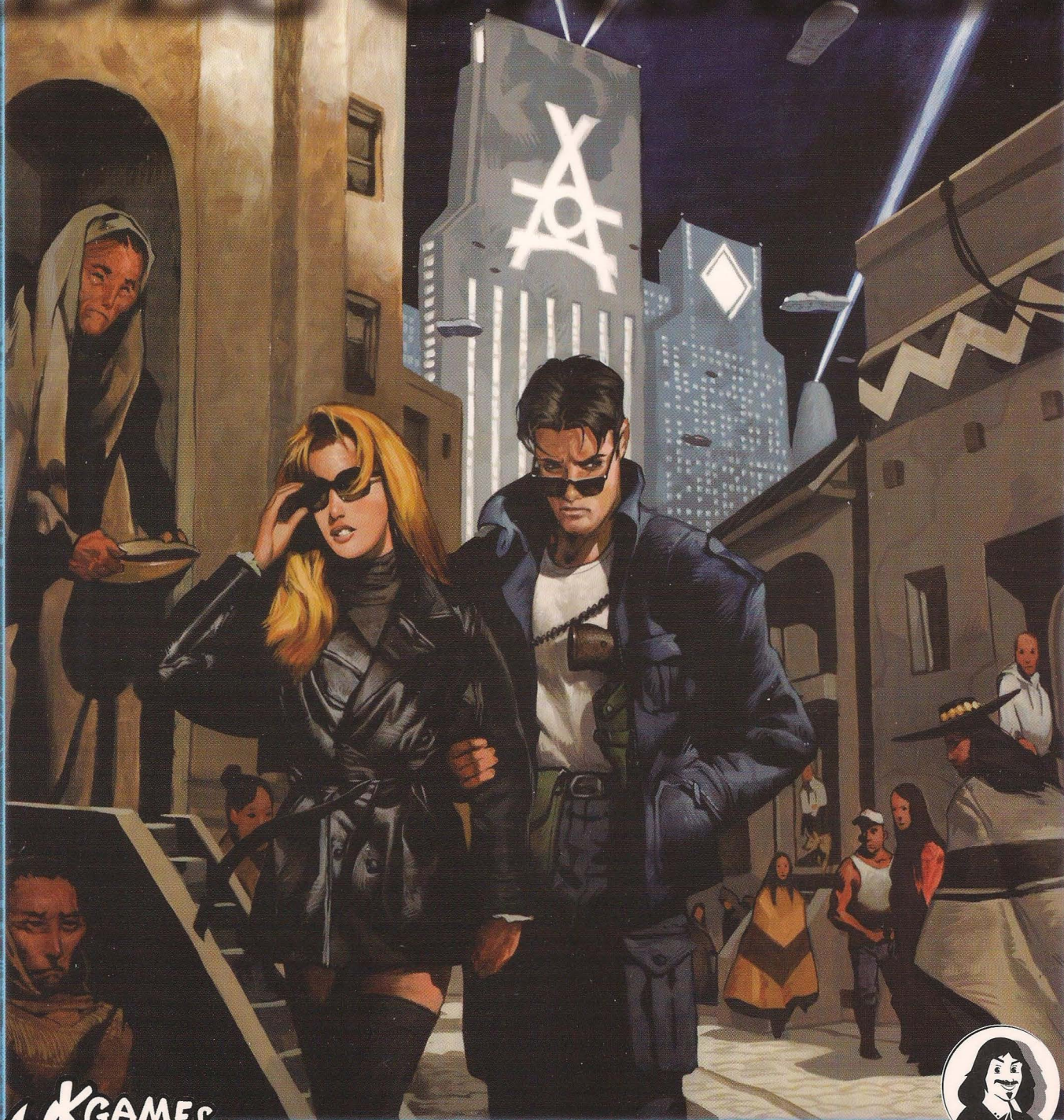


SHADOWRUN



L'AMÉRIQUE DES OMBRES



WKGAMES™



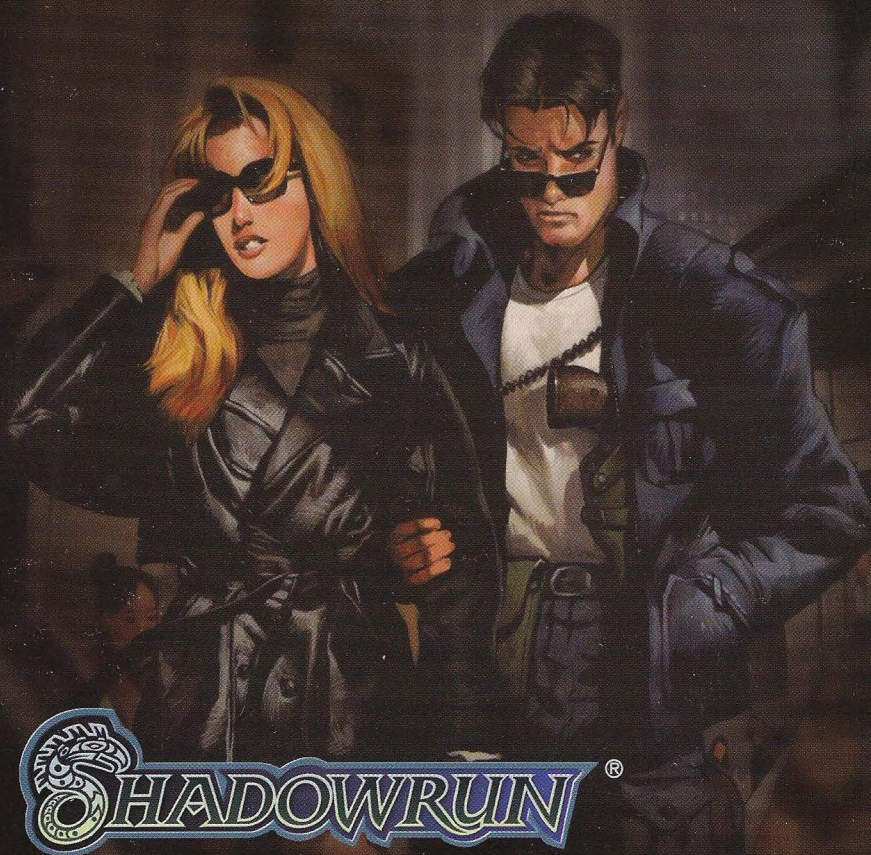
DESCARTES
ÉDITEUR

UNE CARTE NE FAIT PAS LE TERRITOIRE

Il n'y a rien de pire que de tomber dans une banlieue paumée du pays d'à côté pour s'occuper discrètement d'un boulot et de réaliser trop tard que tes références urbaines et ton argot de rue te font repérer gros comme une empreinte de troll.

L'Amérique du Nord c'est pas ce que c'était, mec – chaque fois que tu passes une frontière, tu entres dans un autre monde. Demande à un anglophone au Québec, à un ork à San Fran, ou à un mage dans les NAO. Les règles sont différentes, dans les ombres et au soleil et si tu ne te mets pas au parfum du coin, tu vas perdre.

L'Amérique des Ombres raconte aux shadowrunners ce qu'ils ont besoin de connaître sur les 13 pays et cités-États d'Amérique du Nord, y compris les Nations d'Américains d'Origine et Denver la ville dirigée par un dragon. Chaque État est décrit en détail, des coins chauds aux acteurs principaux, le tout du point de vue d'un shadowrunner. À utiliser avec *Shadowrun*, Troisième Édition.



WIZKIDS GAMES™

FAN-PRO®



SHADOWRUN®

Shadowrun® et Shadows of North America™ sont des marques déposées de Wizkids, LLC.
Copyright © 2003 Wizkids, LLC.

Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par:

Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
avec l'approbation de Wizkids, LLC. © Jeux Descartes.

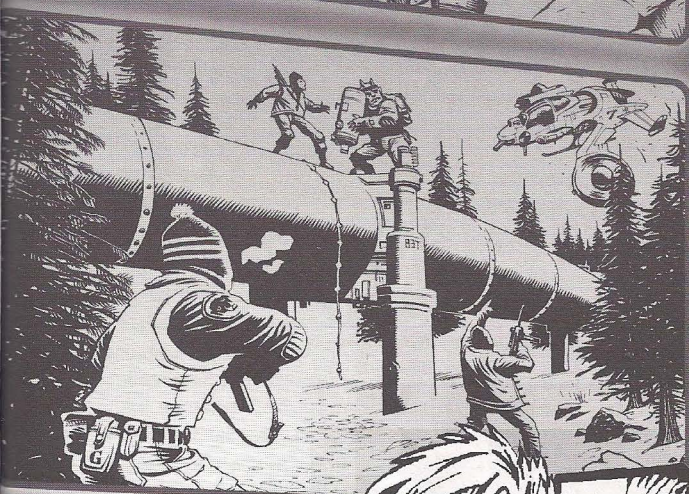
34,00 € - \$533



9 782740 802311

ISBN: 2-7408-0231-5

L'AMÉRIQUE DES OMBRES



SOMMAIRE

INTRODUCTION	6
LA DIVISION CONTINENTALE	7
Les origines: le traité de Denver	8
Les divisions internes	12
Déportation et assimilation.....	13
Les Réserves anglos	15
Le Conseil tribal souverain	15
Le Conseil aujourd'hui.....	16
Les sommets.....	17
LE CONSEIL ALGONKIN-MANITOU	18
Une nation divisée	18
Le détonateur.....	20
L'incident de la baie d'Hudson.....	21
La crise actuelle.....	21
Trois chefs, pas de tribu	22
Les autorités civiles	22
Les autorités militaires.....	23
Les autorités judiciaires et les relations extérieures	23
La population	23
Le Conseil manitou	24
Le territoire manitou	25
Le Conseil interne manitou.....	25
Au-delà des terres manitous.....	26
Les villes	26
Les zones frontalières.....	26
Thunder Bay: le tonnerre et la foudre.....	26
La côte supérieure.....	27
Les traders	27
L'université Lakehead	28
LE CONSEIL ATHABASKAN	29
L'ultime frontière.....	30
Une culture de contrastes.....	30
La Matrice athabaskane	30
Le gouvernement du Conseil	30
La loi et l'ordre	32
Les affaires continuent	33
L'or noir athabaskan	34

La valse des ombres	35
Le commerce clandestin	35
Les commandos Gaïa	36
Quelques endroits à découvrir	36
Anchorage	37
Edmonton	37
Fairbanks	38
L'île Kodiak	38
Nome.....	38
Murmures au coin du feu	38
Les animaux sauvages.....	38
Les sites de pouvoir	39
L'ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE	40
Le Croissant Nord: l'impossible choix.....	40
Redding.....	42
L'enclave de Shasta.....	43
Les bandes de Tziganes.....	44
Les grandes corporations	45
Contrebande et trafic d'eau	45
Central Valley: une période charnière	47
Sacramento, ou Ground Zero	47
Chico-Oroville: l'invasion est en marche.....	49
La ville au bord de la baie	50
San Francisco.....	50
Oakland/Berkeley.....	51
Du rififi du côté de Big Sur	52
Le désert Mojave: quand la magie perd la boule.....	52
Qui fait quoi	53
Les principales zones habitées.....	54
Les sites magiques.....	55
LES ÉTATS AMÉRICAINS CONFÉDÉRÉS.....	57
Histoire: Le vieux Sud.....	57
Pourquoi une nouvelle sécession.....	58
Les Vrais Américains.....	60
Politique	60
La Coalition des Vrais Américains	62
Les Vrais Sudistes	63

Gouvernement	64	Les firmes	108
L'ERLA	64	Les puissants	108
Le DSI	65	Montréal	109
Le DDI	65	L'industrie	109
L'armée confédérée	66	La pègre	109
En sifflotant (à travers) Dixie.....	66	Les gangs de motards	109
Atlanta	66	Les Hellsouls	110
La région du Golfe	68	Les Spine Breakers	110
Le Texas	69	Les Devil Riders	110
La frontière des UCAS	70	Le Bouclier des Laurentides	110
DENVER: LA VILLE DU TRAITÉ.....	72	La loi de la forêt	110
Sous l'aile du dragon	72	Les chasseurs de primes	111
Le Conseil de Denver	72	LE CONSEIL SALISH-SHIDHE (CSS).....	113
Ghostwalker	74	Un éternel recommencement	114
Le Département administratif	75	Des débuts difficiles	116
Les Forces de défense de la zone	76	Les événements récents	116
Envoyez les dragons.....	76	La guerre de frontière avec les Tsimshians.....	116
Le secteur CAS	78	L'escalade	116
Los Espejos	79	Affrontements et crimes de guerre	117
Le secteur pueblo	79	La situation actuelle.....	118
Quelques endroits à découvrir	80	L'armée salish	118
Le secteur sioux	81	Le tableau corporatiste	119
Le Hub sioux	81	Eibisu Biomechanics	119
Le secteur UCAS.....	82	Gaeatronics	119
Quelques endroits à découvrir	82	Kyuusei Biomedical	120
Le secteur ute.....	83	Pacific Cybernetics Incorporated	120
Le parc de loisirs de Lakeside	84	Universal Omnitech	120
LE CONSEIL CORPORATIF PUEBLO	85	Petit guide du Salish à l'usage du contrebandier	121
Historique de l'oasis digitale	85	Entrer et sortir	121
Le pouvoir derrière le trône	88	Vancouver, ou la porte du Conseil	121
Meurtre à la cathédrale	88	Les Cascades, ou l'escale obligée	122
Le Conseil corporatif.....	88	Boise, ou la porte du Tir	123
La répartition des actions	88	LA NATION SIOUX.....	124
La gestion des affaires	89	Les Sioux de l'intérieur.....	126
L'extraterritorialité	89	Les tribus	126
Petit Who's Who pueblo.....	90	Le Conseil sioux	127
La décomposition tribale	91	Les tensions frontalières avec les UCAS	127
Les Anglos	92	Une société militarisée	127
Le Conseil des directeurs	92	Le Bureau du renseignement militaire	128
Le Cercle des kachinas	92	Les forces spéciales sioux (Wildcats)	129
Les kosharis	93	Les guerriers de la Matrice	130
Quelques endroits à découvrir	93	Quelques endroits à découvrir	131
Santa Fe	93	Cheyenne	131
Albuquerque	94	Devil's Tower	131
L'est pueblo	95	Les Black Hills, le Yellowstone et les Badlands	132
Phoenix	95	Les villes fantômes	132
Le rêve californien	96	La Matrice sioux	133
La cité des anges déchus	96	Les prairies des affaires éternelles	134
Un marché qui ne se refuse pas	97	Ares	134
Hourra pour Hollywood	98	DocWagon	134
L'UCLA	98	Gaeatronics	134
El Infierno, ou l'enfer sur terre	99	High Plains Coding	134
LA RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC	100	Mesametric	135
Histoire	100	Native American Broadcasting Service	135
La politique récente, ou la relève de la garde	102	Shiawase	135
Les factions	103	Wind River Corporation	135
Les Démocrates Mondains	103	Les ombres sioux	136
Le Parti québécois	103	La mafia lakota	136
Les partis minoritaires	103	Les gangs	136
Cross	104	Henequen	137
La Gendarmerie	106	LE TIR TAIRNGIRE.....	138
Les zones d'entreprise.....	107	Une leçon d'économie	138
Le métroplexe de Québec.....	107	Comment presser un caillou jusqu'au sang	140
Les lieux	107	Les rebelles de la Tour	141

Organisation.....	141	Le Grand Canyon.....	187
Les factions	142	INFORMATIONS DE JEU.....	188
Leurs activités	143	Comment utiliser <i>L'Amérique des Ombres</i>.....	188
L'élite des puissants	144	Le Conseil algonkin-manitou.....	190
Le Haut Prince ("Se'Har Maera")	144	Entrer/sortir	190
Le Conseil des princes ("Ele Arandur")	144	Courir les ombres	190
La Chambre de l'Étoile ("Se'Ranshae Elenva")	148	Une terre sans loi	190
Les paladins	148	Le Conseil athabaskan	191
La nouvelle économie	150	Entrer/sortir	191
Telestrian Industries	150	Courir les ombres	191
New Dawn Corporation	151	La Matrice athabaskane	191
Williamette Compusat Corporation	151	Le loup de mer	192
Andalusian Light Industries	151	Denali et Harding	192
Le tourisme des ombres	151	La sauge.....	192
Portland ("Cara'Sir").....	152	L'État libre de Californie.....	192
LE TSIMSHIAN	154	Entrer/sortir	192
Celui qui dîne avec le diable... ..	156	Courir les ombres	192
Le Grand Chef et le parti du Progrès	156	La magie californienne	193
Les partis d'opposition	157	Les CAS	193
MCT: Tsimshian	157	Entrer/sortir	194
La vie en enfer	157	Courir les ombres	194
Une nation divisée	158	Denver	195
Les débordements	159	Entrer/sortir	195
Le contrôle médiatique	160	Courir les ombres	195
La peine capitale	160	La haute altitude	195
La fièvre des combats.....	161	Le Conseil corporatif pueblo	196
L'empoisonnement du territoire.....	162	Entrer/sortir	196
Le Tsimshian des ombres	162	Courir les ombres	196
Le crime organisé.....	163	Les grilles pueblos.....	196
Courir les ombres	163	La magie chez les Pueblos.....	196
Petit tour d'horizon	163	Le Québec	197
LES ÉTATS-UNIS CANADIENS ET AMÉRICAINS.....	165	Entrer/sortir	197
L'État de l'Union.....	165	Courir les ombres	198
Une terre de liberté pour des hommes courageux...168		Le Conseil salish-shidhe.....	198
Le gouvernement des UCAS	168	Entrer/sortir	198
La loi et l'ordre	170	Courir les ombres	198
Économie	170	La Nation sioux	199
Le District Fédéral de Columbia.....	170	Entrer/sortir	199
Le jeu politique	171	Courir les ombres	199
Les ombres de FDC	172	Devil's Tower.....	200
Les bonnes adresses	172	Le trafic de talismans.....	200
Le corridor nord-est.....	172	Le Tir Tainrgire	200
Boston.....	172	Entrer/sortir	200
New York	173	Courir les ombres	200
L'île du Prince-Édouard	174	Les préjugés locaux.....	200
La région des Grands Lacs.....	174	Le Tsimshian.....	200
Chicago	174	Entrer/sortir	201
Detroit.....	175	Courir les ombres	201
Toronto	175	Préjugé culturels.....	201
Le centre.....	176	Le choc toxique	201
Minneapolis - Saint Paul	176	Les UCAS.....	202
Saint Louis.....	177	Entrer/sortir	202
LA NATION UTE	178	Courir les ombres	202
L'État de la confusion	178	La magie dans les UCAS	202
Le gaspillage économique.....	178	Les Utes.....	203
Unis comme les doigts de la main	181	Entrer/sortir	203
Les puissances d'en haut et celles d'en bas	183	Courir les ombres	203
Les huiles gouvernementales	183	Les préjugés locaux.....	203
Le syndicat des travailleurs amérindiens.....	183	La magie ute	203
Intérêts corporatistes et étrangers	183	Le passage des frontières.....	204
Les saints et les pêcheurs	184	Passer un poste de contrôle	204
Salt Lake City	185	Passer la frontière.....	205
Las Vegas	186		
Dans les montagnes.....	187		

CRÉDITS

Rédaction

<i>La division continentale</i>	Michelle Lyons
<i>Le CA-M</i>	John Brudenell et Rob Boyle
<i>Le Conseil athabaskan</i>	Andy Frades et Davidson Cole
<i>L'État libre de Californie</i>	Diane Piron-Gelman
<i>Les CAS</i>	Jon Szeto
<i>Denver</i>	Elissa Carey
<i>Le Conseil corporatif pueblo</i>	Jon Szeto
<i>La république du Québec</i>	Alexandre van Chestein
<i>Le Conseil salish-shidhe</i>	Ken Peters
<i>La Nation sioux</i>	John Schmidt et Rob Boyle
<i>Le Tir Tairngire</i>	Ken Peters
<i>Le Tsimshian</i>	Andy Frades
<i>Les UCAS</i>	Steve Kenson avec Aaron John, Robert Kyde et Jennifer Steele
<i>La Nation ute</i>	Jason Levine et Davidson Cole
<i>Textes complémentaires</i>	Rob Boyle

Développement

Rob Boyle
Michael Mulvihill

Responsable de la gamme Shadowrun

Rob Boyle

Édition américaine

Rob Boyle
Davidson Cole
Michelle Lyons

Production

Direction artistique

Rob Boyle

Couverture

Chris Moeller

Maquette de couverture

John Bridegroom

Maquette U.S.

Jason Vargas

Illustrations

Joel Biske, Marko Djurdjevic, Chris Martinez, Larry McDougal,
Jim Nelson, RK Post, Steve Prescott, Marc Sasso, Klaus
Schwerinski, Shane White

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier et Ghislain Bonnotte

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation et rewriting

Dominique Balczesak

Réalisation technique

Nexus/Guillaume Rohmer

Version française éditée par
Jeu Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris
Cedex 15

SHADOWRUN et SHADOWS OF NORTH AMERICA sont des
marques déposées WizKids LCC. Copyright © 2003 WizKids
LCC. Tous droits réservés.

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses
suivantes :

<http://www.FASA.com>

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

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal avril 2003

ISBN : 2-7408-0231-5

Retrouvez Shadowrun sur le net !

En anglais :

Info@shadowrunrpg.com (pour vos questions concernant le
jeu)

<http://www.srrpg.com> (page web officielle)

<http://www.fanpro.com> (page web de FanPro)

<http://www.wizkidsgames.com> (page web de WizKids)

Et en français :

<http://www.jeux-descartes.fr/shadog.html> (hotline officielle)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum fran-
cophone dédié à Shadowrun)

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/> (mai-
ling list Shadowrun)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum
Shadowrun du site de l'Elfe noir)

Shadowrun® et Shadows of North America™ sont des marques
déposées de Wizkids, LLC. Copyright © 2003 Wizkids, LLC.
Tous droits réservés.

Titre original : *Shadows of North America*

INTRODUCTION

L'*Amérique des ombres* est un supplément consacré aux treize nations et cités-États qui se partagent le continent nord-américain dans l'univers de *Shadowrun*. Nous sommes en août 2062 ; l'Amérique subit encore le contrecoup du passage de la comète de Halley et du cinquantenaire de l'Éveil, sans parler de la guerre des corpos et de la mort de Dunkelzahn. Ce supplément actualise certaines données publiées dans des suppléments antérieurs et décrit les différents bouleversements, crises et autres luttes de pouvoir qui affectent tous ces pays. Certains détails prolongent une trame narrative amorcée dans des suppléments précédents, d'autres introduisent des scénarios et des pistes radicalement nouvelles dans le monde de *Shadowrun*.

L'Amérique des ombres se présente comme une succession de documents électroniques postés par Captain Chaos, opérateur système du fameux site d'archives et d'informations pirates qu'est Shadowland – la source de renseignements numéro un de tout shadowrunner qui se respecte. Ces documents sont rédigés par des shadowrunners, pour des shadowrunners ; chacun, naturellement, voit les choses à sa manière, en fonction de sa personnalité et de ses conceptions propres. De plus, ces documents sont largement commentés, contredits ou enrichis par les interventions d'autres shadowrunners. Au maître de jeu de séparer le bon grain de l'ivraie et de décider en fonction de sa campagne quelles informations sont vraies et lesquelles sont erronées.

Le premier document, *La Division continentale*, revient sur certains événements cruciaux de l'histoire récente nord-américaine – nommément, la Grande Danse Fantôme et le traité de Denver. Il décrit les termes du traité et ses répercussions sur le continent, en particulier concernant les divisions internes aux Nations des Américains d'Origine (NAO) et l'assimilation des Anglos. Il aborde brièvement le Conseil tribal souverain (CTS), à la fois du point de vue historique et dans sa situation actuelle.

Les chapitres suivants décrivent chaque nation tour à tour – les événements récents qui s'y sont déroulés, leurs personnalités emblématiques, leurs principaux attraits touristiques, économiques et autres, leurs parrains du crime et leur intérêt professionnel pour les shadowrunners. Autant d'idées et de prétextes à l'élaboration de centaines de scènes et de scénarios. Voici un rapide survol de ce que vous trouverez dans ces chapitres :

Le Conseil algonkin-manitou : cette NAO sans histoire, déchirée par les revendications indépendantistes de la tribu des Manitou, se retrouve aujourd'hui au bord de la guerre civile.

Le Conseil athabaskan : cette NAO nordique, paradis des contrebandiers réputé pour la beauté de ses décors naturels et la richesse de ses ressources énergétiques, est au cœur du conflit entre les mégacorps et les éco-activistes.

L'État libre de Californie : autrefois indépendant, cet État geint désormais sous la botte du général japonais renégat Sato tandis que, dans certaines régions, les dernières villes libres se préparent à recevoir comme il convient les troupes de l'envahisseur.

La Confédération des États américains : le Deep South n'est plus "l bon vieux Sud d'aut'fois" mais un foyer d'intrigues politiques parti à la reconquête des grandes valeurs américaines.

Denver : tombée sous la coupe du grand dragon Ghostwalker, cette ville partagée fait l'objet de tractations occultes fiévreuses. Les alliances se nouent et se dénouent dans l'ombre, chacun cherchant à s'accommoder au mieux de la redistribution des cartes.

Le Conseil corporatif pueblo : cette NAO marie avec succès la haute technologie et la magie traditionnelle. Mais une scission au cœur de ses élites dirigeantes met sa stabilité en péril.

Le Québec : la menace que fait peser le nouveau régime populaire sur la domination francophone met le pays en ébullition.

Le Conseil salish-shidhe : cette NAO bien connue pour son autonomie tribale et son soutien aux contrebandiers connaît actuellement de sérieux problèmes frontaliers avec le Tsimshian.

La Nation sioux : cet État militaire protège les NAO et le Conseil tribal souverain contre les agressions extérieures. Du coup, c'est le terrain de jeu privilégié des espions de tous bords.

Le Tir Talngre : cette nation elfique subit le contrecoup de sa politique isolationniste. La crise économique qu'elle traverse commence à mobiliser les masses et contraint les princes à ouvrir les frontières.

La Nation tsimshiane : longtemps, cet État policier a permis aux mégacorps de piller ses ressources sans restriction ; aujourd'hui, il paye le prix amer de cette avidité à courte vue.

Les États-Unis canadiens et américains : bien que gravement éprouvée par les événements de la dernière décennie, cette nation cosmopolite est en bonne voie de récupération.

La Nation ute : cette NAO anglophobe est durement touchée par les ravages climatiques et l'instabilité économique. Pourtant, le pouvoir en place reste paralysé ; on attend le catalyseur qui saura remettre le système en cause.

Enfin, suite à ces chapitres, les *Informations de jeu* regroupent tous les détails utiles concernant ces pays – la manière de s'y rendre, de passer les frontières etc.), ainsi que des suggestions sur la façon de les exploiter dans une campagne de *Shadowrun*.

