'arrivent pas à terme avant 2065, ce qui crée une situation intéressante. Selon le contrat qui permet à Wilhelmina de vivre à bord de Zurich Orbital, tous ses biens iront à la Cour corporatiste; toutefois, si elle meurt avant l'arrivée à terme de ses traites, ces dernières reviendront au plus âgé de ses descendants – à savoir, Dietrich Beloït, président de Proteus AG. Dietrich est un personnage assez louche, qui a plusieurs fois exprimé un vif intérêt pour ces traites. Mais la tentative d'assassinat dont il a fait l'objet le mois dernier donne à penser que Wilhelmina préférerait les léguer à Anikka.

- La vraie valeur de ces traites ne s'exprime pas en nuyens (bien qu'il y en ait pour une somme considérable) mais plutôt en termes d'informations et de potentiel de nuisance. Saeder-Krupp avait gardé le secret sur sa participation dans la plupart des filiales concernées; la révélation de ces liens par Dunkelzahn a obligé Lofwyr à une restructuration précipitée dont Wilhelmina, faut-il le préciser, a immédiatement profité.

- Shockwave Sie

TRAVAILLER POUR LE DRAGON

Bien que vivre à proximité d'un grand dragon puisse faire naître quelques inquiétudes, une proportion surprenante d'employés de Saeder-Krupp choisissent d'habiter au sein des enclaves de la corporation. Sans doute parce que ces enclaves constituent des îlots de stabilité dans un monde chaotique et morcelé - en particulier dans l'Alliance Allemande, pays d'origine de S-K. Comme toute mégacorp, S-K fournit à ses citoyens un logement, une école, des lieux de loisirs et tous les services indispensables. Elle possède très peu d'arcologies – notons tout de même l'imposant bâtiment qui abrite son siège administratif à Essen (dans le mégaplexe de Rhin-Ruhr). Toutes ses enclaves, sans exception, sont parfaitement protégées et isolées; Lofwyr sait l'importance qu'il y a à préserver ses employés de toute influence extérieure.

S-K semble imposer moins de "contraintes éducatives" (lisez : propagande interne) à ses citoyens et à leurs enfants que les autres mégacorps. Apparemment, Lofwyr veut des employés qui possèdent un certain degré d'initiative et soient capables de réfléchir par eux-mêmes. La compétence des cadres qui sortent de son système éducatif atteste de la pertinence de cette politique, même s'il ne faut pas s'imaginer pour autant qu'on n'attende pas d'eux une loyauté totale envers Saeder-Krupp. Tous les citoyens corporatistes sont soumis à des tests de compétence magique depuis leur plus jeune âge, et ceux qui remplissent les critères font l'objet d'une éducation particulière.

Détail intéressant, S-K est présente dans presque toutes les villes franches et autres États libres de la planète. À Berlin, par exemple, elle finance largement la politique de la ville et contrôle l'aéroport principal. À Kronstadt, elle a négocié son soutien des infrastructures en échange d'un accès aux chantiers navals. On la trouve également en Californie, à Denver et un peu partout en Afrique et dans les Caraïbes. Ces bases permettent à Lofwyr de rester en contact avec les marchés parallèles et la communauté des ombres. Hormis quelques agents de confiance, cependant, les citoyens de S-K en poste dans ces régions sont soumis à une réglementation stricte concernant leurs déplacements et leurs fréquentations.

SÉCURITÉ CORPORATISTE

La sécurité de Saeder-Krupp pourrait se résumer en un seul mot : formidable. Le secret et l'imprévisibilité sont la première ligne de défense de la corpo; il est souvent aussi difficile de trouver ses usines que de s'y infiltrer. Bon nombre de filiales de S-K restent secrètes car elles ne savent même pas à qui elles appartiennent. La mégacorp multiplie également les fausses installations et les fausses pistes pour protéger ses sites. Son personnel fait l'objet d'une enquête de moralité approfondie, et passe régulièrement des tests psychologiques. Lofwyr s'assure aussi la fidélité et la discrétion de certains de ses

employés par la dépendance chimique, en leur faisant prendre des carcérantes à leur insu.

S-K maintient une force militaire importante qui s'entraîne pour les Guerres du Désert et multiplie les exercices. Ses unités pratiquent souvent des échanges avec le personnel de sécurité pour un entraînement croisé. En pratique, cela revient à dire que les gardes de sécurité de S-K ont tous reçu une formation militaire. En règle générale, ils sont équipés d'armes et d'armures conventionnelles; le matériel militaire étant strictement réservé aux forces armées. Toutefois, des escouades militaires d'intervention rapide sont toujours postées à proximité des installations S-K, au cas où une puissance de feu plus importante deviendrait nécessaire.

Chaque escouade de sécurité comporte au moins un mage ou un chaman ; le reste du personnel reçoit une instruction magique et sait identifier les sensations qui trahissent une intrusion astrale. S-K a toujours utilisé les animaux paranaturels, et elle ne cesse d'introduire de nouvelles créatures à son dispositif (ou de trouver un nouvel emploi aux anciennes). Parmi les plus courants, citons les sirènes, les chiens de l'enfer, les fenrirs et les hommes-oiseaux.

De nombreux sites sont défendus par des interfacés, à l'intention desquels S-K a développé plusieurs types de drones. Ces interfacés sont également équipés d'un émetteur puissant qui leur permet souvent de brouiller les instructions adressées aux drones adverses, ou même d'en prendre carrément le contrôle. Parfois, S-K utilise des drones "pulvérisateurs" pour arroser les intrus d'un cocktail au DMSO.

- Les interfacés de S-K aiment placer un Condor furtif en mode passif au-dessus de leurs installations. En cas d'alerte, le Condor s'active et signale la position exacte des intrus aux drones de combat.

- Rigger X

- S-K connaît encore beaucoup d'autres trucs que vous ne verrez pas décrits ici. Lors de mon dernier run contre un des bâtiments, nous étions en route vers la sortie quand l'éclairage s'est mis d'un seul coup à jouer les stroboscopes. En plus de l'éblouissement, deux de mes compagnons se sont offert une crise d'épilepsie. Nous avons réussi à en traîner un derrière nous; l'autre était un troll, et il a fallu le laisser. Trop lourd à déplacer, sans parler des ruades qu'il décochait dans tous les sens.

- M. White

Grâce à la gestion ultra-concentrée de Lofwyr, Saeder-Krupp ne conserve qu'un minimum de données de valeur dans la Matrice. Ses systèmes les plus profitables à visiter sont sans doute ceux de S-K Prime, mais presque tous sont des GTLP accessibles uniquement par paliers. Et la mégacorp a la main lourde avec sa glace. Ce n'est pas forcément de la glace noire, mais il y en a toujours en quantité suffisante pour vous ralentir sérieusement. C'est avec les CI traces que tout se gâte; elles remontent votre piste en un clin d'oeil, et une équipe d'intervention rapide se pose sur le toit de votre appartement avant même que vous vous soyez déconnecté.

Lofwyr teste régulièrement son dispositif de sécurité, en n'hésitant pas à faire appel à des shadowrunners pour cela. Il connaît également l'importance du secret dans les communications, et use et abuse des systèmes

de cryptage incrémentaux et des lignes de communications paranaturelles (esprits messagers, etc.).

EFFECTUER LE SALE BOULOT D'UN DRAGON

La plupart des shadowrunners qui travaillent pour S-K sont à cent lieues de s'en douter. Souvent, ils ont été recrutés par l'intermédiaire d'une société écran, d'un homme de paille ou d'un agent indirect. Tous les Johnson ont l'habitude de dissimuler l'identité et les véritables objectifs de la corpo qui les emploie. Ceux de S-K ont la partie facile, car on leur demande fréquemment de mettre sur pied des runs qui n'ont pour eux ni queue ni tête. Voilà ce qu'il en coûte de travailler pour un dragon aux ambitions nébuleuses, qui voit beaucoup plus loin que le terme de nos petites existences humaines.

La corpo conserve toujours une trace des shadowrunners qu'elle emploie. Un bon dossier permet à une équipe d'espérer de nouvelles missions; celles qui en ont rempli plusieurs à la satisfaction du Johnson se voient parfois proposer un contrat d'exclusivité. Saeder-Krupp monte souvent des shadowruns dans le seul but de mettre à l'épreuve des recrues potentielles. Le revers de la médaille, c'est qu'elle n'hésite pas à éliminer les shadowrunners qui ne lui servent plus ou qui ont irrité Lofwyr d'une manière ou d'une autre.

Travailler pour le compte de S-K peut être la meilleure promotion dont vous puissiez rêver. La mégacorp sait prendre soin de ses employés, et les shadowrunners ne font pas exception. Naturellement, elle sait aussi se débarrasser des poids morts de la façon la plus expéditive.

Saeder-Krupp propose généralement plusieurs options de paiement à ses agents de l'ombre, y compris par des offres de matériel, de services ou de renseignements. Ces derniers sont souvent beaucoup précieux qu'on ne le pense, même s'ils sont généralement donnés pour encourager une action spécifique ou rendre certaines informations publiques. Quand la compagnie paie en renseignements, c'est toujours une manière de continuer à servir ses propres intérêts.

- Si vous avez déjà bossé avec un gugusse du nom d'Hans Brackhaus, c'était un Johnson de Saeder-Krupp, quel que soit son métatype.

- Maus

- Faux. Brackhaus est Lofwyr en personne, sous différentes apparences.

- Trevor

- La dernière fois que j'ai été contacté par un certain Brackhaus, c'était en réalité un costard de Shiawase. Ça fait un petit bout de temps que les autres corpos ont pigé le truc; maintenant, elles se servent de ce nom quand elles veulent faire croire à des petits malins dans votre genre qu'elles travaillent pour le ver.

- Griffin

- Griffin, c'est exactement ce que Lofwyr veut que vous pensiez !

- Dragonslayer

- Quelle importance, le nom qu'il peut se donner ? Si le ver veut se servir de vous, il le fera, et voilà tout. La meilleure solution consiste encore à refuser de traiter avec lui.

- Mason

SHIAWASE CORPORATION

Par Naginata



Shiawase

Siège mondial : Osaka, Japon

Président/CEO : Tadashi Shiawase P.-D.G. : Sadato Shiawase

Statut corporatiste : Corporation publique

Principaux actionnaires :

Sadato Shiawase (13%)

Tadashi Shiawase (11%)

Soko Shiawase (10%)

Ryoi Shiawase (10%)

Korin Yamana (8%)

Reiko Shiawase-Shimoda (< 3%)

Divisions :

Shiawase Atomics

Siège : FDC, UCAS

Directeur : Christopher Keratsu

Shiawase Envirotech

Siège : Osaka, Japon

Directeur : Mamoru Shiawase

Shiawase Biotech

Siège : Tokyo, Japon

Directeur : Etsu Powicke

Principales filiales : Arboritech, Desert Storm Security, Fuchi Simsense Studios, Hephaestus Technologies, Imperial Tech Services, Kuroyama Minerals, Ressha Corporation, Shiawase Armaments, Shiawase Health and Welfare, Vector Matrix Services

Ronbanwa, shigata ga nai.

Je connais Shiawase comme ma propre famille; pendant la plus grande partie de ma vie, je n'ai rien connu d'autre. Mes parents ont donné leur vie au service de la zaibatsu et, il n'y a pas si longtemps encore, je marchais sur leurs traces. C'est Shiawase qui a fait de moi ce que je suis, m'a modelé au mieux de ses intérêts, m'a programmé pour m'intégrer dans sa routine. Mais comme toutes les familles, Shiawase connaît des hauts et des bas, et bon nombre de ses enfants finissent par s'en détourner.

Shiawase est un nom familial, dont le logo est omniprésent – sur les usines qui produisent notre énergie, sur les navettes des transports urbains, sur les camions poubelles, sur l'étiquette des médicaments dans l'armoire à pharmacie au-dessus du lavabo... Malgré cela, beaucoup seraient choqués d'apprendre que la mégacorp possède la troisième plus grosse partie du monde, juste derrière Saeder-Krupp et Aztechnology (ce dernier point étant d'ailleurs contesté). L'attention du public glisse sur elle sans s'arrêter, et Shiawase s'en félicite. Même le shadowrunner moyen sait très peu de choses à son sujet, peut-être même moins que n'importe quelle autre mégacorp. Dommage que l'inverse ne soit pas vrai.

Shiawase fut la première mégacorp de l'histoire, et son identité plonge ses racines au cœur de son passé. Pour travailler pour ou contre elle, mieux vaut intégrer pleinement cette notion – et, pour la comprendre, il faut connaître son passé.

UNE MÉGACORPORATION FAMILIALE

Les germes de la Shiawase Corporation et du monde corporatiste d'aujourd'hui furent semés avant le passage au nouveau millénaire. Les deux décisions Shiawase, en 2000 et 2001, ont pavé la voie à l'univers dystopien dans lequel nous vivons. La première concéda à la corporation le droit de posséder une centrale nucléaire privée; la seconde lui accordait l'extraterritorialité. D'autres grandes corporations s'engouffrèrent aussitôt dans la brèche, mais Shiawase fut la première mégacorporation – un honneur que ses dirigeants n'ont jamais oublié.

Fondée comme une entreprise familiale durant la reconstruction du Japon à l'issue de la Deuxième Guerre mondiale, elle demeure contrôlée approximativement à 80% par la dynastie des Shiawase. Jusqu'à ce qu'Emori Shiawase prenne les affaires en main en 1989, elle luttait

péniblement pour se maintenir dans une économie de plus en plus dynamique. En l'espace d'une décennie, Emori transforma la petite entreprise dont il avait hérité en une redoutable multinationale. Après la décision Shiawase de 2001, sa direction avisée permit à la mégacorp de capitaliser sur son statut unique tandis que ses concurrentes plus modestes restaient coincées en justice, tâchant de reproduire son exploit.

- Ce n'est pas dans les bulletins d'audit que vous le verrez, mais Shiawase a fait exploser ses revenus en faisant bénéficier certaines organisations criminelles de son extraterritorialité (en échange d'une montagne de nuyens). Sans parler des millions de bénéfices rapportés par le trafic de "médicaments récréatifs".

- Just Johnny

- Shiawase s'est également servie de son extraterritorialité pour fonder sa branche Envirotech, vouée à l'origine au marché très lucratif du traitement des déchets toxiques. Les amendements territoriaux de 2023 lui portèrent un coup sévère, en l'obligeant à se préoccuper de la pollution qui débordait de ses frontières.



SHIAWASE CORPORATION

Après ça, Envirotech fut bien obligée de se mettre sérieusement au boulot.

- Fletch

"Qui serait intéressé par un authentique lopin de terre Shiawase ?"

Emori mourut d'une attaque cardiaque en 2019, usé par les bouleversements mondiaux consécutifs au retour de la magie. Différents membres de la famille lui succédèrent sans laisser de souvenir marquant, aucun n'étant assez brillant ou assez incompetent pour affecter de manière notable le sort de la mégacorp.

- L'EGI et la gobelinisation n'épargnèrent aucune famille, et la dynastie Shiawase ne fit pas exception. Le premier enfant de l'actuel P.-D.G fut déclaré mort-né en 2012, et nul n'a revu son petit frère depuis la veille de la grande gobelinisation mondiale. Qui a dit "infanticide" et "fratricide" ?

- Brick

Shiawase ne souffrit pas plus que ses concurrentes du crash de 2029; le fait de s'appuyer essentiellement sur les services et les produits "tangibles" lui permit même d'absorber une partie du coup terrible que constituait l'effondrement du réseau mondial. Le conservatisme de sa direction, toutefois, ralentit sa récupération et la corporation perdit du terrain au profit de la concurrence durant les années 2030. Malgré tout, elle parvint à garder la tête hors de l'eau grâce au brevet de la fusion nucléaire, déposé en 2027.

Le P.-D.G. en poste, Sadato Shiawase, était alors directeur de Shiawase Atomics; le succès qu'il obtint à la tête de sa division lui permit d'accéder à son poste actuel. Fort de son autorité nouvelle, il fonda le Département d'Information et d'Anticipation du Marché (DIAM) au prétexte d'organiser la lutte contre l'espionnage industriel.

- En réalité, le DIAM joue un rôle déterminant dans la politique interne de Shiawase. Tous les renseignements recueillis par la corpo transitent par lui; ses techniciens sont passés maîtres dans l'art d'analyser les données et de les employer chaque fois que c'est psychologiquement (et commercialement) opportun. Le DIAM est également le chien de garde personnel de Sadato, et il infiltre tous les rouages de la mégacorp. Bon nombre de ses agents travaillent d'ailleurs dans d'autres divisions, où leur fonction les rend particulièrement impopulaires.

- Metropolis

La nomination de Sadato au poste de P.-D.G. eut d'autres répercussions. Ses relations avec sa soeur Soko, qui n'avaient jamais été au beau fixe, se dégradèrent encore en 2049 lorsque Sadato ordonna l'arrestation de son fiancé, soupçonné d'espionnage. Ces soupçons se révélèrent non fondés, et Soko réagit en recrutant des tueurs à gages pour éliminer son frère. Ses premières tentatives se soldèrent toutes par des échecs; jusqu'à celle où leur jeune frère Ryoï trouva la mort, ruinant définitivement tout espoir de réconciliation familiale.

- La réaction de Soko peut se comprendre quand on sait que son petit chéri a été bourré de sérum de vérité, et qu'il a même subi une sorte de sonde mentale spéciale.

Les interrogatoires du DIAM ne sont pas des parties de plaisir... Le malheureux est toujours en vie, mais dans un état catatonique - avec toutes les chances de le rester.

- Tin Lizzie

- Les tentatives d'assassinat de Soko étaient de plus en plus désespérées. Un jour, elle a organisé la destruction des trois derniers étages du nouveau siège de Shiawase Atomics à San Francisco au moyen d'une bombe au napalm. C'est Sadato qui était visé, mais il avait envoyé Ryoï à sa place pour l'inauguration. Le pauvre garçon fut réduit en fine poussière rouge avec les 237 invités de la cérémonie d'ouverture.

- Torch

À l'aube d'une nouvelle décennie, Shiawase a réussi un joli pari, digne des plus grandes heures du règne d'Emori - l'acquisition de Fuchi PanEuropéenne durant la dernière guerre corporatiste. Reste à savoir si la corporation n'a pas eu les yeux plus gros que le ventre, et comment cette croissance pourra conforter sa nouvelle situation de troisième mégacorp du monde.

GRANDIR AU SEIN DE SHIAWASE

Étant la plus ancienne des corpos, Shiawase a eu tout le temps de développer une véritable culture d'entreprise; la majorité de ses employés croient fermement à la réalité de la "famille corporatiste" et n'imaginent même pas de vivre à l'extérieur. La plupart ont signé un engagement à vie et renoncé à toute autonomie pour faire partie de la zaibatsu. Je me souviens que le monde tel que je le concevais, enfant, se résumait à l'enclave dans laquelle j'habitais; je ne connaissais personne en dehors. C'est ainsi, chez Shiawase. En pratique, cela signifie aussi que les employés d'une même enclave gardent des liens très forts, même lorsque les hasards d'une mutation les éloignent les uns des autres.

Shiawase dispose d'un service de précepteurs pour les plus talentueux de ses enfants, dont j'ai eu le privilège de faire partie. Tous les enfants des employés sont soumis à un test avant le début de leur scolarité, afin de détecter d'éventuels dons de déduction ou d'empathie, une perception spatiale particulière, un potentiel magique, tout ce qui serait susceptible d'être avantageusement exploité par Shiawase. Chaque enfant suit des cours d'étiquette et de langue japonaises; ceux qui montrent de réelles aptitudes dans ces deux domaines sont promis aux plus prestigieuses fonctions internationales.

- Environ 10% des gamins de Shiawase sont suivis par des précepteurs, soigneusement sélectionnés par le service des ressources humaines pour les aider à exprimer leur potentiel. Ces précepteurs deviennent comme une seconde famille pour les gamins, auxquels ils garantissent un encadrement pro-Shiawase.

- Neon Flower

- Comme on s'en serait douté, les métahumains sont peu nombreux à bénéficier de ce traitement de faveur. On ne compte qu'une seule troll dans tout le programme, et encore, c'est parce qu'elle avait mis le feu à l'appartement de ses parents à l'âge de cinq ans par un sort spontané... une gosse pareille avait trop de valeur pour qu'on fasse une croix dessus.

- Bleach

SHIAWASE CORPORATION

Ce sentiment d'identité familiale est très présent dans la plupart des enclaves Shiawase. Par exemple, on attend des "membres de la famille" qu'ils se marient au sein de la corporation, pour éviter des "conflits d'intérêts familiaux". La compagnie fait d'ailleurs de gros efforts pour faciliter cette tradition, en proposant très tôt à ses employés des services de rencontres et des conseils matrimoniaux.

- Les mariages au sein de la compagnie permettent de conserver la "famille" unie et soudée, et multiplient les moyens de pression que la compagnie peut avoir sur vous. En plus, ça met une sacrée ambiance dans les exfiltrations.
- Neon Flower

La compagnie s'intéresse sincèrement à la scolarité de ses enfants; les employés dont les rejetons réussissent à leurs examens et se conforment aux exigences de la bonne conduite obtiennent plus facilement des augmentations de salaire. On travaille dur tout au long du lycée, avec des vacances d'été tronquées ou pratiquement inexistantes. J'ai quitté la corporation juste après mon diplôme — je ne croyais pas que ce serait si dur. J'abandonnais ma famille, mes amis, le seul univers que j'avais jamais connu. À Shiawase, tout était si simple, si facile... et en même temps, tellement sclérosant ! Je n'ai vraiment commencé à vivre que le jour où je suis parti voler de mes propres ailes.

LES MEMBRES DU CONSEIL

Voici une brève présentation des principaux membres du conseil d'administration. Tous sont des gens avec lesquels il faut compter.

SADATO SHIAWASE

Chef du clan Shiawase et actuel P.-D.G. de la compagnie, Sadato est un homme autoritaire et conservateur, mais également charismatique et relativement populaire. Il dirige le conseil grâce au mandat de plusieurs cousins petits actionnaires et à ses liens étroits avec le DIAM.

Bien que les opérations courantes soient gérées par son fils Tadashi, Sadato continue à dominer la politique générale de la mégacorp. Les mesures discriminatoires anti-métahumains de Shiawase, par exemple, découlent directement des propres préjugés de Sadato.

TADASHI SHIAWASE

Moins conservateur que son père, Tadashi est un homme froid et calculateur. Il dirige la mégacorp d'une main ferme et efficace, laissant rarement l'émotion affecter son jugement. Bien qu'il ne soit pas excessivement dur, personne n'irait le décrire comme quelqu'un d'aimable ou de chaleureux. Sa compétence est incontestable, mais sa trop grande prudence a parfois soulevé certains commentaires acerbes sur son manque de flair.

Tadashi est marié, mais sa famille ne tient virtuellement aucune place dans sa vie corporatiste. Sa fille Hitomi, dix-huit ans, est plutôt une source d'embarras pour lui ; elle multiplie les fugues, dans l'espoir manifeste d'attirer son attention.

- Hitomi, qui suit en ce moment un programme de formation scientifique accélérée, semble s'être considérablement assagie. C'est désormais une étudiante douce

et loyale, qui donne toute satisfaction à son père. Elle sera certainement nommée à un poste de prestige dès qu'elle aura décroché son diplôme.

- Marco Polo

- Elle a dû faire le forcing pour intégrer sa classe au MIT&M - apparemment, Papa ne tenait pas à la voir partir loin de lui. Elle se fait plein d'amis et de relations, et ses camarades de cours l'apprécient.

- Academe

SOKO SHIAWASE

Soko contrôle l'autre pôle du pouvoir au sein de la mégacorp. Déjà amère à l'idée qu'on lui a préféré son petit frère pour succéder à leur père, elle ressent douloureusement le manque de confiance de sa propre famille en ses capacités à diriger. Même si ses filles (et parfois Tadashi) votent généralement dans son sens, elle ne contrôle pas suffisamment de voix pour passer des motions, et encore moins détrôner Sadato.

RYOI SHIAWASE

Bien qu'il soit mort depuis dix ans, Ryoi se retrouve souvent en position d'arbitre dans les décisions du conseil d'administration. Les deux aînés Shiawase — ce fut l'une des seules occasions où ils furent d'accord — ont en effet convenu que l'esprit de leur frère était toujours parmi eux, malgré la dispersion de son enveloppe charnelle. Le conseil a donc voté l'annulation de son testament, dans lequel il léguait toutes ses parts à sa fille, et continué de le considérer comme un de ses membres. Sa famille a ensuite cherché un moyen de communiquer avec son fantôme.

- Si Ryoi est vraiment un fantôme, il y a peu de chances que ses objectifs actuels coïncident avec ceux qu'il avait de son vivant. Ses décisions obéissent sans doute à une logique, mais quelle est-elle, ça ! En tout cas, bon nombre de ses interventions semblent n'avoir aucun lien entre elles. Peut-être s'agit-il des multiples facettes d'un plan très compliqué, ou les divagations d'un malheureux qui refuse de lâcher la rampe.

- Tamino

"Trop facile !"

- Un macchabée ? Je sais que les riches ont des idées bizarres, mais alors là ! Comment font-ils pour lui parler ?

- Kevlar

- Voilà comment :

Jerri Howard

Porte-parole du fantôme de Ryoi, ce médium d'Atlanta fait danser la Shiawase Corporation au son de son pipeau. Écartelée entre Soko et Sadato, elle marche en permanence sur la corde raide. Elle se débrouille d'ailleurs remarquablement bien pour une novice - quelqu'un (Ryoi ?) l'a forcément initiée aux subtilités des intrigues corporatistes. Elle a réussi à se constituer un noyau dur de partisans parmi les petits actionnaires, en jouant sur leur sympathie à l'égard de Ryoi et en soulignant l'influence modératrice qu'exerce sa présence sur la querelle entre Sadato et Soko.

- Shalako

SHIAWASE CORPORATION

- Et si Ryoï était bel et bien revenu d'entre les morts pour se venger de sa grande soeur ?
- Khan

• J'ai assisté à une de ses séances de spiritisme, une fois, à la tridéo. Pendant trois secondes, elle entraînait en transe et ses joues d'albinos prenaient un peu de couleur. Ensuite, elle se comportait avec la tranquille assurance d'un jeune cadre japonais. C'en était presque comique; elle m'a fait penser à une diseuse de bonne aventure que je connaissais autrefois, une vraie championne quand il s'agissait de plumer les ménagères. Pour moi, cette Jerri Howard a décroché la combine du siècle !

• Grit

• Ou alors, elle a trouvé un moyen de tirer le fantôme de Ryoï par la queue...

• Giovanni

MITSUKO SHIAWASE-YAMANA

Mitsuko, qui détient moins de 1% des parts de Shiawase, est la benjamine de Soko et la vice-présidente de Shiawase Envirotech aux Philippines. Jusqu'ici, elle a défendu bec et ongles les intérêts de sa compagnie, faisant de la vie des pirates et des rebelles locaux un véritable enfer. Elle a d'ailleurs reçu récemment du soutien – deux bataillons d'ex-troupes de Fuchi, cadeau de son nouveau mari Korin Yamana. Mitsuko apprécie son isolement, loin du siège de la mégacorp et des luttes fratricides de sa famille, et travaille méthodiquement à consolider son petit empire personnel.

KORIN YAMANA

Ex-directeur de Fuchi PanEuropéenne, Korin Yamana a apporté en dot une portion importante de son ancienne mégacorp, en échange de quoi il a reçu un pourcentage des parts de Shiawase.

• A condition, naturellement, de céder son droit de vote à sa nouvelle femme pendant des années. Mitsuko vote systématiquement en faveur de sa maman, ce qui place Sadato en porte-à-faux; il est obligé de conserver son emprise sur tous ses mandataires s'il veut continuer à contrecarrer les plans de sa soeur.

• Neon Flower

Yamana siège désormais au conseil d'administration, où il supervise principalement l'intégration des avoirs de Fuchi à l'empire Shiawase. Vieux et fatigué (il a tout de même quatre-vingt-dix ans !), il commence à se lasser de la haute finance et l'on murmure qu'il songerait à prendre sa retraite.

• Il a déjà réussi à s'attirer des ennemis chez Shiawase. Sans le faire exprès, en plus. Mais il fallait bien que les actions qu'il a reçues en cadeau de mariage proviennent de quelque part; la compagnie en a donc émis de nouvelles, diluant la valeur du stock existant. La plupart des conseillers d'administration ont racheté des actions de la nouvelle série pour conserver grosso modo la même répartition, mais bon nombre de petits actionnaires se sont vus écartés de la partie.

• Bespectacle

• Le mariage de Korin et de Mitsuko est une pure alliance commerciale; il n'y a pas d'amour entre les deux et ils ne vivent même pas ensemble, bien que chacun respecte la compétence de l'autre. Si Yamana décidait de se retirer sur Zurich Orbital, toutefois, c'est à la Cour corporatiste et non à Mitsuko que reviendraient ses parts après sa mort. Or, ses parts risquent précisément de jouer un rôle crucial dans l'influence de Mitsuko au conseil, et il est peu probable qu'elle les laisse s'envoler sans réagir.

• Link

REIKO SHIAWASE-SHIMADA

Âgée de vingt-cinq ans, Reiko est la fille unique du défunt Ryoï. C'est elle qui hériterait de ses 10% si sa mort était officiellement prise en compte. Actuellement, elle détient moins de 3% des parts de la compagnie. Elle en veut à son père de s'attarder ici-bas, et elle en veut tout particulièrement à Jerri Howard. Émotive et vindicative, elle pique facilement des colères de petite fille. Son mari, Ryoji Shimada, s'est installé depuis peu en Europe (peut-être à la recherche d'un peu de sérénité domestique) en tant que directeur de la branche européenne de VMS.

Reiko occupe elle aussi un poste de responsabilités, puisqu'elle est vice-présidente de Shiawase Atomics et qu'elle tient de sa mère des parts substantielles de la mégacorp. Capricieuse et imprévisible, elle refuse de confier son droit de vote à des mandataires et se range au côté de telle ou telle faction au gré de ses sautes d'humeur. Jusqu'ici, elle s'est tout de même montrée suffisamment habile pour ne froisser personne et conserver son poste. Son avenir au sein de Shiawase s'annonce sous les meilleurs auspices.

• Peu de gens le savent, mais Reiko cherche désespérément à se débarrasser de Ryoï (principalement par des moyens magiques). Si elle pouvait hériter de ses parts, elle deviendrait la principale actionnaire de la mégacorp. Sadato, en particulier, la fait surveiller de près.

• Tamino

"Trop facile !"

• Je confirme cette histoire de moyens magiques. On a vu Reiko se renseigner auprès de MagickNet, et quelqu'un est venu discuter avec tous leurs experts en invocation.

• Academe

ORGANISATION

Shiawase est organisée par secteurs plutôt que par régions, ce qui entraîne une infrastructure corporatiste diffuse. Ses principales divisions sont Shiawase Atomics, Shiawase Envirotech et Shiawase Biotech. En dehors de ces trois grands centres d'intérêts, elle préfère mener ses autres affaires par l'intermédiaire de ses filiales. Bien qu'elles lui appartiennent généralement en propre, ces filiales jouissent souvent d'un certain degré d'autonomie et affichent rarement leur appartenance à Shiawase. Ses industries polluantes, en particulier, observent un anonymat précieux pour son image de défenseur de l'environnement.

Chacune de ces trois divisions est parfaitement autonome, avec ses sous-divisions et ses filiales qui lui permettent de tout fabriquer elle-même, depuis ses immeubles et ses usines jusqu'à la gestion de ses ressources et produits. En raison de leur séparation et du fait que le conseil d'administration de Shiawase lui-même ne

SHIAWASE CORPORATION



présente pas un front uni, il arrive parfois que deux divisions entrent en concurrence l'une avec l'autre; c'est alors au conseil de s'en apercevoir et d'y mettre bon ordre.

SHIAWASE ATOMICS

Directeur : Christopher Keratsu

Cette division primordiale fournit de l'énergie nucléaire aux UCAS, aux pays d'Europe de l'Est et au bassin du sud-est asiatique. Elle construit également des réacteurs nucléaires ou à fusion pour grands véhicules et engins spatiaux. Elle tire l'essentiel de son uranium brut de divers gisements australiens; elle a d'ailleurs un contrat d'exclusivité avec le gouvernement australien pour les droits d'exploitation du plus gros gisement du monde, à l'Olympic Dam.

La firme convoite également les marchés encore inexploités du sud de l'Afrique, de l'Inde et même de l'Amérique du Sud. Shiawase Atomics et Saeder-Krupp se marchent sur les pieds depuis des années dans ces régions, mais chaque fois que la situation menaçait de dégénérer en conflit, l'une des deux a reculé.

- Shiawase Atomics aimerait bien se réimplanter en Europe - après l'explosion désastreuse de son réacteur en 2011, il était plus économique de se déclarer en faillite en Europe que de payer les frais de décontamination. La simple idée d'un marché inexploité doit donner des cauchemars à Keratsu.

- AdamJ

- Ce sont ces salopards qui sont responsables de l'accident de Glow City, dans les Redmond Barrens. Vous savez quelle est la TAILLE des crocs des rats mutants, par chez nous ?

- Warhawk

SHIAWASE ENVIROTECH

Directeur : Mamoru Shiawase

Shiawase Envirotech s'occupe de génie environnemental, de production d'agents biologiques et de recherche mystique. Récemment, elle a étendu ses activités à l'élevage et au dressage d'animaux paranaturels. Elle poursuit également ses efforts pour réparer les dommages causés par ses filiales au milieu naturel - projets de reboisement, restauration du sol, etc.

Mamoru Shiawase était à l'origine un savant, sans aucune expérience de l'encadrement, quand la charge de directeur lui est tombée du ciel. Il donne l'impression

de patauger quelque peu ; c'est vraisemblablement sa loyauté familiale, plus que sa compétence, qui lui a valu ce poste.

- La précédente directrice de Shiawase Envirotech, Mariko Kiyonobu, est morte récemment dans un attentat revendiqué par TerraFirst! lors de l'inauguration d'une usine de traitement des déchets toxiques en Afrique du Nord. On sait qu'elle avait de nombreux "intérêts" auprès de diverses organisations écologiques; elle a peut-être été victime d'un règlement de comptes entre écoterroristes.

- Neon Flower

SHIAWASE BIOTECH

Directeur : Etsu Powicke

Cette division couvre le bioware et la cybernétique, les produits pharmaceutiques, l'équipement et les services médicaux, et toutes les sortes de manipulations génétiques. Etsu est lui-même un ancien cybernéticien ; en fait, il était l'image même du savant fou. Voilà des années, ses supérieurs ont jugé préférable de lui confier un poste de bureau avant que ses expériences ne tournent au cauchemar; ils étaient loin de se douter qu'il se montrerait aussi efficace à la tête d'une entreprise ! Désormais, il a toute autorité pour financer ses projets délirants - qui grèvent de plus en plus lourdement le budget de la division.

- L'un des projets qui tient à cœur à Etsu est la création d'un vaccin contre certaines souches de VVHMH. Tada-shi Shiawase a longtemps accepté de couvrir ses expériences douteuses, mais son vaccin ne semble pas donner de résultats probants.

- Grid Reaper

- Cette division produit aussi des narcotiques et des BTL - mais connaissant son penchant pour le conditionnement psychotrope, je ne me ferais pas à leurs puces.

- Lady Jestyr

- Sadato et Soko suivent de très près l'évolution de la recherche gérontologique de Shiawase Biotech. Puisque leurs tentatives d'assassinat réciproques échouent régulièrement, ils espèrent peut-être se survivre l'un à l'autre...

- Marco Polo

- Biotech possède en propre l'Humana Hospital de Seattle, qui comporte une cyberclinique privée. Les

SHIAWASE CORPORATION

shadowrunners locaux qui travaillent pour la mégacorp s'y font payer en nature, en se faisant installer des implants dernier cri.

• Hacksaw

FILIALES

À l'instar des autres mégacorps, Shiawase a probablement des centaines de filiales, mais seules quelques-unes d'entre elles sont publiques et méritent qu'on s'y arrête ici. Chacune d'elles est rattachée à l'une des trois grandes divisions de Shiawase.

Arboritech

Président : James Elder II

Arboritech est une filiale récemment créée, propriété intégrale de Shiawase Envirotech. Industrie minière mise à part, elle regroupe la plus grosse partie du secteur primaire de Shiawase, ainsi que les industries associées – agriculture, pisciculture, sylviculture et recherche agricole.

Hephaestus Technologies

Président : Kim Su Yun

Cette filiale couvre l'industrie lourde. Elle a largement profité de l'acquisition des possessions européennes de Fuchi, qui lui ont ouvert un nouveau marché tout en lui apportant le bénéfice d'un réseau de distribution et d'une structure corporatiste bien en place. Le président Kim Su Yun, un Coréen dynamique et plein d'idées, a fait les beaux jours de différentes corporations industrielles avant que Shiawase ne lui mette le grappin dessus avec une offre lucrative.

Hephaestus Technologies fait l'essentiel de son chiffre d'affaires dans les secteurs chimiques et industriels, de la recherche aux services en passant par toutes les étapes de la production.

Imperial Tech Services

Président : San-yo Ohara

Ce conglomérat est le principal intermédiaire entre Shiawase et le gouvernement japonais. À travers lui, la mégacorp détient un bataillon de contrats de services, depuis les chantiers navals de la Marine impériale à l'assistance électronique de la Défense nationale en passant par le renouvellement du parc automobile de l'empereur. À l'occasion, Shiawase se sert de cette filiale pour envoyer des observateurs suivre les opérations militaires, et elle a obtenu l'autorisation d'utiliser les bases de la Marine impériale à des fins d'entraînement.

Le président Ohara était autrefois le vice-président de Yamana à Fuchi PanEuropéenne. Il doit sa nomination à Imperial Tech à son passé militaire; son prédécesseur fut tué sur son yacht au cours d'une attaque de pirates philippins.

Kuroyama Minerals

Présidente : Erika Thyssen

Shiawase Envirotech possède approximativement 70% de Kuroyama Minerals, et contrôle encore 10% des votes restants; les derniers 20% se répartissent entre différents groupes d'investissement. Cette filiale supervise les opérations minières de la mégacorp et le traitement des matériaux bruts (mis à part l'extraction de l'uranium, qui demeure la chasse gardée de Shiawase Atomics).

Shiawase Armaments, Inc.

Directeur : Inconnu

Cette compagnie, récemment rattachée à Shiawase Atomics, demeure publiquement affiliée à la compagnie-mère. Elle développe, fabrique et distribue toutes sortes de produits et services militaires ou liés au secteur de l'armement, y compris les chantiers de construction et les forces navales de Shiawase. Le catalyseur de son incorporation fut l'acquisition de toutes les firmes militaires de Fuchi PanEuropéenne; pour la première fois, Shiawase disposait d'un important personnel militaire et de toutes les infrastructures nécessaires à son entretien et à son commandement. Il ne lui restait plus qu'à développer son réseau de production et de distribution.

• Tout le monde est persuadé que le patron de Shiawase Armaments est en réalité Korin Yamana. On a eu beau fouiner, moi et mes potes dans la Matrice, on n'a rien trouvé qui permettent de confirmer cette rumeur. Qui que se soit, son identité est un secret bien gardé. Les anciennes troupes de Fuchi restent personnellement attachées à Yamana, et leur intégration dans la chaîne de commandement de Shiawase réclame un certain doigté.

• Neon Flower

Vector Matrix Services

Président : Nigel Coltrane

Cette corporation a pris du volume grâce à l'assimilation d'ex-ressources Fuchi. En l'espace d'une nuit, elle obtenait des contrats de prestation de services à travers toute l'Europe, ainsi que des analystes de haut niveau, des firmes de conception de logiciels et d'ordinateurs, et tout un ensemble d'industries informatiques ultramodernes. VMS assure désormais un service de police et de protection matricielle, en interne ou pour des clients extérieurs. Nigel Coltrane, ancien chef de la sécurité informatique au siège de Shiawase, se retrouve aujourd'hui à la tête d'une grande compagnie, encore fragile, certes, mais qui a toutes les cartes en main pour devenir un acteur majeur de l'industrie informatique.

SHIAWASE AUJOURD'HUI

Le rachat de Fuchi PanEuropéenne par Shiawase a précipité une restructuration massive de la mégacorp, pour intégrer la structure régionale de ses acquisitions à sa répartition en trois divisions. Korin Yamana supervise aujourd'hui cette refonte radicale de ses anciennes sociétés, assisté d'un bataillon de directeurs administratifs pour appliquer les changements. Il va sans dire qu'une purge au plus haut niveau a été mise en oeuvre, et que des têtes sont en train de tomber. Shiawase remplace les brebis galeuses grâce à des promotions internes, ce qui jette quantité de cadre sur le marché de l'emploi – dont plusieurs ex-directeurs brutalement arrachés à leurs illusions.

La fusion des apports de Yamana dans le portefeuille corporatiste a procuré à Shiawase une solide assise en Europe. Bon nombre de corporations européennes, notamment Saeder-Krupp, surveillent de près cette évolution. Du jour au lendemain, la mégacorp est devenue une sérieuse concurrente dans les domaines de l'industrie lourde, de la chimie, de la biotechnologie et de l'agriculture – autant de secteurs que Saeder-Krupp considérait jusqu'ici comme chasse gardée. La situation

a fait naître une certaine tension entre les deux mégacorps, même si aucune confrontation directe n'a encore éclaté. Les apports de Fuchi ont également renforcé la présence de Shiawase sur les marchés du simsens, des produits de consommation et de l'électronique haut de gamme, qui étaient auparavant négligés par la direction.

- Shiawase souffre d'un gros complexe de supériorité parce qu'elle a été la première corpo extraterritoriale. Ayant ouvert la voie au monde corporatiste d'aujourd'hui, elle a parfois tendance à considérer qu'on lui doit une certaine gratitude - ce qui ne laisse pas d'irriter ses rivales. De plus, les cadres de Shiawase peuvent désormais s'enorgueillir d'appartenir à l'une des plus vieilles corporations existantes alors que d'autres, comme Fuchi, ont mordu la poussière.

- Marco Polo

- Chez Shiawase, les luttes d'influence se déroulent surtout en interne, comme le montre la querelle entre Soko et Sadato. Et elles concernent plutôt la répartition du pouvoir que la ligne politique générale. En clair, il y a du boulot pour des shadowrunners, mais seulement s'ils n'ont pas peur de naviguer en eaux troubles. Aussi farouchement opposés soient-ils, les Shiawase ne vont pas fournir à des étrangers des informations vitales pour la corporation dans le seul but de se mettre des bâtons dans les roues.

- Neon Flower

- Shiawase mise essentiellement sur le long terme, et ses directeurs de divisions se projettent aussi loin que possible dans le futur. Autrement dit, ils jouent la carte de la prudence et ne s'embarquent jamais sur un coup de tête dans quelque opération hasardeuse; ils laissent ce rôle de "visionnaire" à des corporations plus dynamiques et plus aventureuses. C'est uniquement grâce à l'excellence de leur service de renseignements qu'ils réussissent à rester dans le coup.

- Nuyen Nick

- Comment expliques-tu la récente acquisition d'un tiers de Fuchi, dans ce cas ?

- Marco Polo

- C'était une trop bonne affaire pour ne pas la saisir, j'imagine.

- Nuyen Nick

La dissolution de Fuchi et son absorption partielle par Shiawase ont quelque peu tendu les relations de la mégacorp avec ses concurrentes. Novatech, en particulier, se tient sur la défensive; Fuchi ayant disparu depuis un an et demi, rien n'oblige plus Yamana à respecter la trêve négociée avec Samantha Villiers (en échange de laquelle cette dernière lui a revendu ses actions Fuchi pour une somme considérable). Quoi que décide Yamana, nul ne sait quelles seront les conséquences pour Shiawase. Dans l'immédiat, toutefois, la mégacorp doit encore digérer le rachat de Fuchi. Elle s'est lourdement endettée, et n'a pas fini d'intégrer ses nouvelles acquisitions. Novatech, pour sa part, reste une mégacorp relativement mineure; c'est pourquoi les deux rivales ont peu de chances de se jeter à la gorge l'une de l'autre dans un proche avenir.

- Pour relâcher un peu la pression, Shiawase se prépare à se défaire de quelques holdings superflues. On peut s'attendre à une grande braderie dans le secteur des biens de consommation, des services financiers, de la technologie militaire et de plusieurs ex-filiales de Fuchi sans intérêt.

- Nuyen Nick

Les relations avec Renraku sont une autre affaire. Shikei Nakatomi, l'autre ex-dirigeant de Fuchi, est d'une nature vindicative et ne peut pas oublier l'effondrement de la compagnie de ses parents. Pour le moment, cependant, Renraku a fort à faire avec la fermeture de son arcologie de Seattle et le rachat de Fuchi Asie. Le poids de Nakatomi dans la politique future de la mégacorp reste à démontrer.

Shiawase songe actuellement à étendre ses activités biotechs en rachetant Universal Omnitech. Elle a déjà tenté plusieurs actions hostiles en ce sens, mais se trouve dans l'impasse depuis que la firme a rejoint le Groupe de Prospérité du Pacifique.

- Sans blague. Même une mégacorp hésite à se mettre à dos ce regroupement de corpos. Jusqu'ici, la Malaysian Independent Bank a soutenu UniOmni contre les assauts de Shiawase - mais qui sait combien de temps elle pourra continuer ?

- Bespectacle

FAIRE SON BEURRE AVEC SHIAWASE

Que vous travailliez pour ou contre la Shiawase Corporation, comprenez bien que c'est le DIPC qui en tire les ficelles. Le fait de vous en souvenir vous sauvera peut-être la vie un de ces jours.

La plupart des Johnson de Shiawase font leur boulot comme dans le manuel : ils suivent la procédure à la lettre, désapprouvent l'improvisation et donnent généralement l'impression d'avoir un balais dans le c... Les shadowrunners qu'ils commanditent sont généralement dépourvus de toute fantaisie, même si certains, proches du DIPC, se montrent souvent plus créatifs. C'est d'ailleurs un bon moyen de situer votre Johnson par rapport au DIPC quand vous travaillez pour le compte de Shiawase; si on vous fournit des informations précises et détaillées sur la mission, ou si son objectif sort un peu de l'ordinaire, vous pouvez être certains que le service de renseignements de Shiawase est plus ou moins dans le coup.

- L'implication du DIPC est une arme à double tranchant. Si vous recevez des informations et un soutien efficace de votre Johnson, ça veut dire qu'il est probablement capable de remonter jusqu'à vous en cas de problème. Tandis qu'avec un Johnson sans relation aucune avec le DIPC, vous aurez moins de marge de manoeuvre et moins de renseignements, mais il en saura aussi moins long sur vous. Autrement dit, il aura moins de possibilités de vous entourlouper.

- Neon Flower

Les cibles des shadowrunners pour Shiawase varient grandement, même si ses Johnson ont un modus operandi favori ; ils préfèrent en effet les opérations discrètes et sans histoires à celles qui font les gros titres des journaux. La plupart d'entre eux sont également friands de



fausses pistes, et se font passer plus souvent qu'à leur tour pour des agents de la concurrence.

Shiawase a un faible pour la manipulation subtile, dont les effets passent parfois totalement inaperçus pour qui n'est pas dans la confiance. Ses missions favorites comprennent la distillation de fausses informations, la fabrication de preuves, le sabotage et ainsi de suite. Étant donné sa prédilection pour les renseignements, le vol de données est un grand classique, qu'il se déroule dans la Matrice ou dans le monde physique. Avant, les vols de données matriciels étaient même sa marque de reconnaissance – la modestie de son département informatique l'obligeait à recourir dans ce domaine à des spécialistes free-lance.

Un Johnson de Shiawase emploie rarement deux fois la même équipe, à moins que cette dernière ne jouisse d'un contrat d'exclusivité. Bien consciente du pouvoir de l'information, et n'accordant aucune confiance aux shadowrunners, la mégacorp préfère éviter de leur en dire trop de peur de mettre ses opérations en danger. Les shadowrunners qui ont fait leurs preuves auprès de la compagnie se voient parfois offrir l'opportunité d'un emploi plus régulier : c'est généralement un directeur ou un cadre supérieur qui les embauche, sur leur dossier. Pour faire passer la pilule, il leur promet le dernier cri du cyberware, plus l'accès aux meilleures cliniques privées et tous les avantages d'être un bon petit soldat corporatiste.

- Shiawase a une fâcheuse tendance à dissimuler des mouchards et des micro-bombes dans ses implants. Son céphaloware est généralement infesté de dataworms et

de programmes de conditionnement psychotrope. Vous parlez d'un deal !

- Kevlar

- Qu'est-ce que c'est que ce délire ? Travailler pour Shiawase, c'est génial ! Chez eux, on s'occupe de toi, on te dorlote... C'est la meilleure chose qui me soit arrivée !

- Ziggy

- Vous voyez ce que je veux dire ?

- Kevlar

La famille Shiawase est suffisamment désunie pour que bon nombre de ses membres aient leurs propres contacts dans la pègre et la communauté des ombres; ils se méfient presque autant du DIPC de Sadato que de n'importe quel étranger.

PROTECTION CORPORATISTE

Beaucoup de shadowrunners s'imaginent, à tort, que Shiawase a des lacunes en matière de sécurité par rapport aux autres mégacorps. Laissez-moi vous dire que c'est complètement faux. Certes, elle préfère recourir à des moyens de protection non mortels, mais elle protège ce qui lui appartient avec la même ferveur que n'importe qui. Il est vrai aussi que le type de défenses peut varier fortement d'une installation à l'autre, car chaque division est responsable de sa propre sécurité. En conséquences, deux bâtiments Shiawase dans la même ville peuvent être protégés de deux manières totalement différentes.

La sécurité physique reste généralement discrète – la plupart des installations Shiawase présentent une façade bienveillante, et n'activent leur dispositif de défense qu'en cas d'alerte. La corporation se repose énormément sur la technologie pour la détection des intrus – senseurs, systèmes experts chargés des réseaux de surveillance, etc. – et réagit aux alertes par l'envoi de patrouilles. Ses gardes n'interviennent pas tout flingues dehors – on leur apprend à faire bonne figure en cas de fausse alerte, et leurs chefs d'escouades sont souvent formés à la négociation et à la propagande commerciale. Le recours aux interfacs varie d'un site à l'autre, même si la plupart des installations importantes en comptent un dans leur personnel.

- Cette attitude bienveillante est une grosse faiblesse que les shadowrunners peuvent exploiter. Les appareils de détection anti-intrusion sont généralement plus faciles à tromper que l'œil humain. Quant aux gardes, il est beaucoup plus simple de rouler un sergent qu'un drone sentinelle. Le principal danger dont les shadowrunners doivent se méfier, c'est – comme d'habitude – les interfacs et leurs systèmes.
- Just Johnny

Les défenses magiques de Shiawase sont, elles aussi, sujettes à variations. Le plus souvent, les sites sensibles sont patrouillés sur le plan astral par des esprits, qui signalent aussitôt toute anomalie aux mages de sécurité. Là encore, l'accent est mis sur l'identification des intrus, leur neutralisation avec un minimum d'effusion de sang et leur interrogatoire systématique. Les mages de Shiawase sont maîtres dans l'art de la manipulation en général, et de la sonde mentale en particulier. La mégacorp emploie également une proportion inhabituelle de chamans, notamment au sein de Shiawase Envirotech.

Jusqu'à ce qu'elle rachète une grosse partie de Fuchi, la sécurité matricielle de Shiawase accusait un certain retard ; désormais, ce fossé a été totalement comblé, notamment dans le domaine de la glace. Bon nombre de systèmes de Shiawase sont en train de se doter de toute une gamme de CI et de conventions de protection Fuchi.

- Cette remise à niveau a boosté les défenses de Shiawase, mais confère également un petit avantage à certains d'entre nous : ceux qui sont familiers avec les protocoles de sécurité de Fuchi. Ils auront la partie plus facile, car les anciennes méthodes anti-Fuchi peuvent encore s'appliquer.
- HeadKase

- Avec une petite réserve, quand même; les systèmes remis à jour ne se contentent pas simplement de reprendre le matériel Fuchi. Les concepteurs informatique de Shiawase montrent un penchant prononcé pour la glace psychotrope, les tapeworms et autres trucs qui se concentrent sur la manipulation et le recueil d'informations.
- NuDawn

LE DIPC (DÉPARTEMENT D'INFORMATIONS & DE PRÉVISIONS COMMERCIALES)

Directeur : Ichiro Kiyomoto

Grâce au DIPC, Shiawase possède une capacité de renseignements et d'analyse des données tout à fait exceptionnelle. Sous contrôle direct du siège de la mégacorp, ce service est théoriquement responsable de l'embauche du "personnel d'appoint" (les shadowrunners). La rumeur l'accuse surtout de manipulations boursières, de chantage et de diverses autres infractions à l'étiquette corporatiste.

- Le DIPC est totalement sous l'emprise de Sadato Shiawase. Le directeur Ichiro est un vieux camarade de classe, et le lien n'a jamais été rompu entre les deux hommes. L'accès au service – et plus particulièrement la quantité d'informations et le degré de coopération qu'on peut en attendre – dépend largement de la politique interne de la corpo et peut, à lui tout seul, faire ou défaire la carrière d'un haut responsable.
- Marco Polo

- Ichiro Kiyomoto est assez effrayant – non pas qu'il soit taillé en hercule ou qu'il ait un visage patibulaire, mais en raison de tout ce qu'il sait. Paraplégique, il a voué sa vie entière à la collecte des informations; c'est à la fois son métier, son hobby et sa passion. Sans lui, Shiawase ne serait peut-être pas une mégacorp triple A à l'heure qu'il est.
- Belladonna

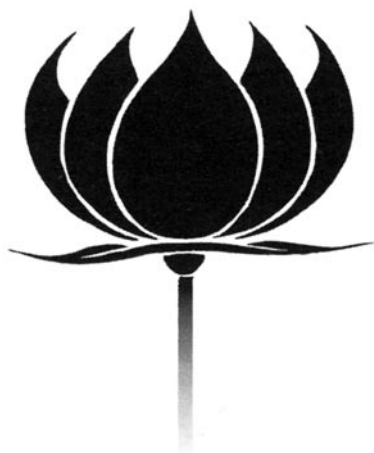
Le DIPC possède plusieurs environnements matriciels consacrés au stockage, à l'indexation et à l'analyse de la masse de renseignements qu'il recueille. Il s'appuie beaucoup sur les logibots semi-autonomes et les algorithmes de détection de motifs récurrents, qui font de Shiawase un leader mondial dans le domaine de la cryptographie appliquée et de la théorie du chaos. Le DIPC s'intéresse également de près à la recherche dans le domaine des IA et au phénomène des otakus.

- Je me suis baladé un peu dans le système du DIPC, et je peux vous dire que c'est impressionnant. Aussi grand que le paradis matriciel de la Hague, et par endroits, encore plus réaliste. Des fois, il réagit comme s'il était vivant.
- Neon Flower

- Le DIPC se penche de près sur la manipulation mentale et le conditionnement psychologique. Il cherche à comprendre le fonctionnement du cerveau, sans doute pour mieux pouvoir le contrôler. Si une corpo devait trouver un jour la clef de notre pensée, je parie que ce serait Shiawase.
- Metropolis

WUXING INCORPORATED

Par Lei Kung



WUXING

Siège mondial : Zone d'Entreprise Libre de Hong Kong

Président et P.-D.G. : Wu Lung-Wei

Statut corporatiste : Corporation publique

Principaux actionnaires :

Wu Lung-Wei (24%)

Fu Peng (12%)

Sharon Chiang-Wu (11 %)

James Harper-Smythe (8%)

Malaysian Independent Bank (8%)

Principales filiales :

Finance : Wuxing Financial Services, Prosperity Development Corporation, Albion Mutual Funds, Fidelity Mutual Insurance Corporation

Transport : Wuxing Worldwide Shipping, Swift Wind Deliveries, Minh-Pao Exports, Cartwright Cartage et Freight, Inc.

Produits et services de consommation : Jam-Bo Gomes, Eastern Electronics, Lotus Multimedia, Tiger Trideo and Simsense, Soba Foods, Saito Studios

sente sur ces marchés. Ses principales activités comprennent l'information, l'influence et le transport. Le paravent corporatiste de la "famille" Wuxing profite de tout un réseau de contacts dans le Pacifique; ces contacts ont permis l'aboutissement du premier grand projet du président Wu Lung-Wei : la formation du Groupe de Prospérité du Pacifique (GPP), une alliance de corporations placée sous sa bienveillante direction. Le GPP confère à Wuxing des ressources et une influence tout à fait hors de proportions pour une mégacorp de sa taille.

FINANCE

Une des clefs de l'influence de Wuxing - et du succès du GPP - tient à l'importance de ses investissements financiers. Wuxing est une source majeure de capital-risque, de services financiers ou bancaires, de biens immobiliers, de portefeuilles d'actions, de mutuelles et de compagnies d'assurances. Elle vit principalement de ses intérêts financiers, prêtant de l'argent à n'importe qui, depuis la start-up à la mégacorp en passant par la famille désireuse d'accéder à la propriété. Elle joue beaucoup en bourse également, et fournit des services d'assurances à une clientèle aussi bien corporatiste que privée.

C'est le poids financier de Wuxing qui a permis la création du Groupe de Prospérité du Pacifique. La plupart des corporations impliquées lui empruntèrent des fonds, soit directement, soit par le biais d'une de ses filiales. Wu Lung-Wei ne se fit pas prier pour tirer quelques ficelles quand vint le moment de regrouper toutes ces enseignes sous son égide protectrice.

Un de ces quatre, je vais prendre ma retraite. Je vais m'installer dans une petite maison quelque part, avec la bonne personne pour me tenir compagnie. Je ferai du jardinage, je discuterai avec les esprits de la nature, et j'oublierai tout ce que j'ai pu faire ou voir dans les rues et les ruelles de Hong Kong. À condition de survivre jusque-là - mais je n'ai pas tenu aussi longtemps pour casser ma pipe maintenant. Avant de renoncer définitivement au "glamour" de mon existence de shadowrunner, le moins que je puisse faire est de vous transmettre une partie de ce que j'ai appris. Souvent, par le passé, j'ai réussi à me sortir des ennuis grâce à Shadowland ou à quelqu'un que j'avais rencontré sur le serveur. Alors, si le peu que je sais peut rendre le même service à d'autres, pourquoi ne pas le partager ?

Captain Chaos m'a demandé de vous broser le tableau de Wuxing, Inc., récente addition à la Cour corporatiste, l'une des plus jeunes et des plus ambitieuses mégacorps du moment. Wuxing nourrit incontestablement de grands projets d'avenir, même si je ne sais pas en quoi ils consistent exactement. J'ai eu l'occasion de bosser pour et contre elle à plusieurs reprises - comme tout shadowrunner de Hong Kong - et je crois la connaître aussi bien que n'importe qui.

LES AFFAIRES

Voilà trois ans, quand mon équipe a été recrutée pour enquêter sur Wuxing, mon amie Snow Tiger avait réuni une masse de données impressionnante concernant les biens et les ressources de la corpo. Aujourd'hui, ces informations sont sérieusement datées; Wuxing a beaucoup changé ces dernières années. Les renseignements fournis dans ce fichier sont les plus récents que je possède, mais même eux sont sujets à des variations rapides.

Wuxing est principalement impliquée dans la finance, le transport de marchandises et les produits et services de consommation. Elle a moins d'intérêts dans les secteurs dominés par les autres mégacorps comme l'industrie lourde, l'électronique, la cybernétique ou le matériel militaire, même si elle est tout de même présente



Les activités boursières de Wuxing s'accompagnent souvent d'un parfum de scandale ; on parle volontiers d'échanges internes et autres fraudes financières. Je peux personnellement témoigner que la mégacorp ne répugne pas à employer des shadowrunners pour orienter la tendance du marché dans la bonne direction, mais ceci mis à part, ces accusations sont très exagérées. La vérité, c'est que la réputation de Wuxing d'être une sorcière de la finance est largement méritée.

- "Une sorcière de la finance". Intéressant, ce choix de mots. Je me suis laissé dire que Wuxing aurait eu quelquefois recours à la magie pour manipuler la Bourse. Une sorte de divination, peut-être ? Quelqu'un a des infos là-dessus ?

- Findler-Man

- Dieu merci, ce ne sont que des rumeurs. La magie divinatoire n'est pas suffisamment fiable pour prévoir les mouvements d'un système aussi complexe que la Bourse. Trop de paramètres peuvent varier d'un instant à l'autre. Tu trouveras toujours des investisseurs qui ne jurent que par les tables astrologiques ou le Yi King, mais il n'existe aucune preuve qu'une quelconque technique divinatoire fasse la moindre différence en matière d'investissements.

- Silicon Mage

- Peut-être pas la magie traditionnelle, Silicon - mais n'oublie pas que Wuxing possède au moins une des Quatre Pièces de Chance mentionnées dans le testament de Dunkelzahn. L'une de ces pièces n'est-elle pas supposée apporter la prospérité ? Qui sait quel genre de magie elles renferment ? Peut-être que Wuxing s'en sert pour s'enrichir. Peut-être même qu'elle s'en est servi pour fonder le GPP et forcer l'entrée de la Cour corporatiste.

- Talon

- Ça m'étonnerait beaucoup, Talon - mais comme je ne connais ces pièces que d'après les rumeurs et par de vagues légendes, je ne me prononcerai pas sur la question.

- Silicon Mage

Un autre investissement financier majeur de Wuxing est le nombre de compagnie d'assurances qu'elle contrôle. Elle domine le gros du secteur asiatique, et travaille à étendre son influence dans la Ceinture Pacifique, en particulier en Californie, à Seattle et dans certaines régions des NAO.

S'inscrivant dans le cadre d'une concurrence impitoyable, Wuxing n'hésite pas à provoquer des "accidents" montés de toutes pièces pour faire perdre de l'argent et du prestige à ses rivales ; les immeubles assurés ailleurs que chez elle s'enflamment parfois mystérieusement, ou connaissent certaines défaillances de leur équipement et autres incidents techniques fâcheux. Autant de pratiques déloyales qui inviteraient à des représailles contre Wuxing, s'il n'était pas si difficile de faire la preuve de son implication...

- Ce genre de tactique fonctionne aussi dans l'autre sens : rien de tel que deux ou trois accidents successifs pour convaincre un client de changer d'assureur, surtout quand la déveine le quitte aussitôt qu'il a signé... Du racket ? Sans doute, mais d'une redoutable efficacité.

- Fraser

TRANSPORT

Le deuxième gros rouage de la machine Wuxing, ce sont ses activités d'import-export et de transport de marchandises. La mégacorp possède de nombreuses sociétés d'expédition, de négoce et de fret, ainsi que tous les entrepôts et services nécessaires au stockage et au transport de marchandises partout à travers le monde. Comme avec ses activités financières, ce marché procure à Wuxing une grande influence car il la met en position de rendre service à de très nombreuses corporations.

- Ce genre d' "influence" est quand même à double tranchant. Wuxing a peut-être barre sur ses clients car elle peut les menacer de couper son approvisionnement et de bloquer sa distribution. Mais à l'inverse, ses clients peuvent menacer de s'adresser à une autre compagnie de transport. Comme souvent dans le monde corporatiste, ce genre de choses fonctionne dans les deux sens.

- Nuyen Nick

Le réseau de transports de Wuxing est parfaitement adapté à d'autres activités moins légales ; on sait par exemple que certaines triades de Hong Kong passent par des filiales de Wuxing pour faire de la contrebande dans toute la Ceinture Pacifique. Quand les autorités chinoises les prennent la main dans le sac, les truands sont arrêtés et Wuxing feint la stupéfaction. Quelques cadres supérieurs sont jetés en pâture aux médias comme boucs émissaires, et la filiale en question est dissoute peu de temps après - pour rouvrir ses portes quelques semaines plus tard, sous un autre nom et avec un nouveau directeur.

Le statut extraterritorial de Wuxing lui permet aussi de transporter des marchandises illégales sans s'exposer aux risques d'une fouille et d'une confiscation par une nation étrangère - à moins que cette nation ne soit prête à encourir la colère de la Cour corporatiste. Wuxing a connu quelques situations difficiles en Chine et dans d'autres régions où les autorités locales voulaient saisir ou fouiller l'une de ses cargaisons. Chaque fois, la mégacorp a refusé de céder et menacé de défendre sa "propriété" par la force, s'il le fallait. Et chaque fois, elle a bénéficié du soutien de la Cour corporatiste, car les mégacorps ne veulent pour rien au monde d'un précédent qui viole leur extraterritorialité.