LA DIVISION CONTINENTALE



U tous les changements intervenus récemment, je me suis dit qu'il était temps de passer en revue notre bon vieux continent nord-américain. La plupart des habitués du Shadowland ont beau vivre dans ce patchwork d'États nations, je suis toujours effaré de constater à quel point nous connaissons mal nos plus proches voisins. Ce continent est un creuset de cultures où chaque région développe son style, ses traditions et ses particularismes – sans parler de ses lois et de ses groupes d'influence. Le risque est grand pour un étranger de passage de mettre les pieds dans le plat, d'enfreindre une règle d'étiquette ou d'écrabouiller par inadvertance les orteils du parrain local. Alors, rendez-vous service et lisez cette compilation, histoire de savoir au moins à quoi vous attendre. Et si vous devez vous rendre dans une région qui vous est inconnue, prenez d'abord quelques renseignements – ces fichiers ne disent pas tout et ils laissent suffisamment de zones d'ombre pour vous envoyer au fond du trou.

J'ai organisé ces renseignements par État nation. Toutefois, cette compilation n'aurait pas été complète sans un bref rappel historique des raisons qui nous ont conduits au point où nous en sommes – les vraies raisons, pas ces inepties qu'on imprime dans les manuels scolaires. Au lieu de ressasser les grands événements qu'on connaît tous par cœur, comme le crash de '29 ou la Nuit de la Fureur, j'ai jugé préférable de mettre l'accent sur la formation des NAO et la manière dont le traité de Denver a conduit à l'éclatement du continent. C'est surtout cette période qui a défini et modelé le contour politique de l'actuelle Amérique du Nord. Les répercussions des décisions prises à cette époque se font encore sentir aujourd'hui et l'animosité et le ressentiment qu'elles ont créés sont loin d'avoir disparu. Il n'est pas inutile de connaître les motivations qui les ont inspirées – ne serait-ce que pour éviter de vous retrouver pris dans une bagarre que vous n'auriez pas vu venir.

Voilà pourquoi j'ai contacté une de mes amies pour lui demander de nous donner un petit cours de rattrapage. Elle maîtrise bien le sujet, vu qu'elle l'étudiait déjà à une époque où la plupart d'entre vous mouillaient encore leurs couches. Souvenez-vous qu'en ignorant son histoire, on se condamne à la revivre – en particulier dans les ombres. Bonne lecture.

♦ Captain Chaos

Posté le 14 août 2062 à 15:00:53



Par Ayita Brightsong

Avant de commencer la leçon d'histoire que Captain Chaos m'a demandé de vous donner, permettez-moi de me présenter. Je suis une Aniyun-wiya, ou Tsa-la-gi – autrement dit, une Cherokee, pour les Anglo d'entre vous. Je suis citoyenne de la Nation sioux et j'ai consacré toute ma carrière à l'étude de l'émergence et du développement des Nations des Américains d'Origine (NAO). Comme pour n'importe quel étudiant en histoire, mon interprétation des faits se nourrit de mes propres préjugés. Je vais tenter de me limiter aux faits et de dissiper quelques illusions et prétentions erronées du passé; mais je ne prétendrai pas être totalement objective. Ce que j'écris n'engage que moi. Tout ce que je peux vous proposer, c'est d'examiner les faits que je vais porter à votre attention et de vous forger votre propre opinion.

• Ayita Brightsong est une sage, une chaman Loup d'un grand pouvoir. Elle enseigne l'histoire à l'université de Cheyenne. Elle dirige une petite association qui milite modestement pour une plus grande reconnaissance de sa tribu au sein du gouvernement sioux. Elle était gamine à l'époque des camps de rééducation, si bien qu'elle a directement vécu une bonne partie de ce qu'elle raconte. Bon choix, Captain.

• Rising Eagle

Je vous dis ça, parce que la plupart des études historiques publiées à ce jour sont mensongères. Pour obtenir l'aval exclusif des NAO et accéder aux archives, interviewer les officiels, visiter les villes et les pays, les historiens ont été obligés de concéder au Conseil tribal souverain un droit de regard sur leurs manuscrits. Et les bureaucrates du Conseil ne se sont pas gênés pour censurer, réécrire et profondément remanier les textes qu'on leur a soumis afin de glorifier les NAO et de propager des idées fausses au sein de leurs ennemis.

• Prenez le guide Danchecker sur les Nations des Américains d'Origine, par exemple. Son manuscrit a subi de sérieuses modifications entre les mains du Conseil – en échange de quoi, Danchecker et son éditeur se sont vus octroyer une "bourse de recherche" substantielle pour récompenser leur créativité et faire taire leur conscience. Cet admirable travail de propagande est à l'origine de la plupart des idées fausses qui circulent aujourd'hui à propos des NAO.

• Nuyen Nick

• Qui a dit que les peaux-rouges étaient incapables d'apprendre les trucs de l'homme blanc, hmm ?

• Anglo

• Tu sais, cul pâle, ton scalp ferait merveille au-dessus de ma cheminée.

• Black Horse

Certaines études historiques tordent le cou à la réalité en faveur d'une tribu, au détriment d'une autre. Parfois, des tribus entières disparaissent carrément du paysage. Ça été le cas il y a une dizaine d'années, quand la Nation sioux était sur le point de voler en éclats en raison d'un manque de chef clairement identifié. Les "cinq tribus civilisées", comme on nous appelait à l'époque, se sont rangées derrière les Sioux pour soutenir le Conseil, stabiliser le gouvernement et renforcer la nation dans son ensemble. Seulement, les Sioux ont tenté d'usurper le droit de vote des Cherokees en nous intégrant à leur propre tribu dans tous les rapports "officiels"; ils espéraient ainsi se

donner une légitimité. Depuis, nous avons été dépouillés à la fois de notre identité et de nos terres et nous devons nous battre pour tenter de récupérer notre héritage.

• Brightsong est en train de fourbir son discours militant, là. Ne la croyez pas! Elle est peut-être citoyenne de la Nation sioux, mais c'est surtout une dissidente notoire liée à différents groupuscules subversifs qui trament la perte des NAO – le groupe terroriste Yvwi, notamment. Il n'y a rien qui ressemble plus à un loup qu'un coyote, si on ne fait pas attention.

• Sequoyah

• L'Yvwi est une organisation pacifique qui dénonce la corruption et l'injustice au sein du gouvernement sioux. Je suis une vieille femme, Sequoyah. Ne me fais pas perdre mon temps avec ces âneries. Et la prochaine fois, choisis-toi un nom qui vienne de ta propre tribu au lieu d'en usurper un de la nôtre.

• Brightsong

Mais foin de toutes ces précautions oratoires! Captain Chaos ne m'a pas demandé de prêcher pour ma paroisse. J'espère avoir été suffisamment claire – en ces temps troublés, toute information qui ne provient pas directement d'une source à laquelle vous savez pouvoir vous fier est sujette à caution.

• Autant pour l'unité tribale, même au sein d'un même pays.

• Anglo

• Qu'est-ce que tu croyais? Au siècle précédent, toutes ces tribus formaient autant de "nations" indépendantes, chacune avec ses lois, ses écoles, sa religion, son langage et sa culture. Certaines possédaient même leurs propres terres – parfois riches en minerais divers. Pourquoi auraient-elles dû renoncer à leur identité au prétexte qu'il aurait mieux valu présenter un front uni? Elles vivaient à leur manière longtemps avant l'arrivée des Européens sur ce continent. Je ne vois pas au nom de quoi on s'attendrait à ce qu'elles changent d'attitude aujourd'hui.

• Holly

LES ORIGINES: LE TRAITÉ DE DENVER

Commençons par le traité de Denver, d'où découlent les Nations des Américains d'Origine. Je ne reviendrai pas sur les événements qui l'ont précédé, même si leur rôle de catalyseurs a été décisif, car ils sont bien connus et n'ont pas d'influence directe sur les NAO proprement dites. Vu le public auquel s'adresse ce document, je préfère m'en tenir aux faits les plus significatifs.

• Pas d'influence directe? La Grande Danse Fantôme?

• Coyote Pup

• La Grande Danse Fantôme, aussi importante soit-elle, ne marque pas le commencement des NAO. Et puis, la Matrice regorge de centaines de milliers d'articles sur le sujet – sans parler des trois forums qui lui sont consacrés rien que sur Shadowland. Va donc y faire un tour, si tu veux; nous, on connaît déjà tout ça par cœur.

• Prickly Pear

De même, je ne m'appesantirai pas sur les termes afférents au cas de Seattle et de Denver. La partition de Denver et la reconnaissance de Seattle en tant que ville des UCAS





QUELQUES DATES CLEFS DE L'HISTOIRE NORD-AMÉRICAINE

2002-2008 : la course aux ressources — avec la bénédiction du gouvernement, les corporations s'approprient les ressources naturelles des réserves indiennes et des parcs nationaux.

2009 : le Mouvement souverain amérindien (MSA) réagit à une agression corporatiste par la prise de la base nucléaire de Shiloh — c'est l'incident du Lone Eagle.

2009 : l'acte de Déportation et de Rééducation est ratifié par le Congrès (l'acte de Nepean remplit le même office au Canada).

2010 : des milliers d'Américains d'Origine sont internés.

2010 : le SIVTA frappe — 25% de la population meurent avant la fin de l'année.

31 octobre 2010 : le Québec proclame son indépendance et devient une république.

2011 : l'Expression génétique inexplicée introduit les nains et les elfes — l'Éveil suit peu après.

24 décembre 2011 : Daniel "Coyote Hurlant" Coleman prend la tête d'un soulèvement au camp de rééducation d'Abilene.

2014 : Coyote Hurlant annonce la formation du Conseil tribal souverain (CTS) et des Nations des Américains d'Origine (NAO). Il revendique l'éruption de Redondo Peak et d'autres attaques magiques. La guerre de la Danse Fantôme commence pour de bon.

2016 : le Congrès passe une résolution appelant à l'extermination de toutes les tribus amérindiennes.

2018 : les USA et le Canada capitulent devant le CTS et le traité de Denver est signé, entérinant la souveraineté des NAO sur la majeure partie de l'Amérique du Nord.

2021 : la gobelinisation introduit les orks et les trolls.

2029 : le crash provoque l'effondrement de tous les réseaux informatiques mondiaux.

15 octobre 2030 : ce qui reste des USA et du Canada fusionne pour former les UCAS.

2034 : sept États du sud des UCAS font sécession et forment les CAS. Le sud de la Floride rejoint la Ligue des Caraïbes.

2035 : le Tir Tairngire quitte le Conseil salish-shidhe et proclame son indépendance.

2036-2037 : la Californie fait sécession et devient l'État libre de Californie, amputé de sa partie nord perdue au profit du Tir Tairngire et de sa partie sud perdue au profit de l'Aztlan. Les marines impériaux japonais débarquent dans la région de la Baie.

2037 : le Tsimshian se retire officiellement du Conseil tribal souverain et des NAO.

27 février 2039 : la Nuit de la Fureur — des violences éclatent dans le monde entier entre humains et métahumains.

2058-2060 : la guerre des corps fait trembler le monde.

2061 : l'année de la comète, qui voit la comète de Halley refaire un bref passage autour de la terre. Également, cinquantième de l'Éveil.

sortent du cadre de cette discussion ; toutes deux sont abandonnées ailleurs de manière tout à fait compétente.

Après les événements de 2017 et suite à la cessation des hostilités, les dirigeants des gouvernements des États-Unis et du Canada rencontrèrent le président de l'Aztlan et des représentants du MSA pour négocier les termes d'un accord de paix et la création des NAO. Après un mois de discussions acharnées entre les différents partis et leurs

conseils juridiques respectifs, le traité fut ratifié le 25 janvier 2018.

Ce traité célèbre tient en une dizaine de pages, mais ce sont peut-être les dix pages les plus importantes de ce siècle.

• C'est complètement faux. Le traité représente quelque chose comme 50 gigapulsations de mémoire. C'est énorme. Je ne veux même pas imaginer ce que ça donnerait en nombre de pages imprimées.

• Liberty Belle

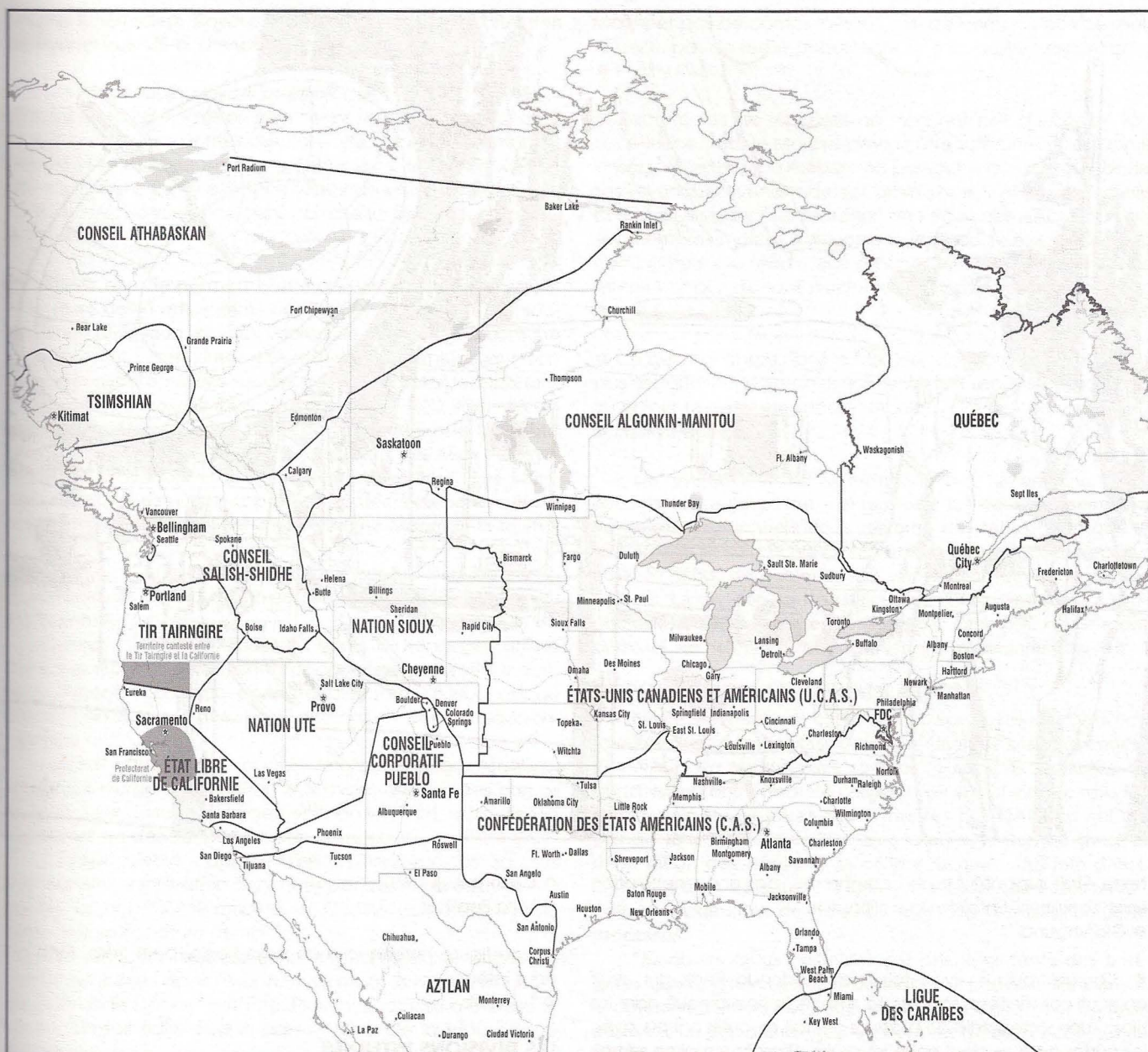
• Non, elle a raison. Les signolages légaux sur la division du territoire de Denver, la répartition des secteurs, le tracé exact des frontières ainsi que les justifications diverses et variées de tout ce qui s'est dit et conclu autour de l'accord occupent un espace important, c'est vrai ; mais il ne s'agit pas du traité à proprement parler. Techniquement, ce sont des appendices, distincts du texte principal. Le traité en lui-même est assez simple — du moins en apparence.

• Holly

Voici quels en sont les termes :

- De céder les terres couvrant la majeure partie de l'Amérique du Nord occidentale aux Nations des Américains d'Origine afin qu'elles puissent constituer leurs propres nations indépendantes.
- D'établir et de reconnaître à dater de ce jour la légitimité des Nations des Américains d'Origine ; notamment, la nation Sioux, le Conseil pueblo, le Conseil salish, la Nation ute, le Conseil algonkin, le Conseil athabaskan, la Nation transpolaire aléoute et la Nation tsimshiane.
- D'établir le Conseil tribal souverain en tant qu'organe dirigeant collectif à la tête des Nations des Américains d'Origine, avec tous les devoirs et les responsabilités inhérents à sa charge.
- De déménager et de rapatrier au cours des dix ans à venir la totalité des citoyens des États-Unis et du Canada inéligibles à la citoyenneté NAO de l'ensemble des terres cédées aux Nations des Américains d'Origine.
- D'établir des réserves au sein des Nations des Américains d'Origine pour la résidence des personnes qui souhaitent demeurer sur le territoire des NAO mais qui sont inéligibles à la citoyenneté pour le moment.
- D'établir Seattle en tant qu'extension extraterritoriale des États-Unis d'Amérique à l'exception de Mercer Island, laquelle est cédée à dater de ce jour au Conseil salish et rebaptisée Council Island, pour y recevoir les ambassades des Nations des Américains d'Origine sur le territoire US.
- D'établir le Conseil de Denver en tant qu'organe administratif désigné pour superviser l'application du traité et gouverner la ville de Denver, rebaptisé à dater de ce jour la zone libre du Front Range et de diviser cette zone libre du Front Range parmi les signataires ayant des intérêts dans la région ; notamment, l'Aztlan, le Conseil pueblo, la Nation sioux, les États-Unis et la Nation ute.

• Bon sang, c'est vraiment écœurant. Je veux dire, vous avez lu ce torchon ? C'est probablement le coup politique le plus mal joué de toute l'histoire des États-Unis. Je veux dire, ce



L'AMÉRIQUE DU NORD



CAPITALE NATIONALE

Charlotte • VILLE



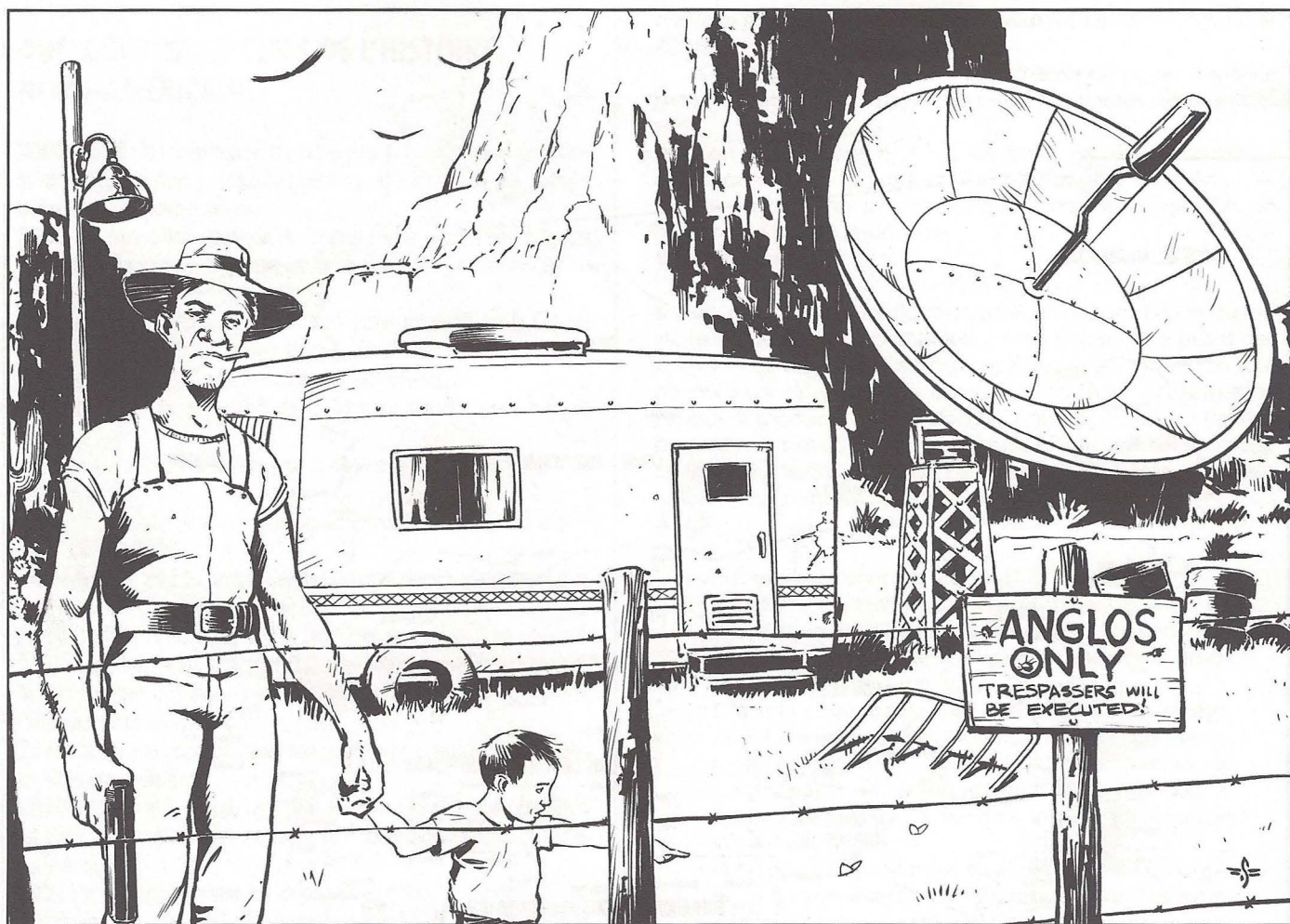
VILLE PARTAGÉE



FRONTIÈRE INTERNATIONALE

FRONTIÈRE D'ÉTAT
(U.S.A. vers 1990)

ZONE SPÉCIALE



texte était supposé être un compromis, pas une capitulation sans condition. Enfoirés de politicards.

◆ Gloryhound

◆ J'aurais voulu t'y voir, toi, avec Redondo Peak qui avait englouti nos meilleurs savants, tout notre arsenal bloqué dans les silos... une vraie partie de plaisir. Ils ont fait ce qu'ils ont pu, avec les cartes qu'ils avaient entre les mains. Personne n'aime se traîner une guerre sur les bras, surtout une qui se déroule à domicile.

◆ Aunt Acid

◆ Indigestion mise à part, je crois que Gloryhound n'a pas tort. Tout le monde a beau s'indigner devant les termes invraisemblables de ce traité... je ne sais pas, il y a un truc qui me chiffonne. Je ne peux pas croire que Jarman était incompétent à ce point. À mon avis, il y a anguille sous roche. La négociation a dû se placer sur un autre plan.

◆ Liberty Belle

◆ Si ça t'intéresse vraiment, je dispose d'informations qui te laisseront sur le cul. Pourquoi ne pas me laisser un message dans ma boîte Nexus et convenir d'un rendez-vous ?

◆ Jacob

◆ C'est ça ! Et pour un nuyen de plus, tu connaîtras le fin mot de l'histoire de l'assassinat de JFK, avec l'adresse de la planque de Jet Black en prime !

◆ Sidewinder

◆ C'est qui, JFK ?

◆ Little Feather

◆ Une figure historique d'un pays voisin, petit frère. Rien qui nous intéresse.

◆ Two-Fists

LES DIVISIONS INTERNES

Le premier terme du traité dont nous parlerons traite de l'établissement de chacune des Nations des Américains d'Origine. C'était un terrain miné au sein des NAO, que seul Coyote Hurlant aurait pu désamorcer. C'est un testament à ses talents qu'il ait pu tenir aussi longtemps face à tant de points de vue si profondément opposés. La division des NAO en groupes séparés, chaque groupe avec un certain nombre de tribus qui auraient pu ou non avoir quelque chose en commun avant la Grande Danse Fantôme, fut un processus délicat. Les US ont soutenu cette idée et en fait en ont fait leur première offre à la table des négociations.

Coyote Hurlant, quant à lui, croyait qu'une telle manœuvre affaiblirait définitivement les NAO. Si les NAO s'éclataient une fois de plus en leurs tribus composantes, les chances pour qu'elles soient capables de joindre leurs forces plus tard contre une invasion US seraient presque nulles. Les États-Unis pourraient abattre les nations une par une, pendant que les schismes intérieurs referaient surface à la faveur d'un faux sentiment de sécurité. "L'homme blanc" avait menti à la table des négociations plus d'une fois lors d'accords avec le



peuple amérindien. Coyote Hurlant n'avait aucune intention de donner aux US la chance de recommencer.

- Nous avons toujours pour presque trois cents ans de négociations avec les Anglois en traités sans valeur, assez pour nous fournir en papier toilette pour l'éternité. Seul Coyote Hurlant possédait la sagesse pour empêcher le traité de Denver de devenir autant de fausses promesses de plus; Je crains que nous ne revoyions plus de gens comme lui avant longtemps.
- Two-Fists

Plutôt que de permettre que cela arrive, Coyote Hurlant et le reste des représentants des NAO (un Conseil tribal souverain en formation, si vous voulez) se sont mis d'accord sur un plan avant la rencontre. Les tribus se rassembleraient, formant des nations basées sur des traditions et des localisations géographiques compatibles. Aucune nation déjà sur les territoires accordés n'aurait à se déplacer, tandis que les tribus allant vers ces territoires s'établiraient dans des lieux aux systèmes de croyances et aux cultures compatibles. Les États-Unis et le Canada n'étaient pas très contents de cette contre-proposition, mais n'avaient aucune bonne raison de la rejeter.

- Brightsong n'entre pas dans ces détails ici, alors j'ai pensé que je pourrais en rajouter un peu sur comment les nations ont été nommées/choisies.

Conseil algonkin - appelé d'après les langages utilisés dans ces tribus, qui faisaient tous partie de la famille linguistique Algonkin. La tribu accepta plus tard la tribu elfique Manitou en son sein, modifiant son nom en Conseil algonkin-manitou.

Conseil athabaskan - appelé ainsi car les tribus Athabaskanes ont lourdement souffert aux mains des armées corpos en 2016. Leur culture est largement non violente, mais elles se mettraient en danger pour arrêter le combat.

Conseil pueblo - appelé ainsi en honneur des équipes chamanistes d'infiltration conduites par des Pueblos durant la guerre. Le nom a été modifié en Conseil corporatif pueblo peu après la signature du traité.

Conseil salish - appelé ainsi en raison des pertes que les Salishs ont subies dans l'éruption du mont St Helens résultant de la Grande Danse Fantôme. Plus tard, le nom a été modifié en Conseil salish-shidhe après l'ajout de la tribu elfique Sinearach.