- Une fois, je me baladais avec une marchandise vraiment brûlante qu'il n'était pas question de présenter à la frontière. Alors je l'ai envoyée à un ami en passant par Swift Wind Deliveries, une filiale de Wuxing. J'ai franchi la frontière comme une fleur, et j'ai retrouvé mon colis qui m'attendait de l'autre côté.

- Silver Fox

- Une chance pour toi que Wuxing ne se soit rendu compte de rien, ou qu'elle n'ait pas eu envie de faire des difficultés. Elle aurait très bien pu ouvrir ton petit colis et en remettre le contenu à quelqu'un d'autre, ou même le garder pour elle. Et là, qu'aurais-tu fait ? Porté plainte ? "On m'a volé ma marchandise volée !"

- Black-Eyed Susan

PRODUITS ET SERVICES DE CONSOMMATION

Wuxing est formidablement bien implantée sur le marché des produits et services de grande consommation. Elle possède de nombreuses filiales qui produisent

tout, des appareils électroménagers aux jouets pour enfants en passant par les automobiles. Le GPP lui fournit énormément de débouchés, et ses produits se déversent en nombre sans cesse croissant dans différentes régions d'Amérique du Nord ou du Sud. L'immense réservoir de main-d'oeuvre bon marché que constituent la Chine et le reste de l'Asie du Sud-Est permet à la mégacorp de fabriquer ses produits au meilleur coût et de pratiquer des tarifs inférieurs à ceux de la concurrence.

Les puces de simsens produites à Hong Kong et distribuées dans le monde entier en sont un exemple moins glorieux. D'une qualité généralement inférieure à celle des puces produites dans les studios de Californie ou des UCAS, elles procurent les mêmes sensations, à un prix beaucoup plus bas. Apparemment, Wuxing s'est inspiré de ce qui se pratique en Californie et a relevé d'un cran l'intensité des contrôleurs de signaux ; l'expérience que procurent ces puces égale celle des puces "Better Than Real" californiennes. Mais leur prix plus accessible place le gouvernement de Sacramento en porte-à-faux ; les puces BTR sont légales dans l'État Libre, mais celles de Hong Kong sont en train de supplanter la production californienne et beaucoup de studios commencent à brailer comme des cochons qu'on égorge.

Les BTR californiennes ou chinoises sont illégales dans tout le reste des CAS et les UCAS, ce qui engendre un trafic florissant. Sous le couvert de sociétés écrans, les triades de Hong Kong achètent des BTR par cargaisons entières aux distributeurs de Wuxing, puis les revendent au marché noir avec d'énormes bénéfices. Quand les autorités protestent, Wuxing se contente de hausser les épaules en expliquant qu'elle ne fait rien d'illégal, et qu'elle ne saurait être tenue pour responsable des agissements de ses clients. Quand on sait que les triades font également le trafic de BTL, dont l'intensité peut griller le cerveau des utilisateurs qui ne font pas attention, on comprend pourquoi elles apprécient tellement le marché du simsens.

- Il y a en un qui n'apprécie pas du tout, c'est le Yakusa. Il dominait depuis toujours le trafic nord-américain des BTL, et voilà que les triades viennent marcher sur ses plates-bandes. Les arguments "plombés" commencent à voler bas dans les deux sens, et laissent pas mal de morts sur le carreau. Mieux vaut rester en dehors du débat, à mon avis.

- Rigger X

- Pas mal de producteurs de simsens légal commencent aussi à se plaindre de la situation. Ils apportent deux types de réponse à la déferlante des BTR chinoises. La première consiste à dénigrer les puces de Hong Kong, en soulignant leur mauvaise qualité et les risques qu'elles font courir à moyen terme au cerveau du consommateur. C'est l'argument de Novatech quand elle déclare, en substance, que sa came est meilleure que celle de Wuxing. La deuxième, retenue par un certain nombre de corpos, consiste à reproduire le succès des puces chinoises en produisant soi-même des produits bon marché de forte intensité. J'ai vu quelques-unes des études prévisionnelles qui ont été faites : toutes estiment que les bénéfices devraient largement dépasser le coût des poursuites engagées par les familles d'éventuels consommateurs à la cervelle grillée. Dans ce cas, évidemment...

- Weaver

- Il existe une troisième option : saboter quelques centres de production de puces pour ralentir le trafic. Je vous parie vingt nuyens que des usines de Hong Kong et d'ailleurs vont subir toute une série d'"accidents" dans un proche avenir.

- Prime Runner

LES PUISSANTS

La structure du pouvoir de Wuxing n'est pas aussi instable ou fragmentée que celles des autres mégacorps. Elle comporte un certain nombre de noms et de visages cruciaux, mais au fond, tout repose sur les épaules de Wu Lung-Wei, son président et P.-D.G.

WU LUNG-WEI

On peut considérer Wu comme une sorte de Damien Knight asiatique. Grâce à ses relations dans toute la Ceinture Pacifique, il est en train de constituer une coalition de corporations capable de s'opposer à la puissance des japanocorpos. Le développement du GPP devient d'ailleurs préoccupant pour Shiawase et Mitsuhamma, sans parler de Renraku, qui traverse déjà une passe difficile. Le visage de Wu s'étale en couverture de tous les magazines financiers comme *Business Today* ou *CorpWatch*. On le considère apparemment comme une sorte de génie de la finance, et sa biographie complète et officielle a déjà été publiée aux éditions Four Winds Press (filiale de Lotus Multimedia qui appartient, quelle surprise, à Wuxing, Inc.).

Sa bio décrit par le menu sa prodigieuse ascension ; comment ce fils du fondateur de Wuxing reçut la meilleure éducation, comment il fit la rencontre et tomba amoureux de Sharon Chiang, comment il la courtisa et finit par la séduire, comment il rentra à Hong Kong avec sa nouvelle femme pour devenir directeur dans la firme de son père. Refusant tout traitement de faveur (mis à part les fortunes colossales englouties dans son éducation, apparemment), il gravit les échelons à force de travail et de détermination et décrocha finalement le poste de président au moment précis où son vieux père se décidait à prendre sa retraite. Je vous jure, je crois bien que j'ai versé une larme ou deux.

Ce que cette bio ne vous raconte pas, ce sont les aspects les plus passionnants du personnage.

- Dites, vous ne trouvez pas curieux que Lei Kung appelle ce Wu Lung-Wei par son prénom ?

- Minuteman

- Ce n'est pas son prénom, pauvre pomme. En Chine, le nom de famille s'énonce toujours en premier, tu ne savais pas ça ?

- Hex-A-Gram

J'ai fait pas mal de recherches à propos de Wuxing au cours des dernières années, et avec quelques amis, nous avons réussi à déterrer des infos assez intéressantes. Il semblerait qu'avant de partir à l'université, Wu ait pris un congé prolongé. L'histoire officielle parle d'un tour d'Europe d'un an mais, en réalité, Wu a sauté dans un bateau pour la Chine et consacré un an à visiter les royaumes chinois. Pourquoi ? Seul le Bouddha le sait. Peut-être est-ce le genre de choses qu'on fait quand on a dix-huit ans et qu'on est le fils d'un riche homme d'affaires. Mais quand on le rapproche de quelques

autres, ce fait apparemment anodin prend une tout autre dimension.

Flash forward sur 2057. Wu Lung-Wei est président de Wuxing, et sa compagnie touche plusieurs millions de nuyens légués par Dunkelzahn. Wu hérite également d'une statue, baptisée "le dragon du vent et du feu" (elle ne ressemble pas à un dragon, mais peu importe – l'histoire serait trop longue à raconter. Si vous voulez en connaître les détails, reportez-vous au fichier *Dunkelzahn's Secrets*). De plus, sa femme hérite de ce qu'on appelle la Deuxième Pièce de Chance. Et brusquement, sa petite mégacorp de deuxième zone fait jeu égal avec les grandes ! Wu dispose désormais du capital et des appuis pour concrétiser son vieux rêve d'une alliance entre toutes les corporations du Pacifique ! Le Groupe de Prospérité du Pacifique naît quatorze mois plus tard. Peu après, Wuxing force l'entrée du Conseil corporatiste et devient une mégacorp AAA.

Aujourd'hui, Wuxing travaille à consolider son emprise sur ses nouvelles ressources, à renforcer sa position à la cour et à étendre le GPP à tous les "petits dragons" de la Ceinture Pacifique. Wu Lung-Wei est au sommet de la vague. Il est la coqueluche de Hong Kong. Lui et sa femme sont surnommés les roi et reine de la ville par les médias. Les rumeurs parlant de la grossesse de Mme Wu font les gros titres de la presse people. Tout le monde attend impatiemment la venue au monde de l'héritier de la fortune de Wuxing.

Mais on dirait que Wu n'est pas tout à fait au bout de ses peines. Récemment, des choses bizarres se sont déroulées au siège de Wuxing à Hong Kong. Rien d'important, pas au début en tout cas ; juste un peu de nettoyage et de réaménagement. Mon ami Lo-Wang connaît encore pas mal de monde chez Wuxing, et il s'est renseigné. Apparemment, on dégageait les cinq derniers étages de l'immeuble – y compris le bureau du président, déplacé temporairement à un niveau inférieur – pour effectuer de gros travaux de rénovation.

Tout ça se passait il y a quelques mois. Je me suis dit que, avec le chantier qu'il devait y avoir là-bas, c'était le moment ou jamais d'y faire une petite visite astrale. Je me suis donc projeté sur place. Les ouvriers avaient abattu les planchers des quatre derniers étages et ils étaient en train de les transformer en une salle unique, gigantesque, avec de hautes fenêtres et des dalles de marbre au sol. On aurait dit qu'ils installaient la plus grande salle de bain du monde, ou alors une sorte de salle de bal. Quand je suis revenu plus tard, pour suivre l'avancement des travaux, le coin grouillait tellement d'esprits que je n'ai même pas osé m'approcher.

Une fois les travaux terminés, Wuxing a invité une foule de VIP à une sorte de soirée privée. D'après ce que Snow Tiger a pu apprendre, tous étaient des magiciens travaillant pour diverses filiales de Wuxing ou d'autres sociétés du GPP. En fait, les seuls non-magiciens présents à la soirée étaient Wu et sa femme. Aucun vice-président ou directeur, aucun investisseur, personne. Juste une flopée de mages réunis dans ce qui devait ressembler à une espèce de temple géant, au sommet d'un des plus hauts gratte-ciel de Hong Kong. Un gratte-ciel construit au carrefour de plusieurs lignes draconiques majeures, et contenant un objet magique provenant de l'antre d'un grand dragon. Faut-il vraiment que je poursuive ?

Avec certains de mes amis, nous avons commencé à remarquer des occurrences magiques curieuses, ici, à

Hong Kong, et je suis presque certain d'en connaître l'origine.

- De quel genre d' "occurrences magiques" veut-il parler ?
- Nightfall

• À mon avis, du même genre de flambée de mana qui se produit dans d'autres régions du monde, comme L.A. ou la Sibérie, où la magie s'affole et devient totalement imprévisible; où on ne sait plus à quoi s'attendre quand on lance un sort ou qu'on siffle un esprit. Des fois, ça foire, et des fois, le résultat est beaucoup plus puissant que prévu. Ça s'est toujours produit, mais rarement pendant une longue période de temps comme ici.

- Magister

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Wu Lung-Wei réussit à verrouiller son emprise sur le conseil d'administration peu après la mort de Dunkelzahn. Pourtant, les autres conseillers ne doivent pas être tenus pour quantité négligeable. Ces dernières années, Snow Tiger a consacré une grande partie de son temps libre à collecter des infos à propos de Wuxing, et elle a brossé un tableau assez complet des grandes figures de la compagnie.

Sharon Chiang-Wu est l'heureuse épouse de Wu Lung-Wei, qu'elle a connu à Harvard. C'est une fine mouche, et ses conseils avisés pèsent lourdement sur les décisions de son mari. Son caractère franc et sans détours, joint au fait qu'elle est une femme - et une Occidentale américaine décadente par-dessus le marché -, rend la pilule un peu dure à avaler pour les plus conservateurs des dirigeants du groupe, mais personne ne dit rien de peur d'encourir les foudres de Wu. Elle est actuellement en congé de maternité. Quant à savoir si sa grossesse est consécutive au pouvoir de fertilité de la Deuxième Pièce de Chance, ça !

Fu Peng est, après Wu, le plus gros actionnaire de Wuxing. On le décrit comme un vieillard excentrique et mystérieux. En dépit de sa position et de la richesse qu'elle implique, il ne semble rien posséder, ni maison ni sociétés ni même une identité légale. Il projette l'image d'un homme aux besoins modestes, qui se montre rarement en public et qu'on voit presque toujours seul. Voilà très longtemps qu'il est actionnaire de la compagnie, et c'est un vieil ami de la famille Wu, mais c'est tout ce qu'on sait. Différentes rumeurs font de lui un géomancien hors pair, un chef de triade ou encore l'esprit allié de Wu Kuan-Wei (ce qui ferait du défunt père de Lung-Wei un magicien, ce que rien ne vient corroborer par ailleurs).

Par contraste, James Harper-Smythe, autre actionnaire important, est une personnalité extrêmement publique. C'est le dernier rejeton d'une illustre famille de la noblesse britannique, dont les ancêtres débarquèrent à Hong Kong dans les années 1900 pour y faire fortune. Quand Hong Kong retourna sous contrôle chinois, ils furent parmi les rares aristocrates britanniques à demeurer sur place. Quand l'île réclama son indépendance, les Harper-Smythe se rangèrent au côté des corporations de Hong Kong ; ne serait-ce que pour défendre leurs propres intérêts. Ils apportèrent à Wu Kuan-Wei le soutien financier qui lui manquait pour démarrer Wuxing, et continuent aujourd'hui à remplir ce rôle. James, 32 ans et toujours célibataire, est le dernier représentant de la

dynastie. C'est l'archétype du snob britannique, jusqu'à l'accent d'Oxford, et pourtant il a une dent contre une grande partie de la noblesse de son pays.

- Ses compatriotes le lui rendent bien. Beaucoup de druides britanniques ne peuvent pas souffrir les Harper-Smythe, et s'arrangent pour le lui faire sentir quand il se rend en visite au Royaume-Uni.
- Snowdon Squire

Au total, presque 16% des parts de Wuxing reposent entre les mains de diverses corporations du GPP. À ma connaissance, c'était à l'origine une concession accordée par Wuxing en témoignage de sa bonne foi ; depuis, ces actions ont plusieurs fois changé de main, et la Malaysian Independent Bank (MIB) en détient environ 8% - suffisamment pour obtenir un siège au conseil. Après enquête, Snow Tiger a obtenu la preuve que le représentant de la MIB assistait généralement aux réunions par projection matricielle.

- La Malaysian Bank est un groupe fragile. Passer du rang de petit paradis fiscal et de marché aux puces du renseignement de seconde main au statut beaucoup plus prestigieux d'acteur économique de la Ceinture Pacifique ne s'est pas fait sans douleur. Elle n'a quasiment aucune propriété matérielle; c'est une institution 100% virtuelle. Naturellement, elle se protège en conséquence et les runs contre la MIB n'ont rien d'une partie de plaisir.
- Grid Reaper

LE GROUPE DE PROSPÉRITÉ DU PACIFIQUE

P.-D.G. : Tzu Cheng

Siège : Zone d'Entreprise Libre de Hong Kong

Principaux membres : Eastern Tiger, Gaeatronics, Federated-Boeing, Kwonsham Industries, Lami Look Pagkaon, Malaysian Independent Bank, PacRim Communications Unlimited, Shibata Construction and Engineering, Tan Tien, Universal Omnitech, Wuxing Incorporated, Yamatetsu

Le Groupe de Prospérité du Pacifique a irrémédiablement bouleversé l'équilibre des forces à l'échelon mondial. Soutenu par deux mégacorps AAA et leurs sièges à la Cour corporatiste, il peut rivaliser avec n'importe quel bloc corporatiste en termes de poids économique. Son ossature est la Malaysian Independent Bank (MIB), qui tient au sein du groupe le même rôle que joue la Pacific Rim Bank auprès de nombreuses corporations.

Le GPP agit comme une coalition, similaire aux alliances du siècle dernier comme l'OTAN ou l'OPEP. Toute corporation basée dans un pays de la Ceinture Pacifique et prête à signer les engagements de sa charte peut demander à en devenir membre.

Chaque corporation membre envoie un représentant au conseil d'administration du groupe, qui élit son P.-D.G. par cooptation. Parmi les avantages d'appartenir au GPP, citons des tarifs avantageux à la MIB, des accords commerciaux privilégiés avec les autres corporations membres et certains pays sous leur influence, et un front uni à présenter à la concurrence. Par ailleurs, les corps du GPP ont lancé plusieurs projets communs et programmes d'échanges pour être plus compétitives, comme le projet de dôme océanique de Wuxing et Yamatetsu. Certains membres parmi les plus modestes,

tels que Mangadyne, Polynesian Fuels et Red Wheel Engineering, récoltent déjà les fruits de cette collaboration. Les membres du GPP s'engagent à respecter une règle commune, définissant notamment les limites de la concurrence ou fixant certains quotas de production. Plusieurs villes comme Hong Kong, Singapour, Vladivostok ou Vancouver sont en passe de devenir des grands centres de commerce du GPP.

- Mangadyne est une petite corpo qui monte. Elle a été fondée à Hong Kong par un petit génie du logiciel appelé Cale Winters. Son nom provient d'un rapprochement entre la corpo de recherche magique de la soeur de Winters (Manadyne, à Boston) et la spécialité de la firme : l'iconographie cochonne basée sur les dessins animés japonais. Le travail de Mangadyne n'a rien à envier à celui de Novatech, et la compagnie fournit à la MIB une grosse part de son modelage matriciel et de ses défenses informatiques.
- Grid Reaper

Tzu Cheng, personnage grégaire et fin négociateur venu de Wuxing, fut le premier P.-D.G. du groupe. Son aptitude à ménager aussi bien les intérêts des grandes corpos, comme Yamatetsu, que les susceptibilités des autres membres plus modestes du groupe, lui a valu de conserver son poste depuis. Jusqu'ici, le GPP n'a connu pratiquement aucune difficulté interne.

- Oui, enfin, pas officiellement, en tout cas. Mais malgré tous leurs beaux discours sur la fraternité et la coopération entre corpos, ni Wuxing ni Yamatetsu n'ont l'intention de concéder la moindre miette de leur influence au GPP. Ils tiennent à faire danser les autres corpos dans le creux de leur main et s'y emploient, à coups de shadowruns s'il le faut. Certaines missions consistent à espionner les corpos-soeurs pour s'assurer qu'elles filent droit; d'autres, à "persuader" de petites corpos indépendantes d'accepter la bienveillante protection du GPP.
- HK Kid

LES TRIADES

Bon, je vois tout le monde se demander : "Est-ce que oui ou non les triades sont derrière Wuxing ?" Eh bien, à la fois oui, non et si on veut. En tout cas, ce que je peux vous dire, c'est qu'elles s'intéressent de très près à la mégacorp. Certaines triades de Hong Kong lui rendent de petits services, par exemple écouler des marchandises de contrebande (puces BTR, drogues, armes et autres) à destination de différents points de la Ceinture Pacifique comme la Chine, la Malaisie, les Philippines, la Californie et Seattle. Des triades comme le Lotus Jaune ou les Quatre-Vingt-Huit font fortune rien qu'en coopérant avec Wuxing.

À l'inverse, certaines triades haïssent Wuxing avec une passion qui confine au fanatisme. C'est le cas notamment du Dragon Rouge, la plus puissante triade de Hong Kong (quoique peut-être plus pour très longtemps : certaines de ses rivales comme le Lotus Jaune, fortes de l'appui de Wuxing, travaillent à la chasser de Hong Kong). Curieusement, les autorités locales semblent concentrer leurs efforts sur les activités du Dragon Rouge et se désintéresser totalement du Lotus Jaune ou des Quatre-Vingt-Huit.



Je me demande si l'hostilité entre Wuxing et le Dragon Rouge ne trouve pas son origine dans cette histoire de "Quatre Pièces de Chance". Wuxing en possède une, et tente de réunir les autres. L'une appartenait à un pauvre pêcheur de Hong Kong assassiné par les triades; je l'ai eue brièvement entre les mains, mais je l'ai remise aux assassins du Lotus Jaune pour conserver la tête sur les épaules. Vu les liens entre Wuxing et le Lotus Jaune, j'imagine que la pièce a fini par atterrir sur le bureau de Wu. L'emplacement de la troisième pièce n'était connu que de Dunkelzahn et de ses héritiers, la Fondation Draco. Et devinez qui possède la quatrième ? Nul autre que le grand dragon Lung, dont on raconte qu'il serait le chef secret de la triade du Dragon Rouge. Vous commencez à voir le tableau ? Apparemment, Wuxing est en train de se mêler des plans de Lung et le dragon n'aime pas ça. À mon avis, ça nous promet une sacrée guerre entre triades dans un proche avenir.

- Voilà qui explique bien des choses. À Seattle, la triade de l'Octogone a entrepris depuis peu une série de runs contre Wuxing. Ça n'avait aucun sens pour moi, puisque j'avais toujours cru que les triades étaient de mêche avec Wuxing. Mais en réalité, l'Octogone est fidèle au Dragon Rouge, et on dit même que son maître d'encens aurait été formé par Lung en personne. Sa nomination à Seattle a peut-être un rapport avec Wuxing ? J'y reviendrai quand j'aurai du nouveau,

- Jumper

TRAVAILLER CHEZ WUXING

Je n'ai jamais travaillé pour Wuxing, sauf en tant que shadowrunner, mais je connais plein de gens qui étaient ou sont encore employés chez elle. Je leur ai donc demandé ce que ça faisait d'être au service de la plus grande et de la plus prestigieuse corpo de Hong Kong, et voilà ce qu'ils m'ont répondu.

En fait, pour une institution chinoise, Wuxing paraît bien occidentalisée. On attend de ses employés qu'ils sachent parler anglais, car c'est la langue officielle du monde corporatiste. La plupart de ses documents administratifs sont rédigés en anglais. On demande au personnel un certain niveau d'éducation, à quelque échelon que ce soit, mais Wuxing travaille main dans la main avec les écoles et les universités pour s'assurer de ne jamais manquer de main-d'oeuvre. Il paraît que les diplômés des grandes écoles du monde entier sont très recherchés par la compagnie et ses filiales. En tout cas, beaucoup préfèrent désormais apprendre le chinois ou le russe en deuxième langue, de préférence au japonais ou à l'allemand.

Wuxing n'est pas Yamatetsu, mais reste assez ouverte aux métahumains pour une mégacorp. On y engage tous les métatypes, même si les orks et les trolls accèdent rarement aux plus hautes sphères du pouvoir (vous me direz qu'ils sortent rarement des grandes écoles également, mais c'est là un tout autre débat). On trouve des elfes et des nains à tous les niveaux de la hiérarchie, même si les hauts responsables demeurent généralement humains. Les orks et les trolls se rencontrent plutôt dans les services de sécurité et autres branches où il vaut mieux être grand, fort et impressionnant physiquement. Les magiciens de tout bord sont très demandés, même si les mages et les *wujen* orientaux ont la préférence sur les chamans.

Wuxing ne possède pas le même genre de culture corporatiste "fermée" que beaucoup de japanocorpos. Elle ne possède ni arcologie ni enclave privée (pour le moment, du moins). En revanche, elle fait de son mieux pour faciliter la vie de ses employés en leur offrant un service de santé, une aide au logement, des bourses d'études, un service de garderie, etc. Au lieu de construire ses propres écoles, lotissements et garderies, Wuxing préfère utiliser ceux qui existent déjà. Cette politique l'a rendue populaire auprès de nombreuses infrastructures; quand la mégacorp ouvre une antenne quelque part, on sait qu'aucune entreprise ne sera écartée pour lui permettre de construire sa propre enclave autonome. Cette attitude "communautaire" est exploitée jusqu'à plus soif par les petits malins des Relations publiques.

Bien sûr, à mesure que Wuxing prendra de l'importance, on peut s'attendre à voir pousser les enclaves comme des champignons; ce bel esprit d'ouverture laisse malheureusement des employés de valeur à la merci des indécis, et Wuxing est en train de redécouvrir sur le tas toutes les leçons qui ont poussé les japanocorpos à choisir les arcologies.

LE SHADOWRUNNING POUR ET CONTRE WUXING

Travailler pour Wuxing implique souvent beaucoup de déplacements, car la compagnie a des intérêts un peu partout. Bien sûr, cela signifie aussi qu'elle peut organiser des shadowruns dans n'importe quel point de la Ceinture Pacifique, et souvent au-delà.

- La corpo est très active dans l'ELC, où elle multiplie les shadowruns à San Francisco et à L.A. À San Francisco, elle se sert de son influence auprès des triades pour introduire ses shadowrunners dans la place et frapper les japanocorpos directement au cœur de leur place-forte nord-américaine.

- Bay Jewel

- Wuxing finance aussi pas mal d'opérations à Seattle : réunir des informations sur la concurrence, orchestrer des vols de données ou des exfiltrations, les trucs habituels. Ce qui est intéressant, c'est de voir certaines corpos du GPP sous-traiter des runs les unes pour les autres. Par exemple, j'ai appris récemment que Wuxing avait monté une shadowrun contre un immeuble Ares de Seattle pour y dérober certains renseignements concernant AresSpace. En principe, Wuxing se fiche pas mal du secteur spatial, mais pas Federated-Boeing, qui vient d'intégrer le GPP. De même, Ingersoll & Berkeley ont engagé voilà peu une équipe pour s'infiltrer dans une installation Novatech. Action tout à fait gratuite pour une corpo agricole telle qu'I&B, sauf qu'elle appartient à Universal Omnitech, autre membre du GPP, et que les renseignements volés ont atterri peu de temps après entre les mains de Yamatetsu. Avec tous ces jeux de miroirs et autres écrans de fumée qui sévissent au sein du GPP, il n'y a plus moyen de savoir pour qui on travaille.

- Findler-Man

Wuxing s'intéresse de près à ses concurrentes et même à ses nouvelles alliées, de sorte que ses Johnson

recrutent beaucoup pour des missions d'espionnage industriel ou de surveillance; sans compter les taupes corporatistes qui lui transmettent toutes sortes d'informations. Les exfiltrations sont de plus en plus courantes, visant principalement des magiciens ou du personnel technique.

De temps à autre, Wuxing engage aussi des shadowrunners pour renforcer la sécurité autour d'un de ses chargements. Il peut même s'agir d'un travail parfaitement légal, notamment en mer de Chine et dans les Philippines, où les pirates sont nombreux. Mais parfois, ces missions impliquent les triades et les marchandises douteuses qu'elles exportent vers San Francisco, Seattle ou Macao. Travailler pour Wuxing est incontestablement un excellent moyen de découvrir les secteurs maritimes les plus fréquentés de la Ceinture Pacifique.

L'un des avantages qu'il y a à signer chez Wuxing en ce moment, c'est qu'on peut parfois recevoir de l'aide de ses alliées du GPP. Il arrive d'ailleurs que la mégacorp et le GPP financent des opérations communes. Même si Wuxing a tendance à laisser la bride sur le cou à ses shadowrunners, elle préfère la subtilité et le style à l'étalage de puissance de feu. En dehors de Hong Kong, elle continue à se montrer prudente vis-à-vis des "clients" de la Cour corporatiste.

Quel que soit le nombre de runs que j'ai pu faire pour le compte de Wuxing, j'en ai fait au moins le double contre ses intérêts. Sa sécurité n'est pas mauvaise pour une mégacorp aussi jeune, et met principalement l'accent sur la protection des données. Ses sites disposent d'une excellente sécurité matricielle et de défenses magiques au-dessus de la moyenne – l'essentiel de ses ressources magiques étant tourné vers la sécurité et la recherche. Depuis son accession à la Cour corporatiste, elle a plusieurs fois resserré et renforcé son dispositif de défense.

Une chose que j'ai remarqué, c'est que Wuxing construit volontiers ses installations sur des sites de pouvoir. Et non seulement ses centres de recherche magique, mais tous ses bâtiments. Le siège de la compagnie à Hong Kong, par exemple, se trouve au point de jonction exact de plusieurs lignes draconiques. La mégacorp ne manque jamais de faire appel à un géomancien chaque fois qu'elle ouvre un nouveau chantier. Je serais tenté d'y voir une simple superstition, sauf que le pouvoir des lieux semble chaque fois profiter à la compagnie. J'ai remarqué très souvent que j'avais plus de mal à pratiquer la magie sur un site Wuxing.

L'autre chose à conserver en mémoire quand on opère contre Wuxing – ou, à un moindre degré, contre n'importe quel membre du GPP – c'est l'immensité de son réseau de contacts. Elle peut réclamer une faveur à plusieurs triades, ainsi qu'à de nombreuses petites corpos de la Ceinture Pacifique. Quant aux autres sociétés du GPP, elles savent aussi se serrer les coudes. Bref, si vous envisagez une opération contre Wuxing, faites attention à ne pas en parler à n'importe qui, ou le mot pourrait bien remonter aux oreilles de votre cible avant même que vous n'ayez achevé vos préparatifs. Le temps que vous passiez à l'action, Wuxing saura peut-être tout de vous, excepté la couleur de vos sous-vêtements ce jour-là. Croyez-en le conseil amical de quelqu'un qui est passé par là.

YAMATETSU CORPORATION

Par Spiderhawk



Siège mondial : Vladivostok, Russie
Président/CEO : Saru Iwano
P.-D.G. : Yuri Shibanokuji
Statut corporatiste : Corporation publique
Principaux actionnaires :
Buttercup (27%)
Yuri Shibanokuji (19%)
Saru Iwano (11 %)
Hideo Yoshida (5%)
Newton Chin (5%)
Ramon Dizon (3%)

Divisions :
Yamatetsu Amérique du Nord
Siège : Seattle
Directrice : Mary Luce
Yamatetsu Amérique du Sud
Siège : Vladivostok
Directeur : Hideo Yoshida
Yamatetsu Australasie
Siège : Hong Kong
Directeur : Ramon Dizon (anciennement Cross-Walters)
Yamatetsu Asie
Siège : Vladivostok
Directeur : Mochikune Mibu
Yamatetsu Inde
Siège : Vladivostok
Directeur : Rajiv Desai
Yamatetsu Moyen-Orient
Siège : Vladivostok
Directeur : Sean Rooker
Yamatetsu Europe
Siège : Vladivostok
Directeur : Michelle Forlani

Principales filiales : Crashcart Medical Services Corporation, MetaErgonomics, Pensodyne, Tsuruga International, Xiao Technologies, Yamatetsu Naval Technologies

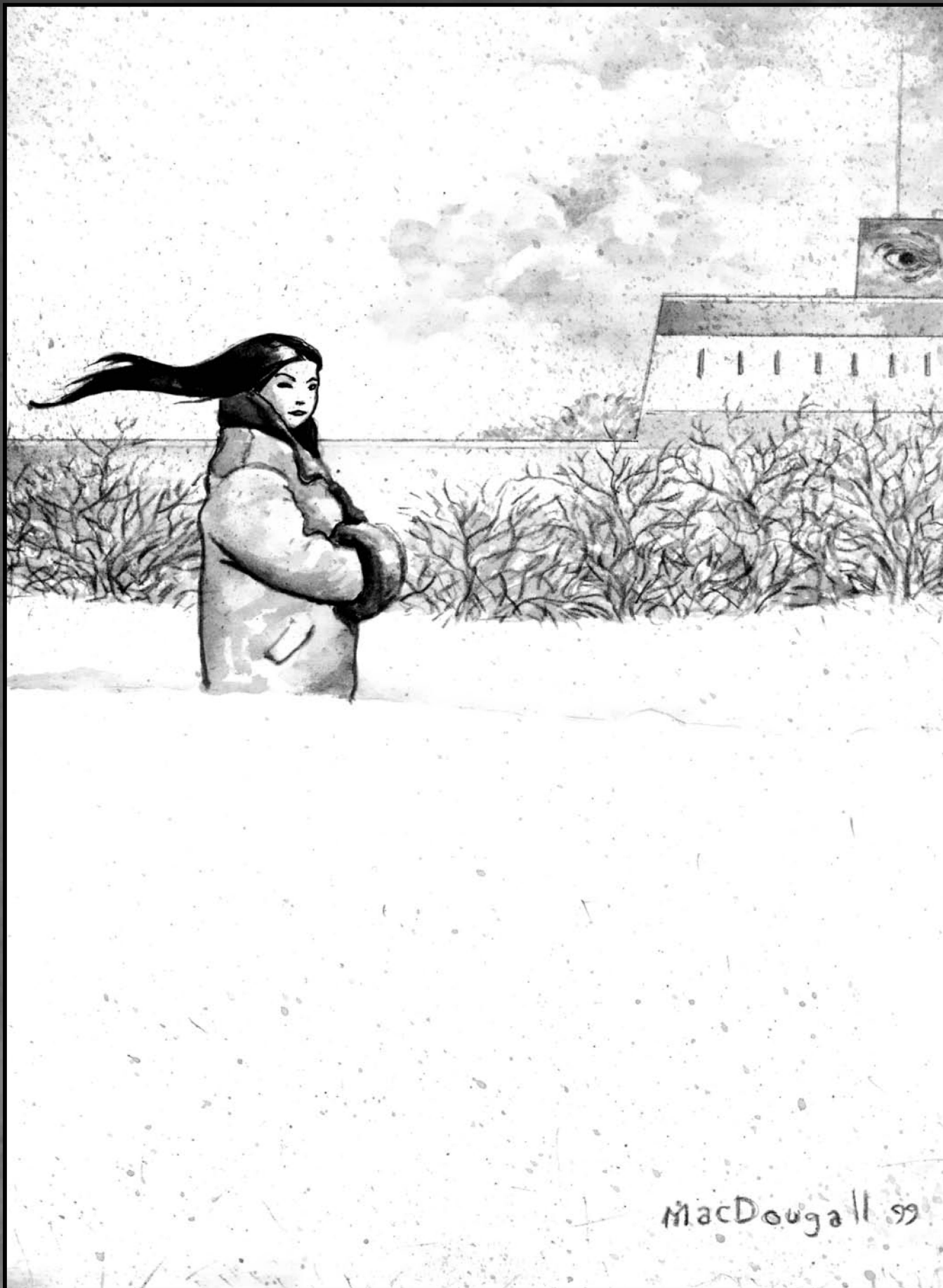
Si vous demandez à un groupe de shadowrunners de vous énumérer les dix grandes mégacorps, vous verrez que chacun d'eux oubliera Yamatetsu. Je consulte régulièrement Shadowland et Nexus, et je peux vous dire que c'est ahurissant à quel point cette corporation est mal connue. J'imagine que la plupart d'entre vous ne savent même pas comment, ou pourquoi, elle a pu se faufiler un beau jour à la Cour corporatiste. Eh bien, j'ai travaillé plus de dix ans pour Yamatetsu et j'ai plein de petites pépites d'informations à vous distribuer. Approchez, les amis, c'est Spiderhawk qui régale ! Voilà toute l'histoire, depuis ses origines au Japon jusqu'aux nuits glaciales de Russie.

HISTOIRE

La Yamatetsu Corporation apparut en 2032, fondée par Tadamako Shibanokuji sur les bases de sa compagnie de transport Tsuruga International. Son intention première était de former un consortium de compagnies japonaises et philippines suffisamment fort pour résister à une OPA des japanocorpos. Le consortium constitua un conseil d'administration 50% japonais, 50% philippin, avec les directeurs de ses différentes compagnies. Comme Tadamako Shibanokuji était à l'origine de tout, il fut nommé P.-D.G. Grâce à la diversité de ses secteurs d'activités, à ses nombreuses industries de l'armement (très lucratives en cette période troublée) et à sa politique tournée vers le marché naissant de la clientèle métahumaine, le consortium connut non seulement un franc succès, mais se retrouva même en position de défier les mégacorps.

En 2041, Yamatetsu se jeta à l'eau et tenta de se faire admettre à la Cour corporatiste. Une guerre des corpos de faible amplitude éclata aussitôt. Les shadowruns se multipliaient, et après quelques mois, certaines corpos commencèrent à sortir la grosse artillerie. Yamatetsu exploita habilement les conflits existants et dressa ses concurrentes les unes contre les autres. Comme elle n'était pas considérée comme une japanocorpo traditionnelle, elle obtint l'appui d'Ares, d'Aztechnology et de Saeder-Krupp, qui souhaitaient briser la domination japonaise à la cour. Elle bénéficiait aussi du soutien de nombreuses firmes plus modestes, prêtes à l'aider à forcer les portes de la Cour corporatiste dans l'espoir de faciliter un jour leur propre ascension. Finalement, la ténacité de Yamatetsu porta ses fruits et elle obtint le statut de mégacorp AAA en 2042.

Yamatetsu jouait désormais dans la cour des grandes. Mais derrière la façade florissante qu'elle présentait au monde, régnaient la pagaille et la discorde. Un jeune directeur japonais du nom d'Hideo Yoshida usa de son influence auprès des autres directeurs japonais pour racheter la majeure partie des parts de leurs collègues philippins. Je le soupçonne d'avoir bénéficié d'un coup de main des autres mégacorps nippones, qui financèrent bon nombre de ses coups fourrés et autres shadowruns. Une fois les Philippines en minorité, Yoshida organisa une petite révolution de palais. Il démit Tadamako Shibanokuji de ses fonctions et se débarrassa de la plupart des directeurs philippins. Avec eux s'envola toute la hargne



anti-japonaise de Yamatetsu – la mégacorp était passée dans le camp de l'ennemi.

Les manipulations boursières de Yoshida eurent une curieuse conséquence secondaire : environ 11 % des actions Yamatetsu furent achetées par un investisseur inconnu, à l'issue d'une manœuvre qui avait tout d'une OPA – l'oeuvre d'une japanocorpo rivale, peut-être ? La seule information que put obtenir la mégacorp au sujet de ce mystérieux investisseur fut qu'il avait également pris des parts dans une demi-douzaine d'autres corporations majeures. Soupçonneux, le nouveau conseil d'administration invita son partenaire inconnu à envoyer des représentants à sa prochaine réunion pour faire connaître ses intentions.

Au jour dit, une armée de cadres et d'avocats de Yamatetsu guettait l'arrivée de l'ennemi. Mais au lieu de l'équipe de négociateurs japonais qu'ils attendaient, les membres du conseil eurent la surprise de voir débarquer une petite Japonaise qui ouvrit un porte-documents et en sortit tous les certificats juridiques établissant son statut d'actionnaire. Dans un silence abasourdi, elle se présenta sous le nom de Mlle Buttercup et déclara qu'elle avait fait un héritage et voulait l'investir dans une compagnie qui le ferait fructifier. L'ex-président Shibano-kuji offrit aussitôt de lui racheter ses actions au double du prix qu'elle avait payé. Buttercup refusa, expliquant au conseil qu'elle avait bien l'intention d'occuper le siège auquel son investissement lui donnait droit.

Les membres du conseil n'eurent pas vraiment le choix. Buttercup prit place parmi eux et entreprit de les étudier, observant les intrigues et les machinations mais sans jamais prendre parti. Parfois, elle apportait le concours de sa richesse et de son influence considérables auprès d'autres corpos pour faire aboutir des projets qui piétinaient. Pendant ce temps, Yoshida se lançait dans une enquête approfondie sur le passé et la véritable identité de Buttercup. Mais malgré l'assistance d'un ambitieux expert en espionnage du nom de Jacques Barnard, toutes ses recherches se révélèrent stériles.

Yoshida conserva la tête de Yamatetsu pendant huit longues années. Sous sa direction, la mégacorp ouvrit des divisions dans toutes les régions du monde et consolida sa position au Japon. Les corporations familiales que le consortium avait eu vocation à défendre furent dissoutes sans même une hésitation. Yamatetsu se développait, mais dans la mauvaise direction. Elle s'aligna bientôt sur les autres keiretsu et ensemble, les cinq mégacorps japonaises firent du Japon la première puissance économique du monde.

En 2050, Tadamako Shibano-kuji réussit à réintégrer ses fonctions à la tête du conseil d'administration. Les huit années de lutte qu'il avait dû livrer pour y parvenir l'avaient profondément changé, et Yamatetsu changea avec lui. La mégacorp, qui avait toujours été connue pour adapter la technologie aux exigences des *kawaru-hito* (métahumains), fit encore un pas de plus vers ses principaux clients en leur ouvrant les portes de son administration. Cette démarche fit naître une certaine tension entre Yamatetsu et le gouvernement japonais, farouchement hostile à l'idée que des métahumains puissent accéder à des postes de pouvoir. La mégacorp essaya de calmer le jeu en limitant elle-même le nombre de ses cadres métahumains.

LE TEMPS DES GRANDS BOULEVERSEMENTS

Au quatrième semestre 2050, Mlle Buttercup révéla publiquement sa vraie nature : non pas celle d'une jeune héritière, mais d'un esprit indépendant. Nul ne sait pourquoi elle décida de se dévoiler ainsi ; peut-être estimait-elle tout simplement qu'il était temps de le faire. À moins qu'elle n'ait appris que Jacques Barnard était sur le point de la percer à jour, et que son secret ne tenait plus qu'à un fil de toute façon. En tout cas, cette révélation fit beaucoup de mal à la corporation, aussi bien en interne qu'aux yeux des étrangers. Engager des métahumains était une chose, mais accueillir un esprit indépendant au conseil d'administration en était une autre ; personne ne formula ouvertement ses réticences à l'égard de Buttercup, mais le capital confiance de la mégacorp fut sérieusement ébranlé.

• D'après ce que j'ai entendu, Buttercup aurait fait sa révélation avec un certain panache. Au beau milieu d'une discussion houleuse entre Shibano-kuji et Yoshida sur la sempiternelle question de la métahumanité, elle se serait brusquement élevée dans les airs et, face à Yoshida, en le regardant droit dans les yeux comme un enfant-démon prêt à lui dévorer le cœur, elle aurait débité une tirade incendiaire en japonais. Yoshida aurait failli en faire une attaque. Il paraît qu'il aurait fermé son clapet et n'aurait plus jamais abordé cette question par la suite.

• Brick

Au cours des années suivantes, Buttercup s'affirma progressivement comme une championne de la manipulation corporatiste. Des rumeurs circulaient depuis un moment, disant qu'elle aurait entièrement orchestré le retour au premier plan de Shibano-kuji ; de fait, les décisions prises depuis par le P.-D.G., autrefois plus conservateur, tendaient à confirmer cette théorie. Quelle que soit la vérité, Buttercup avait suffisamment d'influence sur lui pour le convaincre de voter en 2056 en faveur d'une législation qui nommait encore plus de métahumains à des postes de responsabilités.

Shibano-kuji n'était pas le seul membre du conseil à être favorable à Buttercup. Newton Chin était un allié naturel de la cause métahumaine, d'abord par conviction et ensuite parce que sa petite soeur Sophia est une naine. Buttercup se rapprocha aussi de Ramon Dizon, le chef de la minorité philippine au conseil. Dizon travaillait dans l'ombre à restaurer l'esprit original de Yamatetsu : créer un pôle de résistance face à Japanocorp, Inc. Dans son idée, cela signifiait tôt ou tard défier l'emprise japonaise sur la Ceinture Pacifique. En échange de son soutien, Buttercup promit de l'aider à concrétiser son idéal en s'unissant à toutes les corporations du Pacifique pour présenter un front uni à Fuchi, Shiawase, Renraku et Mitsuhama.

Pendant que Buttercup complotait, Tadamako Shibano-kuji luttait pour conserver le contrôle de sa mégacorp. Le ministère du Commerce japonais commençait à remettre en question la nomination de directeurs métahumains partout à travers le monde – question qui, par effet boule de neige, entraîna de nombreuses enquêtes, lesquelles freinèrent la production dans les usines japonaises de Yamatetsu. Le message du gouvernement était clair : débarrassez-vous des métahumains. Peu après, une coalition de directeurs hostiles aux métahumains, dirigée par Hideo Yoshida et le président Saru Iwano, prenait les choses en main.

Le 7 janvier 2059, Tadamako Shibanojuji eut une attaque terrible qui le laissa paralysé et incapable de parler. Selon sa volonté, son droit de vote fut transmis à Saru Iwano jusqu'à ce qu'il puisse de nouveau l'assumer. Dans les jours qui suivirent, Iwano votait pour la réélection d'Hideo Yoshida au poste de P.-D.G. Ensemble, les deux hommes entreprirent de conformer Yamatetsu aux préjugés conservateurs anti-métahumains en vigueur au Japon.

Un mois et demi après son attaque, Tadamako Shibanojuji mourait. D'après ce que j'ai compris, cet enchaînement d'événements fâcheux obligea Buttercup à précipiter ses plans. Elle passa les semaines qui suivirent à racheter leurs parts à des petits actionnaires afin de consolider sa position. Pendant ce temps, le droit de vote de Tadamako Shibanojuji revenait, ainsi que tous ses biens... à son fils unique Yuri, qu'il avait abandonné presque quarante ans plus tôt. Le mot se répandit très vite que ce fils oublié revenait à Tokyo revendiquer son héritage. Malheureusement pour Yoshida et consorts, à sa descente de l'avion, on découvrit avec stupeur que Yuri Shibanojuji était un ork.

- En fait, le pauvre Yuri fut victime de la vague de gobe-linisation de 2021. Au lieu d'affronter le regard de ses pairs, Tadamako envoya sa femme et son fils loin de lui, à Vladivostok. Buttercup l'apprit peu de temps après être devenue actionnaire. Elle devait préparer ce coup-là depuis un bout de temps.
- Corp Watcher

Fidèle au script écrit par Buttercup, Yuri Shibanojuji annonça qu'il comptait prendre la place de son père au conseil. Buttercup et Chin se rangèrent derrière lui, et leurs votes combinés firent de lui le nouveau P.-D.G. de Yamatetsu Corporation.

Ce fut presque amusant, pendant quelques minutes : voir un kawaruhito à la tête d'une japanocorpo. Toutefois, le sourire se changea en grimace quand les actions Yamatetsu commencèrent à chuter. La confiance était morte, les actionnaires quittaient le navire. Les éléments conservateurs du conseil firent comprendre à Yuri qu'il n'avait qu'un seul choix : démissionner sur-le-champ, ou mourir. Yuri refusa de céder. Deux jours plus tard, il recevait une balle en pleine poitrine. Mais il survécut, et convoqua une réunion de crise dès le lendemain.

Après cet attentat manqué de justesse, tout le monde s'attendait à le voir démissionner. Tout le monde se trompait. Yuri proposa à la place de déménager Yamatetsu à Vladivostok, en Russie. Il aurait pu aussi bien demander aux membres du conseil de se mettre nus et de danser autour d'un feu; pour la majorité d'entre eux, quitter le Japon était inimaginable. Même les rares partisans de Yuri étaient contre, jusqu'à ce que Buttercup prenne la parole. À l'issue d'un discours de vingt-cinq minutes, elle apporta tout son soutien au plan de Yuri, en rajoutant une masse considérable de votes par procuration à sa voix personnelle. Elle demanda également à Ramon Dizon de lui renvoyer l'ascenseur en votant avec elle. Les voix de la minorité philippine firent pencher la balance en faveur de Yuri, et la motion fut acceptée. Yamatetsu quittait le Japon.

Buttercup ne fut pas longue à récompenser l'aide de Dizon. Alors qu'au siège, on emballait les cartons, elle alla trouver Wuxing et d'autres corpos de la Ceinture Pacifique et promit de les soutenir dans l'aventure du

Groupe de Prospérité du Pacifique. Dans les semaines qui suivirent, Buttercup mit à profit la confusion générale et l'appui financier du tout nouveau GPP pour acquérir 37% de Yamatetsu Corporation. Contre ses parts, celles de Yuri et de Chin, et le soutien des Philippines, les membres japonais du conseil se trouvaient brusquement en minorité. Leur rêve de voir la compagnie devenir un jour la plus puissante mégacorp du Japon s'effondrait en poussière.

Ces deux dernières années, Yamatetsu Corporation a déménagé son siège en Russie et délocalisé ses possessions japonaises vers d'autres pays de la Ceinture Pacifique. Son évacuation précipitée et la nomination d'un ork à sa tête ont gravement détérioré son image auprès du grand public japonais, mais son implication aux côtés du GPP lui a gagné de nombreux amis.

LES PUISSANTS

Yamatetsu compte beaucoup trop de personnalités marquantes pour qu'on puisse les détailler toutes dans ce fichier; je me suis donc limité à celles qui me paraissent les plus importantes pour la corporation.



BUTTERCUP

Buttercup est une anima, un esprit indépendant qui endosse l'apparence d'une petite Japonaise de dix-huit ans. Elle détient actuellement une minorité de contrôle dans la compagnie, et le P.-D.G. Yuri Shibanojuji lui mange dans la main; ce qu'elle veut, elle l'obtient. Ses objectifs à long terme restent nébuleux; dans l'immédiat, elle se préoccupe surtout de restaurer l'image de la mégacorp, sérieusement égratignée par la nomination de Yuri. C'est une excellente magicienne, qui masque son aura avec un soin jaloux.

YURI SHIBANOKUJI

À parler franchement, Yuri était un peu dépassé par les événements en s'installant dans le fauteuil de son père au conseil d'une mégacorp AAA. Mais il s'appuie quand même sur plusieurs années d'expérience de la gestion dans une petite entreprise, et puis, il a Buttercup pour lui tenir la main et Chin pour le conseiller. Jusqu'ici, il ne s'en tire pas trop mal et prend toute l'affaire comme un défi qu'il est prêt à relever.

YAMATETSU CORPORATION

La quasi-totalité de ses décisions ont été prises en accord avec Buttercup et Chin, à l'exception de quelques exigences mineures formulées par son père dans son testament. L'une de ces dernières volontés concernait la désignation de Jacques Barnard à la tête de la restructuration – choix pour le moins inattendu.

- Yuri est devenu un phénomène dans la haute société cosmopolite de Vladivostok - il apprécie visiblement les avantages de son rang. De nombreux policlubs métahumains le pressent de défendre différentes causes sociales, mais jusqu'ici, il s'y est toujours refusé, de crainte de compromettre sa position ou d'écorner davantage l'image de Yamatetsu.

- AK

- L'apparition à son bras d'une jeune elfe aussi gracieuse que mystérieuse a fait beaucoup jaser dans les isbas. Il s'agit en fait de sa garde du corps, qui l'accompagne dans toutes ses sorties depuis la tentative d'assassinat dont il a fait l'objet.

- Woodward

RAMON DIZON

Dizon est le seul directeur qu'il m'a été donné de rencontrer; je l'ai trouvé étonnamment pragmatique et charismatique. C'est le genre de personne qu'on s'attendrait plutôt à rencontrer derrière le bar d'une boîte de nuit, à préparer des cocktails au rhum de synthèse, qu'au cœur des luttes d'influence de Yamatetsu. C'est le plus influent des directeurs philippins à avoir survécu au premier mandat de P.-D.G. d'Hideo Yoshida. Peu concerné par l'expansion de la mégacorp, il s'intéresse beaucoup plus à ce qui se passe dans la Ceinture Pacifique. Curieusement, il n'a pas sollicité le renforcement des activités de Yamatetsu aux Philippines. C'est un homme qui n'aime pas déléguer son autorité; les rares entreprises que la mégacorp possède dans la région lui adressent directement leurs comptes.

- Ramon Dizon s'est offert Philippines Broadcasting Network quand cette dernière a voulu fusionner avec Tan Tien. Ces derniers temps, lui et le dragon Masaru se voient beaucoup et en s'entourant toujours d'un grand luxe de précautions. Il paraît qu'ils discuteraient des immeubles de Yamatetsu à Mindanao, mais on n'organise pas des réunions mensuelles pour parler lotissements. Ces deux-là nous préparent quelque chose.

- Muntianak

NEWTON CHIN

Homme discret et sans fantaisie, Chin était un vieil ami du père de Yuri et l'un des tout premiers actionnaires de Yamatetsu. Il a soutenu les initiatives de Buttercup et apporté de précieux conseils à Yuri. En récompense de ses bons et loyaux services, il s'est vu accorder carte blanche pour la restructuration de la mégacorp, et il a institué quelques changements assez radicaux.

- Chin descend d'une famille de communistes et d'anarchistes japonais. Son cousin a tenté d'assassiner l'empereur en 2022. À ma connaissance, il ne fait partie d'aucun policlub mais je le soupçonne d'apporter discrètement son soutien financier à certaines causes chères à ses idées.

- Red Sun

SARU IWANO

Dans la valse du pouvoir qui a parfois fait tourner la tête au conseil d'administration, Iwano a toujours incarné une certaine permanence. Tout le monde sait que le président de Yamatetsu est un conservateur de droite auquel l'idée d'avoir un kawaruhito comme P.-D.G. donne le frisson. En dépit de ses préjugés racistes, cependant, sa position n'a jamais été remise en question. Son génie des affaires le rend trop précieux pour songer à se passer de lui.

- Saru Iwano n'est pas homme à laisser un ork diriger "ses" affaires; il travaille actuellement à la constitution d'une cinquième colonne au sein de la corpo. Mais il prend soin de le faire par l'intermédiaire de Yoshida - voilà déjà longtemps que Yoshida lui sert de marionnette.

- Blackguard

- Apparemment, il ne se contenterait pas de déstabiliser la corpo de l'intérieur. L'Alamos 20 000 a monté plusieurs runs contre Yamatetsu ces derniers temps, et non seulement ses gars ont bénéficié de financements extérieurs, mais ils étaient étonnamment bien renseignés sur le système de sécurité.

- Brick

HIDEO YOSHIDA

Descendant d'un ancien samouraï au passé glorieux, la famille de Yoshida a des liens très forts avec plusieurs clans du Yakusa. Deux fois P.-D.G. de Yamatetsu et deux fois déposés, il guette impatiemment l'occasion de reprendre les rênes du pouvoir, mais ne se berce pas d'illusions; il sait que son influence restera limitée tant que Buttercup et Yuri seront aux commandes.

Malin et agressif, il évite tout contact direct avec les shadowrunners ou même avec les personnes étrangères à la corpo : il préfère recourir à quelques arrangeurs de confiance pour accomplir sa sale besogne. En ce moment même, il arrose les poches de résistance racistes au sein de la corpo et noue des alliances avec des groupes anti-métahumains.

- Yoshida a perdu l'estime de ses contacts dans le Yakusa. Voilà trop longtemps qu'il les déçoit. Selon eux, il n'a réussi ni à préserver la "pureté" de Yamatetsu ni à défendre leurs intérêts. Il essaie de se racheter en les aidant à s'implanter à Vladivostok.

- Caine

- Écoutez ça : le mois dernier, j'étais en mission de surveillance d'un haut responsable de Yakashima - vieille rivale de Yamatetsu - du nom d'Hiro Senzeni. Pendant que je le filais, il a eu un entretien de plus de cinq heures avec un costard que j'ai identifié par la suite comme étant Yoshida. Vous croyez qu'il envisage de quitter le navire ? À moins qu'il ne lui ait simplement vendu quelques secrets...

- Balthazar

- Senzeni est un homme de paille de l'Human Nation. Il était probablement en train d'évangéliser une nouvelle recrue.

- Link

JACQUES BARNARD

Je n'ai pu réunir que quelques bribes d'informations sur Barnard ; le reste se trouve dans des bases de données auxquelles je n'ai pas accès. Barnard est un initié hermétique qui a une expérience des opérations clandestines. Il a fait du chemin, depuis la tête des bureaux de Seattle à son titre actuel d'administrateur en chef. Yuri l'a affecté à la restructuration de la compagnie, en collaboration étroite avec Newton Chin. D'après les fichiers que j'ai pu consulter, Barnard serait chargé d'assainir les rangs de chaque division – pas uniquement de dégraisser, mais en traquant tous ceux qui ne se rallieraient pas à cent pour cent à la cause de leurs nouveaux dirigeants.

Sa nouvelle affectation place Barnard dans une position intéressante. Il n'apprécie guère Buttercup, et se trouve fréquemment en désaccord avec Chin. Sous la direction de Yoshida, il était chargé de découvrir d'où sortait Buttercup, et il a continué sa petite enquête bien après qu'elle eut dévoilé publiquement sa nature d'anima. Durant les premières étapes du déménagement en Russie, la méfiance qu'il exprimait ouvertement envers Buttercup l'a fait considérer comme une menace pour l'entreprise. Il s'est manifestement calmé depuis, même si la raison pour laquelle il reste chez Yamatetsu demeure trouble. Ses pouvoirs accrus et la plus grande latitude dont il jouit depuis le déménagement ont sans doute un rapport, mais je doute que ce soit le fin mot de l'histoire. Quelqu'un a une suggestion ?

- J'ai fouiné un peu de mon côté, et il apparaît que Buttercup est venue lui rendre visite un soir, chez lui à Kyoto, avant le déménagement de Yamatetsu. Je ne sais pas ce qu'ils se sont dit, mais Barnard est resté.
- Jammer

PROFIL CORPORATISTE

Le style d'opérations de Yamatetsu diffère radicalement de celui de ses concurrentes. La mégacorp s'est construite une réputation d'entreprise paternaliste, investissant dans de petites structures qu'elle aide ensuite à se développer. Les investissements ont toujours constitué le noyau dur de ses activités, ce qui explique pourquoi vous ne trouverez pas des quantités de produits portant son label. L'essentiel de la production Yamatetsu est fabriqué et distribué par ses filiales. La mégacorp continue dans cette voie avec le Groupe de Prospérité du Pacifique, en lançant récemment une myriade d'opérations conjointes avec de petites corpos du groupe.

- Les grands principes de Yamatetsu sont peut-être bien jolis, mais n'oublions pas que c'est avant tout une mégacorp, qui n'hésite pas à piller et à violer les petites sociétés quand ça peut servir ses intérêts. La seule chose qui la distingue des autres pirates mégacorporatistes, c'est qu'elle verse une petite larme et vous serre dans ses bras avant de vous pousser sur la planche.
- Black-Eyed Susan

Au contraire des Mitsuhamas et autres Renraku du monde entier, Yamatetsu permet à ses filiales de conserver leur identité. Elle se fait moins bien reconnaître qu'une firme comme Ares, par exemple, qui placarde son logo partout, mais à l'inverse, cette prise de distance préserve son image publique en cas de scandale.

Yamatetsu est toujours à la recherche d'une identité propre. Elle s'est débarrassée de son image japonaise comme d'une mue, mais elle ne peut pas non plus se revendiquer de la culture russe. Elle semble plutôt adopter une attitude cosmopolite et multiculturelle genre "We are the World" qui correspond assez bien à ses positions pro-métahumaines, avec la perte d'identité culturelle et nationale qui frappe le monde entier, cette ouverture d'esprit est populaire auprès des jeunes générations. Dans les régions où les traditions sont encore vivaces, par contre, elle dessert l'image de la compagnie.

D'un autre côté, à l'inverse de la plupart des corporations, Yamatetsu conserve ses directeurs de divisions près de chez elle ; à deux exceptions près, ils sont tous basés à Vladivostok. Certains y voient une erreur de gestion, car cela veut dire qu'ils ne sont pas sur le terrain et n'ont pas d'expérience locale. Mais à l'heure des communications modernes, et étant donné le penchant de Yamatetsu pour la "direction matricielle", cette organisation ne semble pas entraîner de conséquences fâcheuses. En fait, la proximité des équipes directrices des différentes branches aboutit à une saine émulation et permet toutes sortes de projets communs, dont Yamatetsu se nourrit pour s'étendre sans cesse vers de nouveaux horizons.

- Ça signifie aussi plus d'occasions d'intercepter les communications entre les antennes locales de Yamatetsu et leur direction à Vladivostok.
- Slamm-O !

INTÉRÊTS COMMERCIAUX

Très opportunément, Yamatetsu concentre ses activités sur ce que les costards aiment appeler "la prise en compte du facteur métahumain" - jolie périphrase pour dire "nous fabriquons des trucs pour les métas". Yamatetsu est également leader sur le marché de la cybernétique, et en bonne place sur celui de la biotechnologie. Elle produit la majeure partie du bioware et du cyberware à l'usage des métahumains. Enfin, la mégacorp est très présente dans les secteurs de l'agriculture (la pisciculture en particulier), de la finance et de l'aérospatiale.

Yamatetsu comporte sept divisions principales : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Asie, Europe, Australasie, Inde et Moyen-Orient. Elle possède également des dizaines, sinon des centaines de filiales, du petit centre d'études PensoDyne à l'énorme MetaErgonomics ; les plus significatives sont abordées plus bas. Par ailleurs, Buttercup possède des parts de contrôle dans de multiples corpos, notamment Shibata Construction and Engineering, un membre du GPP.

Yamatetsu Amérique du Nord Directrice : Mary Luce

Quand Barnard est devenu administrateur en chef, son ancien poste de directeur de la branche Amérique du Nord a échu à sa petite protégée. Au contraire des autres vice-présidents, Luce dirige sa division depuis Seattle, peut-être parce qu'elle y a hérité du réseau de relations louches de Barnard. Elle passe beaucoup de temps à sélectionner des shadowrunners pour des missions à plein temps, des shadowrunners Éveillés, en particulier.

Pour l'instant, Luce évite de se mêler des conflits du conseil d'administration et s'intéresse surtout au développement de ses affaires et au maintien de son alliance avec Wuxing. Sa division produit surtout des interfaces

YAMATETSU CORPORATION

militaires, du céphalaware, des systèmes de communications intégrés et des biens de consommation et des postes de travail adaptés aux métahumains.

Yamatetsu Amérique du Sud

Directeur : Hideo Yoshida

Cette division est une vraie pagaille; il faut dire qu'en deux ans, elle qui n'était qu'une entreprise agricole vague-ment bénéficiaire s'est transformée en machine de recherche à haut rendement. Quand la situation a tourné en sa défaveur au Japon, Yoshida a entrepris d'alimenter de sa poche la branche sud-américaine de Yamatetsu, rachetant plusieurs firmes de biotechnologie pour consolider sa base d'opération personnelle. Ses efforts ont permis de renforcer la présence de la mégacorp au Pérou et au Chili, mais la marge bénéficiaire de la division en a souffert.

Yamatetsu Australasie

Directeur : Ramon Dizon

Dizon a supervisé le retrait de Yamatetsu du Japon, en déplaçant la majeure partie de ses sociétés vers d'autres pays de la Ceinture Pacifique. Les fabricants d'équipement de sécurité ou d'électronique militaire se sont retrouvés à Hong Kong, avec les entreprises de télécommunications et les studios de simsens. Sous l'enseigne d'une filiale principale, Xiao Technologies, dirigée par le Dr Suyi Kim, Yamatetsu peaufine actuellement une série de verrous magnétiques de deuxième génération qui devrait faire date dans l'histoire de l'industrie. Pour le reste, la division de Dizon travaille en relation étroite avec Wuxing et le GPP, dans le but avoué de contrôler tout le marché des transports du sud-est asiatique. Les japanocorpos suivent tout ça d'un très mauvais oeil.

Yamatetsu Asie

Directeur : Mochikune Mibu

Cette division est de loin la plus grosse et la plus diversifiée de toutes. Elle demeure compétitive dans certains secteurs comme le bodyware et la biotech intégrée, l'alimentation industrielle, la métallurgie et la chimie. Des accords récents avec la Yakoutie et la Mandchourie ont étendu ses activités au négoce du telesma et des objets magiques. L'acquisition du cosmodrome de Svobodniy a permis à Yamatetsu de poser un pied dans l'espace et de mettre en orbite toute une flotte de satellites, mais récemment, la division a décidé de faire passer son programme spatial au second plan pour plonger la tête sous l'eau (au sens littéral).

Saotome Aquadomes

Directeur : Nadine Cross-Walters

Techniquement rattachée à Yamatetsu Asie, cette ville sous-marine où l'on pratique la recherche en grande profondeur a récemment grossi en termes de volume et d'importance. À l'issue d'un chantier épique, et grâce à une gestion très carrée (Cross-Walters a renoncé au poste de directrice de Yamatetsu Australasie pour diriger ce projet), elle est aujourd'hui pleinement opérationnelle. Ses dômes, quoique moins impressionnant qu'on ne s'y attendrait, sont totalement autosuffisants. Ils ouvrent des horizons nouveaux dans le domaine de l'agriculture sous-marine, des forages abyssaux et de diverses applications du cyberware.