Nation sioux - nom donné pour le Dr William Councilman, un Sioux Lakota, professeur à l'université du Wyoming qui a été tué dans les camps de ré-éducation quelques jours seulement avant la Grande Danse Fantôme. Il avait travaillé sans relâche pour libérer son peuple et fut salué comme un martyr de la Nation sioux durant le combat qui suivit.

Nation transpolaire aléoute - appelée à la fois en honneur de Ininook, un chef aléoute qui a uni les tribus du nord et les amenées dans le MSA et en raison des racines communes du langage aléoute qui s'étendent sur toute la portion nord du continent nord-américain.

Nation tsimshiane - appelée ainsi en honneur des forces armées tsimshianes qui périrent aux mains des armées corporatives dans le nord.

Nation ute - appelée ainsi en honneur de Daniel Coyote Hurlant, qui était de la tribu Ute.

- Rising Eagle

- Dites-moi, qu'est-ce que la Nation transpolaire aléoute a jamais fait pour faire partie des territoires des NAO? Il n'y avait

vraiment pas de camps là-haut, pas de combat, pas de réelle unité, pas de réelle population. Je n'ai jamais compris ça.

- Prickly Pear

• Pear, toutes les réponses ne viennent pas du conflit. Ton expérience dans le Mojave devrait être suffisante pour t'avoir enseigné ça. La tribu Aléoute en particulier a investi le gros de ses revenus provenant de ses droits miniers et de ses entités corporatives dans l'alimentation de l'effort des NAO. Bien que ses membres n'aient pas passé autant de temps terrés ou à combattre sur le terrain que d'autres tribus, ils ont néanmoins rempli leur part. Ils l'ont simplement fait silencieusement.

- Iron Eyes

• Ce que j'ai appris dans le Mojave, vieil homme, ce ne sont pas tes affaires. Amusant, mais je ne me rappelle pas t'avoir vu traîner ta carcasse astrale depuis L.A. avec nous autres.

- Prickly Pear

Le résultat final fut la formation des nations que nous connaissons aujourd'hui. Le territoire fut découpé selon les territoires traditionnels de la majorité des tribus. Bien que le découpage se soit, le plus souvent, déroulé en douceur, ce fut aussi le début de quelques schismes très profonds entre les nations. La division en les Utes et les Pueblos démarra à propos de revendications territoriales, par exemple, comme ont démarré les hostilités entre les Nations tsimshiane et salish.

DÉPORTATION ET ASSIMILATION

Notre sujet suivant est le retrait des terres des NAO de tous les citoyens des États-Unis non éligibles à la citoyenneté des NAO. De nombreuses sources (y compris les livres de Danchekker) ont interprété cela comme signifiant que tous les Anglois ont été expulsés des territoires des NAO, ce qui n'a pas du tout été le cas. Bien que chaque nation ait traité la déportation des Anglois à sa propre façon, ce fut loin d'être un retrait total. La phrase "éligible à la citoyenneté des NAO" doit être examinée de près, car c'est de là que découle le processus.

Quand les tribus des NAO ont pris le contrôle des territoires que le gouvernement US leur avait cédés, elles avaient le potentiel à la fois pour une grande réussite et pour un gros désastre. Le peu d'auto-gestion dont les tribus avaient joui au siècle passé ne les avait pas préparées aux plus grandes tâches qu'elles avaient maintenant sur les bras. Il n'y aurait plus l'économie US à utiliser comme base pour la leur; aucune hiérarchie pré-existante dans laquelle s'insérer.

- Prendre le contrôle d'une nation pré-existante n'a pas été de la tarte pour la plupart des tribus. Quelques-unes, comme Pueblo, avaient une industrie toute faite et des locomotives économiques sur lesquelles s'appuyer, comme les industries de la recherche et de la défense. D'autres, par contre, ont reçu des territoires principalement agraires, dont le taux de rentabilité était faible. En vérité, que tant d'entre eux s'en soient sortis aussi bien qu'ils l'ont fait est un hommage à leur débrouillardise.

- The Chromed Accountant

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

La principale des préoccupations du jour était les citoyens US, ou les Anglois, comme nombre de tribaux les appelaient (quelle que soit leur véritable ethnie). Il y avait dans ces territoires des centaines de milliers - parfois des millions - de



citoyens des États-Unis, plus de population que n'importe quelle tribu amérindienne n'en avait rêvé depuis des siècles, ou peut-être jamais. Nombre de ces gens avaient d'importantes compétences et les pays naissants en avaient besoin s'ils voulaient survivre. D'un autre côté, de nombreux Amérindiens avaient grandement souffert aux mains des Anglo et n'avaient aucune envie de les voir rester.

La solution du problème était, bien sûr, de laisser beaucoup d'entre eux rester quand même, tout en adoucissant le processus autant que possible. La première étape fut de "tester" la descendance amérindienne. La méthode originale dans les nations comme celle des Sioux, où nombre des tribus étaient habituées aux individus recherchant à être membres, était basée sur une preuve généalogique documentée comme un certificat de naissance, les bans d'un mariage ou des livrets de famille. Cette méthode tomba bientôt en disgrâce car ces preuves reposaient sur des documents vieux de plusieurs siècles (et souvent incomplets) - un autre héritage du mauvais traitement des peuples amérindiens. À la place, la plupart des nations adoptèrent le test génétique.

Bien qu'il n'y ait presque aucune différence génétique entre les peuples amérindiens et anglos, on découvrit quelques marqueurs génétiques héréditaires liés à une descendance amérindienne lorsque le génome humain fut étudié et cartographié. Il est rare pour une personne d'en révéler plus de quelques-uns d'entre eux, aussi deux ou trois sont-ils suffisants pour prétendre à la citoyenneté.

• Ils le font toujours, au fait, pour tous les gens qui savent que le troisième cousin au troisième degré de leur tante était de sang tribal et pensent que ça pourrait être leur cas. La rigueur des standards varie de nation en nation. Ils peuvent être falsifiés et la difficulté varie aussi de nation en nation. Si vous avez de fortes mâchoires, une peau sombre et la bonne identité falsifiée, vous aussi vous pouvez devenir amérindien.

• Gitchigoomi

• Pourquoi n'as-tu pas dit que tu étais dans ce secteur de travail, Gitch ? Ça ne te ressemble pas de laisser passer une chance de te dégoter un petit biz.

• Cherokee Pride

• Hume le vent, tête à plumes. Essaie d'être subtil, parfois.

• Gitchigoomi

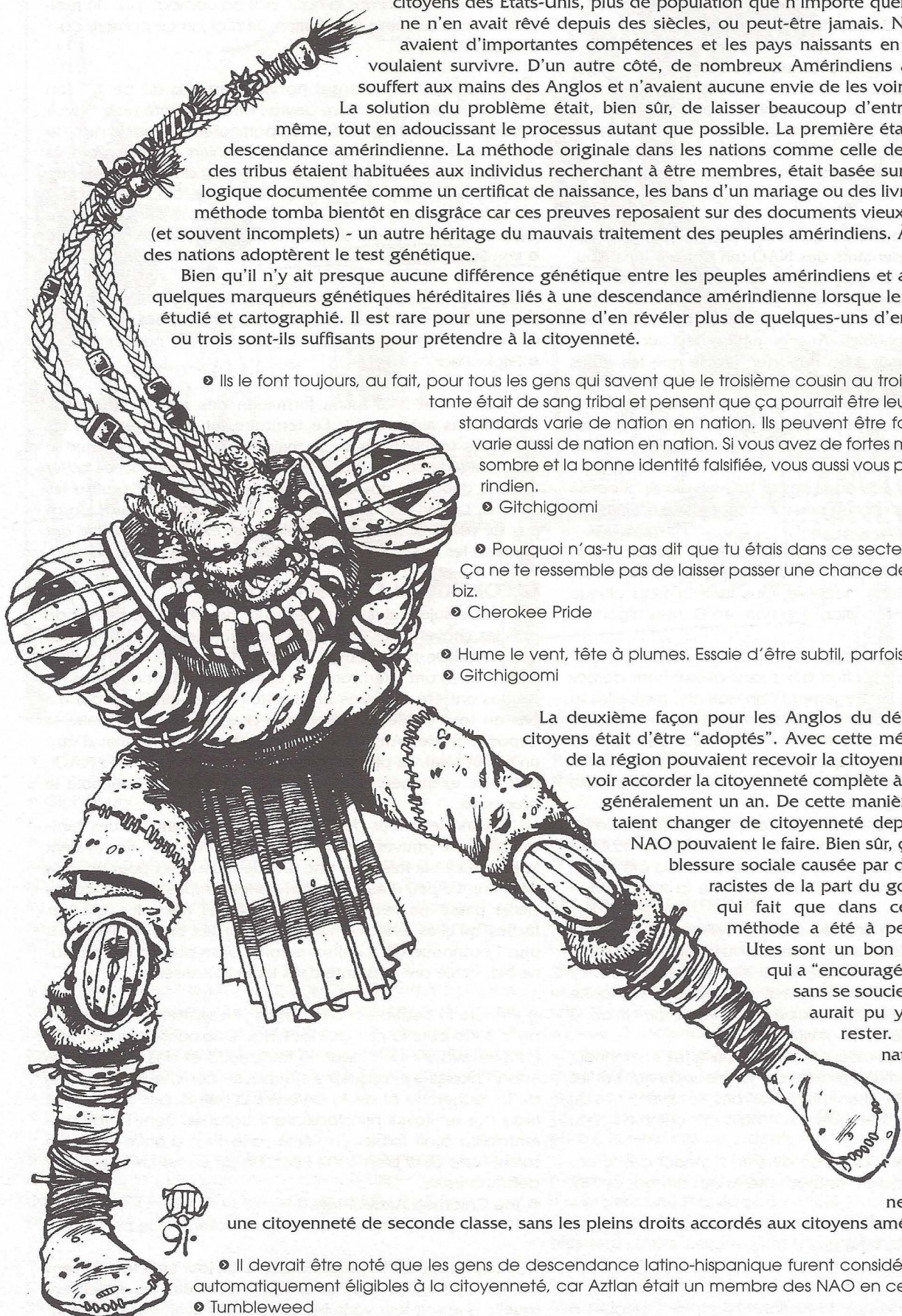
La deuxième façon pour les Anglo du début de devenir des citoyens était d'être "adoptés". Avec cette méthode, les résidents de la région pouvaient recevoir la citoyenneté provisoire et se voir accorder la citoyenneté complète à une date ultérieure, généralement un an. De cette manière, ceux qui souhaitent changer de citoyenneté depuis les US vers les NAO pouvaient le faire. Bien sûr, ça n'a pas gommé la

blessure sociale causée par des années d'actions racistes de la part du gouvernement US, ce qui fait que dans certains pays, cette méthode a été à peine appliquée. Les Utes sont un bon exemple d'un pays qui a "encouragé" les Anglo à partir, sans se soucier de l'avantage qu'il aurait pu y avoir à les laisser rester. La plupart des nations ont finalement accordé la citoyenneté aux résidents qui s'accrochaient, bien que dans presque tous les cas, la citoyenneté non-tribale est

une citoyenneté de seconde classe, sans les pleins droits accordés aux citoyens amérindiens.

• Il devrait être noté que les gens de descendance latino-hispanique furent considérés comme natifs et automatiquement éligibles à la citoyenneté, car Aztlan était un membre des NAO en ce temps.

• Tumbleweed





• Il y a aussi les lois d'immigration basées sur le besoin économique, les visas ou autres méthodes pour obtenir la permission d'entrer dans une des nations. Ces lois varient à un tel degré, cependant, qu'il faut se référer à chaque nation pour obtenir ces informations.

• Traveler Jones

Pour les individus qui ne voulaient pas rester dans une nation amérindienne, les US et les NAO ont arrangé une période d'assistance à la déportation de dix ans. Ce programme fut l'un des moins réussis de tout le traité, les moindres des raisons n'ayant pas été les peurs et les préjudices à la fois des représentants des NAO et des citoyens anglos. Le gros de la violence qui a marqué notre histoire en tant que nations jaillit de cette période et de ces efforts, instiguée par les deux parties à des différents moments. Le prix que nous avons payé à la fois en sang amérindien et en sang anglo fut élevé et de nombreux innocents furent blessés ou tués.

• Ouais, c'est ça, aie pitié des pauvres Anglos qui n'ont pas pu comprendre que tout avait changé de mains. Mon frère travaillait dans une de ces équipes de déportation. Il s'est présenté pour déménager les meubles d'un gars, juste pour être abattu dans la rue parce que le gars pensait que c'était une nouvelle version des raids apaches sanglants contre les braves colons blancs. Voir l'équipe de SWAT abattre le gars a été la lumière de ma vie. Foutus apologistes.

• Two-Fists

LES RÉSERVES ANGLOS

Pour les Anglos qui ne souhaitent pas renoncer à leur citoyenneté US, mais qui ne voulaient pas non plus quitter leurs maisons, le cinquième terme du traité pourvut à leur sécurité en leur ouvrant des "réserves". Ces enclaves ressemblaient plus à des cités de travailleurs expatriés ou à des bases militaires en Arabie Saoudite qu'aux réserves que les US ont "données" aux tribus il y a si longtemps. Ces réserves sont autonomes et souveraines, ce qui fait d'elles à peine plus que des nations anglos officieuses en territoire tribal. Elles sont toutes contrôlées par le Bureau des Peuples Non-Tribaux, une division sous le contrôle du CTS. Le BPNT s'occupe des médiations entre les enclaves et les NAO. Son personnel est fourni à la fois par les enclaves et par les tribus et il a un passé de tolérance.

• La sécurité dans ces endroits varie de pays en pays. Généralement, le périmètre est gardé à l'intérieur et à l'extérieur, comme les frontières étrangères le sont. Selon la philosophie dirigeante à l'intérieur, cependant, vous trouverez n'importe quoi, depuis des gardes armés jusqu'à une sécurité magique en passant par des enfants avec des fleurs qui surveillent les postes.

• Rising Eagle

• Ils ont aussi leurs propres systèmes matriciels, à l'occasion. Des endroits comme le CCP font de leur mieux pour restreindre ça, mais en Athabaska, par exemple, vous pouvez quasiment faire comme vous voulez.

• Silicon Spirit

• Certaines de ces enclaves sont des expériences de réformes sociales et politiques. Libérés des contraintes nationales, les gens à l'intérieur - qu'ils aient emménagé au début, qu'ils soient nés ici ou qu'ils aient emménagé plus tard - prennent

avantage de leur situation autonome. Le BPNT ne fait pas grand-chose de plus qu'enquêter sur les problèmes de préjudice et de s'assurer que les provisions circulent librement. Donc, vous en avez une qui est une commune utopiste pacifiste, une qui est une théocratie chrétienne extrêmement conservatrice et une autre qui pétitionne auprès du Conseil salish-shidhe pour devenir elle-même une tribu, ses membres disant qu'ils ont renoncé à leur "héritage de sang mêlé". Et il y en a d'autres, couvrant tout le spectre politico-social.

• Holly

• J'ai vu des criminels essayer d'utiliser ces réserves comme refuge contre la police des NAO. Parfois ça marche, particulièrement si les autochtones de la réserve sont dans votre poche et si les flics des NAO admettent la souveraineté de la réserve. Officiellement, les flics sont supposés appeler le BPNT dans des situations comme celles-là, mais dans la plupart des cas, ils entrent dans la danse et font ce qu'ils ont à faire. Après tout, que comptent faire les Anglos dans la réserve, déclarer la guerre ?

• Roaring Mouse

• Les nations des NAO dans leur ensemble ont essayé de faire pression sur les gens vivant dans les enclaves pour les faire évacuer, soit par acceptation de la citoyenneté tribale, soit en les faisant décamper vers les UCAS et les CAS. Nombre des gens vivant dans ces enclaves sont proches d'être des citoyens seniors et toute interruption dans les services les frappe plus durement. Les nations qui sont plus tolérantes vis-à-vis des Anglos ont offert de beaux arrangements de rapatriement, tandis que celles pas si tolérantes ont régulièrement engagé des runners et des gangers pour fomenter des troubles. J'imagine que les tribaux sont fatigués de financer ce qui est en train de tourner rapidement en village de retraite pour Anglos.

• Squeaker

• Prenez les lieux de débauche anglos. D'où pensez-vous que proviennent la plupart des produits pharmaceutiques locaux des zones rurales ? Sans parler des BTL bas de gamme, de la prostitution et d'un bon nombre d'autres maux de la société. Bordel, je me fais plus de contrats à m'occuper de la racaille qui vit dans ces endroits que je fais de boulot corpo dans cette partie du pays.

• Two-Fists

• En parlant de ça, si vous avez besoin de vous procurer certaines marchandises, je connais quelques gros fournisseurs dans l'enclave à l'extérieur de Santa Fe. Vous n'avez qu'à me demander quand vous allez en ville.

• Gitchigoomi

LE CONSEIL TRIBAL SOUVERAIN

La fonction du Conseil tribal souverain dans les NAO fut un point de grande friction pendant les premières négociations inter-tribales. Chaque nation avait un sentiment différent à propos de l'idée d'un groupe avec un mandat trompeur. Tandis que certains sentaient qu'un tel groupe était nécessaire, d'autres hésitaient craignant la réaction des autres tribus. Comme Coyote Hurlant l'a dit une fois lorsqu'on lui a posé la question à l'époque, "c'est une chose de se rassembler face à un ennemi commun. C'en est une autre pour des nations qui étaient nominalement indépendantes de continuer à travailler côte à côte quand l'autosuffisance est proche".



À la fin, le CTS fut approuvé, prenant l'Union européenne de la fin du vingtième siècle comme modèle approximatif. Chaque nation a une voix au conseil et un porte-parole élu par le conseil qui ne vote qu'en cas d'égalité. Le CTS a reçu les responsabilités et juridictions suivantes : diplomatie internationale, y compris les forces de médiation entre les États membres des NAO ; approbation et commandement des efforts militaires communs dans l'éventualité d'une guerre avec une grande puissance ; et l'administration de la Banque de Réserve Nationale des Américains d'Origine (BRNAO), y compris la fixation des taux d'intérêts.

Les principaux quartiers généraux du CTS sont installés à Cheyenne, dans la Nation sioux. On y trouve la bureaucratie du CTS, la plupart de l'infrastructure du CTS et les ambassades de chacune des NAO.

❖ Inutile de préciser que les quartiers généraux du CTS proposent pas mal de boulots sympa si vous pouvez les décrocher. Le préjugé anti-Anglos est sacrément fort, cependant.

❖ Scag

❖ Parle pour toi, tout dépend avec qui tu parles et qui tu connais. Garde une bonne réputation et c'est fou comme les Johnson deviennent tolérants.

❖ Rubik

Le problème du CTS devint vite évident, cependant, comme pour tout corps gouvernemental construit de façon décousue. En effet, bien qu'il pût prendre des décisions impliquant les États membres, il n'avait aucun moyen de faire respecter ses décisions. Le pouvoir du CTS dans son ensemble reposait sur les États membres et il n'y avait aucun mécanisme en place pour punir une nation qui refusait d'accepter ou de se plier à une règle établie par le CTS.

Au début, le CTS essaya de se donner plus de force par des mesures telles que l'adoption d'une monnaie unique. Cette mesure fut cependant vaincue par les nations plus fortes économiquement, car elles ne voulaient pas subir le ralentissement causé par le soutien des plus faibles.

❖ Wow. Imaginez ça... En fait y aurait pu avoir le wampum.

❖ Scag

❖ Va te faire voir, espèce de porc raciste d'Anglo.

❖ Saquaro

❖ Purée, cultive déjà ton sens de l'humour...

❖ Scag

À la fin, aucune monnaie unique ne fut adoptée, bien que chaque nation ait succombé aux pressions économiques et ait, depuis, adopté le nuyen comme monnaie principale. Des mesures d'unification similaires, comme le visa universel des NAO, ont aussi été tentées, mais à l'exception d'un registre des citoyens SIN des NAO, peu d'entre elles passèrent. Si on doit leur attribuer une action, c'est que ces questions fracturèrent le conseil plus qu'elles ne le renforcèrent et au final, le CTS ne conserve qu'à peine plus que le pouvoir qu'il détenait au départ. Bien qu'il serve à remplir les devoirs que les membres l'autorisent à accomplir, le véritable pouvoir des NAO réside dans chacune de ses nations, pas dans le Conseil.

LE CONSEIL AUJOURD'HUI

Malgré sa nature décentralisée, le CTS demeure un forum important aussi bien pour les relations inter-NAO que pour montrer dans leurs relations étrangères un front uni. Les conseillers de chaque nation tendent à être des personnalités politiques importantes en relation avec tous les niveaux du gouvernement et de la société. Voici leur liste :

Mary Nightwind (CAM) est la Conseillère à la longévité la plus grande, ayant chauffé son siège pendant plus de dix ans. Chaman Chien pour la tribu Algonkin, elle sert son pays fidèlement. La crise actuelle que traverse son pays, cependant, a chargé ses épaules de loyautés conflictuelles. Sa tribu attend d'elle d'empêcher le "problème manitou" d'atteindre l'agenda du CTS, mais son patron immédiat, le chef cérémonial Hawksford, est sympathisant de la cause manitou. Le côté vers lequel ira Nightwind est encore incertain.

John Collie (Athabaska) est de sang inuit, mais il aurait très bien pu être construit dans un labo de recherche d'Athabaskan Oil. C'est un avocat des intérêts corporatistes rusé et aux manières onctueuses. Il s'engage périodiquement dans un palabre pré-programmé sur la menace de l'éco-terrorisme pour la stabilité et les ressources des NAO.

❖ Collie est une cible favorite des cellules écolos. Jusqu'ici, il a réussi à survivre à de nombreux tirs et "accidents" presque mortels. Sa chance finira par s'épuiser.

❖ Green Piece

William Evehema (Pueblo) est un Hopi et un ancien vice-président de la Pueblo Corporation. C'est un visionnaire, le type de gars qui a toujours un plan et un moyen de convaincre les autres de le soutenir. Même sans le poids économique du CCP et l'aide du porte-parole, Evehema pourrait quand même dominer le CTS pour le compte du Pueblo par la seule force de sa volonté.

❖ Evehema voit facilement dans le jeu des autres conseillers - il a les yeux de l'Aigle.

❖ Cloud Top

Lona Xáwulets (Salish-Shidhe) est une Salish, la sœur du chef chaman de la tribu, Saumon Bondissant. Xáwulets était connue au CTS comme une force calme, de médiation, mais depuis qu'un de ses cousins a été tué dans l'affrontement de la frontière tsimshiane, elle est devenue un faucon de guerre sans compromission.

Ray Simon (Sioux) de la tribu Blackfoot est un agitateur, qui cherche toujours à mettre de l'huile sur le feu entre le CTS et les UCAS. De nombreux indices indiquent que Simon est raciste envers les Anglos. Chez les Sioux, beaucoup pensent que Simon laisse le Pueblo mener le CTS par le bout du nez et qu'il peut donc s'attendre à un retour de bâton pour bientôt.

❖ Ares est vraiment le caillou dans la chaussure de Simon. Il parle souvent de l'ingérence d'Ares dans les affaires sioux et il est connu pour avoir traité Roger Hibou-Planant de "laquais d'Anglo". Il est aussi suspecté d'engager des runners pour chercher des ennuis à Ares ou pour conduire des campagnes de calomnies contre elle.

❖ Cheyenne Hustler

Mary Northstar (TPA) n'a siégé au CTS que deux fois par an depuis dix ans. Et même là, elle se contente d'observer. Le TPA n'a pas enregistré un vote en de nombreuses années ;



officiellement, il s'abstient de toute décision et de manière générale ne fait partie du CTS que de nom.

- Ils jouent la sécurité, cependant, gardant le siège chaud au cas où quelque chose survienne pour laquelle ils veulent vraiment prendre des risques.

- Two-Fists

Ward Upchego (Ute) est prétendument un chaman, mais s'il suit un totem, c'est Cupidité. Ward détient des intérêts dans deux casinos à Las Vegas, ce qui le met dans la poche de la clique Comanche. Ward essaie constamment de promouvoir des accords commerciaux en faveur des Ute, bien que ses efforts n'aient pas empêché le pays de plonger dans une grave récession. Faisant face à une retraite anticipée, Ward saisit toutes les occasions de lancer des piques à Pueblo pour son annexion de Los Angeles.

David Blacksilver (Porte-parole), l'ancien conseiller du Pueblo, facilite maintenant les réunions et tranche en cas d'égalité de voix. Il parle beaucoup de "pensée tribale moderne" et du besoin d'ajuster les vieilles coutumes aux temps qui changent. Il doit un effort pour ne pas lever les yeux au ciel chaque fois qu'un des chamans du Conseil soutient un argument aux accents mystiques ou aux revendications d'héritage culturel. Malgré ses préjugés, c'est un rude négociateur quand il s'agit de relations extérieures - Les NAO ont connu peu de crises de relations extérieures pendant son mandat.

- Comme le TPA s'abstient dans la plupart des décisions du CTS, les égalités de voix entre les six nations ne sont pas rares. Avec les décisions de Blacksilver poussant les choses en faveur du Pueblo, vous pouvez voir quel pouvoir donne sa position au CCP.

- Rising Eagle

- Blacksilver n'est pas seulement un laquais du Pueblo. Il prend son rôle très sérieusement et embauche des "ressources

freelance" pour "vérifier indépendamment" les problèmes qui sont en jeu. Il aime impressionner la foule des ombres en répandant la rumeur qu'avant il courait les ombres comme decker sous le nom d'Artemis. Ne croyez pas ce battage - Artemis était l'une des premières embauches de Blacksilver et il a mis en place le pauvre bougre, l'a trahi, puis a volé sa réputation.

- Fastjack

- Quoi? Tu as des preuves de ça? Si oui, j'ai un compte vieux de quinze ans à régler avec M. Blacksilver.