Au quatrième semestre 2060, Yamatetsu invitait la Fondation Draco à venir inspecter ses installations en mer

du Japon. Une représentante de la fondation, Aina Dupree, débarqua à la tête d'un bataillon de techniciens et d'ingénieurs, comme si elle avait l'intention de démonter les lieux pièce par pièce. Au lieu de cela, elle déclara Saotome Aquadomes vainqueur d'un prix de cinq millions de nuyens, attribué par la fondation au premier fondateur d'une communauté sous-marine autosuffisante.

• Techniquement, Saotome n'est pas tout à fait la première ville sous-marine autosuffisante. Les gigantesques arkoblocs de Proteus AG reposent eux aussi sur le fond marin. Mais le fait qu'ils dépassent hors de l'eau violait les conditions établies dans le testament de Dunkelzahn; ce sont donc les aquadômes de Yamatetsu qui ont emporté le morceau. Proteus a accepté sa défaite avec une élégance qui ne lui ressemble pas.

• Jaz

MetaErgonomics

Directeur : Juanita Grant

MetaErgonomics est l'un des meilleurs atouts de la mégacorp en termes de relations publiques. Elle étudie, conçoit et fabrique même parfois tout ce que les métahumains (et plus précisément les nains, les orks et les trolls) pourraient avoir du mal à utiliser en raison de leur taille. Cela va des solutions architecturales à la conception de véhicules, en passant par les claviers d'ordinateurs ou les crosses de pistolets. MetaErgonomics est également leader dans le domaine des médicaments, du cyberware militaire et du hardware adaptés aux métahumains.

Crashcart Medical Services Corporation

Directeur : Melissa Ranshandani

Après avoir failli enterrer DocWagon voilà plusieurs années, Crashcart fit implosion et se retrouva brusquement au bord du gouffre. Yamatetsu Seattle l'absorba et la rangea dans un coin, le temps que le public l'oublie. Depuis quelques années, elle a entrepris de la restructurer et de l'étendre. Et le mois dernier, Crashcart a ouvert simultanément une dizaine de centres à travers le monde, ce qui veut dire qu'elle est désormais présente dans les principales villes d'implantation de Yamatetsu. DocWagon observe d'un oeil prudent le retour de son ancienne rivale mais, jusqu'à présent, la concurrence est restée modérée. Crashcart et sa filiale, Crashcart Clinics Inc., sont les services médicaux d'urgence officiels des dirigeants de Yamatetsu.

• Crashcart a également ouvert un peu partout à travers le monde des cliniques gratuites destinées aux sans-SIN. Un magnifique argument promotionnel, mais un désastre financier, évidemment.

• Nuyen Nick

• Pas seulement financier, mon vieux Nick. J'ai fait ma petite enquête; apparemment, ces cliniques auraient une fâcheuse tendance à égarer certains de leurs patients. Envolés, comme ça ! Plus de fiche d'admission, plus rien. Tu crois que Crashcart aurait recommencé à tester du cyberware sur ses patients ?

• Buddy

• Dis donc, tu ne travaillerais pas pour DocWagon, des fois ?

• Skaven

Yamatetsu Naval Technologies

Directeur : Fyodor Uvarovka

Navy Tech marque la première tentative de Yamatetsu de se doter d'une force militaire. C'est surtout une conséquence de son installation à Vladivostok; avec l'augmentation de son trafic maritime, les attaques incessantes des pirates du Pacifique contre ses bateaux devenaient intolérables. De plus, elle avait besoin de gagner la sympathie des militaires russes. Elle a donc choisi de combiner les deux, et de nommer un ancien conseiller militaire russe à la tête de ses troupes de sécurité. Le premier projet d'Uvarovka consiste à se doter de forces spéciales dans la lignée des SEALs de la Marine des UCAS.

LES ENCLAVES YAMATETSU

Yamatetsu a toujours été une petite keiretsu sans histoire, observant le précepte japonais traditionnel qui recommande de veiller sur ses employés et sur leurs familles. Comme d'autres, elle leur construit des enclaves autonomes offrant tous les services et distractions nécessaires, de l'école à l'église non-confessionnelle en passant par le centre commercial, la garderie et la clinique Crashcart. Yamatetsu procure à ses enfants une éducation gratuite de grande qualité. Ses étudiants sont soumis à des tests d'aptitudes spéciales (dons magiques, talent de programmation et ainsi de suite) ; les plus doués reçoivent un écusson et suivent un cursus particulier.

Sous l'impulsion de Chin, la restructuration de Yamatetsu tente également de fonder une "communauté" multiculturelle au sein de la corpo et de favoriser la "démocratie corporatiste". On encourage la coopération des salariés entre eux, les sorties entre collègues, l'esprit d'équipe; dans certaines divisions, les promotions font même l'objet d'élections.

MODUS OPERANDI

Suite à la nomination de Yuri Shibanojuji au poste de P.-D.G., plusieurs directeurs, vice-présidents et hauts responsables de la sécurité réalisèrent leurs stock-options et quittèrent la mégacorp pour des eaux plus calmes. Leur départ massif compromit tout le réseau des contacts de Yamatetsu dans la communauté des ombres. Certaines opérations s'écroulèrent comme des châteaux de cartes. Les rares agents qui restent à la compagnie ne sont pas sacrifiables; les shadowrunners ordinaires, en revanche, c'est une autre histoire.

Son approche "tout sourire" des opérations corporatistes fait de Yamatetsu un bon client pour les shadowrunners. Avec elle, un bon spécialiste peut gagner suffisamment pour prendre sa retraite au bout de quelques missions. Mais comme de bien entendu, si vous-même ou un membre de votre équipe étiez capturé ou tué, la mégacorp nierait avoir eu connaissance de vos agissements.

• Quand elle peut le faire sans trop s'exposer, Yamatetsu offre une prime de décès. Une de mes amies s'est fait descendre un jour pour ses beaux yeux, dans une opération à haut risque. Une fois la poussière retombée, la mégacorp a fait quitter Seattle à son mari et à leurs gosses et a installé tout ce petit monde quelque part, avec une rente à vie.

• Kess

Yamatetsu préfère recruter ses shadowrunners à distance pour les missions délicates. Si elle a besoin de faire assassiner une personnalité importante à Vladivostok, vous pouvez parier votre secrétaire de poche qu'elle fera venir ses tueurs des UCAS ou d'un autre pays éloigné.

La mégacorp demande que chacun de ses runs reçoive l'aval d'un haut responsable, qu'il s'agisse d'une exfiltration, d'un sabotage de données, d'une mission de protection ou d'une opération musclée comme on en parle sans cesse aux infos du soir. Mais cette politique n'est pas toujours observée, et les runs "non autorisés" se font de plus en plus fréquents ces derniers temps. Ils sont généralement proposés par le Johnson pour son propre compte : opérations visant des collègues de travail, sabotages ou écoutes internes, ce genre de choses. Yamatetsu fait de son mieux pour les décourager, aussi, n'attendez aucune indulgence de sa part si vous êtes pris la main dans le sac.

• Cette politique du "pas d'autorisation, pas de shadowrun" est là pour éviter que des cadres moyens n'aillent fourrer leur nez de manière intempestive dans des affaires qui les dépassent. Elle a été mise en place après qu'un petit directeur eut pris sur lui de commanditer l'exécution d'un costard de Shiawase qui lui causait des problèmes. Ce qu'il ne savait pas, c'est que le costard en question était une taupe de Yamatetsu, qui lançait des petits runs sans conséquence contre sa propre corpo pour gagner la confiance de Shiawase.

• Balthazar

LES JOHNSON

Un costume noir sur mesure, des chaussures à mille nuyens, une Rolex en platine et des cornes. À quelle mégacorp appartient ce Johnson ? Notez que tous les Johnson de Yamatetsu ne sont pas des métahumains; simplement, ils en comptent davantage dans leurs rangs que n'importe quelle autre mégacorp.

Yamatetsu est connue pour le soin avec lequel elle prépare ses entrevues. Même pour des opérations mineures, elle ne néglige aucun effort pour garantir l'anonymat et la sécurité de ses Johnson. Ces derniers fixent leurs rendez-vous dans les endroits les plus incongrus. J'en ai connu une qui ne voulait discuter qu'en mer; j'embarquais à bord d'une vedette de location, et j'allais la retrouver en compagnie de ses gorilles au beau milieu du Puget Sound.

Durant mes années de service auprès de Yamatetsu, j'ai principalement eu affaire à trois Johnson. Ils avaient beaucoup d'amis dans la compagnie avant la prise de pouvoir de Yuri, il est donc possible qu'ils soient partis depuis. Je vous donne toujours leurs noms, vous en ferez ce que vous voudrez.

Kerry MacSwain

Cette elfe basée à Seattle se spécialise surtout dans les exfiltrations, même si elle a également de nombreux contacts dans la pègre. Originnaire de Tir na nÓg, elle s'entend étonnamment bien avec le clan yakusa des Watada-rengo, auprès desquels elle fait office de porte-parole de Yamatetsu. Ces bonnes relations lui ont, hélas, aliéné les Shotozumi-rengo, qui ont récemment pris leur indépendance vis-à-vis des Watada-rengo.

YAMATETSU CORPORATION

Johnny Tsui

Ce fin négociateur, qui nourrit de hautes ambitions au sein de la corpo, a été l'assistant de Jacques Barnard tout au long de son mandat de vice-président de Yamatetsu Amérique du Nord. Il se montrait particulièrement habile à récupérer des données volées à la corporation ; juste avant la relocalisation à Vladivostok, il fut accusé de voler lui-même les secrets qu'il récupérait. Barnard le renvoya immédiatement; quelques heures plus tard, Hideo Yoshida le réembauchait dans la branche sud-américaine de la compagnie.

Eric Fiengold

Cet ancien sous-directeur de la sécurité de Crashcart est l'un des trois seuls dirigeants que Yamatetsu ait conservés quand elle a racheté la compagnie. Il est resté dans le circuit grâce à ses contacts, trop précieux pour que la compagnie le laisse partir. On ne fait appel à lui que pour les opérations les plus dangereuses ou les plus délicates, car les shadowrunners avec lesquels il travaille habituellement réclament des honoraires prohibitifs.

SÉCURITÉ CORPORATIVE

Le jour qui suivit l'attentat raté contre Yuri Shibano-kuji, le chef de la sécurité de Yamatetsu était remercié. Jacques Barnard recruta personnellement son successeur, Vanessa Ramirez, une femme à poigne qui était auparavant chef de la sécurité de Yamatetsu Moyen-Orient. Le plus surprenant, c'est qu'il s'agit d'une naine. Elle est non seulement la première femme à la tête de la sécurité d'une mégacorp AAA, mais également la première métahumaine. Coriace et agressive, elle a apporté une dynamique nouvelle aux services de sécurité.

FORCES MILITAIRES

Yamatetsu n'a jamais eu d'armée à proprement parler, mais elle n'est pas sans défense pour autant. Navy Tech maintient une flotte d'une quarantaine de bâtiments pour protéger ses principales routes maritimes, et la mégacorp a signé un contrat qui l'autorise à faire appel à l'armée russe pour protéger ses installations en Russie. Le succès de Yamatetsu tient aussi à cette faculté qu'elle a d'obtenir de l'aide des sources les plus inattendues ; l'Armée rouge en est un bel exemple. Il faut dire que Yamatetsu est la seule mégacorp basée en Russie, et qu'elle constitue la principale source de revenus du pays; les Popoffs ont donc tout intérêt à la défendre. Depuis peu, on parle même d'étendre les attributions d'un corps spécial de l'armée russe pour protéger les intérêts de Yamatetsu en dehors de la mère-patrie.

SÉCURITÉ MATRICIELLE

En raison de sa structure de direction par téléprésence et de la défection récente de plusieurs hauts responsables, la corpo a dû apporter un soin tout particulier à sa sécurité matricielle. Tous les noeuds d'accès à ses systèmes sont noyés dans la glace. Si vous parvenez à entrer, vous pouvez vous balader sans problème à travers le système – jusqu'à ce que vous tombiez sur les bases de données, où les vrais ennuis commencent. Celles que j'ai vues étaient toujours cryptées à bloc et enrobées d'une glace plus noire que l'âme de Mitsuhamma.

• L'épaisseur de la glace n'est pas la même partout. Les branches les plus modestes, comme Yamatetsu Inde ou ce qui reste des bureaux de Kyoto, ont été oubliées par la corpo au moment de blinder ses systèmes. Pénétrez l'un de leurs serveurs et vous pourrez contourner les glaciers en passant par la GTLP.

• Red Wraith

SÉCURITÉ PHYSIQUE ET MAGIQUE

Les installations Yamatetsu combinent sécurité automatisée et surveillance humaine, parfois sous la supervision d'un interfacé. Elles disposent rarement de drones, mais compensent cette lacune par des animaux paranaturels – des chiens de l'enfer, le plus souvent. Certains agents de la sécurité portent encore des armes neutralisantes, mais c'est un héritage de la période pré-Ramirez. Aujourd'hui, les consignes sont de tirer d'abord et de continuer à tirer.

Historiquement, Yamatetsu a toujours accusé un certain retard dans le domaine de la magie, mais elle travaille à le gommer. Comme elle ne dispose pas encore de magiciens en nombre suffisant pour assurer la sécurité sur tous ses sites, elle fait appel à des sous-traitants lorsque c'est nécessaire.

• Yamatetsu a beaucoup réfléchi à la manière de compenser ses faiblesses en matière de magie, notamment par des tests approfondis sur des bactéries duelles et Éveillées, similaires à celles employées par Ares à Bug City. Elle ne compte peut-être pas beaucoup de mages dans ses rangs, mais au moins, elle sait comment les stopper.

• Mystic@nowhere.loopback

PROTECTION PERSONNELLE

Son exode hors du Japon et sa restructuration en cours n'ont pas contribué à calmer la paranoïa de Yamatetsu. Redoutant par-dessus tout un départ massif de ses élites dirigeantes, la mégacorp a pris des mesures draconniennes. Je ne peux pas le confirmer, mais d'après mes contacts, Vanessa Ramirez aurait fait "marquer" chaque dirigeant susceptible d'être exfiltré par différents systèmes électroniques. Je sais en tout cas que tous les membres de la direction doivent fournir à ses services des échantillons de sang pour sorcellerie rituelle. Ces échantillons sont soigneusement conservés par les bureaux de Crashcart de la ville où ils travaillent.

De même, chaque employé clef se voit assigner une équipe de sécurité spéciale qui assure sa protection rapprochée. Souvent, ces équipes sont infiltrées parmi les subordonnés de l'employé et travaillent sous couverture. Naturellement, cette disposition provoque l'indignation des intéressés qui préféreraient choisir eux-mêmes leurs gardes du corps – sans parler de cette impression détestable d'être surveillés en permanence...

Avant toute promotion, Yamatetsu mène une enquête approfondie sur les antécédents du candidat. Ses résultats sont revérifiés chaque fois que la personne prend du galon ; la mégacorp ne veut rien ignorer de ses élites dirigeantes. En pratique, la liste des promotions se limite essentiellement aux employés pro-métahumains qui ont une famille – pour être en accord avec l'image pro-métahumaine de la compagnie, d'une part, et pour être certain qu'ils ne désertent pas au profit de la concurrence à la première proposition avantageuse.

Les dix mégacorporations qui se partagent le monde de Shadowrun sont les plus importants "personnages non-joueurs" dont dispose le maître de jeu. Leurs querelles de personnes et la guerre souterraine qu'elles se livrent en permanence encadrent et sous-tendent toutes les shadowruns dont vivent les personnages.

Le maître de jeu a parfois tendance à les montrer toujours sous le même aspect monolithique et stéréotypé. Les gens d'Aztechnology sont méchants, ceux d'Ares, gentils; ceux de Saeder-Krupp sont énigmatiques, ceux de Shiawase se présentent comme des Japonais traditionnels, et ainsi de suite. Pourtant, comme pour les personnages des joueurs, cette approche restrictive les rend moins intéressantes et moins faciles à utiliser sur le long terme. C'est pourquoi ce chapitre se propose de les décortiquer en les traitant comme des personnages à part entière, avec leurs attributs et autres caractéristiques.

Évaluation des corporations donne à chaque mégacorp une série d'indices d'attributs et d'actifs. Ces indices permettent de les comparer les unes aux autres par secteurs d'activités. Ils servent également à différents tests et seuils de réussite en cours de partie.

Viennent ensuite une série de descriptions fournissant au maître de jeu tous les détails nécessaires à l'introduction de chaque mégacorp dans sa campagne. **Opérer pour le compte de...** s'intéresse aux objectifs généraux de chaque corpo, ainsi qu'à ceux des membres éminents de son conseil d'administration, avec des précisions concernant leurs cibles favorites et leur mode de rémunération habituel. Ce sous-chapitre explique aussi comment devenir un agent corporatiste et passer de l'autre côté de la barrière.

La description de chaque mégacorp comprend un autre sous-chapitre intitulé **Travailler contre...** qui détaille les mesures de sécurité standard prises par la corpo en réponse aux intrusions. On y trouvera notamment des informations sur ses troupes d'élite ou ses forces spéciales, ainsi que le type de shadowruns le plus souvent commandité contre elle. Le personnel de sécurité y est classé en fonction de son professionnalisme (**SRIII**, pages 245-246).

Utilisez toutes ces informations comme de simples indications, sans perdre de vue que les éléments individuels d'une mégacorp peuvent être différents de sa globalité. Chaque mégacorp est avant tout une entité gigantesque, qui découvre sans cesse de nouveaux secteurs, où elle développe sans cesse de nouvelles procédures. N'hésitez pas à broder ou à improviser sur la base de ces informations; les Dix Grandes ne sont en aucun cas des blocs immuables et figés.

ÉVALUATION DES CORPORATIONS

Ce chapitre fournit au maître de jeu deux séries d'indices concernant les mégacorps. Les premiers, intitulés "attributs", décrivent leurs capacités dans différents domaines comme le renseignement, les relations publiques, la sécurité et ainsi de suite; ces attributs, comme ceux des personnages-joueurs, servent au maître de jeu à effectuer des tests ou à fixer des seuils de difficulté. Les seconds, intitulés "actifs", détaillent les forces et les faiblesses des mégacorps dans les différents secteurs d'activité, de la production d'objets magiques à l'aérospatiale. Gardez présent à l'esprit qu'une mégacorp est une entité tentaculaire et complexe, difficile à figurer autrement que par une mécanique de jeu abstraite. N'hésitez donc pas à procéder aux ajustements et modifications qui vous sembleront justifiés.

ATTRIBUTS

Chaque corporation est définie par neuf attributs, détaillés ci-dessous. Leurs indices correspondants sont réunis dans la table des Attributs des mégacorps. Attention, ils n'ont qu'une valeur indicative et concernent la mégacorp dans son ensemble; il est normal, et même probable, qu'ils varient dans une fourchette de 2 à 3 points d'une filiale à une autre.



INFORMATIONS DE JEU

Renseignement

C'est l'habileté de la mégacorp à obtenir des informations. Elle mesure l'efficacité de ses espions et de ses informateurs, et la rapidité avec laquelle ils recueillent les rumeurs. Cet attribut permet de tester si elle a connaissance ou non de ce qui se trame dans la rue ou derrière les portes closes de ses concurrentes.

Fixez le seuil de difficulté du test en vous reportant à la table des **Connaissances des contacts** ou, s'il concerne une autre corpo, en prenant son attribut de Contre-espionnage (voir plus bas). Le nombre de succès détermine le degré d'information de la corpo.

Si vous utilisez la règle des indésirables (**Les murs ont des oreilles**, in *Shadowrun Companion*, page 63), ôtez 2 au seuil de réussite du test d'indésirables (wrong party) par tranche de 2 points de Renseignement de la corpo. Appliquez également les modificateurs appropriés de la table des modificateurs de renseignement.

Certaines corpos mettant plus d'enthousiasme que d'autres à laisser traîner une oreille par terre, ou étant mieux placées pour interpréter correctement les infos relevant d'un certain domaine, vous pouvez appliquer les modificateurs éventuels de la table des **Modificateurs de renseignement**. N'hésitez pas à utiliser tout autre modificateur qui vous semblerait approprié.

Contre-espionnage

C'est l'aptitude de la mégacorp à préserver ses petits secrets et à empêcher la fuite de toute information. Cet indice peut servir de seuil de difficulté aux tests de Renseignement d'une corpo rivale ou d'un contact pour déterminer ce qu'ils savent exactement sur elle et ses projets.

Twitch enquête sur le propriétaire d'une fabrique clandestine de BTL dans les Barrens. Un de ses contacts est cadre moyen chez Novatech, et il lui demande si lui ou sa corpo ont des renseignements à ce sujet. Ce que Twitch ignore, c'est que sa fabrique clandestine appartient à Renraku, dont l'indice de Contre-espionnage est de 6. Le maître de jeu commence par faire un test de connaissance pour le contact, en prenant soit son Intelligence, soit son Étiquette (corpos), soit une compétence de connaissance qui lui semble appropriée. Le seuil de difficulté de base est 6, plus 2 car l'info est confidentielle, pour un seuil final de 8. Malheureusement, le contact n'obtient aucun succès. Twitch lui demande de vérifier auprès de ses collègues. Le maître de jeu fait alors un deuxième test pour Novatech en prenant son indice de Renseignement (6), contre un seuil de 6, moins 1 car l'info concerne Renraku, donc un seuil de 5. Il obtient rien moins que quatre succès. C'est le jackpot! Le maître de jeu décide que Novatech est étonnamment bien renseigné sur la fabrique de BTL de Renraku - peut-être a-t-elle déjà prévu de monter une opération contre elle...

Publicité

C'est l'équivalent corporatiste du Charisme. Il mesure non seulement la popularité de la mégacorp auprès des consommateurs, mais également son aptitude à renverser une situation désastreuse en termes d'image, à promouvoir un nouveau produit ou à ternir la réputation de ses concurrentes.

CONNAISSANCE DES CONTACTS

Seuil de réussite	Information requise	Exemple de question
2	Info générale	"Eh, tu savais que Dunkelzahn est mort?"
4	Plus de détails	"Que disent tes sources sur la dépouille mortelle de notre dragon de prez?"
6	Encore plus de détails	"Pff... J'ai posé une malheureuse question à un malheureux yak sur la sécurité lors de l'Inauguration Night, et le gars m'est littéralement tombé dessus. Tu crois qu'il y aurait un lien?"
8-11	Noms et lieux précis, détails croustillants	"Nadja Daviar ne <i>peut pas</i> être aussi blanche qu'elle en a l'air. Trouve-moi le nom de son coiffeur personnel, et je te montrerai la crasse qu'elle a derrière les oreilles."
12-13	Info qui n'est pas encore dans la rue	"J'aimerais savoir ce que signifient pour toi les mots 'projet Ragnarok'. Mon créditube certifié t'intéresse, ou je m'adresse à quelqu'un d'autre?"
14+	Info hors de portée de la rue	"Qu'est-ce que la phrase 'cabale techno-magico-elfique' évoque pour toi, en relation avec notre défunt président?"
Modificateur	Circonstance spéciale	
-3	Le contact est un arrangeur ou un M. Johnson	
-2	Le domaine en question est la spécialité du contact	
-1	Pour avoir une réponse simple	
+1	Pour avoir des détails précis	
+2	L'info est confidentielle	
+4	L'info est ultra-secrète	

INFORMATIONS DE JEU

Furieux à l'idée que Renraku puisse fabriquer tranquillement des BTL sur le territoire de son gang, Twitch décide de dévoiler toute l'affaire. Il alerte un journaliste qu'il connaît et lui suggère de tourner un reportage sur la fabrique. Le journaliste ne se le fait pas dire deux fois... La riposte de Renraku est immédiate: le maître de jeu fait un test d'opposition entre l'Étiquette (médias) de la chaîne du journaliste et la Publicité (5) de la mégacorp. Les dés roulent, et c'est Renraku qui l'emporte; le maître de jeu décide que l'histoire fumeuse avancée par les Relations extérieures de la mégacorp dissuade la chaîne de passer son sujet, de crainte d'être poursuivie en justice.

Efficacité

C'est la mesure du bon fonctionnement général de la mégacorp. Elle prend en compte aussi bien la compétence de ses cadres que leur réactivité aux problèmes, leur organisation hiérarchique et le degré d'initiative dont ils jouissent. Elle permet de tester le temps qu'il faut à la mégacorp pour trancher une décision, réagir à une agression ou adopter une stratégie. C'est également le seuil de réussite de ceux qui tentent de l'abuser par une fausse identité ou de faux documents.

Twitch décide de recourir aux grands moyens. Il demande à son ami decker Slamm-O d'infiltrer le serveur du site de Renraku et de créer un jeu de fausses accréditations afin que lui et sa bande puissent pénétrer à l'intérieur. Slamm-O craque le système sans trop de difficulté et maquille un programme d'entretien afin que le service de sécurité s'attende à recevoir la visite d'une "équipe de maintenance". Le maître de jeu procède à un test d'Efficacité pour déterminer si la corpo détecte la supercherie avant l'arrivée de Twitch et de ses "balayeurs". Il oppose pour cela l'Efficacité de Renraku (6) à la compétence Informatique de Slamm-O (8). Slamm-O l'emporte facilement, avec trois succès nets; Renraku ne s'aperçoit de rien.

Infiltration

Les opérations clandestines sont une activité normale et régulière pour les mégacorps. Cet attribut détermine leur aptitude à les planifier et à les mener à bien - ainsi qu'à effacer leurs traces par la suite. Il concerne les agents corporatistes et les shadowrunners sous contrat, non les shadowrunners free-lance engagés de manière ponctuelle. Quand une équipe corporatiste effectue une Shadowrun contre une corporation concurrente, le maître de jeu peut en déterminer le résultat par un test d'opposition entre l'Infiltration du commanditaire et la Sécurité de la cible.

La nuit précédant la descente de Twitch et de sa bande chez Renraku, une équipe de Novatech frappe

MODIFICATEURS DE RENSEIGNEMENT

Mégacorp	Modificateur	Domaine concerné
Ares	-1	Technologie militaire, gouvernement des UCAS, Cross, esprits insectes
Aztechnology	-3	Aztlan
Cross	-1	Ares
	-3	Québec
	+1	Agriculture
Mitsuhamma	-1	Robotique, drones, méta-créatures
	-2	Yakusa
	+1	Autres syndicats du crime
Novatech	-1	Renraku
	-2	Matrice
Renraku	-2	Matrice, otakus
Saeder-Krupp	-1	Sixième Monde, Europe, Moyen-Orient
	-3	Dragons
Shiawase	-2	Biotechnologie, projets écologiques
	-1	Triades
Wuxing	-2	Corpos membres du GPP
	+1	Yakusa
Yamatetsu	-1	Intérêts des métahumains ou des membres du GPP
	-2	Opérations sous-marines

ATTRIBUTS DES MÉGACORPORATIONS

	Renseignement	Contre-espionnage	Publicité	Efficacité	Infiltration	Sécurité	(matricielle/ magique/physique)
Ares	6	5	8	6	7	7	(7/7/9)
Aztechnology	5	9	10	7	7	7	(7/9/7)
Cross	9	7	5	6	8	6	(8/5/6)
MCT	6	6	6	6	6	8	(8/9/9)
Novatech	5	6	8	9	7	7	(10/5/8)
Renraku	6	6	5	6	6	7	(6/7/8)
Saeder-Krupp	8	9	6	8	8	8	(7/9/9)
Shiawase	9	8	5	5	7	6	(7/6/7)
Wuxing	7	8	7	7	6	6	(6/8/5)
Yamatetsu	6	5	7	6	6	6	(6/7/6)



INFORMATIONS DE JEU

la première. Le maître de jeu procède à un test d'opposition entre l'*Infiltration de Novatech* (7) et la *Sécurité de Renraku* (7 aussi). Novatech l'emporte, avec deux succès nets. Suffisamment pour réussir son run, mais pas au point de ne laisser derrière elle que des ruines fumantes. Le maître de jeu décide que l'équipe de Novatech a réussi à s'introduire dans la place, à endommager le matériel de production et à s'enfuir en emportant plusieurs caisses de BTL toutes chaudes.

Sécurité

Cet attribut mesure la capacité de la mégacorp à défendre ses biens et son personnel contre les agressions extérieures — ses concurrentes ou des shadowrunners, dans la plupart des cas. Vous pouvez la considérer comme un indice global, ou la décomposer en trois indices, correspondant respectivement à la sécurité matricielle, magique et physique.

Prenez ces indices comme seuil de difficulté moyen dans toutes les tentatives des shadowrunners de contourner le système de sécurité. Certains bâtiments "sensibles" auront des indices un peu plus élevés (de 1 ou 2 points), tandis que d'autres, moins importants, auront des indices plus faibles.

Après le run de Novatech, Renraku décide de plier boutique et commence à remballer. Quand l'équipe de Twitch arrive sur les lieux, le maître de jeu décide que la Sécurité a été sérieusement réduite (à 5). C'est cet indice modifié qu'il utilise comme base pour son système de sécurité (indice des verrous magnétiques, des différents détecteurs, etc.).

Utilisation des attributs

On le répète, les attributs des mégacorps ne sont aucunement gravés dans la pierre. Ils offrent simplement un système d'estimation commode au maître de jeu. Selon votre manière de maîtriser une partie, vous pourrez les employer uniquement comme seuils de difficulté dans certains tests, comme indiqué plus haut; ou bien, pour déterminer aléatoirement le résultat des actions entreprises par les mégacorps contre les shadowrunners, ou contre leurs concurrentes.

INDICES D'ACTIFS

Les indices d'actifs permettent au maître de jeu d'évaluer la performance générale d'une mégacorp face à la concurrence. Ils en révèlent les points forts et les faiblesses. Ils servent principalement à déterminer quels sont les secteurs de chacune, et laquelle est la meilleure.

Chaque corporation possède un indice dans les quatorze catégories d'actifs détaillées plus bas. Cet indice représente l'intégralité des avoirs de la mégacorp dans le secteur en question, y compris ses filiales, ses brevets et ses licences. Ces avoirs peuvent avoir une réalité matérielle dans une ou plusieurs villes, ou n'exister que sous

INDICES DES ACTIFS CORPORATISTES

Indice	Valeur des actifs
0-1	Rien qui vaille d'être mentionné
2-3	Activité symbolique
4	Activité moyenne
5	Au-dessus du lot
6	Forte activité
7	Excellente
8	Complète
9-10	Supérieure
11	Extraordinaire
12+	Domination du marché mondial (pas de concurrence)

forme de fichiers dans la Matrice.

Aérospatiale

Cette catégorie couvre tout le secteur de l'aviation: production, recherche, et développement. Elle englobe l'aéronautique traditionnelle, les navettes suborbitales et l'aérospatiale proprement dite.

Agriculture

Cette catégorie réunit tous les aspects de la production et de la distribution alimentaire, y compris l'élevage, l'abattage et la distribution.

Biens de consommation

Ce secteur englobe toutes sortes de produits, du grille-pain au téléphone en passant par le sèche-cheveux.

Biens et services magiques

Ce secteur couvre principalement la recherche et le développement magiques, la conception de sorts et de focus, la vente de talismans, l'alchimie et autres aspects commercialisables de la production magique.

Biotechnologie

Cette catégorie comprend la majeure partie des technologies et de la recherche médicale, des produits pharmaceutiques au bioware.

Chimie

C'est le secteur des produits chimiques de toutes sortes, des sacs en plastique aux fibres de carbone de l'ère spatiale. Il inclut aussi les produits ménagers et les produits chimiques industriels.

Cybernétique

La cybernétique comprend toutes les technologies liées à l'interface homme-machine, depuis le simple circuit réactif au cyberware le plus perfectionné.

Finance

Ce secteur comprend tous les services liés à l'argent: groupes d'investissements, banques, assurances et sociétés de courtage.

Hardware

Cette catégorie regroupe la recherche, le développement, la production et la distribution des ordinateurs.

Industrie lourde

L'industrie lourde comprend tous les maillons de la construction et de la production, depuis la fabrication industrielle au traitement des déchets. Elle couvre également le secteur de l'énergie, aussi bien conventionnelle que nucléaire, hydroélectrique, géothermique ou solaire.

Loisirs

C'est le secteur de la tridéo, du simsens, de la musique, du théâtre, du livre, de la presse et des industries associées.

INFORMATIONS DE JEU

Services

Ce sont toutes les sortes de sociétés de services, des chaînes de restauration rapide en passant par les transports, la sécurité, la gestion des données, la police, la lutte anti-incendie, etc.

Software

Cette catégorie regroupe la recherche, le développement, la production et la distribution des logiciels.

Technologie militaire

Ce sont les diverses industries spécifiquement tournées vers la recherche, le développement et la production d'armement, de contre-mesures électroniques et autres appareillages militaires. Souvent, les corporations qui s'intéressent à ce secteur sont bien représentées aussi dans les secteurs associés de l'aérospatiale, du hardware et du software.

Total

La somme de tous ces indices sert surtout à déterminer la position de chaque mégacorp par rapport à ses concurrentes. Elle ne tient pas compte de ses attributs, puisqu'elle ne considère que les avoirs matériels. La plupart des mégacorps ont un total compris entre 75 et 90, mais cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas descendre en dessous ou monter au-dessus; une mégacorp conserve son statut AAA aussi longtemps qu'elle siège à la Cour corporatiste - même si une dégringolade de ses actifs risque rapidement d'entraîner son exclusion.

Le maître de jeu peut recourir à ce système pour classer d'autres corporations. Les corporations extraterritoriales AA devraient parvenir à un total d'indices compris entre 50 et 80, et les multinationales de niveau A, à un total entre 25 et 70. Les corporations nationales auront généralement un total inférieur à 50.

LA VALSE DES INDICES

Les mégacorps du monde de *Shadowrun* traversent sans arrêt des hauts et des bas, et cette fluctuation devrait se refléter dans leurs indices d'actifs. Vous pouvez naturellement les

modifier en accord avec le développement de votre campagne; c'est certainement la meilleure solution. Mais si vous préférez vous en remettre au hasard, voici le système que nous vous proposons.

Une fois tous les six mois de temps de jeu, procédez à une série de tests pour déterminer si les actifs de chaque corpo varient ou non. Ces variations reflèteront leurs réussites ou leurs revers commerciaux: rachats de sociétés, alliances et fusions, sortie de nouveaux produits, ou au contraire, tassement des activités consécutif à la mauvaise publicité ou à la concurrence. Notez bien que les mégacorps sont si vastes, si écrasantes, qu'il est peu vraisemblable que les actions des shadowruns aient le moindre impact sur leurs indices d'actifs (à moins qu'il ne s'agisse d'une Shadowrun de très grande envergure).

Pour déterminer si les indices changent, procédez aux tests suivants:

Un test d'Efficacité contre un seuil de 4. Il représente la réussite de la corpo dans l'extension de ses activités. Chaque succès vous permet d'ajouter 1 point (et 1 seulement) aux actifs de votre choix.

Un test de Publicité contre un seuil de 8. Il mesure l'habileté de la corpo à museler la mauvaise presse et à garder le secret sur le pan le plus noir de ses activités. Ôtez 3 points d'indices aux actifs de votre choix, moins 1 point par succès obtenus. Au-delà de trois, les succès supplémentaires sont sans effet.

Un test d'Infiltration contre l'indice de Sécurité de n'importe quelle autre mégacorp. Il figure les tentatives hostiles entreprises par la corpo contre l'une de ses concurrentes. En cas d'échec, la corpo perd 1 point d'indice dans n'importe quels actifs. Un succès lui permet de ne rien perdre, et deux succès ou plus lui font gagner 1 point et en font perdre 1 à sa cible (dans le même secteur d'activités).

Un test de Renseignement contre l'indice de Contre-espionnage d'une autre mégacorp. Ce test fonctionne exactement de la même manière que le précédent test d'Infiltration.

Six mois sont passés dans la vie des personnages, et le maître de jeu décide qu'il est temps de

INDICES DES ACTIFS MÉGACORPORATISTES

	Ares	Aztechnology	Cross	MCT	Novatech	Renraku	Saeder-Krupp	Shiawase	Wuxing	Yamatetsu
Aérospatiale	11	4	4	3	7	4	7	5	3	7
Agriculture	3	8	0	6	3	7	4	8	6	7
Biotechnologie	3	6	7	6	4	6	6	10	5	8
Chimie	5	7	5	8	2	5	9	7	4	6
Hardware	4	4	10	9	10	8	8	7	5	6
Software	5	6	8	8	9	9	5	6	4	5
Biens de consommation	8	10	7	6	7	5	6	3	7	4
Cybernétique	4	6	7	5	6	6	4	6	4	9
Loisirs	7	4	6	8	5	6	3	2	6	3
Finance	3	6	4	6	3	5	9	5	8	8
Industrie lourde	7	6	4	9	4	5	11	9	5	3
Technologie militaire	11	8	5	4	6	7	7	7	3	4
Biens magiques	4	7	2	7	4	5	6	3	6	6
Services	8	7	5	2	2	8	6	10	9	8
Total	83	89	74	87	72	86	91	88	75	84

faire le point sur la situation des mégacorps. Il commence par Ares, et teste son Efficacité (6) contre le seuil de 4. Il obtient trois succès et choisit d'augmenter les actifs de la mégacorp en cybernétique (qui passe à 5), en biens et services magiques (qui passent à 5), et en software (qui passe à 6).

Ensuite, il procède à un test de Publicité (8) contre le seuil de 8. Il n'obtient qu'un succès, ce qui veut dire que la mégacorp parvient à peu près à garder le nez propre mais perd quand même 2 points d'actifs. S'en remettant au hasard, le maître de jeu tire au dé la technologie militaire (qui passe à 10) et l'agriculture (qui tombe à 2).

Pour le test d'Infiltration, le maître de jeu opte pour Saeder-Krupp dans le rôle de la cible, et plus spécifiquement pour son département hardware. Il oppose donc l'Infiltration (8) d'Ares à la Sécurité (8) de Saeder-Krupp, et n'obtient aucun succès - ce qui veut dire qu'Ares perd 1 point en hardware (qui passe à 3). On dirait que le grand ver avait vu venir le coup et prévu la parade...

Enfin, le maître de jeu procède à un test de Renseignement (6) contre la vieille rivale d'Ares, Cross (Contre-espionnage 7) pour tenter de renforcer son secteur des biens de consommation. Là encore, il n'obtient aucun succès; apparemment, les Séraphins ont réussi à désamorcer la situation et à la retourner à leur profit. L'indice des biens de consommation d'Ares tombe à 7.

À l'issue des tests effectués pour les autres mégacorps, Ares a encore perdu 2 points d'indice au profit de ses concurrentes. Son secteur des loisirs est descendu à 6, et celui de la biotech à 2.

Quand on fait le point, il est clair que les six derniers mois n'ont pas été une réussite pour Ares Macrotech. La mégacorp a perdu 3 points de plus qu'elle n'en a gagné, et le total des ses indices a été réduit à 80.

Faites-en un jeu !

Si vous optez pour la méthode de détermination aléatoire de la valse des indices, proposez à vos joueurs de participer au processus et confiez-leur une ou deux corpos chacun, en les laissant choisir les secteurs et les concurrents concernés. On considérera ensuite que les personnages sont tenus au courant des changements par les infos du soir.

UTILISATION D'ARES

Ares Macrotechnology est profondément ancrée dans la culture populaire des UCAS. Elle en symbolise les valeurs et les idéaux, juste à côté de maman et de la tarte aux pommes. À l'étranger, par contre, la mégacorp a surtout la réputation d'un marchand d'armes au cœur froid, prêt à négocier avec n'importe qui - y compris les deux camps ennemis d'un même conflit.

OPÉRER POUR LE COMPTE D'ARES

Sous bien des aspects, les opérations d'Ares sont menées d'une façon toute militaire; l'accent est mis sur l'organisation, la discipline et le respect de la hiérarchie, et les dommages collatéraux sont acceptés comme un mal nécessaire. Mais la mégacorp n'est pas attachée outre mesure à l'uniformité, et laisse une certaine latitude à ses Johnson; chez elle, pas de Johnson ou de mission standard.

Dans les UCAS, Ares commence toujours par jouer la carte du patriotisme. De son point de vue, ce qui est bon pour elle est bon pour le pays, et c'est un argument qu'elle place dans la plupart de ses négociations.

La mégacorp n'attache pas trop d'importance à la subtilité - la seule chose qui compte, c'est la réussite. Ce qui veut dire que, tôt ou tard, ses missions conduisent toujours à une série d'explosions et de coups de feu. Ares n'hésite jamais à sortir l'artillerie lourde - le fait qu'elle ait autorisé l'emploi d'une ogive nucléaire à Chicago l'illustre assez clairement. Naturellement, auprès des médias, ce genre de fusillades devient un magnifique instrument de propagande pro-UCAS, pro-Ares.



Les buts personnels

Damien Knight est un homme ambitieux à l'extrême et sans aucun scrupule - il règnerait sur le monde, s'il le pouvait. Convaincu de savoir ce qui est le mieux pour les UCAS, il sait qu'Ares tire le pays dans la bonne direction. Il obtient toujours ce qu'il veut, et ne se heurte à l'opposition de sa hiérarchie que lorsque ses visées personnelles entrent ouvertement en conflit avec la politique de la mégacorp. Sa petite vendetta contre Cross en est un bon exemple; lui qui serait prêt à tout pour mettre son ennemi à genou, prête l'oreille à ses conseillers et retient la cavalerie. Il s'intéresse essentiellement à la réussite de Knight Errant et au développement des programmes d'AresSpace.

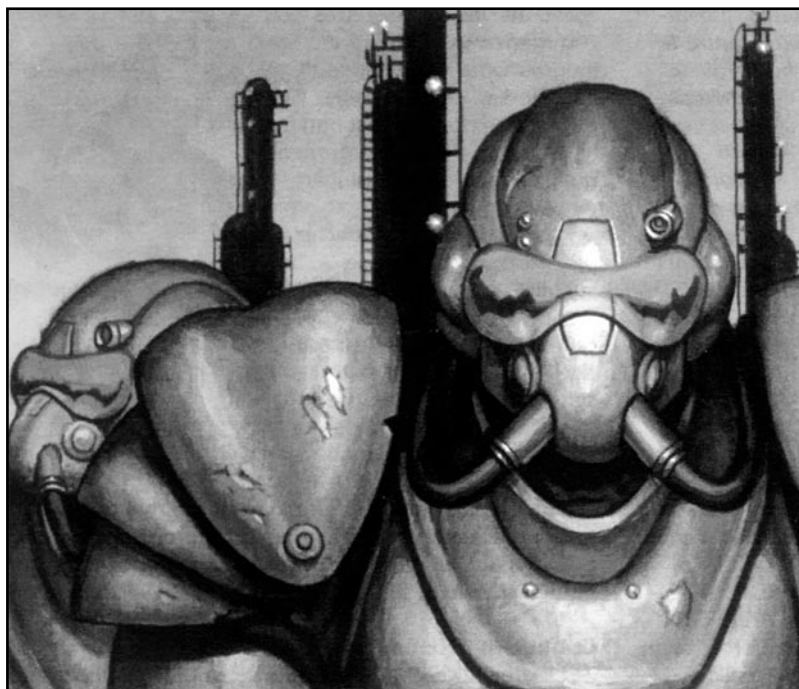
Jusqu'ici, Vogel n'a pas fait grand-chose pour se faire remarquer au sein d'Ares; mais peut-être joue-t-il de prudence en attendant son heure. En tout cas, il n'a encore manifesté aucune ambition particulière et surveille simplement l'impact sur l'environnement de certaines filiales de production mineures. Il semble bénéficier d'un soutien occulte, que Knight et beaucoup d'autres aimeraient bien percer à jour.

Daviar, toujours à la Maison Blanche et toujours membre de la Fondation Draco, a pris un peu de recul vis-à-vis d'Ares. Ses buts personnels, définis dans l'enveloppe d'instructions laissée par Dunkelzahn, demeurent un mystère, mais leurs conséquences se feront certainement sentir dans les années à venir.

D'autres personnalités influentes d'Ares se tournent parfois vers la communauté des ombres à la poursuite de leurs objectifs privés. Karen King et Gustov von Sydow sont engagés dans une querelle personnelle, et montent régulièrement des shadowruns l'un contre l'autre. Roger Soaring Owl ne ménage ni ses efforts ni son argent pour garder le secret sur ses liens avec les intérêts américains; c'est pourquoi il a souvent recours à des canaux extérieurs. Enfin, il reste encore des partisans d'Aurelius au sein d'Ares, et Knight cherche toujours à les débusquer.

L'embauche des shadowrunners

En général, les Johnson d'Ares ne font pas mystère de leur affiliation corporatiste quand ils recrutent une



équipe. Ils proposent alors de payer cash au tarif normal, ou en nature (armes, matériel et accessoires militaires...), avec une prime de 20%. La moitié d'avance, le reste à l'issue de la mission. Si les shadowrunners demandent un panachage entre les armes et l'argent, la part de cash est réduite de 80%. Munitions, chargeurs et accessoires sont pris en compte dans la négociation. Ils peuvent réclamer des véhicules et des drones, mais ces derniers font l'objet d'une négociation distincte.

Ares propose parfois à une équipe en qui elle a confiance de tester un nouvel équipement. Dans ce cas, les shadowrunners doivent revenir lui faire un rapport complet - sans oublier de lui restituer le matériel...

Les équipes qui travaillent pour Ares se voient souvent offrir gratuitement une couverture DocWagon ou autre assurance similaire pour la durée de leur engagement. Toutefois, la mégacorp n'hésitera pas à les laisser sur le carreau si cela peut servir ses intérêts. Ces contrats DocWagon restent la propriété d'Ares et prennent fin à la minute où la Shadowrun se termine. Parfois, les bracelets de position comportent des mouchards intégrés, difficiles à repérer et impossibles à neutraliser.

Les agents corporatistes d'Ares possèdent leur propre contrat DocWagon et sont généralement payés 20% plus cher que les shadowrunners free-lance.

TRAVAILLER CONTRE ARES

"Tirez le premier, tirez beaucoup et tirez le dernier" pourrait être la devise de la sécurité d'Ares. Tous les membres de son personnel (y compris les agents de Knight Errant, d'Hard Corps et les autres) suivent un programme d'entraînement très rigoureux. Ils ont une compétence minimum de 5 dans les armes qu'ils portent, et de 4 en Procédures de Sécurité. N'étant pas limités par le choix des armes ou des munitions, ils optent toujours pour la plus grande puissance de feu disponible. Les gardes de Knight Errant sont un peu mieux entraînés et équipés que les autres. Ils sont, en plus, déployés en équipes complètes et diversifiées (avec des magiciens,

des interfacés, et ainsi de suite). Vous pouvez les considérer comme "professionnels" (Knight Errant) ou "entraînés" (Hard Corps), avec des attributs et compétences équivalents à ceux des personnages.

Les escouades Firewatch de Knight Errant

Les escouades Firewatch se composent de cinq à sept agents d'élite, dont au moins un interfacé et un magicien. Des années d'entraînement en commun leur ont permis de mettre au point leurs propres procédures; il n'y en a pas deux qui réagissent de la même manière. Beaucoup proviennent d'autres sections d'élite, comme les forces spéciales sioux, et combinent donc une grande diversité d'expérience et de tactiques.

Les membres des Firewatch sont toujours équipés du meilleur matériel qui soit - il leur suffit de demander. La plupart sont cybernétisés (y compris les magiciens); leur cyberware

est toujours de classe alpha, au moins, et souvent de classe bêta ou delta.

Il n'y a pas de discrimination de race ou de sexe perceptible au sein des Firewatch; vous avez autant de chance de tomber sur une naine amérindienne que sur un humain blanc. Les mages hermétiques sont, malgré tout, beaucoup plus nombreux que les chamans. Il existe une rivalité amicale entre les différentes équipes, mais rien qui soit de nature à leur faire oublier leur mission. Chaque équipe possède son propre écusson, avec son nom et ses symboles de reconnaissance.

Considérez-les comme des "professionnels", avec des attributs et compétences supérieurs de 1 ou 2 points à ceux des personnages. Leurs magiciens seront toujours des initiés, de grade 3 au minimum, tournés principalement vers les disciplines métamagiques de la Protection et de l'Orientation.

Les Invisibles

Les Invisibles sont des initiés chamaniques, versés dans les techniques magiques et métamagiques de dissimulation et de surveillance - dont plusieurs encore inconnues du grand public. Selon toute vraisemblance, ils constituent un groupe magique et proviennent manifestement des Nations des Américains d'Origine et autres pays Éveillés.

Curieusement, ils ne sont pas formés ni commandés par Ares, mais travaillent en son nom, en relation étroite avec elle. Personne ne sait qui se cache derrière eux ni quels sont leurs véritables objectifs. On ignore même avec qui ils traitent à l'intérieur de la corporation, car ils opèrent totalement en dehors des canaux habituels, aussi bien officiels que clandestins. Peut-être Knight les a-t-il recrutés pour espionner ses ennemis parce qu'ils avaient des buts communs? À moins qu'ils ne travaillent en réalité pour Soaring Owl, ou ne soient envoyés par ceux qui soutiennent Vogel dans l'ombre...

Les Invisibles sont peu nombreux, et doivent être considérés comme des "professionnels", avec des

attributs et compétences supérieurs de 3 points à ceux des personnages.

LA SMARTCAR GM

La Smartcar GM n'est rien d'autre qu'une copie de la Ford Americar (**SRIII**, page 305), avec quelques options protectrices en plus. Ces options sont disponibles sur tous les nouveaux modèles (2061) de véhicules General Motors ou Ares qui ne sont pas spécifiquement destinés à un usage militaire ou sécuritaire; elles augmentent de 50% le prix du véhicule mais ne modifient en rien sa maniabilité, capacité de charge et autres caractéristiques, car tous les modèles ont été redessinés pour les recevoir.

Ces options sont les suivantes:

- Deux points de blindage standard.
- Un système antiviol d'indice 5 composé d'un clavier alphanumérique et d'un lecteur d'empreintes digitales. Le système comprend également un PanicButton (4) à déclenchement automatique (**SRIII**, page 289), qui peut être activé sur demande (en pressant un bouton ou en formulant une phrase codée à voix haute) et inclut par ailleurs un émetteur de signaux (**SRIII**, page 287). Une fois l'antivol activé, la Lone Star réagit comme si le véhicule se trouvait dans une zone de sécurité A. Dans les secteurs placés sous la responsabilité de Knight Errant, le système peut être réglé de manière à contacter KE au lieu de la Lone Star, pour un abonnement de 1 000 ¥ par mois. Knight Errant interviendra comme si le véhicule se trouvait dans une zone AA et facturera ses services en conséquence. Mais le système a ses limites, et si le PanicButton est déclenché dans une zone de sécurité Z, il sera purement et simplement ignoré.

Ces options sont intégrées au véhicule et n'affectent en rien son FC, sa Charge ou n'importe quelle autre de ses caractéristiques.

UTILISATION D'AZTECHNOLOGY

Selon les points de vue, Aztechnology est soit la mégacorp la plus aimée de la planète, soit la plus détestée. Tous les shadowrunners connaissent son art consommé de la manipulation médiatique, son extrême paranoïa et son ambition d'instaurer un nouvel empire aztèque. Mais pour le grand public, c'est une productrice respectable de biens de consommations; et le brave citoyen continue à manger ses Nuke 'em burgers sans se poser de questions.

OPÉRER POUR LE COMPTE D'AZTECHNOLOGY

Travailler pour Aztechnology revient à travailler sans jamais vraiment savoir pour qui. La corpo sait parfaitement qu'elle a mauvaise réputation, et préfère recruter en se faisant passer pour une autre. Souvent, ses Johnson présentent leurs missions comme si elles étaient dirigées contre Aztechnology, pour mieux ferrer le poisson. D'ailleurs, avec les tensions qui règnent au sein du conseil d'administration, ce n'est pas toujours un mensonge.

Les buts personnels

En tant que mégacorp, Aztechnology cherche à étendre l'influence de

sa culture aztèque à travers le monde. Toutefois, le conseil d'administration parvient rarement à se mettre d'accord sur une ligne de conduite claire; chacun de ses membres a son idée sur la manière de procéder - et de servir sa propre cause au passage. C'est pourquoi, finalement, chacun préfère prendre des initiatives de son côté... Entre les années 2020 et 2040, la mégacorp adopta une stratégie économique et militaire agressive pour étendre les frontières de l'Aztlan. Et puis, la défection des NAO et l'opposition de l'Amazonie et de la Cour corporatiste l'obligea à revenir à des méthodes plus subtiles. Dans les années 2050, Oscuro voulut s'appuyer sur la magie du sang pour provoquer le passage au monde suivant, dans lequel Aztechnology règnerait en maître; il échoua, et Domingo Chavez usurpa les rênes du pouvoir et exila de nombreux partisans d'Oscuro au Yucatan afin de poursuivre librement ses propres desseins.

Pendant ce temps, les autres membres du conseil d'administration continuent à intriguer dans leur coin, souvent les uns contre les autres. Comme tous ne sont pas connus, bon nombre de leurs actions sont totalement imprévisibles. En fait, certains pensent même que Chavez ne serait pas le véritable maître du conseil, mais un simple pantin dont quelqu'un tirerait les ficelles dans l'ombre.

L'embauche des shadowrunners

Aztechnology n'embauche pratiquement jamais ses shadowrunners directement. Elle les contacte par l'intermédiaire de l'une de ses innombrables holdings, filiales ou sociétés écrans.

Aztechnology paie bien, souvent au-dessus (125 à 150%) des tarifs habituels. Si la société écran retenue pour s'adresser aux shadowrunners s'y prête, elle pourra proposer de leur verser la moitié en nature (services ou biens de consommation; il peut s'agir de repas gratuits, de matériel électronique ou même de vacances à l'étranger).

Le Big A utilise des shadowrunners pour quasiment tous les types de mission habituels, à l'exception des assassinats - qui restent le privilège des Gardes Léopards et des mages du sang.

TRAVAILLER CONTRE AZTECHNOLOGY

Aucune de ses concurrentes n'apprécie Aztechnology, et les autres mégacorps déploient contre elle tout l'arsenal des opérations illégales. Les filiales du Big A jouissent généralement d'un trop grand degré d'autonomie pour être dans les petits papiers de la maison-mère; des shadowrunners en quête d'infos de première main n'auront souvent pas d'autre choix que de s'infiltrer sur un site important d'Aztechnology, voire même se glisser en Aztlan. Dans la plupart des cas, les runs contre Aztechnology elle-même (pas ses filiales) sont payés le double ou même le triple du prix habituel.

Aztechnology Corporate Security

L'ACS est à la fois un service de sécurité et une armée. Ses agents de base sont bien entraînés, mais manquent trop d'expérience et d'imagination pour s'adapter rapidement. Ils compensent ce handicap par leur puissance de feu. Considérez-les comme "partiellement entraînés", avec des



INFORMATIONS DE JEU

caractéristiques et des compétences inférieures de 1 point à celles des personnages; ceux affectés à des missions de police auront fréquemment un ou plusieurs implants de cyberware. Les gardes de sécurité sont "entraînés", avec des caractéristiques et compétences équivalentes à celles des personnages; la plupart portent du cyberware ou du bioware, voire des sorts fixés ou activés. Leurs officiers sont un cran au-dessus.

Les troupes de l'ACS comportent plus de magiciens que la plupart des autres services de sécurité corporatistes, notamment une proportion étonnante de chamans qui honorent les totems aztèques. Mieux entraînés que la moyenne, ils sont parfaitement intégrés aux équipes de surveillance (on en compte au moins un pour sept gardes). Traitez-les comme des PNJ "entraînés" de niveau équivalent aux personnages.

Les Gardes Léopards et Jaguars

Les Gardes Léopards et Jaguars sont les troupes d'élite de l'ACS. Les Léopards forment la dernière ligne de défense de tous les sites Aztechnology hors de l'Aztlan. Les Jaguars assurent la défense du siège d'Aztech à Tenochtitlán et d'autres sites importants disséminés en Aztlan. Les deux adhèrent à un code du guerrier dérivé des anciennes pratiques aztèques. Ils préfèrent prendre l'adversaire vivant (pour le sacrifier ensuite) et ne renoncent jamais à le poursuivre. Certains Jaguars ont parfois demandé leur démobilisation afin de pouvoir traquer un ennemi qui s'était enfui à l'étranger.

Les Léopards sont à considérer comme des "professionnels" équivalents ou supérieurs aux personnages. Équipés de cyberware, de bioware et de protection magique, ce sont par ailleurs des spécialistes de leurs armes. Plus d'un sur cinq est magicien; on compte énormément d'adeptes parmi eux.

Les Jaguars sont des "professionnels" supérieurs aux personnages, équipés d'implants et de matériel dernier cri.

La sécurité matricielle

Dans un nœud d'Aztechnology, la première alerte déclenche généralement l'intervention d'un decker de l'ACS (un "professionnel" équivalent aux personnages). Les suivantes peuvent attirer d'autres deckers, ainsi que de la glace blanche et grise dans un système périphérique (elle sera systématiquement noire dans un système central). La troisième alerte provoque presque toujours l'activation d'une CI trace.

Quand ils ne sont pas de garde, les deckers de l'ACS fouillent activement la Matrice - en particulier Shadowland et d'autres serveurs fréquentés par les shadowrunners - à la recherche de petits curieux éventuels. Quand un personnage se renseigne sur Aztechnology dans la Matrice, procédez à un test de Renseignement pour la mégacorp (voir page 124); le seuil de difficulté est de 6, plus la compétence Informatique du decker. Un succès signifie qu'un decker d'Aztechnology repère la recherche. À vous de décider de la réaction de l'ACS, mais la procédure courante consiste à remonter jusqu'à l'indiscret pour le capturer et l'interroger.

Les mages de sang

Depuis l'avènement de Domingo Chavez et la chute d'Oscuro, les mages de sang ont perdu l'essentiel de leurs ressources et de leurs privilèges. Ils sont toujours là, mais moins actifs et moins en vue; certains se cachent,

d'autres ont pu conserver leur place en se ralliant à Chavez. Ils remplissent surtout des fonctions religieuses ou bien se livrent à la sorcellerie rituelle, à la torture et au meurtre commandité. Ce sont presque toujours des initiés (de grade 8 au minimum), considérés comme des "professionnels" supérieurs ou largement supérieurs aux personnages.



UTILISATION DE CROSS

Cross Applied Technologies a parfaitement conscience de n'être qu'un petit poisson dans le bassin aux murènes qu'est la Cour corporatiste. Elle n'a survécu jusqu'ici que grâce au talent de deux vétérans chevronnés: Lucien Cross et Leonard Aurelius. Tous deux se comportent comme s'ils étaient en pleine Guerre Froide, et non comme de simples hommes d'affaires en proie à une concurrence régulière.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE CROSS

Les opérations clandestines de Cross sont des frappes chirurgicales: précises et réglées comme du papier à musique. Elles s'appuient presque toujours sur un allié dans la place, une taupe chargée d'ouvrir la porte aux saboteurs. Les agents des Séraphins sont souvent infiltrés si profondément que Cross doit engager des shadowrunners pour les récupérer; tout se déroule alors comme une exfiltration standard, sans même que la corpo prise pour cible ne se rende compte que son transfuge était un espion depuis le début.

Les buts personnels

En tant que corporation, Cross n'a qu'un ennemi: Ares Macrotechnology. Grâce au soutien de Leonard Aurelius et au talent des Séraphins, elle a réussi jusqu'ici à anticiper les attaques de Knight et à s'en protéger. Knight en est conscient, c'est pourquoi il fait de plus en plus appel à des agents extérieurs pour éviter les fuites.

L'objectif personnel de Lucien Cross est de voir sa corpo prospérer en tant que AAA. Il reconnaît la compétence d'Aurelius dans ce domaine et se fie de plus en plus à lui, malgré les réticences de certains membres du conseil d'administration. C'est d'ailleurs sur le conseil d'Aurelius qu'il a autorisé dernièrement un durcissement des opérations contre Novatech, dans l'espoir d'utiliser contre Ares les actifs qu'il lui prendra. Cross a également renforcé les liens avec Aztechnology, pour ouvrir des débouchés privilégiés à ses produits tout en combinant ses efforts anti-Ares avec les siens.

Actuellement, les Séraphins sont partagés. Beaucoup s'estiment trahis par l'intégration d'Aurelius et la liberté dont il jouit; certains ont même outrepassé les ordres et cherchent comment déstabiliser Aurelius. En contact étroit avec les membres du conseil hostiles à Aurelius, ils sapent indirectement l'autorité de Lucien Cross, ouvrant la voie à de sérieuses difficultés futures.

Aurelius continue, pour sa part, à démontrer sa valeur et son attachement à la mégacorp, en luttant contre Ares tout en faisant fructifier Cross Global Development. Le

INFORMATIONS DE JEU

manque de confiance et l'hostilité ouverte que lui témoignent certains de ses collègues commencent malgré tout à lui porter sur les nerfs, et la prochaine de leurs provocations risque d'entraîner une riposte cinglante.

L'embauche des shadowrunners

Par le passé, les opérations nécessitant de la finesse ou une certaine confiance étaient assurées par les Séraphins, et les travaux moins reluisants par des shadowrunners. Même ces derniers travaux étaient organisés et planifiés dans les moindres détails, et les shadowrunners étaient censés suivre le plan à la lettre. S'ils n'avaient pas de decker, la compagnie leur en fournissait un (parfois sans leur dire d'où il venait). On ne leur proposait jamais de contrat d'exclusivité, même si certains étaient parfois recrutés pour intégrer les Séraphins.

Aujourd'hui, cette politique est toujours en vigueur, mais Aurelius a entrepris de faire évoluer les habitudes. Il confie de plus en plus de missions à des shadowrunners, et propose même un contrat à certaines équipes. Celles qui acceptent touchent, en général, de quoi assurer un niveau de vie moyen (soit 5000 ¥ par mois), plus un bonus selon leur expérience et des primes pour les opérations délicates; elles peuvent aussi choisir de toucher leur paye en produits Cross, et notamment en logiciels.

Les shadowrunners embauchés par Cross doivent souvent passer au debriefing à l'issue d'un travail, la corpo tenant à s'assurer qu'aucune information ne lui a échappé. On les encourage également à faire main basse sur toutes les données négociables qu'ils peuvent recueillir dans le cadre de leurs missions, en les payant jusqu'à 150% de leur valeur standard.

TRAVAILLER CONTRE CROSS

Aux yeux des autres mégacorps, Cross Applied Technologies est une parvenue qui n'a pour elle que l'appui du gouvernement et ses rêves de grandeur. Elle fabrique néanmoins des produits de qualité. Depuis son accession à la Cour corporatiste, elle est de plus en plus souvent prise pour cible par ses concurrentes. Ares finance de nombreuses shadowruns contre elle, souvent au double, voire au triple du tarif habituel.

La sécurité physique

Tous les sites Cross comptent au moins un decker et un interfacé de garde en permanence. Les systèmes de surveillance, le matériel et le personnel sont spécifiquement conçus et organisés pour fonctionner en totale harmonie.

Pour Cross, les informations ont plus de valeur que le tableau de chasse; c'est pourquoi sa sécurité mise plutôt sur la dissuasion et les armes incapacitantes. Parfois, elle laisse s'enfuir des shadowrunners dans l'espoir de remonter grâce à eux jusqu'au commanditaire.

Son personnel de sécurité est légèrement armé et protégé, mais très bien entraîné (des "professionnels" équivalent aux personnages, spécialisés dans le maniement des armes étourdissantes). Il fait rarement appel aux protections magiques, et ne compte que très peu de magiciens (presque toujours hermétiques) dans ses rangs.

La sécurité matricielle

Les deckers de Cross sont considérés comme "entraînés" et de niveau équivalent à celui des personnages, mais leurs logiciels et leurs decks sont d'un niveau supérieur, parfois même largement supérieur. Ils opèrent souvent par deux.

Les systèmes Cross regorgent de CI traces. Ils disparaissent presque entièrement sous la glace blanche et grise, mais on n'y voit presque jamais de glace noire.

Les Séraphins

Ils constituent l'un des meilleurs réseaux d'espionnage du monde. Leurs agents sont très différents les uns des autres, mais toujours hautement spécialisés. Certains travaillent dans la recherche, d'autres dans la sécurité et la protection, d'autres enfin dans l'espionnage et le sabotage en tout genre. Considérez-les comme des "professionnels" supérieurs aux personnages, spécialisés dans une ou deux compétences. Ils ont accès à tout le matériel qui leur est nécessaire, ainsi qu'à un cyberware de classe alpha ou bêta. Ils ne s'engagent jamais dans une opération sans l'avoir longuement et minutieusement préparée, avec de multiples plans de secours.