- Iron Eyes

LES SOMMETS

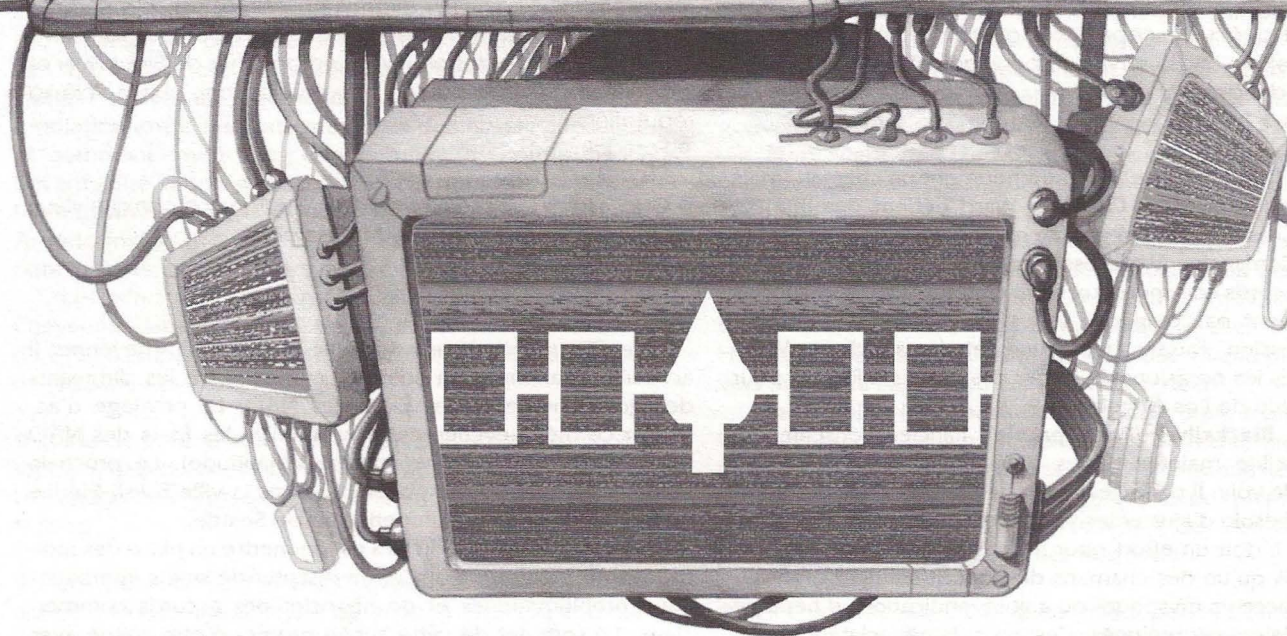
Le CTS se réunit une semaine par mois à Cheyenne. Il accueille également un sommet annuel entre les dirigeants des gouvernements des États des NAO. Le privilège d'accueillir ce méga-événement tourne entre les États des NAO (avec le TPA qui décline comme d'habitude). Le prochain sommet est prévu pour novembre dans la ville Salish-Shidhe de Bellingham, juste à un petit saut de Seattle.

Le but du sommet du CTS est de mettre en place des indications de politique globale, de discuter de sujets internationaux problématiques et de négocier des accords commerciaux. Le sommet de cette année promet d'être animé avec un certain nombre de sujets potentiellement brûlants: la sécession manitou, les actions ou sanctions conjointes contre le Tsimshian et les conflits de frontière Pueblo-Ute. Ce qui explique que certaines forces font de leur mieux pour maintenir certains sujets hors de l'agenda.

- Ces sommets attirent pas mal d'action - des protestataires et violents émeutiers aux équipes d'espions et de shadowrunners. Un événement régulier ouvert à tous. Ne le ratez pas!

- N30ist

LE CONSEIL ALGONKIN-MANITOU



Voici un excellent recueil de renseignements croisés sur le Pays de la Gelure Perpétuelle et des Moustiques Vraiment Méchants, le Conseil algonkin-manitou. Un vieux pote de ma jeunesse dissolue, Billy Deuce, m'a fait la faveur de rassembler quelques experts locaux pour compiler ce truc. Prêtez une attention particulière aux activités d'Aztechnology et à l'insurrection manitou - vous aurez besoin de ces infos si vous êtes dans les parages.

Laissez-moi me répéter pour la millionième fois: si un d'entre vous, routards ou runners, a de meilleurs renseignements que ce que Billy a amassé, criez-le au monde entier. Bonne chasse!

♦ Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 15:23:35 (PST)

par Billy Deuce

Vous avez tort, vous savez.

Vous pensiez que le Conseil algonkin-manitou était un endroit ennuyeux. Moi aussi. Enfin, il y a dix ans nous avions raison. Plus maintenant.

J'ai vécu ici la majeure partie de ma vie, les gars et je peux vous dire une chose: c'est toujours un coin morne près du cercle arctique. Même les secteurs peuplés du territoire ont toujours été "un bel endroit pour élever une famille". Les temps ont certainement changé. Bienvenue dans une nation d'éco-terrorisme, d'intimidation de mégacorp et, très vraisemblablement, de guerre civile.

UNE NATION DIVISÉE

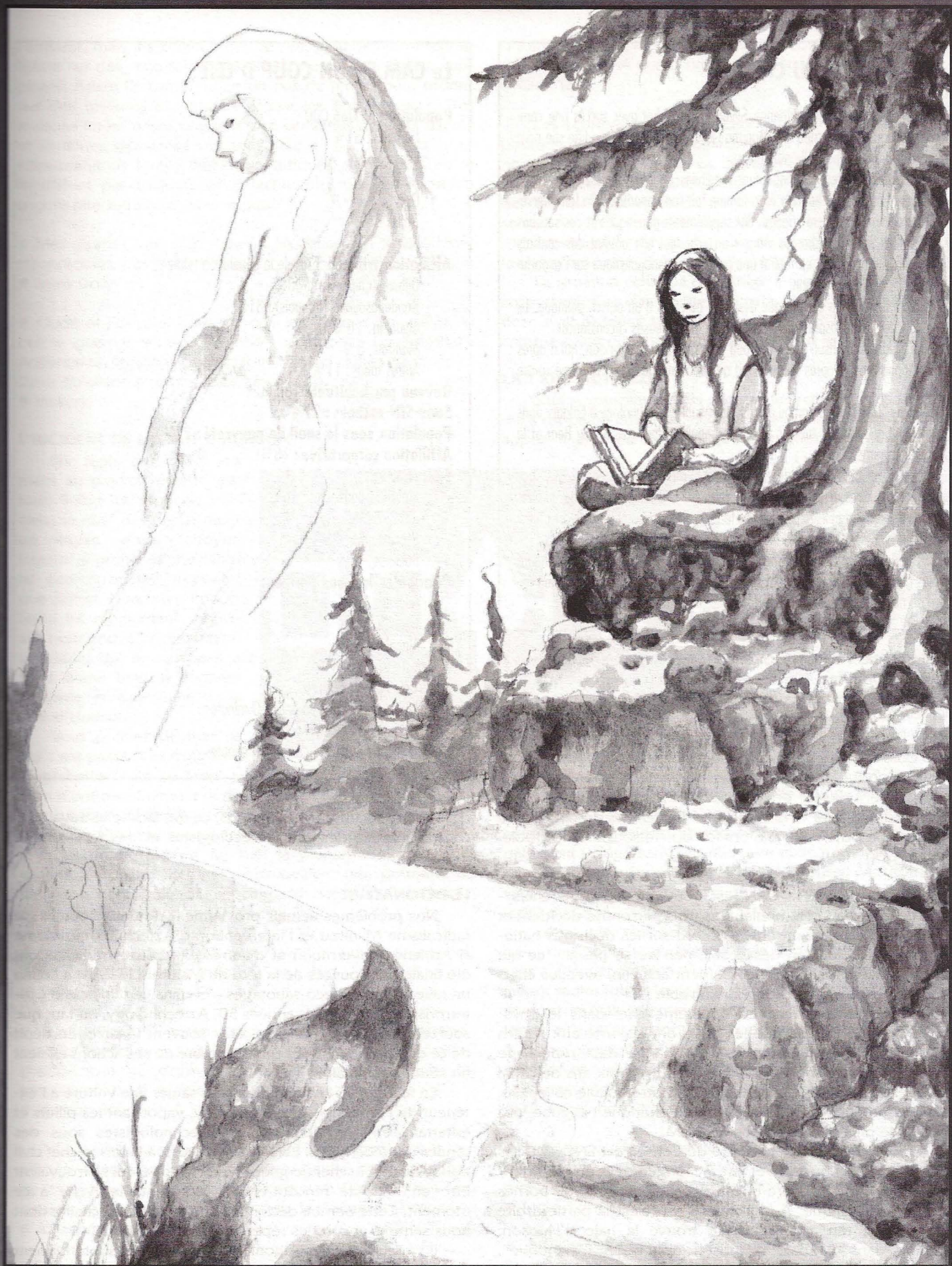
Commençons par le commencement, voulez-vous?

Voici la base de ce que vous devez connaître à propos du Conseil algonkin-manitou (CAM). Premièrement, la tribu Algonkin dirige le pays, depuis le premier jour. Les autres tribus jouent leur rôle, mais les Algonkins ont le véritable pouvoir - du moins jusqu'à maintenant.

♦ C'est vrai uniquement dans la sphère des célébrités politiques. Car les Iroquois et les Ojibwa ont beaucoup d'influence dans le pays, particulièrement dans les ombres avec toutes les sociétés secrètes qu'ils y dirigent.

♦ Sultzman

Deuxièmement, le CAM grouille d'elfes. Personne ne sait vraiment pourquoi le pourcentage de leur population est si élevé, c'est juste arrivé comme ça. Étant donné les coups d'éclat des oreilles pointues dans le sud (à savoir, le Tir Tairngire faisant sécession des Salishs), beaucoup de ces elfes ont été mal vus par les autres tribaux. Le racisme quotidien a aussi joué sa part. Soit, ont-ils dit et ils ont démarré un mouvement pour établir une tribu elfe séparée appelée Manitou. Une environnementaliste douceuse, nommée Adrienne Silvermoon, conduit



HISTORIQUE DU CAM

2045: la chaman elfe Adrienne Silvermoon conduit avec succès une campagne pour établir la tribu elfe Manitou; le Conseil algonkin modifie son nom pour inclure cette nouvelle puissance.

2050: les récoltes génétiquement modifiées du pays subissent un échec majeur; l'économie chancèle et la famine fait son apparition. On fait intervenir Aztechnology pour ré-arranger des suppléments génétiques et des souches anti-virales pour des champs vitaux; en échange, elle obtient des contrats exclusifs, lui accordant en réalité une mainmise monopolistique sur l'exportation principale de la nation.

2050: Silvermoon est presque destituée au cours d'un putsch politique. La plupart de ses opposants meurent dans de mystérieuses circonstances.

2051: Derek Highsun dirige un coup pour destituer Silvermoon, qui d'après les rapports meurt après qu'un esprit qu'elle a invoqué s'est retourné contre elle.

Février 2061: une bombe détruit l'immeuble Aztechnology à Calgary dans un attentat terroriste, tuant à la fois le populaire chef civil Bobby Bear et le chef de guerre Hillborn.

Novembre 2061: l'Incident de la baie d'Hudson, pendant lequel des troupes militaires et d'Aztechnology attaquent une maison flottante qu'elles suspectent d'être utilisée par des éco-terroristes. Tous les occupants sont tués. Les morts s'avèrent être des leaders de la tribu Manitou.

1^{er} mai 2062: le Conseil manitou se forme et déclare qu'il ne reconnaîtra plus l'autorité du Conseil algonkin. Les Manitous revendiquent tout le territoire au nord de la rivière Churchill.

la campagne vers la victoire, convainquant même le pays de changer son nom. Elle a aussi injecté un fort caractère anti-technologie/retour à la terre dans la tribu, qui demeure à ce jour.

- Le côté théâtral de Silvermoon a gagné beaucoup de soutien à l'époque, mais cela a inévitablement créé des adversaires qui en veulent encore aux Manitous. Ils ont été assez malins pour la jeter avant que ses divagations de cinglée ne polarisent le pays, mais ils n'ont fait que repousser l'inévitable.
- Cree Dog

Troisièmement, le CAM est gouverné par trois chefs - civil, de guerre et cérémonial. Ces trois personnes décident et toutes les trois doivent être d'accord sur les décisions nationales. Si elles sont en désaccord, rien ne se passe - ce qui conduit à la crise de commandement actuelle, avec les chefs paralysés dans une situation inextricable.

Ce qui nous amène au quatrième chef dans le pays: Aztechnology. Depuis que les chefs ont accordé aux Azzies un paquet de droits exclusifs en échange d'un repêchage quand toutes nos moissons périssaient il y a dix ans de ça, la grande A a gardé une prise ferme sur notre épaule collective. L'établissement local de la corpo, Genetique, a gobé des hordes de plus petites corpos du CAM.

Cinquièmement, le territoire du Conseil est ÉNORME, les gars. Regardez une carte et jetez-y longuement un œil attentif. Calgary, à la frontière ouest, est seulement à 500 bornes de l'océan Pacifique. À la frontière est (c'est la partie droite de la carte, tête de nœud) se trouve la baie d'Hudson. Comme dans "la baie d'Hudson de l'océan Atlantique". Regardez les bonnes vieilles longitudes et on parle de Spokane à Buffalo! Ça fait un paquet de terrain à couvrir pour les

Le CAM EN UN COUP D'ŒIL

Population: 5.066.000

Humains: 51 %

Elfes: 30 %

Nains: 7 %

Orks: 7 %

Trolls: 4 %

Autres: 1 %

Affiliation tribale: 52% de la population totale

Ojibwa (Chippewa): 33 %

Haudenosaunee (Iroquois): 31 %

Algonkin: 20 %

Manitou: 5 %

Autres tribus: 11 %

Revenu par habitant: 18.500 ¥

Sans-SIN estimés: 21 %

Population sous le seuil de pauvreté: 22 %

Affiliation corporative: 18 %

Éducation:

Moins de douze ans: 16 %

BEPC: 54 %

Baccalauréat: 25 %

Doctorat: 5 %

Principales langues parlées:

Anglais: 86 %

Iroquois: 35 %

Algonkin: 24 %

Monnaie: nuyen

Couverture Mediacarro: 20 %

Temps de réponse garanti: 10 minutes

Couverture CrashCart: 15 %

Temps de réponse garanti: 20 minutes

types de la sécurité et des corpos, ce qui facilite le travail des contrebandiers, des cellules écologistes et des rats comme moi.

LE DÉTONATEUR

Nos problèmes actuels proviennent de deux sources: le radicalisme Manitou et l'intervention d'Aztechnology. Même si Adrienne Silvermoon et d'autres extrémistes radicaux ont été finalement purgés de la tête du Manitou, le CAM a connu un niveau élevé d'éco-sabotages - et dans certains cas d'éco-terrorismes - durant les années 50. Aztechnology, en tant que source d'influence étrangère, était souvent la cible. En dépit de ce que prétendent les chefs, nombre de ses actions avaient un soutien populaire.

En février 2061, quelqu'un a fait sauter une voiture à l'extérieur de l'immeuble azzie à Calgary, vaporisant les piliers et enterrant environ deux mille Aztechnologistes sous des tonnes de décombres. Le souffle tua aussi à la fois le chef civil Bobby Bear et le chef de guerre Carl Hillborn, qui se trouvaient être en train de rencontrer les représentants Azzie à ce moment. Cette bombe déclencha une réaction en chaîne dont nous sentons encore les répercussions aujourd'hui.

Il y a eu quelques Algonkins qui en eurent suprêmement plein le dos après ce petit incident et beaucoup d'entre eux blâmèrent le Manitou pour ça. Personne ne revendiqua jamais



l'attentat, mais les conférences de presse azzies portèrent le blâme sur des "éco-terroristes elfes". Le chef de guerre suppléant, Adam Doxtator, ne perdit pas de temps pour ordonner des mesures énergiques contre les éco-activistes. Des maisons furent prises d'assaut, des centaines de gens arrêtés et certaines personnes ont tout simplement "disparu". Les elfes manitous furent beaucoup critiqués alors qu'ils ne le méritaient pas toujours et Aztechnology prit une position encore plus agressive dans le pays.

• Mes sources me disent que les Masques en Pleurs étaient responsables, pas les Manitous.

• Snow Dolly

• Ouais et j'ai aussi entendu que les Visages Trompeurs, le cercle guerrier Seneca, le chef cérémonial Hawksford et Adrienne Silvermoon l'avaient fait. Y a-t-il d'autres boucs émissaires qu'on peut rendre responsables de ça ?

• Hickory

L'INCIDENT DE LA BAIE D'HUDSON

Six mois plus tard, les mecs au pouvoir eurent leur tour. Selon les rapports officiels, le chef de guerre reçut un tuyau d'un "citoyen inquiet" à propos d'une cellule éco-terroriste préparant une action. Une force importante fut rapidement mobilisée pour enquêter et contenir la cellule, qui se réunissait à bord d'une maison flottante délabrée, en cale sèche sur la baie d'Hudson.

Vous pouvez deviner ce qui s'est passé. Les troupes à la gâchette facile ne firent pas trop dans l'investigation et elles n'ont certainement donné aucune chance de s'expliquer à quiconque à l'intérieur de la maison. Elles l'ont canardée durement à l'arme incendiaire et avec de la magie d'artificier. Tout le monde à bord fut tué, la plupart furent enterrés vivants. Parmi les victimes se trouvaient une douzaine de dirigeants de premier plan et cinq activistes anti-Aztechnology bien connus.

• Et pas un poil de preuve qu'il y avait une quelconque préparation d'action "éco-terroriste" en cours.

• Green Pixie

• Que tu dis. Cette petite cabale était responsable de la préparation et d'avoir commandité des centaines d'actions d'éco-sabotage dans la dernière décennie. Toutes les preuves ont brûlé avec eux.

• Hudson Hawk

Il s'est trouvé qu'une quelconque station tridéo avait tout pris en vidéo et qu'elle l'avait rendu public, donc ça n'a pas pu être étouffé. Les enregistrements révélèrent clairement qu'une compagnie des gardes de la Sécurité Corporative d'Aztechnology suivait la sortie.

• J'ai été engagé comme garde du corps pour "quelqu'un" - une équipe de KSAF qui se demandait pourquoi on l'envoyait

dans le Nord glacial pour filmer un bateau et de la glace. Il y avait plus de CSA que d'armée régulière et de loin.

• Crooner

Les représentants d'Aztechnology donnèrent peu d'explication quant à leur participation dans l'incident et firent peu pour s'excuser. Au lieu de ça, ils parlèrent de la peur que leurs pauvres travailleurs avaient éprouvé lors des nombreux actes de terrorisme commis contre leurs usines. Ils firent toutes sortes de déclarations sur la loi et l'ordre, saupoudré de menaces implicites. Ni eux ni aucune troupe de l'armée ne fut inquiétée pour une quelconque faute.

La situation échappa davantage à tout contrôle quand un rapport télévisé non vérifié rapporta que le chef civil Joseph Bear avait ordonné l'attaque. Il fut cité par la source interne comme ayant dit, "Butez-les tous. Je m'en lave les mains".

LA CRISE ACTUELLE

Sauf si vous vivez dans une grotte arctique, vous savez ce qui s'est passé ensuite. Les dirigeants manitous survivants ont appelé à une réunion politique d'urgence dans leur Grande

Loge à Lynn Lake pour discuter de la tragédie. Ils ont changé la réunion en conseil ouvert, invitant tous les sympathisants (en particulier les elfes) à participer. Ils firent également un communiqué de presse "invitant" le chef de guerre, Longmiles' Long Arms et tout représentant d'Aztechnology qui souhaitait assister à la réunion. Sagement, ils ont décliné l'invitation.

Après le troisième jour de la réunion, les Manitous ont poliment mis dehors tous

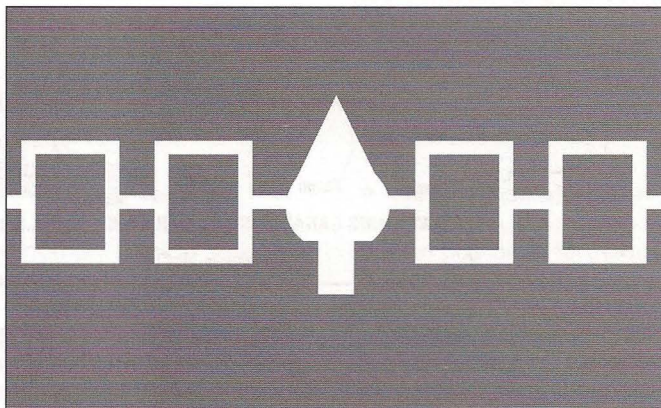
les médias et toute personne qui n'était pas elfe, avant de mettre en place un périmètre autour de la Loge de Lynn Lake. Ce qui s'est passé la semaine suivante a été le sujet de beaucoup de spéculations. Quand ce fut terminé, les dirigeants quittèrent la loge sans commentaire et se mirent immédiatement au travail. Six mois plus tard, le Conseil Manitou (CM) souverain se forma et déclara qu'il ne reconnaissait plus l'autorité du CAM.

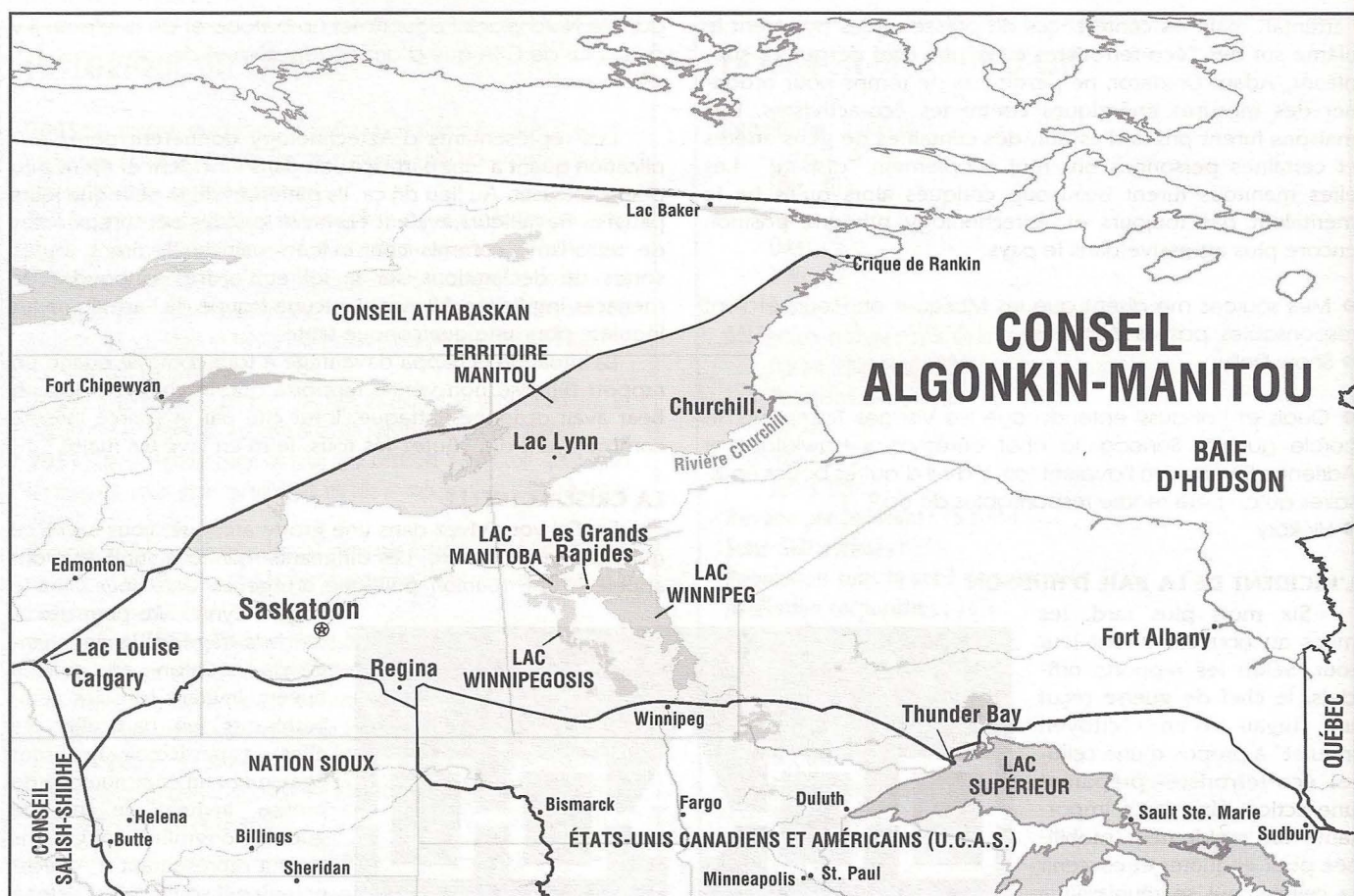
Le premier mai, les tribus Manitou, travaillant simultanément dans toute la portion centrale du territoire, commencèrent à secouer les non-Manitous, occupant les points clef et faisant sauter toutes les usines de fabrication non vitales. Cette manœuvre était tellement audacieuse qu'elle prit les chefs les fesses à l'air (j'ai entendu dire que Doxtator était en vacances à Palm Springs à ce moment.) Le temps qu'ils mesurent la situation et mobilisent des troupes, le CM avait établi un périmètre, revendiquant tout ce qui se trouvait au nord de la rivière Churchill jusqu'à la frontière athabaskane.

• Six mois pour organiser ce truc et en total secret ? Allez. Ils devaient avoir une aide extérieure. Personne n'a collé son oreille au sol pour en savoir plus là-dessus ?

• Turtle

• Je peux faire quelques suppositions éclairées, crâne d'œuf. Premièrement, certains des cercles de guerriers illégaux Haudenosaunee ont des sympathies avec les Manitous; après





tout, ils ont un compte à régler avec les Algonkins qui "maintiennent leur peuple en bas de l'échelle". Deuxièmement, les Manitous ont beaucoup de relations avec des cellules écolos et des contrebandiers.

• Snipe

• N'y a-t-il pas quelques personnes au Conseil athabaskan qui adoreraient voir ça arriver au CAM? Ils se sont toujours disputés sur le tracé exact des frontières. T'es pas tombé loin.

• GlowGirl

• Personne parmi vous n'a jamais entendu parler du Tir Tairngire?

• Cree Dog

• Sauf si les Athabaskans décident d'envahir, ils n'obtiendront rien de cet arrangement et le Tir a suffisamment à faire avec sa propre population. Par ailleurs, le Tir et les Manitous ne s'entendent pas bien de toute façon; la royauté elfique et les attitudes suprématistes ne sont pas le style des Manitous.

• Jikohnsaseh

• Mince, les gars, merci. Ça clarifie bien les choses.

• Turtle

La situation actuelle est tendue, mais stable. Quelques rapports de conflit entre les patrouilles du CM et les forces militaires du CAM ont été exagérés pour attirer l'attention des médias, mais en réalité, les deux parties maintiennent une distance gênée entre elles.

• Dans les bois, on raconte que les dirigeants du CM mettent en forme une proposition pour le CT demandant la reconnaissance officielle de leur souveraineté.

• Peephole

• Le CTS ne l'approuvera jamais. S'il le fait une fois, chaque satanée micro-tribu qui se sent opprimée par une tribu plus grande en pouvoir saisira un bout de terrain et déclarera son indépendance. Avant que vous vous en rendiez compte, les NAO dans leur ensemble seraient balkanisées en nations dont les populations seraient à peine plus grandes que celle de mon immeuble de copropriété. C'est là que les UCAS débarquent, pour "protéger leurs intérêts" bien sûr et c'est la fin des NAO.

• Anchorhead

TROIS CHEFS, PAS DE TRIBU

par Balsa

Donc, qui est responsable du fatras dans lequel se trouve le CAM? Citons quelques noms.

LES AUTORITÉS CIVILES

L'actuel chef civil est Joseph Bear et il n'est certainement pas l'homme que son père était. Eh oui, la position est héréditaire - les visages pâles ne sont pas les seuls à pouvoir choisir leurs chefs par des méthodes archaïques rétrogrades. Seul l'héritier mâle de la famille Bear de la tribu Algonkin peut occuper ce poste et il l'occupe à vie. Joey Bear, comme je l'appelle affectueusement, est exactement comme un nounours - en peluche, plein de fourrure, quelque chose dont



vous vous détachez en grandissant. Pour parler franchement, c'est une personne crédule et indécise qui lèche publiquement les bottes d'Aztechnology si consciencieusement que c'en est embarrassant. Ah oui, il contrôle les services civils, des ordures ménagères aux ordures de la police.

La police

Le contrat pour les services de police nationale et municipale appartient à Long Arms, une compagnie locale. Long Arms est le bébé de son propriétaire David Longmiles, qui a été un conseiller de Bobby Bear. Longmiles est le protecteur de Joey Bear qui, malgré la crise actuelle a ainsi le champ libre sans craindre d'être ennuyé par la bureaucratie gouvernementale ou les politiques. La presse l'adore et il est tellement clinquant que ça me rend malade.

- Long Arms et Aztechnology sont très proches. Ils partagent des bases de données sur des "subversifs" et des "terroristes" et se couvrent mutuellement les arrières. Les Azzies fournissent aussi les gorilles de Long Arms en armes et armures.

- Cree dog

- Quand il s'agit des sans-SIN et des shadowrunners, Long Arms s'en tire avec un comportement criminel. Ils ont abattu un arrangeur de chrome chaud que je connaissais dans T-Bay appelé Piggyback. Ce pauvre Piggybak n'a jamais été jusqu'au tribunal. Mort dans sa cellule. Ça vous fait vous demander où tout son matériel a pu aller.

- Turtle

- Long Arms a un centre d'entraînement près de Saskatoon sur la terre personnelle de Longmiles. Le Long Ranch débite des recrues agressives par un drill paramilitaire absolument brutal, suivi par un régime d'entraînement d'une rigueur permanente. Sans mentir, les instructeurs sont de sacrés fils de putes et beaucoup sont des vétérans des Guerres du Désert.

- Loose Moose

LES AUTORITÉS MILITAIRES

Le chef de guerre Doxtator vient de la tribu Oneida (une des tribus haudenosaunee ou iroquoises.) C'est un pitbull, sélectionné pour le poste par les co-commandants de l'état-major de l'armée du CAM comme le plus susceptible de prendre sa revanche sur la mort de Hillborn. Il tire sur la laisse pour s'en prendre aux Manitous, mais on l'a maintenu au pied jusque-là.

- Une part du blocage vient du chef cérémonial Hawksford, qui met systématiquement son veto à toute agression directe proposée par les autres chefs. Étonnamment, Aztechnology pousse également à la retenue, grâce au membre du conseil d'administration Oliver McClure. Pour passer outre ces restrictions, Doxtator a travaillé étroitement avec Longmiles. Si quelqu'un presse la détente en premier, il y a autant de chances pour que ce soit Long Arms que l'armée.

- Welt

- Foutaises! La vraie raison pour laquelle les Azzies n'ont pas soutenu Doxtator est qu'ils sont préoccupés par leurs autres problèmes (Denver et le Yucatán). Ils ne peuvent s'investir dans le soutien dont il a besoin, alors il est forcé d'attendre jusqu'à ce qu'ils soient prêts.

- Feather Duster

- Le Porc de Guerre a retiré la plupart de ses troupes de Thunder Bay afin de fermer la frontière du CM - mais oui, Thunder Bay est grand ouvert. Long Arms n'a pas la capacité de contenir les raids de contrebande comme les militaires le font. Je crois qu'il est temps pour les gens respectables de se faire rares.

- Hickory

LES AUTORITÉS JUDICIAIRES ET LES RELATIONS EXTÉRIEURES

Le chef cérémonial Laura Hawksford est dans son cinquième et potentiellement son dernier mandat. Bien qu'elle soit algonkin, elle est très populaire au sein des autres tribus, y compris les Manitous. C'est la seule à avoir assez de tripes pour se dresser contre Aztechnology et non sans risque considérable pour sa propre carrière. Depuis les incidents de Calgary et de la baie d'Hudson, elle a été l'une des rares voix de la raison et de la modération. Sans doute parce qu'elle est la seule à retenir Doxtator d'envahir les terres des Manitous, prévenant ainsi une guerre civile.

La popularité d'Hawksford faiblit sous la pression croissante des autres chefs qui lui reprochent maintenant ouvertement de "retarder" et de "bloquer" les décisions. Aucun des sondages des médias ne la donne gagnante de la prochaine élection, surtout face à Chandra Culpepper (un Algonkin.) Culpepper fait campagne sur une base reprochant à Hawksford des "erreurs du passé".

- Même si Hawksford s'en tire et gagne l'élection, ses jours sont comptés. On ne s'en sort pas après avoir foulé un dictateur en puissance tel Doxtator comme elle l'a fait.

- Cree Dog

LA POPULATION

On ne trouve pas plus rural que le CAM. La plupart des propriétés sont petites et dispersées. Bien que l'utilisation de la Matrice soit commune, elle est davantage utilisée pour les affaires internes locales qu'elle ne l'est pour se connecter au monde extérieur.

Par chez nous, là-haut, les citoyens prennent le mot "communauté" bien plus sérieusement. Même quand la population d'une ville n'est pas entièrement liée par le sang, elle se serre les coudes face à l'adversité et en particulier contre les étrangers qui s'incrument. Il fut un temps où les voyageurs étaient les bienvenus et où on leur montrait de l'hospitalité, mais les temps ont changé.

Étant donné la rareté de la police, la plupart des villes font la justice elles-mêmes, prononçant des jugements et infligeant des punitions collectives. Les étrangers qui n'acceptent pas la punition sont dépouillés de leurs biens et bannis.

La conscience écologique est également à un niveau plus élevé dans ces parties du monde. Les gros échecs des moissons du début des années 50, qui nous ont mis au bord du désastre puis aux mains des Azzies, ne sont pas oubliés. Bien que le pays survive de céréales et de grains modifiés, les gens sont très méfiants vis-à-vis du génie génétique et autres business high-tech. La population rurale soutient largement les éco-activistes et la politique des Manitous, sans parler de son antipathie générale pour les Azzies.

- Tout le monde dans le CAM n'est pas un Luddite. Il y a peu de villes usines, mais elles ont été beaucoup critiquées par leurs voisins éco-conscients. Et les Azzies ont appris à garder



leurs sites fermés à double tour et à ne pas laisser de véhicules sans surveillance.

• Parker

Les Anglo n'ont pas été poussés à partir comme ils l'ont été ailleurs dans les NAO, donc la plupart restèrent dans le coin. Les Amérindiens détiennent tous les postes d'importance, cependant, des fonctions gouvernementales jusqu'au secteur privé. La police et l'armée ont presque exclusivement tribales et seuls des chamans natifs sont autorisés à être juges.

• Les préjugés anti-anglos et anti-elfes sont courants parmi les flics et dans les cours, alors vous faites pas prendre !

• Mumia

Bien qu'ils ne soient pas la plus grande tribu, les Algonkians ont fait un effort concerté depuis la Guerre de la Danse Fantôme pour se tailler leur chemin. Les Ojibwa (ou Chippeawa) et les Haudenosaunee (Iroquois) ont commencé à avoir une prise plus ferme dans les affaires du gouvernement, mais il y aura du travail pour désarçonner les Algonkians. La réelle force de chacune de ces tribus, cependant, repose dans leurs sociétés secrètes. Les Ojibwa ont les Midewiwin, un cercle de médecine chamaniste historiquement fondé pour combattre les maladies apportées par les Européens. Les Haudenosaunee ont un cercle de médecine similaire, les Visages Trompeurs, mais sont également gênés par une résurgence de Cercles de Guerriers secrets. Les Midewiwin et les Visages Trompeurs ont tendance à opérer comme des clubs sociaux, dont les membres se soutiennent mutuellement et avancent leurs propres plans. Les Cercles Guerriers sont différents - ils

vont des groupes de vigilance jusqu'aux gangs en passant par des cultes.

• Si les Visages Trompeurs, les Masques en Pleurs et les Cercles Guerriers vous intéressent, allez voir le fichier Menaces 2 que Captain Chaos a récemment posté.

• Pointer

LE CONSEIL MANITOU

par White Owl

Au départ, le mouvement Manitou réunissait un groupe de dissidents elfes, la plupart d'origine tribale, recherchant la reconnaissance de soi et une identité tribale. Adrienne Silvermoon sortit de nulle part et les rallia pour en faire une force politique. Sous son autorité, la tribu adopta une politique écologique forte, militant en faveur d'une technologie supportable à faible impact qui ne dominerait pas la vie des gens. Cela plut à de nombreux non-CAMiens, en particulier au début des années 50 lorsqu'une "erreur" de génie génétique détruisit presque entièrement l'économie du pays et laissa la porte ouverte à Aztechnology pour qu'elle renfloue le CAM et qu'elle parvienne à avoir la main-mise sur la nation.

La politique de Silvermoon devint plus extrême, s'opposant à toute technologie et prônant le retour à un style de vie primitif. La domination croissante d'Aztechnology mit de l'huile sur le feu, provoquant de nombreuses attaques d'éco-terreur qui prirent des vies. Les têtes pensantes du mouvement Manitou virent où les choses allaient et essayèrent de la virer. La première tentative échoua et de nombreux adversaires de Silvermoon moururent de diverses causes magiques.



La deuxième réussit lorsque Silvermoon fut prétendument dévorée par l'un de ses propres esprits.

- Le dirigeant manitou suivant, Derek Highsun, ne dura qu'un an avant de disparaître. On a retrouvé son corps derrière sa grange après le dégel du printemps.
- Cree Dog

Depuis lors, les Manitous ont subi de nombreux changements. La tribu prône la "permaculture" à tout va, c'est-à-dire l'intégration harmonieuse des communautés métahumaines et des systèmes écologiques. En d'autres termes, elle essaie d'utiliser les ressources d'une façon supportable, de préserver l'habitat sauvage et la diversité génétique et de bâtir des systèmes qui mettent en avant la stabilité à la fois de la société et des écosystèmes locaux. Certains des éléments les plus radicaux sont devenus "primitifs" et/ou continue de s'engager dans l'éco-sabotage, mais ils font ça discrètement pour ne pas provoquer de retour de flammes sur la tribu entière.

- Certains des éco-villages manitous sont plutôt impressionnants. Ils sont si bien intégrés dans l'environnement qu'il peut s'avérer difficile de remarquer les demeures. Les Manitous ont également utilisé leurs compétences en matière d'exploitation forestière, d'aquaculture et d'élevage animal pour se défendre. Des plantes duelles de la bio-fibre fournissent la sécurité astrale et les animaux de garde signalent tous les intrus.

• Turtle

- Les Manitous sont aussi d'excellents hommes d'extérieur. Nombre d'entre eux sont des pisteurs et des chasseurs compétents (utilisant jusqu'à la moindre parcelle de l'animal) et ils connaissent bien leur territoire.
- Oneida Warrior

Bien que la tribu continue d'attirer des elfes insatisfaits, elle a officiellement ouvert ses portes à d'autres métatypes, tant qu'ils sont d'accord pour se plier aux principes de la permaculture. Cela a renfloué les rangs manitous, bien que les elfes soient toujours le métatype dominant.

LE TERRITOIRE MANITOU

Lorsque les Manitous ont rompu leurs relations tribales et politiques avec le CAM, ils ont revendiqué le triangle nordique - tout ce qui se trouve au nord de la rivière Churchill - comme leur. Les Manitous étaient déjà l'élément tribal dominant dans cette région, ils n'eurent donc pas trop de mal à la verrouiller. Ils furent prompts à s'emparer directement des positions militaires, des postes de Long Arms et des sites d'Aztechnology, non sans quelques pertes cependant. Les soldats, les flics et les costards furent conduits de l'autre côté de la rivière, avec quelques résidents de la région qui n'étaient pas d'accord avec les perspectives des Manitous.

- Les réfugiés ont été fourrés dans le pire quartier de Saskatoon, à des kilomètres de leurs véritables foyers. Leur "logement gouvernemental" est à quelques pâtés de maison d'entrepôts abandonnés, froids comme un tiroir de morgue pendant l'hiver. Les gens du coin appellent la zone "Porcherie". Surveillez vos arrières si vous vous rendez dans le coin; les résidents n'ont rien à perdre.

• Boolean Dream

Des Manitous plus radicaux saisirent l'occasion de "démanteler" chaque usine, centrale, installation et atelier high-tech qu'ils purent trouver dans la région. Des principes stricts de permaculture sont maintenant appliqués dans tout le territoire Manitou. Cela signifie que si vous arborez beaucoup de chrome et de gadgets high-tech, vous serez regardés avec suspicion. Seuls les véhicules alimentés par cellules électriques sont autorisés - les goinfres d'essence sont "retirés" à vue par les patrouilles manitous.

- Dalatsu-Caterpillar a récemment réhabilité une usine de construction de véhicules près du lac Reindeer et ils ont été plutôt contrariés d'entendre qu'elle était tombée aux mains des Manitous. J'ai entendu dire qu'ils cherchaient une équipe pour fouiller le site et récupérer tout ce que les Manitous n'ont pas saccagé ou détruit.

• Fuzz

- Les Luddites ont également pris quelques portails et câbles matriciels clés, ainsi que toutes les tours relais qu'ils ont pu trouver. La couverture de la région est au mieux partielle. Je ne me risquerais pas à decker dans cette partie de la grille - les coupures et ralentissements sont choses fréquentes.

• Glitch

Les Manitous gardent un œil attentif sur la ligne qu'ils ont tracée dans le sable; aucun non-Manitou ne le traverse sans une bonne raison. Nombre des ponts qui franchissaient la rivière ont été détruits ou minés et le reste est surveillé de près. Ce serait faire preuve d'indulgence de qualifier de "milices" les gardes frontière manitous parce que, en réalité, ils ressemblent plus à des gangs, émanation directe des colonies locales. Bien qu'ils aient de sympathiques munitions en circulation (grâce à ces connexions avec des cellules écolos), la plupart sont armés avec des armes de chasse comme des shotguns ou même des arcs et des flèches de fabrication artisanale. Ils ont un paquet de chamans de leur côté, par contre, alors apportez du soutien magique si vous vous attendez à vous en mêler.

- On sait que les Manitous ont utilisé des drones à l'énergie solaire à l'occasion. J'imagine qu'ils en ont le droit puisqu'ils ne polluent pas et ne consomment pas non plus de ressources naturelles.

• Razorsled

LE CONSEIL INTERNE MANITOU

La ville de Lynn Lake est devenue la capitale de fait du Manitou-land et c'est là qu'on peut trouver la majeure partie du Conseil interne manitou. Le Conseil évalue les affaires de politique tribale et de façon générale dirige le soulèvement. Toutes les décisions sont prises par consensus, ce qui implique beaucoup de débats. En tant que tribu, cependant, les Manitous sont décentralisés. Les groupes et communautés individuels agissent donc avec beaucoup d'autonomie.

- Vous savez ce qu'on dit quand il y a trop de chefs? Ce système de direction collégiale va leur jouer de mauvais tours s'ils ont besoin de prendre une décision urgente. Leur mise en place est aussi quelque chose dont des shadowrunners avisés peuvent prendre avantage s'ils savent ce qu'ils font.

• Boolean Dream

- N'importe quoi. Les Manitous sont suffisamment malins pour prendre des décisions énergiques quand ils sont pris par le



temps. Ils ne laissent simplement pas leurs gens rassembler trop de pouvoir personnel au sein de la tribu. Et de cette façon, Duxtator a aussi beaucoup plus de mal à éliminer leur commandement - c'est difficile d'identifier une cible.

❖ Malatesta

❖ Ne pensez pas que ce vieux Duxtator n'envoie pas ses meilleurs types des opés noires là-haut. Ça le tue de ne pas pouvoir prendre en main la situation dans le CM. La rumeur de l'intérieur dit qu'il a déjà perdu quatre agents; ils sont officiellement "perdus en opération", mais j'ai visualisé des données internes qui indiqueraient une défection.

❖ Glitch

❖ Tu rêves. Les équipes de cracks de Duxtator ne sont pas si faibles. Cette escouade était sur le chemin du retour de son troisième voyage de reconnaissance dans les territoires du CM quand elle a croisé une patrouille manitou. Des sources secondaires ont vérifié qu'un monstre malade de chaman Sanglier qui se fait appeler Mean Tusk conduisait la patrouille qui les a pris. Ces Manitous sont des barbares et ils s'accrochent à toute excuse de prendre un siège au Conseil tribal souverain afin de causer plus d'ennuis au reste d'entre nous.

❖ Anchorhead

❖ Personne n'a eu d'infos sur la "bande de sorciers de Silvermoon"? Je ne sais pas grand-chose de ces monstres, mais je peux vous dire ce que j'ai vu à la cour. Deux elfes manitous ont été pris pendant qu'ils volaient un hovercamion plein de citernes de produits chimiques et ont été emmenés sous ma garde pour être jugés. Les sondes mentales ont révélé qu'ils travaillaient pour un groupe initiatique - ils ont prétendu une demi-douzaine de chamans - qui a juré fidélité à la défunte Adrienne Silvermoon. Le truc dingue, c'est qu'ils disent qu'elle n'est pas vraiment morte. La déposition ressemble à une déclaration d'intégriste religieux, délirant sur le fait que Silvermoon est assez puissante pour pulvériser ses ennemis sans même avoir besoin de s'en approcher ou sur les manières dont elle leur apprend des sorts très puissants en contrepartie de leur adoration. Un des gars a prétendu que Silvermoon pouvait se changer en une sorte de monstre et qu'ils l'adoraient comme un totem chamaniste. Celui-là a fini mort dans sa propre cellule cette nuit-là. Personne d'autres n'a la chair de poule?

❖ Judge Fred

❖ Charmante histoire. Dommage que je n'en croie pas un mot.

❖ Bung

❖ T'sais, je pensais aux incidents de Calgary et de la baie d'Hudson. C'est pas bizarre qu'ils aient pris personne pour l'attentat à la bombe? Et l'autre, ça sentait pas le piège? Pour moi, on dirait presque que quelqu'un a planifié tout ce truc, envoyant les gars de l'armée et les Manitous les uns contre les autres. C'est moi, ou je suis en train de devenir paranoïaque?

❖ Peephole

❖ On n'est jamais trop paranoïaque, mon pote.

❖ Dirk

AU-DELÀ DES TERRES MANITOUS

par Billy Deuce

Quelques villes dans d'autres régions du CAM ont aussi coupé les ponts avec le gouvernement par solidarité avec les Manitous. Ces villes ne reconnaissent plus l'autorité de Long Arms ou des militaires. Certaines les ont chassés, ce qui a créé quelques situations tendues. Parfois, les voisins nationalistes de la ville d'à côté ont provoqué des troubles avec les "amoureux des elfes", conduisant à des combats de rue, des raids de nuit et occasionnellement à des fusillades. Vous feriez mieux de faire attention aux couleurs que vous arborez quand vous entrez dans une ville et de surveiller ce que vous dites - en particulier si vous êtes un elfe.

Des sympathisants dans tout le CAM ont aussi commencé à utiliser le terme "Conseil algonkin", au risque substantiel de déclencher une bagarre avec des passants. Ce sont des temps de tension pour la nation, mais les choses deviennent enfin intéressantes par ici.

LES VILLES

La plupart des villes du CAM ne sont rien de plus que des bourgades glorifiées. Saskatoon est la capitale et la plupart de l'industrie se trouve, soit là, soit à Calgary, soit à Grands Rapides. Vous ne trouverez que quelques shadowrunners et arrangeurs dans chacune d'elles, assez pour les compter sur les doigts de la main et ils se connaissent tous. Les contrebandiers, par contre, sont plus nombreux que des mouches. Par chance, ils vont et viennent de sorte qu'on ne s'habitue pas trop à leurs vilains museaux.

La plupart des opés de l'ombre se concentrent autour des bureaux des trois chefs et de Long Arms à Saskatoon ou autour des possessions d'Aztechnology à Calgary. Les Azzies n'ont pas remplacé leur tour, mais leur filiale Genetique a un complexe de bureaux monstrueux en plein centre ville, dont beaucoup de plus petites corpos louent l'espace.

❖ Calgary était fortement patrouillée par la sécurité d'ACS, mais ces derniers temps les Azzies ont gardé un profil bas. Je pense qu'ils essaient de se faire tout petits comme cibles et de concentrer les quelques forces qu'il leur reste sur la garde de Genetique. Depuis qu'ils ont rappelé beaucoup de gorilles dans le sud pour l'effort de guerre, certaines possessions et filiales de la branche sont grandes ouvertes.

❖ Pyramid Watcher

LES ZONES FRONTALIÈRES

Sauf pour les territoires manitous, le CAM est en ce moment même un tamis percé. Les militaires ne mettent du personnel que sur les postes frontières et de douanes des principaux points de passage; le reste des troupes creuse plus au nord. Quelques équipes spéciales ont été assignées à la traque des contrebandiers, en particulier tout passeur apportant de l'aide aux Manitous. Le reste de la frontière est simplement surveillé par des esprits et par beaucoup de drones qui sont construits pour supporter la météo difficile et le terrain accidenté.

THUNDER BAY: LE TONNERRE ET LA FOUDRE

par Wanda Spokes

La dernière fois que j'ai quitté Thunder Bay, j'ai pensé que j'allais suffoquer. Partout ailleurs me semblait sale et arriéré comparé à ma ville adorée. C'était il y a très, très longtemps.



Tandis que je me traîne vers la retraite comme le fournisseur le moins connu de la ville de pièces haut de gamme de véhicules, j'ai le vertige à l'avance à la pensée d'échapper à ce port sordide. Ah, comme les temps changent.

LA CÔTE SUPÉRIEURE

Thunder Bay est au centre géographique de ce qui était le Canada. Au siècle dernier, c'était un brillant symbole d'harmonie et d'existence paisible entre deux mondes (celui de souche européenne et celui de souche amérindienne). Maintenant, c'est un symbole de virées de contrebandiers et d'arrangements de ruelles sombres.

Quand le CAM s'est formé, les Algonkins ont pétitionné dur pour avoir Thunder Bay de leur côté de la frontière. Pourquoi? Parce qu'ils voulaient contrôler l'Installation du Port Direct du Lac Supérieur, baptisé "Côte Supérieure" par les représentants de la ville une semaine avant que le traité de Denver ne soit signé. Produit de la plus ingénieuse application de l'ingénierie et des avancées contemporaines en matière de construction en alliages, la "Côte Supérieure" est l'installation portuaire la plus sophistiquée des Grands Lacs.

Naturellement, la maintenance du port coûte une fortune et le CAM n'a pas continué à payer toutes les factures. Presque une décennie a passé avant qu'un bon paquet des systèmes de contrôle du port tombent en panne faute de réparation. Les Algonkins ont maintenu en marche quelques-uns des systèmes de chargement automatique, mais ils ont arrêté d'essayer de contrôler tout le trafic qui vient et s'en va. Il y a simplement trop à couvrir. Et quel contrebandier peut résister à la tentation?

- Les contrebandiers ont des agents marrons qui travaillent continuellement à empêcher les autorités du port de mettre en place une quelconque police organisée du port, incluant quelques sabotages risqués de l'équipement militaire. Le port entier est aux mains des contrebandiers, voleurs, officiers des autorités du port corrompus, personnel vénal, Mafia, Yakuza et quelques indépendants ambitieux. Si ce que je dis donne l'impression que cet endroit ressemble à l'Enfer sur terre, c'est parce que c'est le cas.

- Turtle

- On ne peut pas jeter une canette vide dans T-Bay sans qu'elle touche un shadowrunner cherchant un boulot sur le port. N'importe quel boulot. Il y a plus de nuyens s'écoulant dans les réseaux secrets de T-Bay que quiconque ne le sait et faire le sale boulot pour les contrebandiers de T-Bay est un moyen rapide de se faire des tonnes de fric. Je le sais; je m'en vais après juste deux ans dans les ombres, paré pour la vie.

- High Rolla

- Ce ne serait pas grâce à une run lucrative pour Aztechnology cet été, Rolla? Cours toujours. Les léopards adorent chasser.

- Spotted Sam

- Les seules cargaisons qui sortent avec un tant soit peu de semblant de régularité sont les barges à grain (lourdement gardées) d'Azzie. Elles sont les vaches à lait de ce contrat exclusif qu'ils ont avec le CAM.

- Scale Tipper

- Thunder Bay est un point de passage majeur de la route de contrebande de l'Igloo, entre Minneapolis et Québec. Il y a

aussi une grande quantité de routes plus petites, de T-Bay vers Chicago, Detroit, Toronto, Fargo, Seattle, Vancouver et Edmonton. Les principaux biens à bouger sont l'électronique, l'armement (il y a une guerre civile qui arrive) et les produits de première nécessité (nourriture, vêtements, équipement de survie).

- PPE

LES TRADERS

Même si le marché noir est florissant dans tout le port, T-Bay n'est pas encore un point d'attraction principal pour les syndicats. L'essentiel de l'action est toujours géré par des gangs, des petites équipes et des indépendants. Les Cercles Guerriers ont tendance à avoir les plus grosses opérations, quand ils ne sont pas occupés à se trancher la gorge les uns les autres. Le turnover est élevé et les allégeances durent rarement plus d'une saison.

- J'ai entendu quelques pros dire d'éviter les endroits comme T-Bay, "les risques sont trop élevés", "tu ne sais jamais pour quel foutu gars tu bosses"... Au final, pourtant, y a trop de nuyens pour les ignorer. J'ai entendu beaucoup de passeurs affirmer que cette run serait définitivement leur dernière à T-Bay - puis ils ont accepté l'appel de suivi qui leur offrait le double de ce que le dernier boulot leur avait rapporté.

- Turtle

- Quelles que soient les circonstances, ne faites pas Thunder Bay en solo. Vous pensez être solides? Parfait. Prenez la direction du Flowerpot sur Hamilton Street. Ils seront heureux de vous taillader. Faire du tourisme à T-Bay est très bien pour quelques types ensemble. Sortez seuls et vous aurez plus d'ennuis qu'un squelette dans un chenil.

- Roto Radar

La seule présence remarquable de syndicats est une nouvelle entreprise yakuza qui a des liens avec certains rengos de la côte est des UCAS. Un jeune homme nommé Kobi Tanaka est le brutal protégé envoyé à l'est par les moustaches grises pour évaluer le potentiel de rentabilité de Thunder Bay.

- La Familia ne se soucie pas beaucoup des rudes hivers là-haut, dans la toundra. À ce que j'ai entendu dire la dernière fois, la famille Allegretti a tout retiré de la ville il y a quelques années, à part un appartement en terrasse du centre ville et sa part majoritaire dans la Trattoria du Cousin Jimmy.