Ils recrutent indifféremment des agents des deux sexes, mais on compte très peu de métahumains (principalement des elfes et des nains) dans leurs rangs.

LE CYBERDECK BABEL

Le Babel est une machine populaire dans les ombres en raison de son prix, de sa capacité mémoire, de ses utilitaires de programmation et de la solidité de son boîtier. Il possède un MPCP 5 (Solidité 3, Évasion 4, Masque 4, Senseurs 4), un boîtier d'indice 3 (balistique 3, impact 4) et un kit de programmation intégré.

Ce kit procure un bonus de travail de +2 pour l'élaboration d'un programme sur le Babel; si l'utilitaire

LE CYBERDECK BABEL

Indice du deck	Renfort	Mémoire active	Mémoire de stockage	Vitesse d'E/S	Accroissement de réponse	Coût
MPCP-5	2	1 000	1 000	200	0	70 000

L'UTILITAIRE QUICK CODER CROSS

Indice	Taille (en MP)	Coût	Disponibilité	Index de rue
3	54	5 400 ¥	2/7 jours	1
4	112	22 400 ¥	4/7 jours	1,5
5	200	40 000 ¥	4/7 jours	1,5

INFORMATIONS DE JEU

programmé fait moins de 500 Mp, le bonus passe à +3. Le Babel ne permet pas d'aller dans la Matrice quand il est en train de programmer.

L'utilitaire Quick Coder

Il s'agit d'un système semi-expert capable de programmer tout seul des utilitaires rudimentaires. Une fois installé dans l'ordinateur et lancé (occupant, donc, son quota de mémoire active), il peut programmer d'autres utilitaires avec une compétence Informatique égale à son indice (sous réserve qu'il reste suffisamment de mémoire active pour le nouveau programme). Appliquez les bonus de travail appropriés (double mémoire, kit de programmation...). Quick Coder permet uniquement d'obtenir des utilitaires simples, sans options. Il ne peut pas programmer non plus de structures autonomes.

Quick Coder sert principalement aux deckers qui n'ont pas le temps de concevoir leurs logiciels tout seuls. Quand un decker s'aide de cet utilitaire, prenez la moyenne de leurs compétences Informatique (arrondie à l'entier supérieur) pour déterminer le temps de programmation.

Mais Quick Coder n'est qu'un programme, et il n'est pas parfait. Si on lui confie plus de la moitié du travail (déterminée par le nombre de jours de programmation), l'indice de l'utilitaire obtenu sera inférieur de 1 point au résultat escompté.

Pour tout achat d'un Babel, on vous propose Quick Coder avec une remise de 25%.

Les règles de programmation sont détaillées pages 100-102 de **Réalités Virtuelles 2.0**.

UTILISATION DE MITSUHAMA

Tout en noir et chrome - une menace mortelle à la pointe de la technologie - voilà l'image que présente Mitsuhamas au consommateur, au monde des affaires et à la communauté des ombres. MCT ne plaisante pas. Que vous travaillez pour elle ou contre elle, mieux vaut laisser votre humour de côté.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE MITSUHAMA

MCT croit à la diversité - elle peut recruter n'importe qui pour n'importe quelle opération. Voilà qui réduit un peu son efficacité, sans doute, mais qui la rend aussi moins prévisible. Elle rattrape les éventuelles mal-adresses en gardant la haute main sur le déroulement des opérations; quand vous travaillez pour MCT, vous jouez selon ses règles.

MCT n'accepte pas l'échec, que ce soit celui de ses employés, de ses dirigeants ou de ses shadowrunners. Elle le punit toujours avec une grande sévérité, parfois par une mort lente dans les cas les plus graves. Elle fait appel au Yakusa pour traquer ses brebis galeuses; l'organisation est puissante, et elle peut attendre des années pour se venger s'il le faut.

Les buts personnels

Mitsuhamas ne connaît pratiquement aucun problème d'objectifs personnels au sein de ses dirigeants - soit vous faites partie de la communauté corporatiste, soit vous êtes un étranger. Sa direction est assez soudée à cet égard.

En revanche, MCT a parfois des difficultés dans ses contacts avec le Yakusa. Quand Hanzo Shotozumi a créé son propre renko à Seattle (cf. *New Seattle*), il a rompu tout lien avec MCT puisque la mégacorp avait une alliance avec ses anciens supérieurs, le Watada-renko, au Japon. Cette rupture a fait perdre à MCT Amérique du Nord un grand nombre de contacts et d'hommes de main, l'obligeant à recourir davantage aux shadowrunners - pour un risque d'échec plus important. Le conseil d'administration serait prêt à passer un accord avec l'oyabun Shotozumi, mais il a les mains liées par ses engagements antérieurs.

L'embauche des shadowrunners

Mitsuhamas préfère engager des shadowrunners recommandés par le Yakusa, plus susceptibles que les autres de se comporter avec honneur. Une fois parvenue à un accord, la mégacorp demande à ses recrues de se conformer point par point au plan qu'elle a fixé et d'obéir aux ordres - même s'ils n'ont aucun sens. L'obéissance est plus appréciée que la faculté d'improvisation.

Beaucoup d'opérations MCT impliquent la délivrance d'un "message", ce qui amène souvent les shadowrunners à faire des choses assez inhabituelles - rédiger une note, disperser une foule de curieux, s'introduire quelque part pour y déposer quelque chose ou encore couper l'oreille (ou le doigt, ou le croc) de quelqu'un sans le tuer.

MCT paye pratiquement double tarif pour toutes ses opérations, mais préfère payer en monnaie corporatiste (à moins que son identité ne soit gardée secrète). Ses Johnson règlent parfois en monnaie corporatiste même quand l'accord préalable portait sur des nuyens. Si les shadowrunners hésitent à se fournir chez MCT, la corpo peut leur indiquer de nombreux arrangeurs du Yakusa qui acceptent sa monnaie (quoique à un tarif supérieur, après prise en compte de l'index de rue).

TRAVAILLER CONTRE MITSUHAMA

Le vaste panel d'activités de MCT en fait une cible de choix pour pratiquement n'importe laquelle de ses concurrentes, d'Aztechnology à Wuxing. Les shadowruns dirigées contre elle sont payées au tarif normal, sauf celles qui ciblent spécifiquement une zone zéro, qui se négocient généralement au prix fort.

L'implication de MCT avec la pègre signifie que le run le plus simple peut se heurter à une intervention du Yakusa; l'organisation peut avoir eu vent de l'opération, ou se trouver sur place pour apporter une protection supplémentaire, ou même être engagée par MCT pour exercer des représailles contre les shadowrunners.

Dispositif de sécurité

Les gardes de Mitsuhamas (habituellement "entraînés" et de niveau équivalent aux personnages) sont là pour renforcer les systèmes de sécurité électroniques et

sont formés à tirer pour tuer. Parfaitement intégrés au dispositif, ils déferlent souvent par vagues pour submerger l'adversaire. Ils portent fréquemment des armures de sécurité moyenne et des fusils d'assaut, et certains portent même des armes lourdes.



INFORMATIONS DE JEU

Leurs chefs d'escouades sont plus expérimentés. Considérez-les comme des "professionnels" supérieurs aux personnages. Le gros des équipes de sécurité de MCT se compose de Japonais humains. Les métahumains sont très rares, car le racisme est une institution dans cette mégacorp; les femmes, en revanche, sont beaucoup plus présentes.

MCT n'épargne pas ses efforts en matière de protection magique et recourt à tous les moyens connus, des biofibres aux barrières en passant par les sorts fixés qui se déclenchent automatiquement. Les magiciens, mages hermétiques surtout, sont nombreux sur ses sites. Considérez-les comme des "professionnels" équivalents aux personnages. Les chiens de garde paranaturels, toujours accompagnés d'au moins un dresseur, sont très largement utilisés. Les plus dangereux sont surveillés par un dresseur magicien qui maîtrise des sorts comme Contrôle des Animaux.

Mais les éléments les plus redoutables du dispositif de défense de MCT sont avant tout technologiques; ce sont des systèmes automatiques froids, mortels et sans visage allant du monofilament au canon-sentinelle. La plupart des sites MCT sont entourés d'une zone zéro, un périmètre particulièrement meurtrier- rien n'y entre, rien n'en sort. Les interfacés ("entraînés" et supérieurs aux personnages), les drones et les robots sont monnaie courante.

Autocanons

MCT utilise des systèmes d'armes automatiques standard (SRIII, page 233) montés sur des tourelles escamotables qui leur fournissent un arc de tir de 60 degrés. Généralement équipés d'une MMG Ultimax (SRIII, page 276), ils sont asservis à l'interfacé quand il y en a un sur le site. Ils peuvent être programmés pour laisser passer le personnel, identifié au moyen d'un émetteur de signaux spécial, et ne tirer que sur les intrus; ils ont généralement un indice de Senseurs de 3 pour l'identification des cibles.

Mitsuhamas place généralement ses armes automatiques à l'extérieur sur le pourtour de ses installations, mais on en trouve parfois à l'intérieur, montées derrière un panneau coulissant du plafond, des murs ou du sol, prêtes à jaillir à la demande.

Gaz

Les gaz sont principalement employés dans les bâtiments équipés de sas et autres vestibules étanches, capables d'isoler une zone zéro en cas d'alerte. Quand

des intrus pénètrent dans une pièce piégée, il suffit de verrouiller à distance toutes les ouvertures (portes et fenêtres ont généralement un indice de barrière de 12). Le gaz peut ensuite se déverser par des conduits dissimulés dans le sol ou dans le plafond. Ces gaz de sécurité agissent d'ordinaire par simple contact avec l'épiderme, de sorte que les filtres ou les masques respiratoires ne servent à rien contre eux. Le plus fréquemment utilisé est le Neuro-étourdissant VIII (SRIII, page 247), mais MCT emploie parfois deux gaz mortels de sa fabrication, le Sept-7 et l'Anneau Vert 8.

Sept-7

Dégâts: 10F

Vitesse de progression: 1 tour de combat

Anneau Vert 8

Dégâts: 10G

Vitesse de progression: Instantanée

Description: Ces deux gaz sont incolores, inodores et conçus pour pénétrer les combinaisons protectrices standard. Ce genre de combinaison rajoute simplement 2 tours de combat à la vitesse de progression. Il existe des combinaisons militaires spéciales qui protègent contre ces gaz, mais il est difficile de s'en procurer (15 000 ¥, disponibilité 8/2 semaines, index de rue 2).

Ces deux gaz provoquent des crampes, des nausées et des troubles de la vision. Chaque tranche de deux cases cochées sous l'effet du gaz rajoute un malus de +1 à tous les seuils de réussite de la victime. Ces effets perdurent pendant une durée de 10 minutes par point de malus; les deux gaz s'oxydent et deviennent inertes après dix minutes d'exposition à l'air.

Robot de surveillance série Hachiman

Dernier joujou MCT à destination des zones zéro, l'Hachiman apporte une dimension "robotique" à l'art de mettre à mort les intrus. Il s'agit d'un robot de sécurité de haute technologie, équipé d'un cerveau robotique, d'une armure et d'armes lourdes. Programmé pour patrouiller dans un secteur précis à la recherche d'éventuels intrus, il sait généralement identifier et ignorer les cibles "amies". Monté sur chenilles, il a un tronc humanoïde et une tête farcie de Senseurs conçue pour évoquer vaguement un casque de samouraï. Les règles concernant les robots sont détaillées page 67 de **Rigger 2**. Les Hachiman sont extrêmement rares.

ROBOT DE SÉCURITÉ HACHIMAN

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure/ Blindage	Signature	Pilote	Senseurs	Réserve d'apprentissage
3/6	10	2	2/5 (7)	7	3	5	3

Initiative: 6 + 4D6

Autonomie: 100 km (10 h en mode surveillance)

Carburant: électricité

Coût: 70000 ¥

Autres caractéristiques: Coque absorbante de signaux radars (1), micro-tourelle équipée d'une mitrailleuse Ultramax, interface de contrôle à distance, installation d'interface, projecteur

INFORMATIONS DE JEU

UTILISATION DE NOVATECH

Novatech est une extension de Richard Villiers et, dans une moindre mesure, de Miles Lanier. C'est une machine corporatiste bien huilée, méticuleusement construite à force de volonté et de détermination pour réussir et récolter les fruits de l'influence et du pouvoir.

Étant la plus petite des mégacorps et ne devant son statut AAA qu'à un détail juridique, Novatech doit se montrer gourmande et agressive. Elle fait tout son possible pour gagner du terrain et réagit brutalement à tout ce qui peut mettre sa survie en péril.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE NOVATECH

Avec Miles Lanier à la tête de son service de sécurité, Novatech emploie plus de shadowrunners que n'importe laquelle de ses concurrentes. Ses Johnson savent reconnaître le talent quand ils le voient, et ils s'efforcent d'en tirer le meilleur. Bon nombre d'agents de la sécurité de Novatech proviennent d'ailleurs de la communauté des ombres.

Malgré ses nombreuses accointances avec le milieu des ombres, Novatech n'oublie pas qui elle est. Si elle vous adresse une proposition, c'est qu'elle estime que vous êtes bon. Si elle vous envoie des tueurs, c'est qu'elle estime que vous étiez trop bon.

Les buts personnels

Villiers calcule tout en termes de gains et de pertes. Si le succès exige de battre en retraite devant le feu, pas de problème. La soif de vengeance et la rancune ne font qu'obscurcir la réflexion commerciale. Voilà pourquoi il ne nourrit aucun ressentiment à l'encontre de ses anciens collègues de Fuchi, pas plus qu'il n'accorde trop d'importance à ses nouveaux rivaux, comme Ares.

Lanier continue à réfléchir et à se comporter comme le sniper qu'il était. Il préfère les assassinats sans bavure, qui gardent toute la distance possible entre Novatech et la victime. Il est bien conscient des limites de sa corpo, mais veille à rendre systématiquement la monnaie de leur pièce à ses adversaires.

L'embauche des shadowrunners

Novatech est encore en pleine réorganisation de son service de renseignement occulte. C'est pourquoi elle est toujours en quête de nouveaux talents. Lanier a même été jusqu'à proposer à des shadowrunners, pris au cours d'une opération contre Novatech, de se retourner contre leur employeur et de travailler pour lui.

Novatech paie ses nouvelles recrues légèrement au-dessus de la moyenne (5%), mais augmente régulièrement ses tarifs jusqu'à atteindre 25% de plus que le taux ordinaire. Elle peut régler en nature à prix d'ami, notamment en cyberdecks, utilitaires, armement Cavalier Arms, cyberware Pioneer ou même en chirurgie dans une Nightingale's Body Shop. La politique de la maison abandonne aux shadowrunners tous les extra éventuels ramassés en cours de mission - mais Novatech leur offre souvent un bon prix pour les plus intéressants.

Lanier a été tout au long de sa carrière un pionnier dans l'utilisation des agents corporatistes; il l'est encore aujourd'hui. Récemment, il a pris plusieurs équipes de

shadowrunners sous contrat tout en les autorisant à effectuer d'autres missions à côté - sous réserve que ces missions ne concernent pas Novatech de près ou de loin. Il considère naturellement qu'ils doivent lâcher séance tenante ce qu'ils sont en train de faire dès que Novatech a besoin d'eux.

Lanier est incroyablement consciencieux dans son travail. Il mène une enquête scrupuleuse sur le passé des shadowrunners qu'il recrute, non pas pour le jeter à la figure mais pour avoir un moyen de pression en cas de nécessité.

TRAVAILLER CONTRE NOVATECH

Sa faiblesse actuelle fait de Novatech une cible privilégiée pour les corporations qui veulent profiter de la chute de Fuchi. Les shadowruns dirigées contre elle se paient au tarif standard, ou en dessous. Lanier lui-même joue sur cette apparence de faiblesse, tout en renforçant son dispositif de sécurité.

Nakatomi, ex-dirigeant de Fuchi passé désormais chez Renraku, est prêt à payer le double ou le triple du prix pour des opérations contre Novatech; la plupart d'entre elles ont pour vocation d'entraîner un maximum de morts et de dégâts matériels.

Dispositif de sécurité

Lanier a organisé la sécurité de Novatech de manière à entraver le plus possible l'action des shadowrunners. Son premier rideau défensif est toujours passif. Les gardes et les systèmes électroniques mettent l'accent sur la qualité plutôt que sur la quantité, même si la plupart des appareils se doublent d'un dispositif de secours en cas de défaillance. Les interfaces et systèmes de surveillance sont monnaie courante, mais leurs drones sont rarement armés.

L'objectif premier du service de sécurité est la neutralisation et la capture des intrus; Lanier préfère toujours se réserver la possibilité de les interroger, voire de s'en servir contre celui qui les envoie. La mégacorp est toujours avide d'infos de première main.

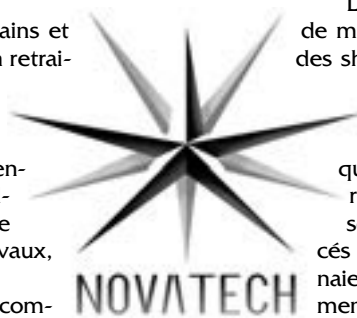
Les gardes et interfaces de Novatech sont des "professionnels" de niveau équivalent aux personnages, généralement spécialisés dans deux compétences d'armes. Ils sont indifféremment des deux sexes et de tous les métatypes.

Novatech accuse un certain retard dans le domaine des magiciens de sécurité, mais ceux dont elle dispose sont "professionnels", d'un niveau équivalent aux personnages et presque toujours initiés. On trouve parmi eux presque autant de chamans que de mages. Pour compenser la faiblesse de leur nombre, Novatech s'en remet aux barrières astrales et donne pour consigne à ses gardes de toujours s'occuper du magicien en premier.

La sécurité matricielle de Novatech représente ce qui se fait de mieux. Elle utilise peu de CI traces, mais fait un usage abondant de la glace grise en cascade et de la glace noire psychotrope.

Magie noire

Oméga Noir est un groupe initiatique hermétique composé exclusivement de mages de combat. Lorsqu'il appartenait encore à Fuchi, sous l'autorité de Samantha



Villiers, il avait une orientation plus générale; mais il a été refondé depuis par Samantha et par Miles Lanier. Il compte actuellement une douzaine de membres, tous initiés de grade 5 au minimum, et doté d'un cyberware de combat à la pointe de la technologie (dont une partie de classe delta). Considérez ces mages comme des "professionnels" largement supérieurs aux personnages. Au moins deux d'entre eux sont spécialisés dans les arts cybermagiques.

Novatech ne fait appel à Oméga Noir que lorsqu'elle doit sortir la grosse, grosse artillerie. À l'occasion, deux de ses membres sont parfois détachés en renforts dans une Shadowrun particulièrement cruciale.

Un deuxième groupe initiatique appelé Alpha Noir est ouvert aux hermétiques comme aux adeptes et fait office de centre d'entraînement pour les futurs membres d'Oméga Noir. Quand il ne s'adonne pas à la recherche, ce groupe s'occupe essentiellement d'assurer la sécurité astrale et le contrôle des métacréatures sur les sites majeurs de Novatech. Ses membres sont des initiés de grade 3 au minimum et peuvent être considérés comme des "professionnels" de niveau équivalent ou supérieur à celui des personnages.

Un troisième groupe initiatique, appelé Nova Noire, a été fondé récemment. Exclusivement composé de chamans, il remplit les mêmes missions qu'Alpha Noir et Oméga Noir.

Les Chats de Shroedinger

Ce qui n'était à l'origine qu'un club privé où se retrouvaient les deckers de Fuchi favorables à Villiers est aujourd'hui un cercle beaucoup plus fermé de deckers de Novatech. Au nombre d'une vingtaine, dont au moins la moitié de deckers de combat, les Chats se reconnaissent à l'étrangeté esthétique de leurs programmes et de leurs icônes escheriennes. Ils ont la réputation d'être aussi cinglés que compétents.

Les Chats n'ont pas d'attributions précises ni de stratégie clairement identifiable, même si certains d'entre eux sont passés maîtres dans l'art de l'infiltration pour accéder à des systèmes coupés de la Matrice. Lanier les utilise de plus en plus volontiers, en particulier lorsqu'il s'agit de se renseigner sur une équipe de shadowrunners.

Les Chats deckers de combat peuvent être considérés comme des "professionnels" supérieurs aux personnages, et les autres comme des PNJ "partiellement entraînés", supérieurs aux personnages également. Ils sont généralement équipés des meilleures consoles et utilitaires que Novatech peut leur fournir.

UTILISATION DE RENRAKU

Avant la guerre des corpos, Renraku avait tout pour elle - ses concurrentes tombaient comme des mouches, ses inventions avaient des années-lumière d'avance sur tout le monde et elle se préparait à défier Saeder-Krupp pour le premier rang mondial des mégacorps. Depuis, tout est parti à vau-l'eau - son avance a fondu, elle a perdu sa principale arcologie et son président s'est mis en congé permanent. Elle est toujours dans une passe difficile, mais fait de son mieux pour redresser la situation.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE RENRAKU

Renraku explore toutes les pistes pour retrouver sa grandeur perdue, et une bonne partie de ses nuyens se déversent dans les ombres. La concurrence est rude entre elle et le Groupe de Prospérité du Pacifique; ses Johnson aiment particulièrement prendre Yamatetsu pour cible en raison du soutien qu'elle apporte aux méta-humains. Renraku travaille aussi à repousser certaines japanocorpos comme Yakashima, qui tentent d'exploiter sa faiblesse. Entre les missions au cœur de l'arcologie et l'acquisition d'anciennes firmes Fuchi pour empoisonner la vie de Villiers, elle ne manque pas de shadowrunners à proposer à droite et à gauche.

Les buts personnels

Sans la présence d'un homme fort, les membres du conseil d'administration de Renraku passent le plus clair de leur temps à se montrer du doigt et à se rejeter leurs différentes fautes sur le dos. Certains considèrent avec suspicion la disparition d'Inazo Aneki au plus mauvais moment, d'autres désespèrent de le voir revenir et craignent que Nakada n'ait pas la poigne nécessaire pour maintenir la cohésion de la mégacorp.

Le coup fourré de Lanier a sérieusement ébranlé la confiance qu'ils pouvaient accorder aux étrangers, ce qui rend la position de Nakatomi difficile. Il lorgne malgré tout sur le fauteuil de Nakada. Le capital confiance de Yukiako Watanabe s'effrite également, car c'est elle qui a introduit Lanier et elle avait connaissance du projet de l'IA et des otakus, dont il est inutile de rappeler l'issue.

Novatech est en tête de liste de ses cibles, sous l'impulsion de Nakatomi principalement mais aussi et surtout pour reconstruire l'empire Renraku.

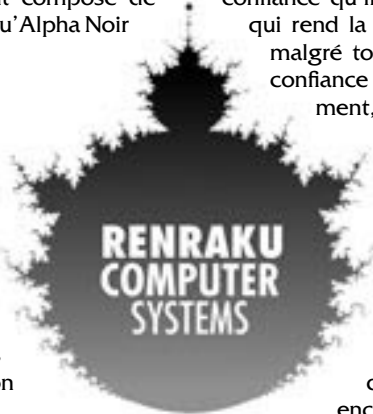
La querelle de Nakatomi est en train de tourner à l'obsession; elle n'affecte pas encore la politique globale de Renraku mais, si elle le faisait, cela pourrait provoquer de sérieuses tensions au sein du conseil d'administration.

Plusieurs membres du conseil d'administration et directeurs de branches régionales montent Shadowrun sur Shadowrun pour déterrer tout ce qu'ils peuvent sur Deus et ses acolytes otakus. Sherman Huang en particulier, qui est allé jusqu'à commanditer des runs contre les renseignements militaires des UCAS et les archives de Novatech.

L'embauche des shadowrunners

Renraku a sauté à pieds joints dans le marché des ombres, et elle y claque ses nuyens comme s'il en pleuvait. Beaucoup des missions qu'elle propose sont d'une extrême urgence, et manquent donc de préparation et de recherches préliminaires. Cela veut dire que la corpo n'a pas les moyens de se montrer exigeante vis-à-vis du recrutement, mais comme bon nombre de ses shadowrunners tournent au désastre (tout spécialement celles qui visent l'arcologie), elle a quand même de plus en plus de mal à embaucher.

Renraku est pourtant une bonne cliente pour des shadowrunners: souple, généreuse, sécurisante et jamais en panne de propositions. Actuellement, ses Johnson offrent parfois deux ou trois runs à la fois pour garder leurs shadowrunners occupés et heureux.





Renraku préfère toujours commencer par tester ses nouveaux contacts, par l'intermédiaire d'un Johnson spécial surnommé "taupe". Les shadowruns commanditées par une taupe sont généralement de simples mises en scène, mais servent parfois à tester la sécurité d'un site dans les conditions du réel.

Une fois leur premier run réussi, les shadowrunners se voient souvent proposer du matériel, du cyberware et de la chirurgie en lieu et place d'argent - jusqu'à 25% de leur salaire. Le reste est versé en liquide. Ce pourcentage peut augmenter de 5% à chaque nouveau run accompli avec succès, mais ne dépasse jamais 50% du salaire.

En dépit (ou peut-être à cause) du racisme qui règne dans la corpo, les Johnson de Renraku n'ont aucun scrupule à faire travailler des métahumains, et semblent même avoir une préférence pour eux. Il est vrai que pour eux, leur vie pèse encore moins lourd que celle des autres shadowrunners...

TRAVAILLER CONTRE RENRAKU

Renraku possède une foule de choses que tout le monde convoite: une connaissance poussée des otakus et des secrets de l'intelligence artificielle, des fichiers de recherche matricielle perdus lors de la guerre des corpos, les avoirs de Fuchi Asie et une arcologie fermée qui regorge de petits secrets et de prototypes robotiques ultra-perfectionnés. Les shadowruns contre l'arcologie montées par les autres corpos se paient deux fois le prix normal en raison des risques, et les fichiers qu'on en extrait se revendent au quintuple de leur valeur. Le vol de données Renraku est également un sport très prisé dans la Matrice, où l'on a bien compris qu'il fallait profiter de la restructuration en cours; ces runs informatiques se rémunèrent eux aussi au double du tarif habituel.

Sécurité

En dépit de tous ses problèmes, Renraku reste parfaitement à même de se défendre et maintient son dispositif de sécurité en état d'alerte permanent; les gardes, en particulier, ont la gâchette excessivement facile. Les défenses électroniques (systèmes interfacés, canons-sentinelles, caméras tridés et ainsi de suite) connaissent certaines difficultés, et sont progressivement remplacées par des agents de sécurité - dont l'augmentation va de pair avec une diminution de leur compétence. Selon l'importance du site, les gardes et magiciens de base vont du "partiellement entraîné", inférieur aux personnages, à l'"entraîné", de niveau équivalent. Ce sont presque toujours des hommes, et des japonais.

Renraku emploie de plus en plus de métacratures pour palier ses autres faiblesses; barghests, cocatrix, chiens de l'enfer et même harpies se rencontrent désormais fréquemment dans le périmètre de ses installations.

La Matrice

Les défenses matricielles de Renraku sont chaotiques; la sécurité varie énormément d'un système à l'autre, depuis le système Rouge en état d'alerte permanente au système Vert ruisselant de glace, mais qui laisse des trous béants dans son dispositif. En conséquence, une grosse partie des infos jugées sensibles ont été transvasées vers des systèmes hors réseau, dont le piratage nécessite de s'introduire physiquement dans les locaux. Depuis la rupture des liens avec l'arcologie, Renraku se fie moins à la glace et davantage aux deckers de sécurité.

Considérez ces deckers comme "entraînés" et d'un niveau équivalent ou supérieur à celui des personnages.

Le Red Samurai

Le Red Samurai fut le premier groupe d'intervention d'élite créé par une mégacorp. En principe, on le réserve pour les opérations spéciales, alors, si vous voyez un de ses agents monter la garde devant un bâtiment, vous pouvez être sûr qu'il se passe quelque chose de crucial pour Renraku à l'intérieur.

Le Red Samurai effectue principalement des missions clandestines visées par la corpo, y compris la traque de shadowrunners qui viennent de réussir un coup contre la mégacorp. Ses membres sont presque toujours humains, et mâles; ils acceptent parfois un elfe dans leurs rangs, mais uniquement s'il est magicien. On ne trouve aucun autre métatype parmi eux, et, à moins que la situation tactique ne l'interdise, ils ont tendance à tirer en premier sur les métahumains.

Une escouade du Red Samurai se compose typiquement de quatre soldats et d'un mage. Les soldats sont équipés du dernier cri du cyberware, d'armure de combat et d'armes ultra perfectionnées. Le mage est équipé à l'identique pour éviter de se signaler à l'attention de l'adversaire. Les communications entre membres de l'escouade s'effectuent par céphalaware ou par radio intégrée au casque, et sont toujours brouillées; les hommes du Red Samurai ne se parlent pratiquement jamais à haute voix. Considérez-les comme des "professionnels" très largement supérieurs aux personnages.

UTILISATION DE SAEDER-KRUPP

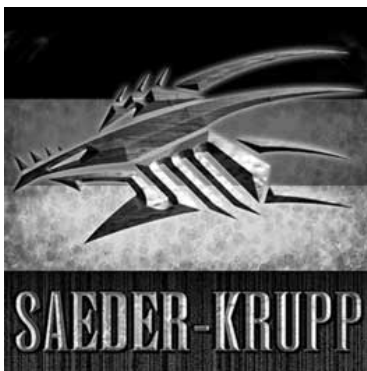
S-K représente la manipulatrice par excellence. Ses ressources et son influence colossales reposent entre les griffes d'un président doué du génie stratégique de mille généraux, et de la prévoyance qui ne s'acquiert qu'avec une quasi-immortalité. Conspirations, supercheries et autres complots constituent sa marque de fabrique.

Malgré son statut de première mégacorp mondiale, S-K exerce rarement toute l'étendue de son pouvoir, préférant avoir recours à des machinations subtiles et à des pressions soigneusement dosées. C'est avant tout une puissance de l'ombre, qui ne dévoile ses batteries que quand la ruse a échoué.

Par de nombreux aspects, elle incarne mieux que nulle autre la philosophie matérialiste corporatiste, à savoir que toutes les ressources n'existent que pour être exploitées, y compris la métahumanité; et qu'il sera toujours temps de s'occuper plus tard des conséquences de cette exploitation. Cette attitude la met en conflit direct avec de multiples groupes écoterroristes ou magiques.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE SAEDER-KRUPP

Travailler pour S-K signifie presque toujours travailler pour Lofwyr, directement ou indirectement. Mais certains de ses subordonnés prennent de plus en plus souvent la liberté de commander leurs propres shadowruns; soit qu'ils estiment pouvoir les faire approuver par la suite, soit qu'ils s'imaginent pouvoir impunément régler leurs petites affaires dans le dos du dragon - erreur qui risque de se révéler fatale...



Les buts personnels

Lofwyr poursuit différents objectifs, bien souvent sans rapport immédiat avec les intérêts de S-K. Mais lui et sa mégacorp sont si étroitement mêlés que ce qui affecte l'un doit forcément affecter l'autre. Bon nombre des opérations qu'il commande font partie d'un vaste plan secret dans lequel les shadowrunners ne jouent qu'un rôle infime. Certaines semblent même n'avoir aucun sens; mais ne vous inquiétez pas, elles en ont toujours un pour Lofwyr.

Les shadowruns financées par Lofwyr et/ou S-K se répartissent en plusieurs catégories: celles qui visent d'autres dragons ou des pays Éveillés (comme l'Amazonie ou les deux Tirs), celles qui servent à consolider son emprise sur l'Europe et le Moyen-Orient, celles qui consistent à enquêter sur un artefact ou une menace magique, celles qui étendent l'influence de la mégacorp et celles qui consistent simplement à acquérir des infos confidentielles au nez et à la barbe de la concurrence.

D'autres hauts responsables de S-K poursuivent des objectifs similaires, quoiqu'en gardant davantage présent à l'esprit les intérêts économiques de la compagnie. Saïed Bey, par exemple, tient plusieurs personnalités du Moyen-Orient dans le creux de sa main et se sert d'elles pour accroître son influence.