- Mickey

- Ne sois pas si rapide à annoncer la retraite de la Mafia. Apparemment, tu n'as pas entendu parler de Big Pauly. C'est à peine plus qu'un chef de gang, mais il a beaucoup de soldats et ce ne sont pas des débutants dans le racket. Si t'as besoin d'un receleur ou d'une "spécialité", passe le mot dans la rue pour Big Pauly. Il enverra quelqu'un traiter avec toi, mais attention dans les négociations - le cours du marché dépend de l'ulcère de Pauly.

- Blue heaven

- Si vous cherchez du matériel de qualité, les mecs, ne vous arrêtez pas aux fourgues de bas étage, allez plutôt voir les militaires. L'armée régulière vous vendra ses propres uniformes, si le nuyen est bon.

- Scale Tiger



L'UNIVERSITÉ LAKEHEAD

par Doc Tonic

Lakehead serait célèbre pour ses programmes d'études magiques sans les préjugés des hermétiques qui dominent la communauté académique. Telle qu'elle, l'école est bien connue dans les NAO. Et cela, parce que le programme de Lakehead évite la théorie hermétique comme le dogme qu'il est et qu'il se concentre sur les études chamanistes, somatiques et métamagiques. Les cours traitent de sujets comme "101 quêtes oniriques", "Communier avec les Ancêtres", "Les 301 principales techniques de focus" et "Signatures de sortilèges".

Les cours de Lakehead sont uniques car ils prennent une approche non-dogmatique et définitivement pratique. Vous ne trouverez ici aucune formule, incantation complexe ou instructions étape par étape de rituel. Dans la plupart des cas, les professeurs ne servent que de guides qui aident les étudiants à trouver leur propre cheminement dans le cours. Les quêtes visions, les voyages oniriques et les arts sont des devoirs maison standard. Les randonnées dans les champs et les sorties sont courantes, même au cœur de l'hiver, afin que les étudiants puissent accomplir des épreuves dans la nature, trouver leur totem ou explorer le monde spirituel sans distraction. Les cours pour adeptes ont une intensité similaire et vont de la gymnastique de haut niveau jusqu'à des combats en aveugle et des cours "d'endurance spirituelle".

● Le Doc ne plaisante pas quand il parle de "pratique". On exige des étudiants de signer des décharges de responsabilité

et pas un semestre ne se passe sans une perte ou des blessures graves, que ce soit en raison du froid, de projection astrale prolongée ou d'accidents d'invocation. L'union étudiante maintient même un fond de garantie pour les devoirs qui tournent vraiment mal.

● Alumnus

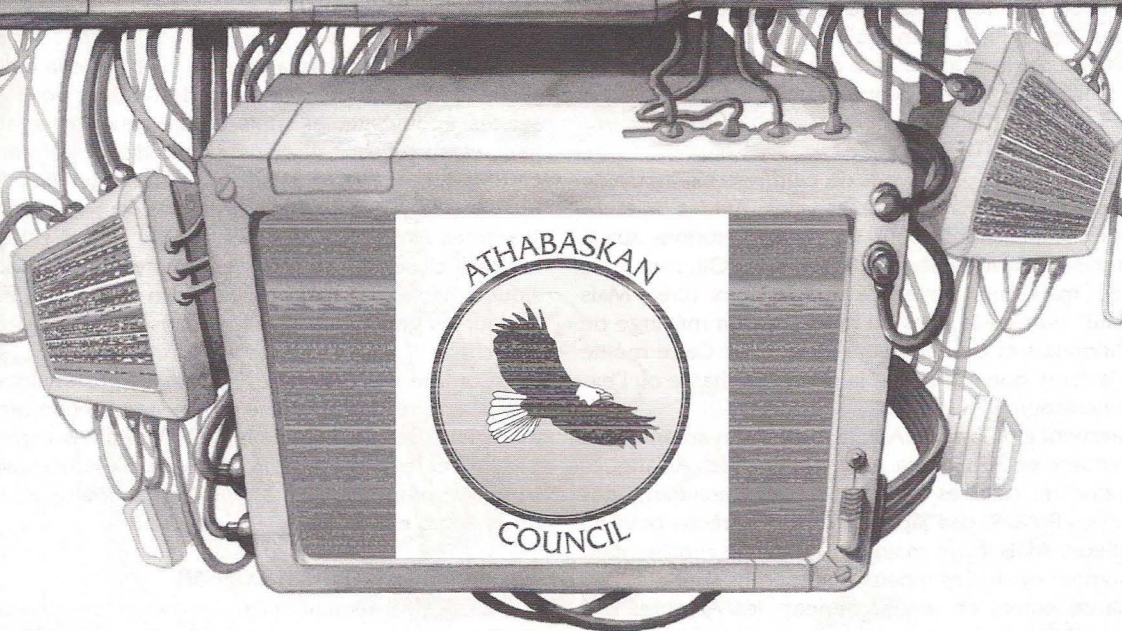
● Au départ, Lakehead a beaucoup attiré l'attention des hermétiques qui se moquaient des offres et des programmes de cours. Puis un groupe d'étudiants du MIT décida de se réorienter pendant un semestre afin de pouvoir réfuter les théories apprises. Un est mort, un deuxième est devenu fou et les autres ont été hospitalisés pour des durées diverses. Depuis, une véritable avalanche d'hermétiques ont décidé de tenter leur chance et de "faire leurs preuves". Complexe de supériorité typique des hermétiques. La plupart d'entre eux font demi-tour au premier grain, mais quelques-uns sont suffisamment ouverts d'esprit pour apprendre quelque chose.

● Witch Doctor

● Le personnel enseignant de Lakehead subit également un fort turnover, car les cours sont souvent aussi durs pour l'instructeur qu'ils le sont pour l'étudiant. Néanmoins, l'université attire une grande variété d'hommes médecine, magiciens, sorciers et personnalités intelligentes - certains d'entre eux de renommée mondiale. Il y a aussi un esprit libre dans le personnel qui s'appelle "Axeki". Le truc bizarre, c'est que personne ne sait quel type d'esprit il est.

● Accidental Occultist

LE CONSEIL ATHABASKAN



L' Athabaska - il y fait froid, c'est magnifique, il y a du pétrole et des sasquatchs crépus. Que peut-on demander de mieux ? Pas mal de choses, bien sûr, si on prévoit de runner là-bas et qu'on ne veut pas se balader avec "étranger" tatoué sur le front. J'ai été à la meilleure source que j'ai pu trouver, une sœur sysop s'appelant Aurora qui dirige la node Shadowland là-haut. Elle a sorti le guide touristique des ombres sur les us et coutumes d'Athabaska, alors prenez un peu de cidre et venez vous asseoir près du feu.

• Captain Chaos

Transmis le : 14 août 2062 à 15:38:01 (PST)

par Aurora

Vivre dans ce que j'aime appeler la Terre de Solitude est très différent de vivre plus bas dans le sud. Plus de la moitié de la population de notre pays est entassée dans trois principales villes (Anchorage, Edmonton et Fairbanks). Le reste est disséminé dans des habitations isolées, parfois séparées par des étendues de forêt, de montagne ou de toundra sur des milliers de kilomètres, où les bases de la vie moderne ne sont jamais disponibles ou attendues. Les routes sont rares et isolées, voyager par les airs est risqué et même la communication par satellite n'atteint pas de nombreuses régions pendant la saison des tempêtes.

Le climat est également un défi. Bien qu'Athabaska ne soit pas aussi froide que beaucoup de gens le pensent, particulièrement pendant les mois d'été, nous avons tout de même six mois de neige par an, avec des conditions météorologiques difficiles pendant l'automne et l'hiver. Le temps est simplement quelque chose avec lequel on doit toujours compter - il se fiche éperdument de votre planning serré ou de l'urgence avec laquelle votre ami doit voir un médecin.

• Le temps dans le Nord glacial a toujours été imprévisible, mais depuis la Danse Fantôme, il est devenu carrément chaotique. Les orages électriques ne sont pas rares et un moment de calme peut être suivi par un blizzard et deux mètres de neige un jour par semaine. Le réchauffement de la planète a bouleversé encore davantage l'équilibre. Résultat final : voyagez préparé. Vous ne voulez pas être pris en pleine toundra sans nourriture ni provisions pour tenir des semaines.

• Woppler the Weatherman

L'ULTIME FRONTIÈRE

La plupart des runners de la conurb qui viennent par ici s'attendent à ce que les Athabaskans soient des pêcheurs habitant dans des igloos. Bien qu'il y en ait certainement quelques-uns qui restent attachés à des modes de vie traditionnels, la réalité est bien plus compliquée.

UNE CULTURE DE CONTRASTES

L'Athabaska est un patchwork de cultures. La "nouvelle génération" d'Athabaskans domine les villes. Avides de technologie et connectés, nous lisons les datafax, surfons sur la Matrice et recevons notre chèque corporatiste (Ok, moi je ne le reçois pas, mais vous voyez ce que je veux dire). Mais "l'autre moitié" domine le gros du territoire - un mélange de tribaux traditionnels et de frontaliers modernes. Cette moitié subsiste de la terre, que ce soit par la pêche, la chasse ou l'exploitation de ressources minières.

Contrairement à d'autres NAO, la population amérindienne est en minorité en Athabaska. Les Anglo et les Asiatiques d'une douzaine de cultures vivent ici - des Canadiens, des Américains, des Russes, des Japonais et des Coréens pour ne nommer qu'eux. Mais cette majorité n'a aucun représentant au gouvernement tribal. Les tribaux eux-mêmes sont distincts à la fois culturellement et génétiquement; les Aléoutes des îles, par exemple, ont plus de similitudes avec les Asiatiques qu'avec les natifs des Amériques.

Jetez les métahumains dans le lot et vous obtenez un mélange de traditions et de conceptions de la vie que vous ne pouvez trouver qu'en Athabaska. Étonnamment, l'individualisme farouche allant de pair avec le fait d'être "Athabaskan", nous tient ensemble plus étroitement que nos différences ne nous déchirent.

♦ Il peut s'avérer utile d'emporter un lot de linguasofts si vous venez en Athabaska.

Bien que l'anglais et l'inuit soient les langages courants, vous trouverez plein de gens qui ne parlent qu'athabaskan, chipewyan, russe, japonais etc.

♦ Lingo Slinger

LA MATRICE ATHABASKANE

Pour rompre leur isolement, les Athabaskans se tournent vers le monde connecté. Il y a des années, le Grand Conseil prit l'initiative de s'assurer que chaque communauté, si ce n'est chaque citoyen, ait un accès matriciel. Ce fut plus difficile qu'il s'y attendait. De violents orages coupent fréquemment les liaisons satellites, des avalanches rompent les lignes au sol et les hautes montagnes rendent problématiques les communications radio. Malgré ces difficultés, Iris Firmware (une filiale de Renraku) a bâti un système redondant de communications pour interconnecter les Athabaskans qui fonctionne plus souvent que le contraire.

♦ Seule la zone municipale d'Edmonton peut compter sur des connexions au sol fiables vers le monde extérieur. Les autres zones doivent faire avec les liaisons satellites qui sont notoirement instables quand la météo est difficile. Il est généralement

assez facile de circuler à l'intérieur de la grille, mais en sortir peut être un problème.

♦ SOTA Jerk

Les grilles athabaskanes sont le sang de la moitié technophile de notre population. Rien de tel pour vous aider à passer les épouvantables mois d'hiver que la socialisation, les jeux et autres divertissements matriciels permanents. Pour cette raison, les grilles athabaskanes sont un coin chaud culturel dans la Matrice, regorgeant de clubs virtuels, de programmes simsenses, de mondes de jeux électroniques, de maisons closes et de trucs très bizarres. La vie nocturne physique athabaskane reste sur le déclin parce qu'il est plus facile pour les gens de se brancher dans l'espace électronique de leur choix.

Comme mauvais côté, le manque de quelque chose de mieux à faire a fait apparaître un certain nombre de gangs matriciels. Des hackers jeunes et malléables comme les VerbatUMS et les IC Skaters rôdent dans la Matrice, jalonnant des serveurs comme leur terrain personnel et altérant la sculpture du système entre autres jeux de hackers.

LE GOUVERNEMENT DU CONSEIL

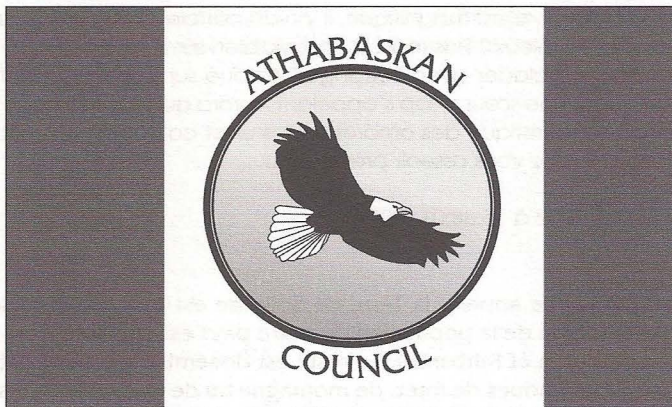
Le gouvernement d'Athabaska est un réseau complexe de représentants élus et d'agents d'intérêts particuliers. Les élus du Conseil Inférieur représentent des zones municipales (deux par zone, quelle que soit la population, ce qui crispe les citoyens). Les représentants du Conseil Supérieur sont élus à la majorité d'un suffrage universel, ce qui signifie que tout groupe d'intérêt particulier qui peut rallier assez de voix peut avoir un représentant à bord. Par quelques formules affreuses, des procédés que seules environ trois personnes comprennent, ces deux conseils choisissent dix délégués pour siéger au Grand Conseil. Un

gouverneur élu dirige le Grand Conseil pour un mandat de cinq ans et désigne dix délégués de plus (le "cabinet") pour y siéger aussi. L'actuel gouverneur est le chef Delas Skyseeker de la tribu Ahtena.

Les partis politiques sont illégaux (ils encouragent la corruption, figurez-vous), le système des élections est donc ouvert à tous. Naturellement, des factions se forment, mais elles durent rarement longtemps. Chaque grosse corpo, tribu et groupe activiste dans le pays a un ou plusieurs conseillers dans sa poche, ce qui provoque beaucoup de va-et-vient tandis qu'ils essaient tous de faire aller les choses dans leur sens. Lorsque les mots et les compromis échouent, certains de ces groupements en appellent à des shadowrunners pour exercer le chantage ou acquérir le levier politique dont ils ont besoin.

♦ Seuls les citoyens qui sont officiellement affiliés à une tribu peuvent se porter candidat à un poste ou élection. Certains des représentants retournent parfois leur veste pour satisfaire les demandes de divers segments de la majorité, mais les tribaux désapprouvent leur reniement et ils ne durent généralement pas longtemps.

♦ Netizen





HISTOIRE DU CONSEIL ATHABASKAN

2020: Athabaskan Oil s'établit et reçoit les titres de propriété de tous les gisements de pétrole actifs en Athabaska.

2022: première rencontre avec des loups des mers. Une meute d'entre eux massacre 53 habitants d'un petit campement côtier de la baie de Bonne Nouvelle. Une prime officielle est rapidement offerte.

2040: le Conseil athabaskan devient l'une des premières nations à reconnaître le sasquatch comme espèce consciente.

2044: Iris Firmware développe le système de relais, satellites et connexions micro-ondes qui donnera à l'athabaska un accès facile à la Matrice, sauf rupture due à la météo.

18 juin 2048: Athabaskan Oil ré-ouvre l'oléoduc Trans-Athabaskan (T-AP), autrefois oléoduc d'Alaska, après plus d'une année de réparations. D'autres oléoducs suivent.

Octobre 2061: l'espace astral devient visible autour de la banquise de Harding.

❖ Il y a quelques années, la plupart des gangs matriciels en Athabaska unirent leurs forces et pour mener une campagne qui eut pour résultat l'élection de deux de leurs représentants (un peu d'arrangement de scrutin électronique a probablement aidé). Ces conseillers aux couleurs des gangs ont efficacement décriminalisé, tout sauf les plus graves crimes de hacking. Dans les faits, ils ont éviscérés quelques autres lois avant que les gangs perdent leur intérêt et que les reps soient virés.

❖ Fastjack

❖ Contrairement aux autres pays des NAO où les tenants de mandats sont souvent des chamans, les chamans sont rarement candidats à des postes en Athabaska. Ils semblent considérer cela comme une perte de temps et préfèrent réserver leurs efforts au soutien de leurs communautés locales.

❖ Socio Pat

Actuellement, les têtes pensantes se disputent à propos de la situation dans le CAM. Skyseeker parle de fournir de l'aide au CAM contre les Manitous, mais le grand conseiller Chulach Foxfire de la tribu Inuit a organisé un mouvement en soutien à la cause Manitou.

LA LOI ET L'ORDRE

Les zones municipales sont la base de l'autorité civile et elles gèrent chacune leurs propres divisions de police et de pompiers entre autres services publics. Certaines de ces zones sont assez prospères pour sous-traiter ces services (Edmonton, Kodiak), mais dans la plupart des cas ils sont assurés à l'ancienne. Dans certaines zones, cependant, ces services sont dispersés sur une région tellement grande (et leur budget est si limité et l'entraînement du personnel si pitoyable) qu'ils sont incapables de remplir leurs devoirs. En termes simples, dans les contrées les plus reculées d'Athabaska, le gouvernement a peu de réel pouvoir. Des communautés isolées font les choses à leur manière, organisant leurs propres surveillances et patrouilles de pompiers.

❖ Ces milices locales sont un lot mélangé. Dans certains cas, il est facile de les corrompre ou de s'arranger avec elles, en particulier si vous avez quelque chose qui les intéresse ou quand elles ne veulent pas gérer une dispute. Mais elles ont souvent

L'ATHABASKA EN UN COUP D'ŒIL

Population: 2.552.000

Humains: 68%

Elfes: 8%

Nains: 8%

Orks: 10%

Trolls: 5%

Autres: 1%

Affiliation tribale: 22% de la population totale

Aléoute: 35%

Inuit: 25%

Dene: 15%

Koyukon: 5%

Autres tribus: 20%

Revenu par habitant: 16.000 ¥

Sans-SIN estimés: 25%

Population sous le seuil de pauvreté: 30%

Affiliation corporative: 10%

Éducation:

Moins de douze ans: 34%

BEPC: 42%

Baccalauréat: 18%

Doctorat: 6%

Principales langues parlées:

Anglais: 61%

Inuit: 25%

Russe: 24%

Monnaie: nuyen

Couverture CrashCart: Anchorage uniquement

Temps de réponse garanti: 15 minutes

l'entière communauté locale pour les couvrir et peuvent appeler une escouade de vigilance à outrance. Habituellement, les miliciens sont des volontaires, pris dans une réserve de colons des forêts expérimentés, des anciens soldats et de puissants chamans, civiques - le genre qui tend à suivre un credo de botter de fesses d'abord et poser des questions après.

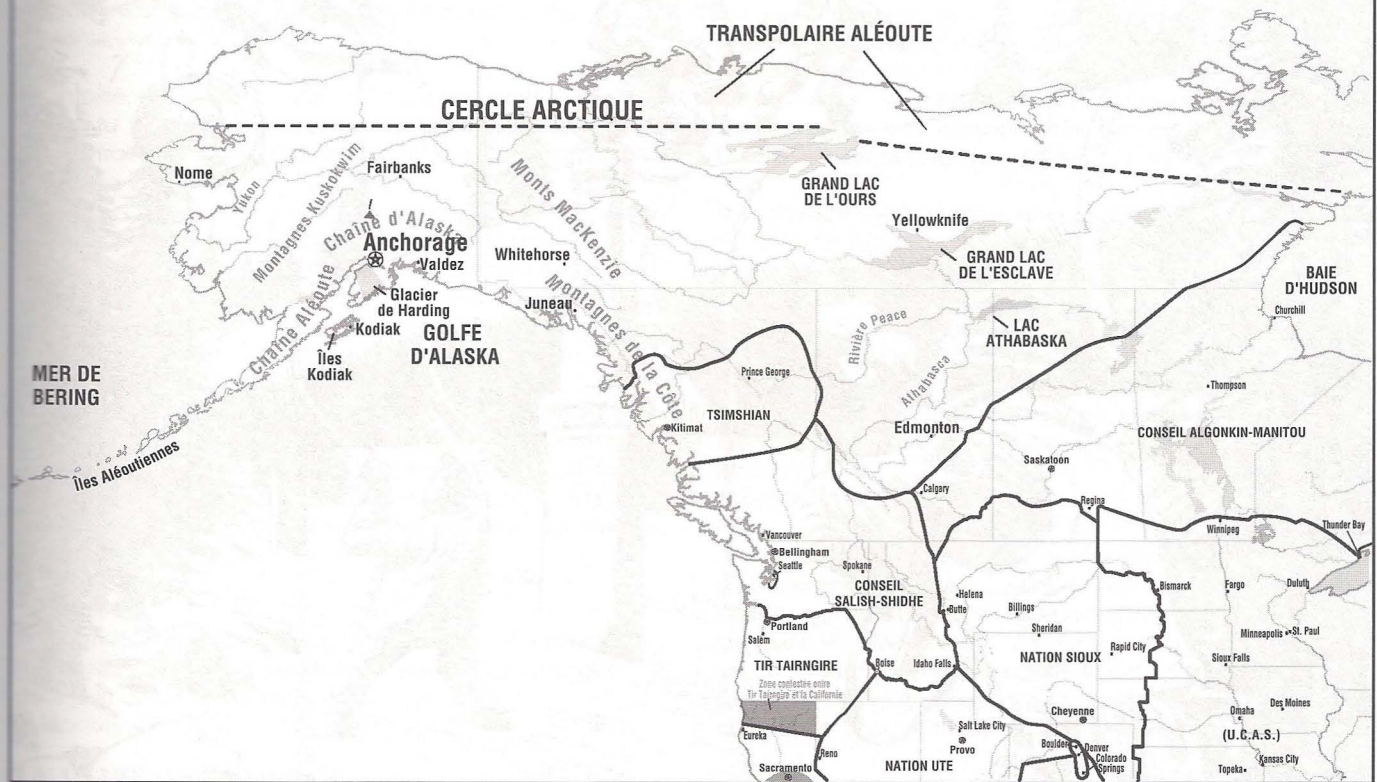
❖ Alyeska Pete

❖ "Vigilance" est trop gentil - "bande de lyncheurs en délire" serait un terme plus adéquat. J'ai été impliqué dans une dispute dans un bar d'une petite ville à environ 100 bornes de Fairbanks. Quelques coups ont été échangés, mais tout a été finalement réglé de manière gentleman - jusqu'à ce que le groupe de vigilance du coin se pointe, quinze balaises. L'ork avec lequel j'avais lutté (et qui était inconscient à ce moment) se trouvait justement être un membre de la milice locale - et ça ne comptait pas qu'il était fin saoul et que c'était lui qui avait commencé le fracas. L'escouade de gorilles voulait ma peau. Je me suis jeté par la porte de la cuisine, j'ai sauté dans mon interface et j'ai foncé vers la nature. J'ai été poursuivi pendant trois jours. Ces bâtards ne voulaient pas lâcher! Trois jours pour une bagarre dans un bar! Ça, c'était pas normal.

❖ 9-Finger Steve

❖ Je pense que ton histoire est l'exception, pas la règle. Je suis un membre du comité de vigilance d'une communauté

CONSEIL ATHABASKAN



d'un poste avancé athabaskan isolé. Les gens de mon comité sont des hommes et des femmes honnêtes, des travailleurs dédiés au maintien de la paix dans leur communauté. Mais nous prenons notre devoir sérieusement. Si vous causez du trouble, vous paierez le prix. Nous aimons le calme à Athabaska.

• Emille Darkdancer

LES AFFAIRES CONTINUENT

Au grand dam des écologistes, l'économie d'Athabaska est basée sur ses ressources naturelles. Le pétrole est sa plus grosse source de revenus, mais l'uranium, le platine, le fer et le bois rapportent aussi beaucoup. Les réglementations environnementales sont plutôt strictes et les pénalités sont sévères, mais il est difficile de surveiller les opérations corpos qui se déroulent dehors, au milieu de nulle part. Les éco-activistes n'ont jamais été convaincus par ces lois, pas plus qu'ils ne croient que les corpos jouent le jeu quand c'est plus rentable de faire autrement.

Toutes les dix grandes mégacorporations ont des filiales et/ou des opérations en Athabaska sauf Mitsuhama (je suppose qu'elle se concentre un peu plus loin au sud). Les plus grosses opérations appartiennent à Aztechnology, via Pemex (extraction de pétrole et exploitation minière), Marine Technologies (agriculture aquatique) et Maritech Entreprises (mines sous-marines). Iris Firmware (Renraku) est la valeur montante, monopolisant les communications et l'infrastructure du divertissement du pays. Wuxing fait des ravages dans l'industrie maritime et Trans-Oceanic Mining de Saeder-Krupp possède des douzaines de plates-formes d'exploitation minière et de recherche.

• Le moulin à rumeur est intarissable en ce qui concerne les plates-formes de Trans-Oceanic. Apparemment, une découverte majeure y a été faite, mais personne n'a ouvert la bouche.

• Bravura Betty

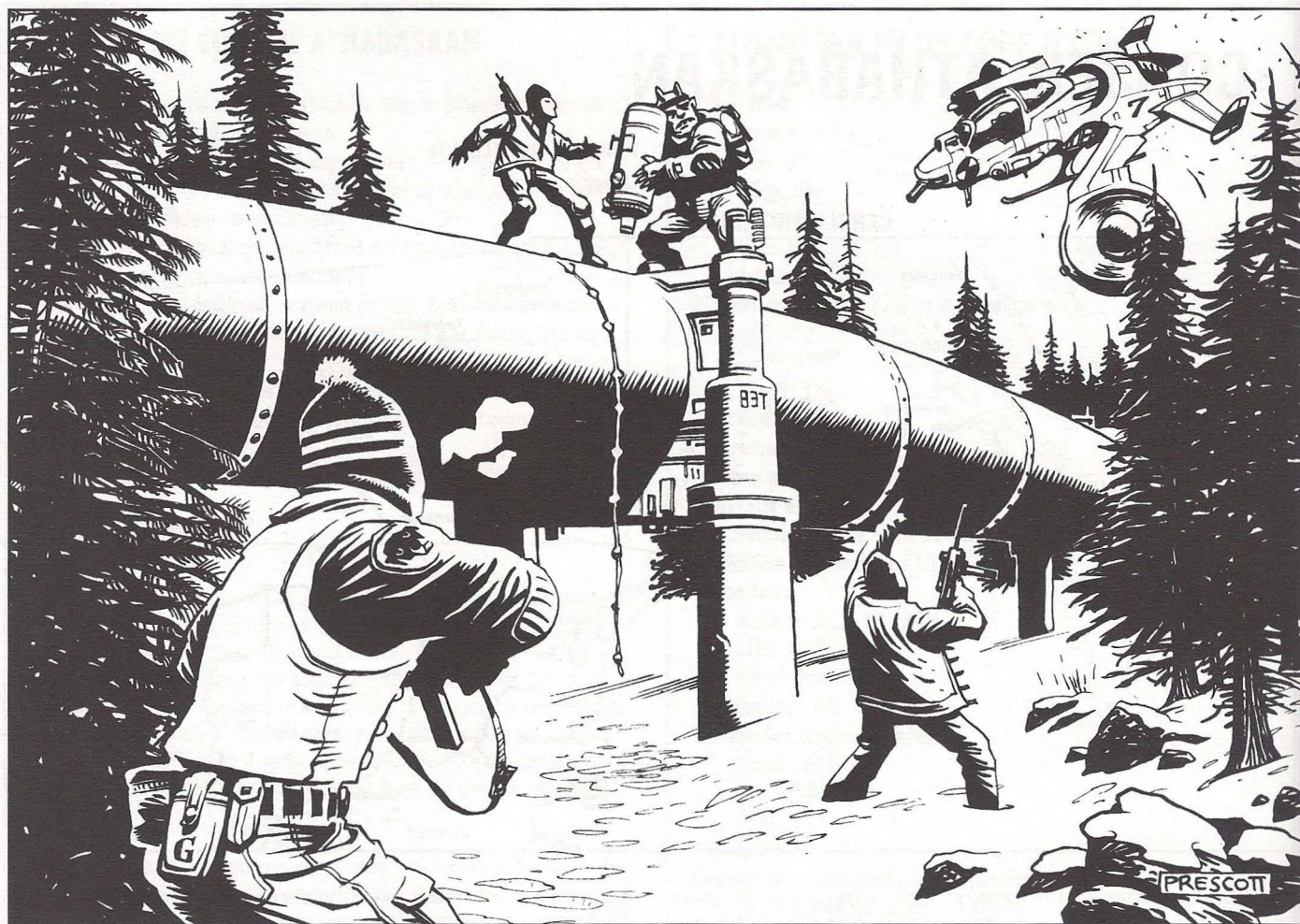
• Les plates-formes minières me rendent nerveux. On ne sait jamais dans ces temps troublés ce qu'on va déterrer. Certaines choses sont mieux enterrées.

• Intacto

L'éco-tourisme est aussi un marché florissant – l'Athabaska est un bel endroit pour voir la nature sauvage, aller en randonnée et skier, dépenser plein de thunes et se faire mutiler par quelque métacréature sauvage. Pour les gars des ombres, il a plein d'argent et d'amusement à avoir en faisant de l'escorte de sécurité ou des missions de secours pour des aventuriers dépensiers. Au moins, ce tourisme force le gouvernement à garder un œil sur les activités écologiques des corpos, pour s'assurer que la dernière techno éco-sensible est utilisée afin qu'il n'y ait aucun impact sur les jolis horizons d'Athabaska.

• Quel genre de standards stricts permette que la terre soit violée par des étrangers qui n'ont jamais vécu dessus? On appelait cet endroit la Grande Terre, mais je ne l'appelle plus comme ça. Nous sommes devenus la terre des compromis au nom du progrès. Quelqu'un doit parler pour la terre et les créatures qui ne le peuvent pas. Cette voix résonnera aux oreilles des ennemis de Gaïa.

• Inupiaq



L'OR NOIR ATHABASKAN

La ressource la plus importante en Athabaska est, sans conteste, le pétrole. Bien que la demande mondiale ait diminué, les réserves disponibles l'ont fait aussi et le pétrole est toujours une nécessité pour les plastiques. Le gouvernement athabaskan a très vite compris qu'il lui fallait exploiter cette ressource et maintenir une main ferme dessus. Alors, il a travaillé avec la Nation transpolaire aléoute, qui détenait la nappe de pétrole de la baie de Prudhoe mais à qui il manquait l'argent et l'infrastructure pour l'utiliser convenablement. Puis il a nationalisé une petite corpo détenue par les Anglois, pour en faire une nouvelle compagnie appelée Athabaskan Oil et il a remis en état le pipeline Trans-Ahabaska (TAP) qui s'étend de la baie de Prudhoe jusqu'à Valdez. D'autres nappes de pétrole et pipelines suivirent. Les critiques contre les actions du gouvernement se calmèrent, car Athabaskan Oil utilisait un procédé bactériologique de pompage du pétrole (sous licence de Yakashima) pour extraire le pétrole d'une manière écologique.

♦ En tant que corpo chouchou de la nation, on a accordé à AthaOil l'accès à des nappes de pétrole après l'avoir refusé à d'autres corpos, ce qui ne lui a pas fait beaucoup d'amis. Même lorsque les dégâts pour l'environnement sont une préoccupation majeure, AthaOil a encore les moyens d'écarter les barrages et d'obtenir ce qu'elle veut.

♦ Maverick

Le plus fort, cependant, est qu'un important pourcentage des bénéfices d'Athabaskan Oil va directement dans un "Fond TAP". Similaire au Fond permanent du temps de la gloire des US et de l'Alaska, ces bénéfices sont répartis pour une part généreuse entre les tribus d'Athabaska. Chaque citoyen tribal reçoit une part égale dans un chèque annuel qui fait beaucoup pour soulager ce qui pourrait être une pauvreté abjecte et presque universelle.

♦ Le fait que les non-tribaux (et les tribaux sans SIN bien sûr) ne reçoivent pas leur part irrite plutôt pas mal de gens. C'est certainement de l'huile à mettre sur le feu pour certains attiseurs de haine.

♦ Drifter

Malgré le partage des bénéfices, Athabaskan Oil est techniquement une compagnie privée, avec l'ex-gouverneur Patrick Delacroix comme DG. Elle obtient beaucoup de latitude du fait d'être de propriété tribale, mais des rumeurs persistantes indiquent que toute l'histoire n'est pas racontée. Premièrement, AthaOil a une étrange relation avec Northern Plastics, une autre corpo athabaskane. Un homme d'affaires inuit nommé Norman Fisher est DG de Northern Plastics, mais il se trouve qu'il est également le président du conseil d'administration de AthaOil. Des arrangements de couloirs entre AthaOil et d'autres corpos comme Saeder-Krupp, CATCo et United Oil ont également été mis à jour, mais la position d'AthaOil leur donne un semblant de respectabilité que rien ne peut entacher.



• AthaOil est peut-être techniquement sous contrôle d'amérindiens, mais pas des amérindiens d'Athabaska. Regardez attentivement la hiérarchie corporative et vous verrez quelques noms familiers d'une autre corpo amérindienne : Gaetronics. Je doute que ce soit une coïncidence.

• Monkeywrench

• Oh pitié. Quelle corpo n'a pas d'arrangements de couloir ? Penses-tu honnêtement que le gouvernement athabaskan permettrait aux Salishs d'obtenir un tel levier sur leur pays ?

• Skeptic

• Cela expliquerait pourquoi les principaux soutiens d'AthaOil se trouvent aussi être ceux appelant l'Athabaska à soutenir le Conseil salish-shidhe dans leur conflit frontalier avec le Tsimshian.

• Green Piece

• Dites ce que vous voulez, le Fond athabaskan rapporte une somme d'argent correcte chaque année, souvent assez pour survivre de nombreux mois et met un paquet de côté pour l'avenir en investissements solides. Juste une autre manière pour le gouvernement de prendre soin de nous petites gens.

• Digger

• Le prix du sang payé aux malheureux pour leur soutien tacite. Pensez-y comme à prostituer votre sœur pour manger. J'espère que ça vous énerve, moi oui.

• Monkeywrench

LA VALSE DES OMBRES

Athabaska a son propre et unique élément criminel, des gangs de la frange aux patrons de bandes. Comme il n'y a pas grand-chose à faire ici, beaucoup de jeunes sont désœuvrés, ce qui signifie beaucoup d'accrocs aux BTL, de junkies, de prostituées et de gangers. Les conflits entre gangs ne sont pas trop courants, simplement parce qu'il y a plein d'espace pour tout le monde. Au lieu de ça, les gangers se blessent tout seuls dans des courses de motos-neiges, d'ATV et de motos, ou dans des concours d'escalade pendant des tempêtes de neige. Certains gangs ont adopté le tatouage facial traditionnel inuit comme signe de reconnaissance. Quelques-uns d'entre eux vendent des drogues et des BTLs, mais les gangs les plus organisés sont les hooligans de la Matrice que j'ai déjà mentionnés.

La Mafia russe, ou Vory v Zakone, est la bande la plus grosse en ville. Elle fait son beurre avec le racket, le courtage de données et la contrebande. La plupart des arrangeurs en Athabaska ont des liens avec le Vory et le Vory dirige également les meilleurs repaires de contrebandiers et des boutiques d'arrangeurs. Les Triades ont aussi une petite présence, principalement à Edmonton, mais jusqu'ici les Triades et le Vory se sont toujours ignorés.

Il y a peu d'équipes de shadowrunners faisant des affaires et la plupart opèrent dans les plus grosses villes. Quelques indépendants offrent leurs compétences et services en matière d'expéditions en milieu sauvage, de transports interfacés dans des zones reculées, d'aide médicale et d'implants. Le matériel n'est pas exactement abondant et facile à se procurer par ici, sauf si une cargaison vient à passer dans le coin, alors apportez tout équipement spécial dont vous aurez besoin.

LE COMMERCE CLANDESTIN

Athabaska est un point d'arrêt sur le parcours maritime de Seattle, la route de contrebande entre Vladivostok et Seattle. Dans un pays pauvre et isolé comme le nôtre, le marché noir est essentiel pour garder contents même les citoyens en règle. Les biens high-tech sont particulièrement coûteux et difficiles à se procurer par ici, mais une armada de "marchands libres" veut combler cette demande. C'est là que le Vory est solidement enraciné, écorchant les Athabaskans pour l'accès aux cargaisons qui passent.

• High-tech vers l'intérieur et basse technologie vers l'extérieur. Il y a des douzaines de repaires et refuges de contrebandiers dans les zones les moins peuplées, restauration pour passeurs qui ont besoin de se reposer, se cacher ou de faire des réparations. La ville maritime de Seward (au sud d'Anchorage) est un lieu important de halte de t-birds, mais comme les autorités locales en tirent leur part de profit, elles ferment les yeux. Certains bouges de cette ville sont très bien pour des rencontres privées ou pour trouver un talent local.

• Slipstream

L'Athabaska est idéale pour les contrebandiers qui préfèrent opérer à leur compte, sans soutien de syndicats. Un gros avion cargo ou bateau rempli de biens achetés au prix du marché dans les villes du sud et dirigés par ici pour être vendus aura un retour sur investissement de deux à trois fois leur prix. Quelques pattes graissées pour éviter les ennuis et vous vous obtenez un bon business.

• Plus d'une centaine d'aéroports privés bien entretenus, technologiquement solides de par Athabaska rendent aussi les choses faciles pour les indépendants. Presque une personne sur vingt dans la nature athabaskane est un pilote et beaucoup d'entre eux ont leurs propres terrains d'aviation cachés quelque part pour leur propre usage, que ce soit officiellement ou clandestinement.

• Josie Cruise

• Un mot d'avertissement : bien que les autorités civiles et les milices des petites villes soient faciles à mettre sur vos fiches de paie, les autorités corporatives ne le sont pas. Les corpos ne prennent pas à la légère la libre entreprise, en particulier si vous transportez un produit qui est en concurrence avec leurs affaires (et avec une mégacorp, ça veut dire tout) ou qui va titiller leurs dociles citoyens corpos (ville-crânes, armes). Rentraku a une réputation redoutable par ici - des contrebandiers vendant du matériel aux citoyens d'Iris Firmware ont été traqués par les Samouraïs Rouges dans le passé et laissées comme exemples au reste d'entre nous.

• Traveler Jones

• Hum-hum. On essaie de se mettre au chaud son petit marché d'employés d'Iris, Jones ?

• October Red

Le milieu sauvage d'Athabaska contribue aussi généreusement au marché du telesma qui abreuve le sud. Il y peu d'endroits dans le monde avec autant de forêts anciennes immaculées qu'en Athabaska. Les matériaux naturels vierges pour usage magique sont l'article numéro un passé en contrebande hors d'Athabaska, un fait qui est une épine dans le flanc du Conseil depuis plus d'une décennie.



❖ Si vous faites dans le telesma, prenez garde de ne pas mettre de souk. Les éco-hippies sont connus pour traiter les braconniers de telesmas aussi sérieusement qu'ils le font avec les pollueurs de teles.

❖ Alyeska Pete

LES COMMANDOS GAÏA

Le peuple athabaskan a toujours été sympathisant des politiques environnementales radicales, en particulier dans les zones frontalières. En fait, notre population est une sorte de terreau de recrutement pour les groupes éco-activistes, de Save Our Seas à Terra First! Presque chaque éco-groupe dont vous avez entendu parler est actif ici, sans parler de quelques-uns que vous ne connaissez pas. Ces groupes gardent un œil sur les corpos exploiteuses de ressources quand le gouvernement athabaskan ne le fait pas et ils n'hésitent pas à dénoncer les pratiques polluantes ou même à saboter les opérations corpos qu'ils n'aiment pas. Les éco-hippies par ici sont un petit peu plus terre-à-terre - il semble que nous n'attirions pas les terroristes ni le bon sang de dingues de toxiques qui ont germé dans des zones plus dévastées écologiquement. La plupart des éco-activistes athabaskans ne visent que la propriété et ne font aucune opération qui menace la vie de qui que ce soit (sauf pour certains déchets de corpos qui ne demandent que ça).

❖ Quelques éco-groupes ont des camps d'entraînement ici dans la nature athabaskane. Les "écoteurs" dont on s'est porté garants peuvent passer quelques mois à apprendre comment rechercher les pollueurs et le sabotage d'équipement, en plus des compétences de sécurité et de survie en milieu sauvage. Certains d'entre eux se spécialisent dans les runs utilisant du matériel non mortel pour neutraliser les gardes et les animaux de garde.

❖ Gremlin

❖ Si les écoteurs pensent qu'un boulot est trop rude pour eux, ils engagent des runners pour le faire pour eux. Parfois, ils sélectionnent des runners avec une conscience, d'autres fois ils regardent ailleurs s'il y a des dommages collatéraux. Les corpos engagent aussi des runners pour infiltrer et démanteler ces éco-cellules.

❖ Green Piece

❖ Certaines des éco-cellules amérindiennes parlent de se mettre ensemble et de former un réseau d'éco-cellules pan-NAO. Elles s'imaginent qu'elles auront plus d'impact si elles coordonnent leurs efforts, se concentrent sur des cibles précises, harcèlent les pollueurs chez eux et à l'étranger, ce genre de choses. Ça pourrait être une force convaincante si elles la rassemblent.

❖ Bettina

Inupiaq

La personnalité connue comme Inupiaq (littéralement "voix des Inuits") est prolifique sur les réseaux de données publiques. Bien que personne ne sache qui est cette personne, il (du moins, je suppose que c'est un "il" - je peux me tromper) est devenu un commentateur politique et écologique franc. Grâce à quelques coups de publicité médiatiques de grand standing et intelligemment orchestrés, Inupiaq est devenu un nom familier, dont les arguments sont écoutés et débattus quotidiennement. Même ceux de ses adversaires qui le taxent d'extrémiste et de terroriste sont forcés de le respecter.

L'argument principal d'Inupiaq est que le peuple inuit devrait vivre en harmonie avec l'environnement et libre d'influences extérieures. Il a dénoncé régulièrement les ségrégations institutionnalisées contre les Inuits aussi bien que les crimes corporatistes. Lui et ses partisans pensent qu'autoriser les corporations (même celles détenues par le peuple d'Athabaska) à piller la terre sur une grande échelle, C'est rompre la promesse faite au moment où la nation fut fondée.

❖ Une promesse a été faite. Une promesse de liberté, d'égalité et d'un nouveau style de vie en harmonie avec la Terre. Cette promesse n'a pas été tenue, pas plus que je ne croie qu'on ait jamais eu l'intention de la tenir. Nous avons chassé un maître pour un autre. Celui-ci a la même couleur de peau que nous, mais son cœur est tout aussi noir.

❖ Inupiaq

Les arguments articulés et pragmatiques d'Inupiaq ont gonflé les rangs des groupes d'éco-activistes inuits. Ses partisans ont régulièrement gêné les opérations d'Athabaskan Oil, en détruisant des millions de nuyens d'équipement chaque année - mais aucune des autres corporations athabaskanes n'échappe à leur courroux.

❖ Bien qu'il soit un terroriste et un raciste, Inupiaq reçoit tout de même un peu de soutien de la bureaucratie. Ses laquais décérébrés savent toujours où frapper et quel genre d'opposition il y aura en face. C'est peut-être un fanatique, mais c'est un fanatique bien informé qui a réussi à garder une tête d'avance sur les forces militaires et corporatistes pendant des années - et pour moi, ça sent le soutien en interne.

❖ Cold Warrior

❖ C'est comme ça qu'on s'aligne avec son parti, CW. Je ne compte plus les fois où j'ai entendu parler de factions politiques essayant de calomnier leurs adversaires en les accusant de soutenir (ou même d'être) Inupiaq.

❖ Anchor Man

❖ Personne ne sait qui est ce gars? Faux! Il est évident qu'Inupiaq n'est autre que l'ancien conseiller Henry Kiktlup. Les mots sont les mêmes; ils sont juste devenus plus séditeux et dangereux. Arrêtez de vous faire avoir par ce sale Inuit et sortez la tête du sable.

❖ Stranger

❖ Soupir. Inupiaq était juste une idée que certains éco-activistes avaient eue pour à la fois rallier du soutien et dévier l'attention. Ils jouent le jeu à tour de rôle et pendant que les autorités perdent leur temps à essayer de remonter la piste d'une personne qui n'existe pas, ils s'occupent de mettre leur grain de sable dans l'engrenage.

❖ Nightwalker

QUELQUES ENDROITS À DÉCOUVRIR

Les villes d'Athabaska ne sont pas des conurbations auxquelles la plupart d'entre vous êtes habitués - pas de gratte-ciel vertigineux et de canyons urbains ici, les gars. La terre n'a jamais été très recherchée, alors il n'y a jamais eu besoin de construire plus haut. Il n'y a qu'à mettre un autre pâté de maisons au bord de la ville quand il faut plus de place. Toutes les villes ici ont un plan, dont les rues sont arrangées en une grille et en autoroutes faciles d'accès. Les zones municipales



d'Anchorage et d'Edmonton couvrent une zone multiple de la taille de Seattle mais dont la densité de population est de moitié.

- Quelque chose dont vous n'entendrez pas beaucoup parler est l'empiétement de la nature. Les animaux sauvages ont tendance à rôder là où ils veulent, souvent dans les villes mêmes. Ces empiétements ne sont pas toujours paisibles ou mignons - déjà vu un grizzly envoyer valser vers vous un conteneur à ordures comme un palais de hockey ? Y a des fois, c'est comme si la nature menait une guerre contre nous.

- Alyeska Pete

- Il y a eu plus d'un incident dans lesquels des villes isolées ont purement disparu de la carte. Soudainement, quelqu'un se rend compte que les habitants n'ont donné aucune nouvelle en un mois, mais le temps qu'on aille vérifier, il ne reste plus grand-chose. Parfois il y a des signes de lutte, parfois la ville est perdue sous la neige et la glace.

- Drifter

ANCHORAGE

Anchorage n'est plus la capitale de l'Athabaska, mais c'est la capitale des ombres. Chaque acteur important du jeu corporatiste athabaskan est à Anchorage. Il y a un site Shadowland (dirigé par votre serviteur) et il y a des Amérindiens agités. De multiples aéroports et ports font d'Anchorage une destination facile à atteindre de n'importe où en Amérique occidentale et en Asie du Sud-Est. Ne voyagez pas sans

matériel sérieux - une fois que vous êtes hors de la zone municipale, les routes sont à peine maintenues et l'asphalte a parfois quarante ou cinquante ans, quand il y en a.

EDMONTON

Quand l'Athabaska a été formée, Edmonton a battu Anchorage dans la compétition pour être la capitale de la nation, principalement parce que son réseau de télécommunications était plus moderne et fiable (à cette époque). La rivalité entre les villes existe encore à ce jour et les bureaucrates et les acteurs de chacune des deux villes saisissent toutes les occasions possibles pour miner l'autre.

- J'ai vu des rivalités entre villes sœurs dans d'autres parties du monde, mais elles ne sont rien à côté de cette rancune. Ça a été l'escalade depuis des tentatives pour faire crouler l'autre sous la papperasse jusqu'aux farces à grande échelle, voire le sabotage dans certains cas. Les représentants d'Anchorage ont une fois dirigé "par erreur" une cargaison de détergents destinée au Département Sanitaire d'Edmonton à la mauvaise adresse (Council Hall) et ont alors dit au chauffeur de "les décharger" lorsqu'il a appelé pour avoir des instructions - le centre ville d'Edmonton empestait la mousse industrielle pendant des semaines. De leur côté, les gratte-papier d'Edmonton ont "accidentellement" publié sur la Matrice les adresses et codes télécoms personnels de presque chaque personne du gouvernement municipal. Les spammers, maniaques et tous les rustauds avec un grief ont eu leur grande occasion.

- Anchor Man



Council Hall, le siège du gouvernement athabaskan, réside dans un modeste immeuble de deux étages dans le centre d'Edmonton. Beaucoup de touristes passent devant sans s'en rendre compte, mais la sécurité dissimulée renifle, sonde, scanne, contrôle et cherche des poux à quiconque d'un tantinet suspect qui s'approche.

Edmonton est étincelante de propreté pour autant qu'une conurb puisse l'être. Mince alors, propre est un euphémisme - j'mangerais sur les trottoirs dans certains coins. Juste hors de la ville proprement dite, cependant, l'histoire est plutôt différente. Pendant des kilomètres dans presque toutes les directions, des paquets de raffineries pétrolières parsèment la nature comme de sombres dieux d'acier. Le crissement et le cognement des pompes et de la machinerie portent à des kilomètres et l'air est une épaisse soupe chimique.

• Cette zone est un terrain de jeu des éco-cellules. La plupart des débutants se font les dents ici.

• Monkeywrench

FAIRBANKS

Bordant la Nation transpolaire aléoute et foyer de la plus grande longueur du Pipeline Trans-Athabaska, Fairbanks est probablement l'endroit le plus froid en Athabaska - en température et en attitude. La plupart des habitants travaillent sur la Pente, un terme local pour les filons de pétrole, ou pour une des compagnies de recherche scientifique. Ils ne traitent pas à la légère les étrangers et les éco-hippies, en particulier ceux qui menacent leur style de vie délicat.

• Remplacez froid par carrément xénophobe. Et rappelez-vous, étranger c'est quelqu'un que vous ne reconnaissez pas.

• Blade

• J'ai ma propre théorie sur l'attitude particulière des Fairbanks. Jamais entendu parler de la sauge? Pas le genre auquel vous êtes habitué, mais le champignon hallucinogène poussant dans les déjections d'orignal dans les terres sauvages entourant Fairbanks? Plutôt rare et sacrément chère - et très demandée par ceux qui connaissent. Les Fairbanks ont une exportation lucrative entre leurs mains et tous les gens extérieurs sont, dans leur tête, là pour leur prendre leurs bénéfices ou les mettre en prison.

• Screeching Monkey

• J'ai testé la sauge et c'est incomparable. La réalité se coupe en deux et la vérité est révélée. On voit tout - le monde entier - exactement tel qu'il est réellement. Je ne peux pas l'expliquer autrement, mes amis.

• Red Teeth

• Si vous voulez une explication plus concrète des effets de la sauge, écoutez. Si vous en prenez, bienvenue dans le plan astral. La visite est brève et votre capacité à fonctionner en son sein est limitée à peu en tout. Mais eh, regardez toutes ces couleurs, les mecs!

• WayStead

• Et si on est déjà astralement conscient et qu'on prend cette sauge?

• Bravura Betty

• Je connais une assemblée de chamans qui, chaque année, accomplit un rituel durant lequel ils prennent de la

sauge pendant toute une semaine. On les appelle le Ciel Circulaire. Demandez à un d'entre eux, si arrive à en trouver un.

• WayStead

L'ÎLE KODIAK

Bien que les Athabaskans refusent de l'admettre, cette île est en pratique possédée par Ares. Le gouvernement local est effectivement dans sa poche et Knight Errant a le contrôle de tout ce qui circule sur, s'éloigne ou passe près de l'île. Ares a acheté toutes les installations militaires US de là-bas il y a quelques décennies et maintenant son Alaskan Spaceport est un des premiers pas de tir pour un tour en orbite. Beaucoup vont et viennent entre le port spatial et Icarus, Daedalus, Artemis et toute autre station secrète qu'elle a là-haut. Certains de ces chargements valent plus que je ne veux savoir - et si vous voulez mon avis, se jeter contre la sécurité d'Ares n'est pas prendre un risque, c'est du suicide.

NOME

Nome est à un petit saut au-dessus de la mer Chukchi et le détroit de Béring de la péninsule Sibérienne et est ainsi un important refuge de contrebandiers. Nome a une forte population de descendance russe et est le quartier général de l'activité du Vory en Athabaska. En fait, le Vory a tellement saturé cette région qu'elle ressemble beaucoup au Chicago des années 1920. C'est un gros secret de polichinelle que la ville est aux mains du Vory et tout le monde est de la fête.

• Le chef du Vory ici est un type jovial appelé Nikoli Trapolov. Les gens l'adorent. Il est ce qui se rapproche le plus d'une célébrité dans le coin. Dernièrement, il a commencé à étendre son influence dans Anchorage et Edmonton via les travailleurs des docks et des aéroports.

• Svidrigaylov

MURMURES AU COIN DU FEU

Contrairement à d'autres pays, les conurbs ne sont pas le cœur de ce territoire, bien qu'elles soient aussi vitales à sa survie. Non, le véritable cœur de l'Athabaska est dans son milieu sauvage, les grandes étendues où personne ne gouverne, où peu de gens vivent et où les anciens codes sont redécouverts. Comme un chaman me l'a dit un jour, "Ce sont les lieux de la Mère, d'anciens lieux où le vent murmure ses mots et les mots ne sont pas tendres. La mère se réveille et elle amène la Loi de la Nature."

• Si vous faites une run dans la nature athabaskane, gardez cette phrase à l'esprit: "personne à des milliers de kilomètres à la ronde". Vous n'aurez pas de seconde chance. Sachez ce que vous faites ou vous n'en reviendrez pas.

• Blade

• Hors de la civilisation, estimez-vous heureux si vous trouvez une route sur laquelle voyager, mais sachez qu'il y a peu de chances que vous croisie un autre véhicule. Tous les voyages vers les îles se font par petits avions et petites embarcations maritimes spécialement conçues pour les eaux démontées qui sont devenues le standard par ici.

• Josie Cruise

LES ANIMAUX SAUVAGES

Dans la nature de l'Athabaska, vous trouverez de nombreux animaux vivants comme ils l'ont toujours fait pendant des siècles: ours, loups, orignaux et caribous. L'arrivée du



plasma, des corneilles des tempêtes, du bison blanc et des dernières créatures SURGées n'a que peu altéré les cycles de la nature. Deux créatures, cependant, méritent une mention spéciale.