L'embauche des shadowrunners

Travailler pour S-K n'est pas de tout repos. D'abord, la mégacorp se donne beaucoup de mal pour mentir à ses shadowrunners sur l'identité réelle de leur employeur; ensuite, les opérations qu'elle propose sont souvent délicates à apprécier au premier regard. Elles se révèlent souvent beaucoup plus faciles ou difficiles que prévu.

D'ordinaire, la réussite d'une Shadowrun importe moins que le plan général dans lequel elle s'inscrit. Beaucoup de shadowrunners sont surpris de voir leur Johnson les écouter sans sourciller dresser un constat d'échec; c'est que, pour S-K, l'essentiel est qu'ils aient suivi le plan établi et tout tenté pour réussir. Voilà pourquoi le Johnson offre souvent une prime à la conclusion d'un run, car le tarif négocié au départ concernait l'objectif officiel, non le but secret. Les shadowrunners qui ne se conforment pas aux instructions (même s'ils estiment avoir réussi la mission) sont payés deux fois - une fois en liquide, et une fois en plomb, plus tard, pour leur apprendre à respecter les consignes.

Une équipe qui mène à bien plusieurs shadowruns consécutives finit par retenir l'attention des instances dirigeantes. À ce stade, on lui confie encore plusieurs opérations "tests", généralement centrées sur ses points faibles; si elle survit, ses membres sont désormais considérés comme des agents corporatistes par S-K et reçoivent un traitement préférentiel. Toute l'astuce réside dans le fait qu'ils ne sont pas dans la confiance; ils peuvent continuer à travailler régulièrement pour S-K sans avoir la moindre idée de leur nouveau statut. En règle générale, seuls ceux qui ont fait preuve d'un talent extraordinaire pendant de nombreuses années sont ainsi adoptés par la corpo. Les missions proposées à ces "agents corporatistes" ne deviennent pas pour autant plus faciles, mais au

INFORMATIONS DE JEU

contraire, plus imprévisibles que jamais. Allant de l'affaire limpide au cauchemar apocalyptique, elles impliquent souvent des déplacements dans toutes les régions du globe et demandent aux personnages d'obéir aveuglément sans chercher à comprendre.

S-K paie généralement au-dessus du tarif ordinaire (150%) et ne lésine pas sur les primes de risques. Les shadowrunners sous contrat touchent en moyenne le double, voire le triple du prix standard, et restent libres de refuser un travail (après tout, ils ne savent pas qu'ils sont sous contrat). Souvent, la corpo sait exactement quels sont leurs souhaits et leurs besoins, et quelle offre est la plus susceptible d'emporter leur agrément. Données et renseignements fournis gracieusement par son gigantesque réseau de contacts, fausses identités, faux passeports et autres facilités administratives, matériel inhabituel ou requêtes personnelles sont autant d'avantages en nature que la mégacorp substitue volontiers à un règlement en liquide.

TRAVAILLER CONTRE SAEDER-KRUPP

La mégacorp a une telle réputation que les Johnson préfèrent cacher aux shadowrunners l'identité réelle de la cible qu'ils leur proposent. D'ailleurs, eux-mêmes ne la connaissent pas toujours. La plupart des commanditaires préfèrent éviter d'encourir la fureur de Lofwyr, et mettent donc le moins de monde possible dans le secret. Toutefois, si le nom de S-K vient sur la table, le Johnson accepte généralement de rémunérer l'opération au double ou au triple du prix habituel.

S-K est la cible favorite de différents groupes écoterroristes, dont beaucoup sont financés par des nations Éveillées. Ces groupes ont souvent recours à des shadowrunners pour faire diversion, recueillir des renseignements ou intervenir en renforts.

Sécurité

La première défense de S-K est sa nature secrète et imprévisible. Son dispositif de sécurité n'est jamais le même d'un site à l'autre, et chaque bâtiment développe ses propres pièges à l'intention des intrus.

Ses gardes de sécurité sont exceptionnellement bien entraînés; considérez-les comme des "professionnels"

supérieurs aux personnages. Tous ont servi au moins une fois dans les Guerres du Désert et maîtrisent le leadership (tactique) et les procédures de sécurité (compétence minimale de 4); ils sont également formés à reconnaître la sensation inimitable de l'effleurement d'une forme astrale.

Les escouades de sécurité de S-K se composent de douze personnes: dix gardes, un magicien (initié) et un interfacé. Un site défendu par plus d'une escouade est placé sous l'autorité d'un commandant (très supérieur aux personnages, spécialiste de la tactique). Du personnel complémentaire (interfacés supplémentaires, decers, adeptes...) peut également lui être affecté.

La sécurité de S-K est constamment soumise à des tests de réévaluation, parfois effectués sans le savoir par des shadowrunners. La plupart des gardes non-magiciens sont équipés de cyberware qui booste leurs performances; on trouve plus de métahumains parmi eux que dans la majorité des autres corpos.

Un groupe spécial d'intervention, équipé d'armes lourdes et de matériel militaire et bénéficiant d'un soutien aérien, est stationné à proximité de tous les sites S-K.

Les systèmes interfacés sont chose courante, même s'ils constituent rarement la première ligne de défense mais servent plutôt de renforts ou de soutien aux escouades de sécurité. S-K place fréquemment un drone de surveillance furtif au-dessus de ses installations, et la plupart de ses drones sont équipés d'armes incapacitantes. Les plus classiques sont les drones pulvérisateurs (Rigger 2, page 105) chargés de gamma-scopolamine (SRIII, page 247) mêlée de DMSO; ce produit traverse la plupart des armures et est directement absorbé par la peau.

Défenses magiques

Les barrières astrales, esprits enchaînés et autres pièges ou alarmes construits autour de sorts fixés n'ont pas de secrets pour S-K; chacun de ses sites a au moins un magicien pour entretenir ses défenses. Les idolâtres et les chamans, moins nombreux que les hermétiques, restent malgré tout assez bien représentés.

Quasiment toutes les métacréatures susceptibles d'être dressées et utilisées comme chiens de garde ont été employées sur un site ou un autre par S-K. La mégacorp en a même parfois utilisé qui étaient "incontrôlables", comme les fenrirs.

Un nombre élevé de laboratoires de recherche S-K sont volontairement situés dans des zones toxiques et autres habitats inhospitaliers, où un champ magique important décourage l'espionnage astral et les agressions magiques.

Défenses matricielles

La principale mesure défensive prise par S-K pour protéger ses systèmes consiste à en restreindre l'accès. La plupart des données cruciales sont conservées hors-ligne, et les autres dans une GTLP accessible uniquement par paliers. Toutes sont cryptées, naturellement.



Saeder-Krupp possède certaines des meilleures CI traces sur le marché, et le contrôle qu'elle exerce sur quelques portails clefs de la Matrice lui permet de retrouver rapidement la trace des deckers indéclicats sur certains réseaux. Quand un decker croise une CI trace sur une GTLP Saeder-Krupp, ou sur les réseaux européen, russe ou moyen-oriental, la CI bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses indices pour le retrouver. Une fois le mal-fauteur localisé, S-K lui envoie une équipe d'intervention rapide, armée pour la chasse à l'ours et prête à en découdre.

UTILISATION DE SHIAWASE

Shiawase est une mégacorp introspective, conservatrice et profondément traditionnelle. Ses atouts principaux sont le renseignement, l'analyse et la manipulation. Ses plans familiaux à long terme visant à contrôler l'Asie par la politique et le soutien de ses bases économiques - l'agriculture, la banque et le secteur de l'énergie - ont été retardés par l'acquisition de Fuchi Europe. Dans l'intervalle, Wuxing, Yamatetsu et le Groupe de Prospérité du Pacifique sont venus troubler sa belle hégémonie, et seul le temps dira si ses pratiques commerciales traditionnelles peuvent s'adapter ou non au nouvel ordre mondial.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE SHIAWASE

La famille Shiawase observe un code personnel rigide; chacun de ses membres est censé honorer les siens en faisant son devoir. Ce code s'étend également à la famille corporatiste dans son ensemble. Les employés sont supposés travailler dur pour la gloire de la zaibatsu. La direction encourage cette culture corporatiste et la renforce à l'occasion par le simsens, les médicaments ou même une altération génétique du comportement; aucune méthode capable d'améliorer la productivité ne saurait être considérée comme déshonorante.

Shiawase a la même exigence à l'égard des shadowrunners qu'elle recrute. Elle n'attend pas d'eux qu'ils se comportent comme des drones zélés, mais qu'ils n'outrepassent pas certaines limites et surtout, qu'ils réussissent! L'échec ne saurait être toléré.

Les buts personnels

Le conseil d'administration de Shiawase est le triste exemple de la réalité de cet "esprit de famille". Bien que chacun de ses membres investisse toute son énergie au service de la corpo, l'unité familiale est sapée par les luttes d'influence et les coups de poignard dans le dos.

Sadato et Soko sont engagés dans une lutte à mort, dans laquelle ils entraînent souvent d'autres membres de la famille. Malgré la violence de leurs sentiments, ils répugnent à impliquer directement des shadowrunners dans le conflit, préférant laver leur linge sale en famille. En revanche, ils n'hésitent pas à leur confier des opérations discrètes pour saborder leur autorité et leur influence respectives.

Peu de gens savent que Tadashi s'intéresse de près à certains domaines peu reluisants, et notamment à la recherche sur le WHMH ou aux différentes méthodes de conditionnement par la biotechnologie et autres moyens. Il a déjà financé plusieurs runs pour approfondir ses

connaissances, et a manifesté un penchant inquiétant à tester ses découvertes sur des sujets non avertis.

Que Ryoi soit un esprit ancestral, un fantôme ou une farce de Jerri Howard, l'essentiel de ses décisions vise à perpétuer la dynastie familiale. Ryoi est convaincu que Shiawase recherche le moyen de le ramener à la vie. En réalité, c'est faux. Ce qu'il ignore sa fille Reiko, c'est qu'il a tissé un réseau d'amis et de contacts qui la soutiendra quoi qu'il arrive. Actuellement, Reiko réfléchit au moyen de se débarrasser à la fois de son défunt père et de Jerri Howard.

L'embauche des shadowrunners

Pour parvenir à ses fins, Shiawase est obligée de traiter avec des étrangers qui ne partagent pas son attachement à la famille, au devoir et à l'honneur. En s'adressant à des arrangeurs triés sur le volet, ses Johnson tentent malgré tout de dénicher des shadowrunners qui éprouvent au moins une certaine sympathie pour le code du bushido.

Quand elle embauche des shadowrunners, Shiawase attend d'eux qu'ils accomplissent leur mission ou se fassent tuer en essayant. Elle refuse de comprendre ou d'accepter l'échec. En même temps, elle leur demande de se montrer discrets. Ceux qui déclenchent trop de remue-ménage ou attirent une mauvaise publicité autour de la compagnie devront chercher du travail ailleurs.

La majorité des Johnson de Shiawase appartiennent au DIPC (département d'informations et de prévisions commerciales), qui tient scrupuleusement le registre de tous les shadowrunners travaillant ou ayant travaillé pour la compagnie. Ceux qui ont démontré leur loyauté en se comportant conformément au code de Shiawase sont souvent assignés à un Johnson particulier, qui les traite comme de quasi-agents corporatistes. Le DIPC les emploie parfois en tant que gros bras, provocateurs ou même assassins. Plus un shadowrunner travaille pour lui, plus le DIPC accumule d'informations à son sujet - quitter Shiawase n'est jamais chose facile.

Shiawase paie au tarif standard, en proposant souvent de régler 10% en actions. Ces actions n'ouvrent pas droit à un vote, mais rapportent des dividendes. Si les shadowrunners le désirent, ils peuvent toucher jusqu'à 50% de leur salaire en actions, mais jamais plus. Pour sa part, Tadashi encourage plutôt le règlement en cyberware, en particulier depuis qu'il a besoin de cobayes pour tester les derniers développements biotechs et psychotropes issus de ses expériences.

TRAVAILLER CONTRE SHIAWASE

Shiawase a toutes les apparences de la proie facile: passive, conservatrice, un peu dépassée par les techniques modernes du shadowrunning... Les Johnson proposent toutes sortes d'opérations à son détriment, au tarif standard.

Sécurité

Tous les agents du service de sécurité de Shiawase observent la version maison du bushido-ninjo giri; selon laquelle il n'est de fidélité, d'honneur et de devoir que pour les membres de la famille Shiawase. Ce qui revient



INFORMATIONS DE JEU

à dire que les étrangers n'ont pas d'honneur et peuvent donc être éliminés sans scrupules. Malgré tout, ils réagissent d'abord avec mesure et sang-froid; lorsqu'ils sont directement attaqués, par contre, ils se battent jusqu'au dernier.

Ces agents seront équivalents aux personnages dans les compétences de combat, mais supérieurs en Négociation et autres compétences sociales. Tous sont spécialisés dans le maniement d'une arme de mêlée et peuvent être considérés comme des "professionnels". Leurs magiciens sont rarement intégrés à une équipe, mais il y en a généralement un sur chaque site. Presque tous sont japonais, bien que de nouvelles recrues Fuchi aient été admises dans leurs rangs.

Les deckers de sécurité de Shiawase observent aussi leur propre code du bushido. Au stade de déclenchement 5 ou 6, on en voit apparaître des "professionnels", de niveau équivalent aux personnages. La mégacorp utilise une large variété de glaces blanches et grises, en particulier sondes, rippers, brouillages de haut niveau, data-worms et surtout glaces psychotropes. Elle ne place de glace noire killer que dans ses systèmes les plus précieux.

Shiawase ne se donne pas la peine de traquer les shadowrunners renégats; elle diffuse simplement les renseignements collectés par le DIPC auprès des médias, du gouvernement ou même des autres corpos.

La Spirit Company - Kami no Bushi

Les agents de la Spirit Company sont les troupes d'élite de Shiawase. Formés par d'anciens instructeurs de Fuchi, ils opèrent par groupes de six, dont au moins un adepte et un decker ou un interfacé. Déployés à la demande du DIPC, ils mènent à l'occasion des opérations clandestines et peuvent parfois sauver un Shadowrun qui tourne mal. Leurs magiciens sont parfois affectés à des missions particulières, mais toujours par deux. Ce sont tous des "professionnels" supérieurs aux personnages, et leurs adeptes et magiciens sont tous initiés (de grade 3 au minimum). À l'instar du Red Samurai de Renraku, la Spirit Company utilise un type d'armure conçu pour rappeler celle des samouraïs du Japon médiéval.

UTILISATION DE WUXING

Chez Wuxing, tout est affaire d'influence: influence financière, influence corporatiste au sein du Groupe de Prospérité du Pacifique, influence politique et sociale à Hong Kong, influence criminelle à travers les Triades et même influence magique par le biais des artefacts et du savoir accumulés. Wu Lung-Wei veut contrôler tout ce qui est à sa portée, et il sait se montrer suffisamment patient pour faire en sorte que ses plans soient toujours infaillibles.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE WUXING

Wuxing a effectué de nombreuses percées dans les pays sous-développés d'Extrême-Orient, et elle y envoie souvent des shadowrunners en tant que courriers, pirates ou contrebandiers. Ses intérêts étant étroitement liés à ceux du Groupe de Prospérité du Pacifique, les missions qu'elle propose peuvent entraîner les shadowrunners dans n'importe quelle région où existe un membre du

GPP: à Hong Kong, en Chine, aux Philippines, en Yakoutie, en Californie, à Seattle ou même dans les NAO.

Les buts personnels

Wu Lung-Wei est fasciné - peut-être même obsédé - par la magie, et il finance de sa poche de nombreuses shadowruns pour s'approprier des artefacts ou des découvertes magiques; ses cibles favorites comprennent la Fondation Draco, l'Institut Dunkelzahn de Recherche Magique, Aztechnology, la Fondation Atlante, des ordres magiques comme les Illuminates of the New Dawn et même certains dragons. Il a donné des ordres pour que toutes les installations Wuxing soient bâties sur des lignes de mana et des sites de pouvoir, choisis en accord avec les principes du feng shui. Il a parfois recours à des shadowrunners pour s'approprier certains de ces sites.

L'objectif général de la mégacorp consiste à saper la domination des japanocorpos dans la Ceinture Pacifique; la plupart des shadowruns qu'elle commandite s'inscrivent dans cette ligne. L'importance de ses ressources et le rôle paternaliste qu'elle endosse au sein du Groupe de Prospérité du Pacifique en font par ailleurs une intermédiaire naturelle entre les petites corpos du GPP et les équipes de shadowrunners.

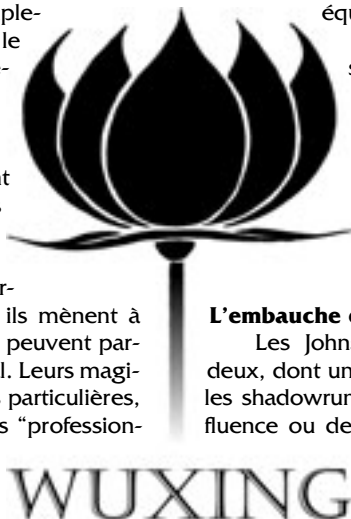
À l'occasion, Wuxing embauche des shadowrunners pour soutenir ses alliés des Triades. Ces missions peuvent impliquer une part de contrebande, mais visent la plupart du temps les intérêts de la concurrence, qu'il s'agisse du Yakusa ou de la Mafia. Pour le reste, la mégacorp s'efforce - pas toujours avec succès - de rester en dehors des guerres entre Triades.

L'embauche des shadowrunners

Les Johnson de Wuxing travaillent toujours par deux, dont un wujen initié. Le wujen est là pour sonder les shadowrunners et chercher sur eux des traces d'influence ou de surveillance magique; souvent, il utilise discrètement le sort Analyser la Vérité. Considérez-le comme un "professionnel" supérieur aux personnages. Il s'arrange habituellement pour fixer le rendez-vous près d'un site de pouvoir ou d'une ligne de mana, et garde un grand esprit des éléments en réserve, prêt à intervenir à son signal.

D'une manière générale, Wuxing s'efforce de laisser suffisamment de liberté aux shadowrunners et de leur apporter assez d'éléments pour que le travail soit fait correctement sans l'exposer à des risques inconsidérés. Pour le reste, elle fait montre d'une grande souplesse. Elle paie au tarif normal, en proposant parfois de régler une partie en produits d'importation ou en services (voyages ou transports).

Wuxing préfère engager des équipes versées dans la pratique de la magie. Elle ne fait pas mystère non plus de sa volonté de recruter des agents permanents; elle est prête à payer le prix fort pour des vétérans aguerris et offre un niveau de vie moyen aux samouraïs, deckers et interfacés qui signeraient chez elle, et un niveau de vie élevé aux magiciens. La mégacorp demande aux shadowrunners qu'elle prend sous contrat de venir s'installer à Hong Kong pendant les premières années, afin de s'imprégner de sa culture - même si leurs opérations peuvent parfaitement les entraîner aux quatre coins du monde.



Quand les shadowrunners ont besoin de soutien ou d'une planque temporaire, Wuxing les renvoie généralement vers une Triade. Ses contacts dans le milieu criminel sont également précieux pour se procurer du matériel de contrebande; grâce à la recommandation de Wuxing, le prix ne sera pas multiplié par l'index de rue, mais les personnages devront quand même attendre que le matériel soit disponible.

TRAVAILLER CONTRE WUXING

Wuxing est relativement nouvelle dans la partie mégacorporatiste AAA, et ses concurrentes directes ne savent pas encore à quoi elle marche exactement; c'est pourquoi elles financent de nombreuses shadowruns uniquement pour prendre la température, et recueillir des renseignements sur ses activités, sa direction et ses projets.

En raison de son rôle moteur à la tête du Groupe de Prospérité du Pacifique, Wuxing est également une cible de choix pour les japanocorpos, de Yakashima à Shiawase. Bon nombre de leurs runs visent à compromettre les bases de son pouvoir, tandis que d'autres cherchent à semer la zizanie au sein du GPP.

Sécurité

Le service de sécurité de Wuxing s'est développé moins vite que la mégacorp, avec sa croissance rapide et sa politique d'acquisitions à tout va. C'est pourquoi il est un peu faible sur de nombreux sites. Ses gardes vont de "partiellement entraînés" et inférieurs aux personnages à "entraînés" et d'un niveau équivalent; en plusieurs endroits, Wuxing a renforcé leurs rangs en faisant appel à des hommes de main des Triades, généralement inférieurs aux personnages mais tout de même "entraînés". Ses troupes manifestent peu de discrimination sexuelle ou raciale.

La sécurité matricielle de la mégacorp a également souffert de son expansion rapide, même si la nouvelle glace de Mangadyne l'aide à redresser un peu la situation. La majeure partie de ses données de valeur sont stockées sur des GTLP accessibles uniquement par nœuds d'accès piégés, dans des serveurs appartenant à des sociétés écrans. Les deckers de Wuxing sont "entraînés" et d'un niveau équivalent aux personnages.

En matière de sécurité, l'arme principale de Wuxing est son vaste réseau de contacts. La mégacorp est souvent prévenue à l'avance d'avoir à se méfier, en particulier quand les shadowrunners vont à la pêche aux informations avant de passer à l'action.

Sécurité magique

La sécurité magique de Wuxing est sévère et se renforce de jour en jour. La majeure partie de ses magiciens sont des wujens qui suivent la voie de Wuxing (**Magic In The Shadows**, page 17). Elle emploie également d'autres types de magiciens, mais c'est la capacité des wujens à identifier et à utiliser les lignes de mana naturelles (appelées lignes draconiques ou feng-lung) et autres sites de pouvoir, qui les rend si précieux aux yeux de la compagnie.

Wuxing se fait une règle de placer tous les bâtiments qu'elle possède sur une de ces lignes draconiques. Elle

est prête à déplacer un immeuble de cinq mètres si cela lui permet de puiser plus efficacement dans le mana du lieu. Les wujens sont affectés aux sites où leur magie s'accorde avec le feng shui ambiant. Ces sites développent alors un champ magique spécialisé qui leur procure un avantage tout en rendant l'usage de la magie plus difficile pour les intrus (**Magic In The Shadows**, page 83). Le siège de la compagnie à Hong Kong, par exemple, se dresse en plein sur un site de pouvoir d'indice 4.

Tous les magiciens de Wuxing sont des "professionnels" supérieurs aux personnages.

Les tempêtes de mana et la magie sauvage (**Magic In The Shadows**, page 86) semblent survenir plus fréquemment à proximité des sites Wuxing; elles sont peut-être l'une des conditions nécessaires à leur exploitation intensive des lignes de mana.

UTILISATION DE YAMATETSU

Yamatetsu est affublée de toutes sortes de surnoms officieux: traître à sa race, saleté de *kawaruhito*, collabo et ainsi de suite. Mais pour beaucoup de gens, c'est encore une illustre inconnue. Avec son démenagement récent et sa nouvelle politique, cependant, la mégacorp commence à se faire remarquer sur la scène internationale. Ses actions lui ont valu de puissants ennemis, et pourtant elle réussit à survivre et à prospérer grâce à de gros investissements, à des décisions avisées et à son alliance avec la Russie et le Groupe de Prospérité du Pacifique.

OPÉRER POUR LE COMPTE DE YAMATETSU

Les shadowruns financées par Yamatetsu doivent théoriquement recevoir l'aval des échelons supérieurs de la hiérarchie. Vu le nombre de factions qui se déchirent au sein de la compagnie ces temps-ci, il n'est pas étonnant que les shadowruns "sau-

vages" se fassent de plus en plus fréquentes; ces missions interfèrent toujours avec d'autres opérations de Yamatetsu.

Les buts personnels

Yamatetsu est encore en pleine recomposition. Ses innombrables factions qui manœuvrent les unes contre les autres engendrent toutes sortes de shadowruns. Selon celui qui les finance, ces missions peuvent prendre une tournure complètement différente.

Buttercup a de grands plans pour la mégacorp, et ne compte pas laisser de simples mortels y faire obstacle. Elle a appris le métier au contact de Dunkelzahn et cherche désormais à se servir de son influence pour exercer une impulsion positive sur le monde. Elle a conclu une alliance avec Shibanokuji, Dizon et Chin et se sert d'eux pour afficher une position pro-métahumaine, anti-japano-impérialiste, mais ses véritables objectifs vont beaucoup plus loin.

Iwano et sa marionnette Yoshida incarnent la principale opposition au sein de Yamatetsu, et ils n'ont pas renoncé à reprendre les rênes du pouvoir à Buttercup et ses amis. Brûlant de ramener la mégacorp dans le droit chemin de la tradition japonaise, ils cherchent des alliés aussi bien dans la compagnie qu'en dehors; si leur situation devenait désespérée, ils pourraient même se tourner vers d'autres mégacorps.



INFORMATIONS DE JEU

Barnard est un atome libre au sein de Yamatetsu. Ce n'est pas un ami de Buttercup mais il a aidé Shibanokui à restructurer la compagnie, ce qui fait de lui un adversaire d'Iwano. Reste à voir s'il est en train de gagner la confiance des nouveaux dirigeants en vue d'une trahison future, s'il poursuit simplement une ambition personnelle ou s'il ménage la chèvre et le chou; en tout cas, il pourrait bien jouer un rôle décisif dans les prochains conflits.

Yamatetsu multiplie les shadowruns contre les japanocorpos de la Ceinture Pacifique, contre Shiawase en particulier. À la recherche d'alliés, elle a fait des avances à Ares, Saeder-Krupp et à la nation Éveillée de Yakoutie. Elle lorgne aussi sur Proteus AG en vue d'une éventuelle acquisition, car les branches sous-marine et aérospatiale de la corpo allemande lui seraient hautement profitables.

L'embauche des shadowrunners

Les Johnson de Yamatetsu sont les plus paranoïaques de toute la profession - et ce n'est pas peu dire. Ils veillent toujours à entourer leurs rendez-vous d'un maximum de précautions. Ils sont de plus en plus nombreux à venir de l'armée ou de la police russe et ils considèrent tout le monde comme un ennemi, jusqu'à preuve du contraire.

La première fois que les shadowrunners travailleront pour Yamatetsu, on leur confiera une mission simple - porter un message, assurer la sécurité d'un haut responsable ou autre opération de base. La paie sera médiocre (entre 50 et 80% du tarif habituel). Quand ils en auront terminé, les shadowrunners se verront peut-être proposer encore une ou deux missions "tests", cette fois au tarif standard. Les runs continueront à augmenter en difficulté et en complexité jusqu'à ce que la mégacorp soit sûre de leur compétence.

Les shadowruns suivantes seront de plus en plus intéressantes, et nécessiteront presque toujours de voyager à l'étranger (Yamatetsu préfère embaucher des agents sans aucune réputation locale). La paie continuera à grimper, parfois jusqu'au double du tarif normal (frais de déplacement compris). Souvent, la corpo les mettra en relation avec ses propres contacts locaux, car il est peu vraisemblable qu'ils en aient dans tous les pays.

Yamatetsu propose différentes options de rémunération; elle peut notamment fournir de fausses identités ou du cyberware. Dans les pays où elle possède une antenne, elle offrira un service Crashcart diamant (identique au contrat DocWagon super-platine - **SRIII**, page 300 - mais à un prix de 75 000 ¥ par an). Dans certains runs, elle offrira plutôt des services Crashcart de niveau inférieur, pour éviter de révéler son implication.

Au bout de plusieurs années de bons et loyaux services, Yamatetsu proposera peut-être aux shadowrunners d'intégrer les rangs du Special Security Detail, qui se cantonne principalement à des missions de surveillance et/ou de protection rapprochée. Ils devront alors fournir un échantillon d'ADN. Le salaire des agents du SSD est au moins deux fois supérieur à ce que gagne un shadowrunner pour le même travail.

La mégacorp n'a aucun préjugé racial; la présence de métahumains dans les équipes qu'elle embauche serait plutôt un atout à ses yeux. D'ailleurs, beaucoup de ses Johnson sont eux-mêmes des métahumains.

TRAVAILLER CONTRE YAMATETSU

Yamatetsu se développe sur plusieurs nouveaux marchés, ce qui veut dire que ses découvertes intéressent beaucoup de monde - en particulier les corpos japonaises, qui voudraient bien lui donner une leçon. Bon nombre de Johnson de Mitsuhamma ou de Shiawase se font un point d'honneur de lui nuire à la moindre occasion. La plupart des japanocorpos sont prêtes à payer le double du prix normal leurs shadowruns contre Yamatetsu.

D'autres corpos, comme Ares, s'intéressent aux débouchés de la Sibérie et d'autres pays d'Extrême-Orient. Presque toutes négocient avec Yamatetsu tout en s'en prenant simultanément à ses intérêts dans la région. Par ailleurs, les innovations de la compagnie dans le domaine des opérations sous-marines (comme le cyberware, l'agriculture et la vie marine des grandes profondeurs) ainsi que ses découvertes en nanotechnologie et en cyberware des métahumains, en font une cible privilégiée.

Dispositif de sécurité

Le service de sécurité de Yamatetsu s'est constitué autour d'ex-soldats de l'armée russe et de transfuges métahumains japonais et chinois. Ses agents sont "entraînés" et d'un niveau équivalent à celui des personnages. Ils s'organisent en escouades de cinq à huit gardes, dont au moins un ork ou un troll, fréquemment accompagnées de chiens de l'enfer ou de cocatrix. Yamatetsu s'efforce d'avoir au moins un magicien sur chaque site, quitte à engager un sous-traitant; leur tradition varie, et l'on trouve parmi eux aussi bien des wujens que des chamans ou des mages hermétiques. Ces magiciens sont des "professionnels" de niveau équivalent aux personnages, et bon nombre d'entre eux sont des métahumains.

Les installations Yamatetsu antérieures à son déménagement en Russie sont défendues par des systèmes beaucoup plus modernes que ceux des autres; drones de surveillance, armes-sentinelles, interfaces de sécurité, deckers en ligne, lasers, pièges et ainsi de suite. La mégacorp y stocke ses données importantes en attendant que les nouveaux bâtiments soient terminés. Considérez les interfaces et deckers de Yamatetsu comme "entraînés" et d'un niveau égal à celui des personnages.

Special Security Detail

Le SSD est un service secret créé pour mettre des équipes d'intervention à la disposition des membres du conseil et autres hauts responsables de l'administration. Ses agents triés sur le volet sont formés aux toutes dernières techniques d'infiltration et de contre-insurrection. Ils remplissent habituellement des missions de protection rapprochée, mais peuvent aussi espionner certains employés douteux; et parfois, on leur confie des shadowruns pures et simples.

Une équipe du SSD se compose typiquement de sept membres: un spécialiste des armes, un interface, un decker, un adepte, un magicien à part entière (chaman, le plus souvent) et un chef d'équipe. La procédure classique consiste à poster trois hommes en permanence auprès de la cible, tandis que les autres définissent un périmètre de surveillance tout autour en se tenant prêts à intervenir en cas de besoin. Le chef d'équipe est généralement un humain ou un elfe, mais les autres peuvent appartenir à n'importe quelle race. Considérez-les comme des "professionnels" supérieurs aux personnages.

NOTES

NOTES



NOTES

FAITES CONNAISSANCE AVEC LE NOUVEAU PATRON...

La guerre corporatiste est terminée, mais les mégacorps ont plus que jamais besoin des ombres. Profitant de la confusion générale, chacune cherche désespérément à se hisser au-dessus des autres dans la nouvelle hiérarchie mondiale. Fuchi est morte, Novatech a jailli de ses cendres et Wuxing et Cross ont forcé la porte de la Cour corporatiste. Les costards ont mis un terme aux combats, mais les flingues restent sortis sous la table...

Corporate Download présente l'histoire, les dirigeants et les secteurs d'activité des dix plus grandes mégacorps du monde de *Shadowrun*. Il se concentre essentiellement sur les informations utiles aux shadowrunners : les procédures de sécurité, les plans secrets, les coups fourrés, les personnes à connaître et la manière de les prendre. Les joueurs y découvriront que chacune a ses propres méthodes, plus ou moins avantageuses pour leurs personnages, et que travailler pour l'une ou pour l'autre peut avoir des répercussions très différentes; le maître de jeu y trouvera de nouvelles règles d'estimation et de gestion des mégacorps pour donner plus de profondeur à ses campagnes.

Corporate Download est un supplément
pour *Shadowrun* : Troisième édition

FASA
CORPORATION



Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2001 FASA Corporation.
Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
avec l'approbation de FASA Corporation. © Jeux Descartes.

ISBN : 2-7408-0223-4