La première est le sasquatch. Ces grosses boules de fourrure sont partout, vivantes en petits groupes tribaux dans des cavernes. Les sasquatches sont également connus pour prendre le contrôle d'avant-postes abandonnés. Il n'y a aucun doute sur leur intelligence ici et l'Athabaska leur accorde la citoyenneté s'ils la veulent. La plupart préfèrent qu'on les laisse tranquilles, même si certains veulent bien travailler comme guides ou pisteurs en échange des produits adéquats. Vous les trouverez également dans diverses boîtes de nuit athabaskanes, gagnant leur vie comme musiciens, barmen et techniciens du son.

- On n'est pas au Québec. Si vous revenez de la forêt avec une dépouille de sasquatch, vous aurez une foule après vous en un rien de temps pour vous lyncher.
- Rabid

La deuxième est le tueur vicieux, connu sous le nom de loup de mer. Les scientifiques essaient toujours de trouver à partir de quelle espèce cette créature a évolué ou s'est gobelinisée. Ce qu'ils savent, c'est qu'il montre des signes de forte mutation suite à une exposition toxique - principalement des épandages de pétrole. C'est un prédateur, le genre qui aime manger des choses qui ruent quand elles tombent et il semble apprécier le goût des (méta)humains. Les loups de mer sont connus pour attaquer les petites embarcations et même pour se glisser à bord de plus gros bateaux en quête de nourriture. Même les éco-hippies ne les défendent pas, il n'est donc pas surprenant que le Conseil ait mis une prime sur eux.

- Valeur actuelle: 1.000 ¥ par loup de mer. Preuve de la mort requise (fourrure avec tête). Avertissement sans frais: ce sont

d'intelligents bâtards et la GRIME semble les avoir affectés en tant que population et non simplement en tant qu'individus. Certains loups de mer ne sont plus identifiables comme loups de mer.

- Rabid

LES SITES DE POUVOIR

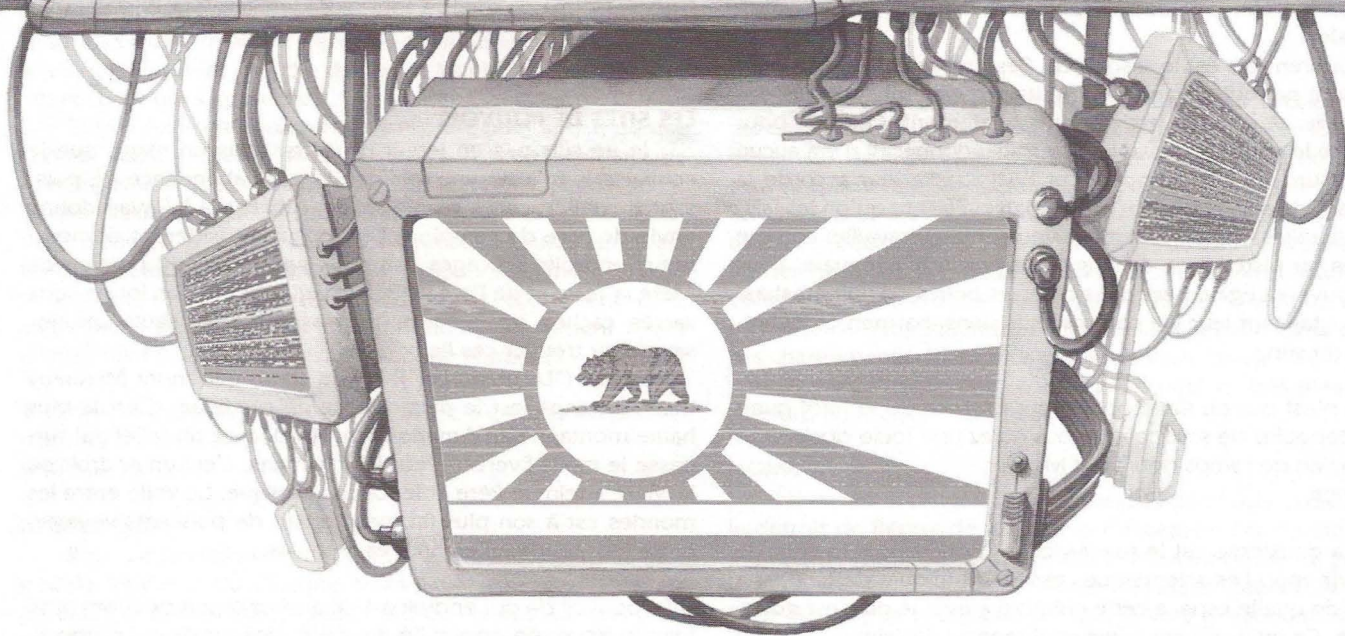
Je ne suis pas un jeteur de sorts, mais un mage que je connaissais m'a dit une fois que la pure abondance de puissantes convergences magiques en Athabaska lui avait donné envie de faire du camping. Les tribaux considèrent de nombreux endroits sauvages comme étant emplis du pouvoir de Mère la Terre et de Père le Ciel. Chaque tribu a son lot de lieux sacrés cachés où les totems prospèrent et seuls certains savent où trouver ces lieux.

Denali ("Le grand Un"), connu comme le mont McKinley dans le temps, est le plus célèbre de ces lieux. C'est la plus haute montagne en Amérique du Nord, avec un relief qui surpasse le mont Everest. Pour les chamans, c'est un endroit où la Mère atteint le Père et le touche presque. Le voile entre les mondes est à son plus fin, permettant de puissants voyages entre les mondes d'en haut et d'en bas.

- Le pouvoir de cet endroit est tel que les esprits peuvent aussi faire la traversée depuis l'autre côté, des esprits qui n'appartiennent pas à notre monde et comme tel l'endroit doit être défendu.
- Silent Raven

Les Larmes de la Mère, aussi appelées Le Glacier de Harding, est un autre endroit qui a un impact même sur les blasés comme moi. Selon les invocateurs de fantômes, des lignes de mana convergent là-bas, courant le long de vagues de glace - une ressource magique vaste, inexploitée. Depuis que la comète est venue, le plan astral y est maintenant visible et la vue est quelque chose à voir.

L'ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE



Avec le "Général-Protecteur" Keiji Saito forgeant un nouvel empire entre San Francisco et Sacramento, le Conseil corporatif pueblo ne faisant qu'une bouchée de LA et étouffant dans le désert Mojave (pour le moment) et le grand dragon résidant dans le Croissant Nord joignant le gouvernement du Tir Tairngire, les choses sont devenues un peu folles en Cal-pas-si-libre-que-ça dernièrement. Tout ce bouleversement veut dire plus de biz pour les gens de l'ombre - à condition que vous sachiez qui sont les acteurs et dans quoi vous mettez les pieds. Donc, voici les derniers bruits sur le statut de l'État libre de Californie, fourni par un de mes amis qui s'est retrouvé au cœur de tout ça.

● Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 15:40:46 (PST)

LE CROISSANT NORD: L'IMPOSSIBLE CHOIX

par Redd Dog

Un baril de poudre.

Ce titre résume bien le Croissant Nord de ces derniers jours. Nous sommes depuis toujours réputés pour les luttes intestines qui divisent cette ville naine, ce fort aux races mélangées et l'enclave du gang ork en bas de la route, mais notre patchwork d'installations de l'Ouest Sauvage avait plutôt l'habitude de vivre et de laisser vivre. Il y a tant de territoires sauvages ici pour s'y cacher et les chamailleries à propos de quelle ville était la première ou de quel maire parlait vraiment pour le Croissant étaient principalement des affaires d'importance secondaire. Maintenant, elles le sont davantage encore. Les querelles mesquines à propos de qui empiète sur la liberté n'ont pas d'importance quand il semble que tous pourraient la perdre.

Un peu d'histoire, pour ceux qui en ont besoin. Le Croissant Nord borde le Tir Tairngire, ainsi que la plus grosse forêt de séquoias que vous ayez jamais vue. Les elfes du Tir possèdent certains de ces arbres. Mais ils les veulent tous, y compris la portion en expansion perpétuelle sur le sol californien. Les séquoias, plus un environnement de façon générale immaculé (traduire "telesma propre") ont fait du Croissant une cible provocante depuis que CalLibre a fait sécession des UCAS. En 2037, le Tir envahit et avança jusqu'à Redding avant que nous ne le repoussions au nord. Il a fini à Yreka, faisant de la région entre ces deux villes un no man's land.

Pendant seize ans, ce fut le statu quo. Les elfes restaient à Yreka, nous restions à Redding, aucun côté ne faisait plus que des raids de harcèlement. Puis en 2053, le Tir essaya de prendre un important lot dans le no man's land: le barrage de Shasta, qui (avec son grand lac) fournit au Croissant un énorme paquet de notre énergie hydroélectrique. Cette fois, ceux du Tir se sont fait botter les fesses par un gros lézard, une certaine Hestaby, qui s'était entichée de la région de Shasta et qui ne voulait pas de trouble-fêtes. Hourra, a-t-on pensé, on





a une grande dragonne de notre côté. Elle empêchera le Tir de mettre les pieds dans notre eau ; tout le monde sait combien les dragons détestent les elfes. On a une championne et elle ne nous fera jamais défaut.

- Putain de lézard. Nous a vendus aux bouffeurs de marguerites. J'ai enfoui profondément mon abri, j'ai plein de provisions. J'ai encore besoin d'un générateur de secours pour quand les lumières s'éteindront. Personne n'en a un ?
- Tiggerman
- Fils, ceux d'entre nous qui en ont un ne le vendront pour rien au monde.
- Grandpa Joe

Le mois dernier, Hestaby nous a justement fait ça. Ou c'est du moins ce que beaucoup de gens effrayés pensent ici et je ne suis pas sûr qu'ils ont tort. Notre défenseur draconien, qui avait maintenu le Tir refoulé pendant neuf ans, a rejoint le Conseil des princes. Elle est l'un d'entre eux maintenant. Nous ne savons pas ce que ça veut dire et nous avons peur. Mais cette peur nous fait faire l'impossible : nous unir. D'accord, un quart de siècle de méfiance mutuelle entre des autochtones indépendants ne disparaît pas en une nuit. Mais avec Redding montrant la voie, nombre de plus petites villes et enclaves mettent de côté leurs différences, déterminées à montrer au Tir un front uni quand l'armée elfe que nous attendons à moitié traversera finalement la frontière.

- Il n'y aura aucune armée elfe. Hestaby joue avec le Tir, pour nous. Vous pensez qu'ils ne savent pas ça ? Prenez le niveau de décibel des cris du public à l'investiture d'Hestaby. Le peuple du Tir est terrifié qu'elle soit dans leur conseil.
- Shasta Sam

- On ne sait pas si Hestaby nous a vendus ; on ne sait pourquoi les dragons font ce qu'ils font. Peut-être que c'était une manœuvre politique, pour éliminer un front et faire réfléchir à deux fois Saito avant de faire manœuvre vers le nord. Si elle avait trahi le Croissant, pourquoi l'invasion du Tir n'a-t-elle pas encore eu lieu ?
- Gypsy Lass
- Attends-la. Et stocke de l'eau en bouteille.
- Tiggerman

Pour le biz, les tensions dans le Croissant sont bonnes et mauvaises. Elles sont bonnes si vous êtes du type combattant, standard ou magique - plein de gens se figurent que la guerre va éclater d'un jour à l'autre maintenant et quiconque pourra aider au combat est le bienvenu. Elles sont mauvaises si vous êtes un étranger, ce que beaucoup d'entre vous qui lisez ça devez être. Tout ce que vous pensiez savoir sur le Croissant - quelles villes sont des refuges sûrs, lesquelles éviter, qui a de l'influence et qui n'en a pas, qui déteste qui et à quel point vous pouvez leur faire confiance - n'est plus nécessairement vrai.

REDDING

Ma ville natale a eu un mauvais cas de fièvre de guerre et la température continue de monter. Le Conseil de la ville et la plupart des habitants sont convaincus qu'ils verront bientôt Hestaby conduire une avant-garde du Tir depuis Yreka. De futures recrues pour la milice de Redding arrivent en flots et en plus, nous recevons une bonne part des réfugiés de la zone de la Baie et de Sacramento qui sont malades et épuisés de courir. Ils ont tous besoin de paie et d'équipement, ce qui coûte de la thune. Jusque-là, le Conseil de la ville a réuni une impressionnante somme d'argent, surtout si on prend en compte le manque relatif de liquidité disponible ici. Cependant, en tant que ville la plus densément peuplée et centre d'échange du Croissant, Redding se débrouille bien.

- Ares fait passer des armes et du liquide à Redding en quantité. Elle veut en faire une menace planant au-dessus de la tête du général Saito, au cas où le petit dictateur déciderait de se promener au nord de San Fran.
- Dancer

• Correct sur les faits, pas sur la raison. Et ce n'est pas seulement Ares. Saeder-Krupp envoie aussi de l'équipement militaire à la milice de Redding et dans tout autre coin du Croissant qui les prendra. Ainsi que Cross et Wuxing. Ce qu'elles veulent est bien plus qu'un tampon contre Saito ; il est pris étroitement dans la Calif' centrale pour le moment. Leur véritable objectif est d'établir une prise ferme sur le Croissant - c'est pour ça qu'elles nous "aident". Toutes les corpos croient qu'elles peuvent nous acheter. Plus on accepte l'aide corpo, plus elles pourront tirer les ficelles une fois que la

poussière sera retombée. La seule chose qui nous maintient en liberté est le nombre important de corpos impliquées, des mégas jusqu'aux compagnies locales, toutes essaient d'avoir l'avantage les unes sur les autres au lieu de travailler ensemble.

- Northern Star

• Vous vous rappelez de Lester Brown, le gorille d'Humanis qui a passé des années à financer les ridders nocturnes Californiens d'Origine dans ces endroits - ainsi que tout gang raciste depuis la Redeye Tribe ork jusqu'aux Ravens elfes ? Il a intensifié ces dons et il envoie de l'argent à Redding, tout ça pour déstabiliser l'endroit afin que son meilleur ami le, Général Psycho-Saito, soit "obligé" de venir et de prendre le contrôle.

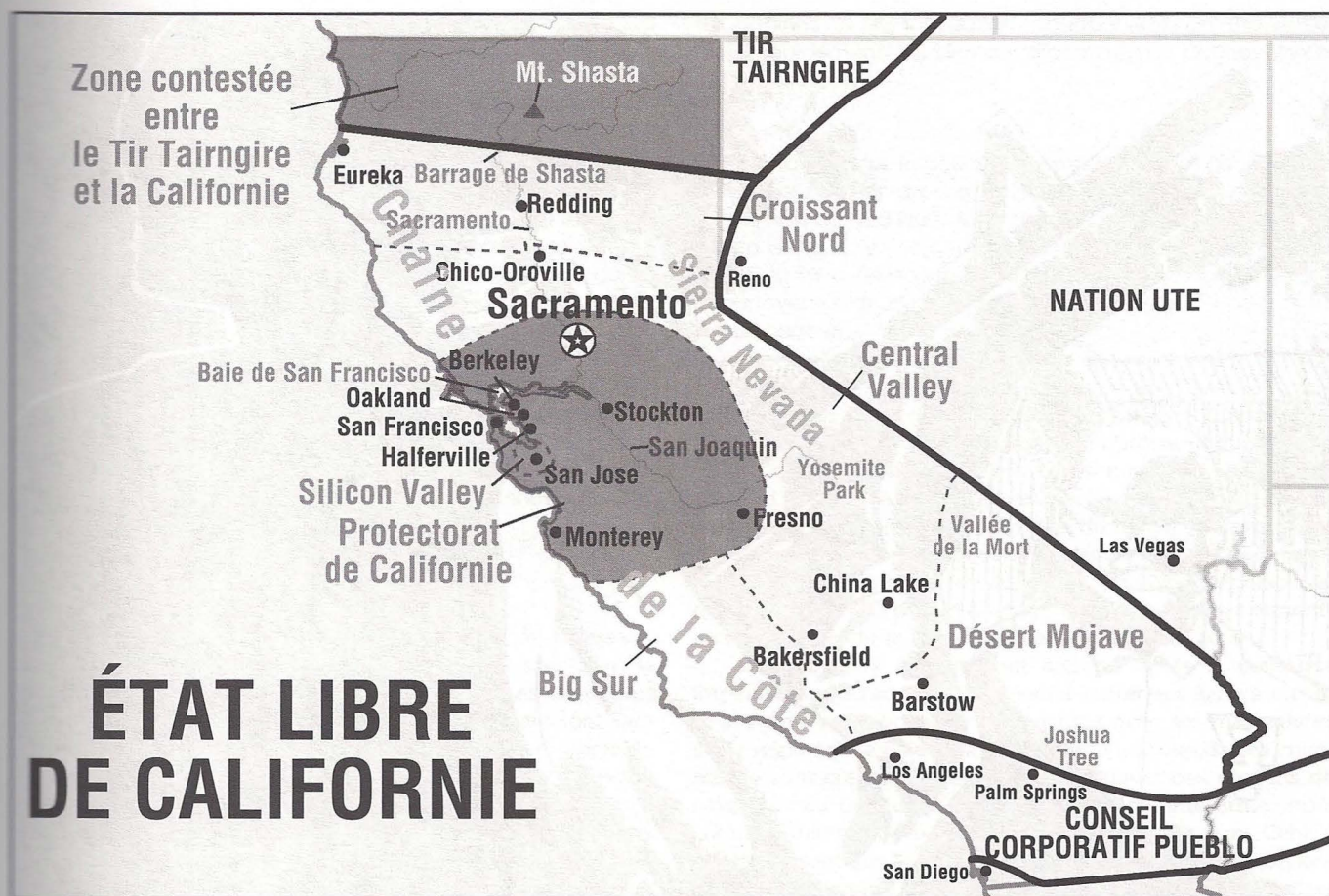
- Mister Mike

• Brown est un rabatteur de l'Human Nation. Tu apportes de l'eau à mon moulin.

- Tomtom

À part les tensions de guerre, pourtant, Redding n'a pas beaucoup changé depuis la dernière fois que j'ai écrit à son sujet. Des gens à la recherche de trucs à faire peuvent toujours trouver plein de contacts. Certains autochtones sont plus nerveux en ce qui concerne les étrangers, en particulier les elfes et les Asiatiques (désolé de le dire) ; les craintes





d'une "cinquième colonne" ne se sont jamais complètement calmées et les récents événements les ont fait s'envoler. D'un autre côté, beaucoup de mes concitoyens accueillent à bras ouverts les visiteurs. Si on est gentil avec vous, peut-être resterez-vous pour aider contre le Tir.

- Les crimes à Redding sont toujours punis par des peines sévères - encore plus sévères même avec les dépenses de guerre - ou par une extradition vers la frontière de Shasta dans le cas de crimes violents ou de safari-telesmas.
- Militia Judge

L'ENCLAVE DE SHASTA

L'enclave de Shasta est plus difficile à pénétrer ces jours-ci. La colère soulevée par le tour d'Hestaby à propos du Tir Tairngire est suffisamment forte pour faire des 50 kilomètres environ de la région de Shasta une cible potentielle pour les têtes brûlées. En réponse à ça, Hestaby et les chamans de la Loge de Shasta ont resserré leur contrôle sur ceux qui traversent leurs terres.

- Hestaby nous a trahis. Ce n'est qu'une question de temps avant que le Tir ne bouge. Je le sais parce que je lui ai fait confiance, jusqu'à ce que j'aie appris à mieux faire.
- Eyebright
- Et, t'es qui toi ?
- Skeptic
- Je faisais partie du cercle intime du dragon. Maintenant je ne suis personne.
- Eyebright

- Foutaises. Hestaby n'a pas de "cercle intime" et je ne connais personne à la Loge appelé Eyebright.
- Shasta Sam

- Ça te dirait de me contredire deux fois de plus, Sam ? Je pense que c'est le nombre habituel.
- Eyebright

Le gros des chamans de Shasta - ainsi que la plupart des gens qui vivent autour du mont Shasta ou son lac - reste solidement du côté d'Hestaby. Ils sont convaincus qu'elle a rejoint le Tir dans le cadre de quelque partie d'échec dans le style draconien, avec une fin en tête qui profitera finalement au Croissant. Il est de notoriété publique que les dragons adorent l'intrigue comme les chats aiment le thon, alors peut-être qu'ils ont raison. Mais sans preuve de l'un ou de l'autre, la plupart des gens se préparent au pire. En conséquence, les chamans de Shasta ne sortent plus du tout autant qu'ils en avaient l'habitude de leur enclave. Les homéopathes itinérants ont largement fermé boutique ; ils en avaient assez d'être injuriés, pourchassés ou lapidés avec tout ce qu'il y a à portée de main dans huit villes sur dix. Les rares qui continuent à s'aventurer sont escortés par des bandes de tziganes qui ont tendance à être bien armées.

- Runners prenez note ; si vous cherchez à vous acoquiner avec les chamans pour une quelconque raison, ces contacts peuvent vous condamner aux yeux d'autres autochtones.
- Blue Eyes



Les rumeurs abondent selon lesquelles l'enclave de Shasta se serait gonflée de pouvoir mystique depuis le passage de la comète. La montagne luit comme un phare dans l'astral et il y a eu des douzaines d'observations non confirmées d'étranges créatures volantes. La population de Shasta Deer semble aussi avoir explosé et s'être avancée plus loin que jamais dans les montagnes.

LES BANDES DE TZIGANES

Les tribus errantes du Croissant du Nord, descendantes des citoyens déplacés pendant la Guerre de Californie de 2037, se sont séparées quand Hestaby s'est jointe au Tir. Jusque-là, les tziganes se comptaient parmi les amis du dragon et cette amitié semblait réciproque. Les tziganes se déplaçaient librement dans la région de Shasta et aucun d'entre eux ne semblait intimidé par sa maîtresse écailleuse. Maintenant, certains ne sont plus si sûrs. La plupart des bandes, soit soutienne Hestaby, soit lui donnent le bénéfice du doute. D'autres refusent de mettre le pied sur la terre de Shasta en signe de protestation silencieuse. Une rumeur persistante prétend que les bandes anti-Hestaby ne *peuvent pas* mettre le pied sur la terre de Shasta - quelque magie de lézard ou autre les en empêche. Les tziganes quant à eux ne disent rien.

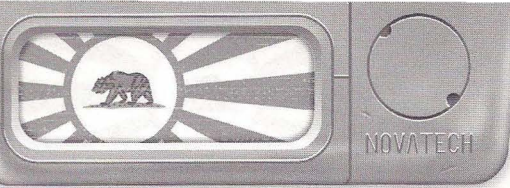
- Bien sûr que le lézard ne les laissera pas entrer sur ses terres. Les bandes tziganes sont si mobiles qu'elles font de parfaits espions.
- Griffer

• En fait, elles sont la première ligne de défense anti-invasion du Croissant. Je parle de toutes les bandes tziganes, pas seulement celles qui ne font plus confiance à Hestaby. Même celles qui lui font confiance sont nerveuses et elles gardent leurs yeux ouverts pour guetter les forces de frappe du Tir. Ce n'est pas une coïncidence que de nombreux clans de tziganes ont choisi cette période de l'année pour un important rassemblement, faisant route sur les autoroutes 299 et 101. Pour vous qui êtes pas du coin, la 299 suit la frontière contestée du Tir, tandis que la 101 serpente à un mouchoir de poche d'Yreka.

• Native Son

À part surveiller les soldats du Tir et donner une béquille à la réputation mourante d'Hestaby, les bandes tziganes sont fortement impliquées dans le Chemin de Fer Underground actuel de CalLibre. Le chemin de fer a démarré dans les années 2040, prenant en charge les fugitifs de la baie de San Francisco contrôlée par les Japonais et les bigots d'Humanis qui dirigent Central Valley. Maintenant, les Impériaux ont pris le contrôle de Sacramento, ce qui met tous les bigots dans le même sac. La rafle résultante sur les métas et les humains qui ne les détestent pas a fait partir des vagues de nouveaux réfugiés, dont beaucoup se dirigent vers le Croissant. Les tziganes les rassemblent aux villes frontières de la région, puis veillent à ce qu'ils atteignent les communautés du Croissant où ils seront accueillis.

• Le Chemin de Fer Underground circule dans les deux sens. Certaines personnes quittent le Croissant avant que la guerre



n'écclate. Les trois destinations les plus populaires sont Big Sur, Chico-Oroville et Seattle. Big Sur a la réputation d'être le dernier bastion de liberté dans l'État qui n'est plus Libre, tandis que Chico-Oroville attire ceux qui veulent se battre, mais qui ont abandonné le Croissant comme une cause perdue. Ces gens valent les forces impériales du général Saito comme une cible plus facile que le Tir soutenu par un dragon. Ceux qui se dirigent vers Seattle veulent quitter la CalLibre pour de bon. Seattle est comme Casablanca de la deuxième Guerre mondiale : un port d'entrée pour des endroits plus lointains où les gens espèrent qu'ils se sentiront plus en sécurité.

• Greenboy

• Le chemin de fer fait principalement commerce des réfugiés et les tziganes ne sont pas trop chauds pour que des shadowrunners empruntent leur réseau frontalier. Certains d'entre eux ont des sympathies pour l'Armée du Peuple MétaHumain, cela dit, ils fourniront de l'aide et même des armes de contrebande et des provisions pour soutenir la cause.

• Partisan

LES GRANDES CORPORATIONS

La frousse a également touché les corpos du Croissant. Des centaines d'installations corpos sont dispersées dans la région, la plupart étant des complexes R&D. Les deux plus gros braconniers corpos sur le territoire du Croissant sont Saeder-Krupp et Aztechnology. Officiellement bannis du reste de l'État libre, elles ont saisi pleinement l'avantage de notre manque d'autorité centralisée pour dissimuler toutes sortes d'installations. Creusées à flanc de collines, enfouies dans les étendues boisées, je vous le donne en mille - tout depuis des laboratoires de bio-génétique jusqu'à de la recherche magique.

De nos jours, avec toute l'agitation dans l'État libre, ces installations corpos cachées sont en train de devenir, soit des handicaps potentiels, soit des camps armés. À peu près toutes les mégacorporations et de nombreuses compagnies locales ont un laboratoire ou deux dans ce coin, dont certains qu'ils sont en train d'abandonner. D'autres, non. Ceux qui importent le plus sont mieux défendus que jamais ; Dieu nous préserve que Mitsuhama perde son meilleur laboratoire de recherche en métacréatures au profit d'une force de frappe du Tir si la guerre éclate. Shiawase et Yamatetsu amassent des troupes dans certaines installations ; les deux corpos sont à fond dans la biotech et elles seront ruinées si elles abandonnent tout sur place juste parce que le Tir pourrait vouloir faire des ennuis. Et bien sûr, les corpos sont toutes en train de s'armer les unes contre les autres. Si les elfes du Tir ne se montrent pas à la fête, contre qui de mieux tourner tous ces hommes de troupe que son principal concurrent de la semaine ? Quant aux doubles A et plus petites compagnies, elles savent qu'elles sont des cibles privilégiées pour les gros bonnets et elles sont déterminées à ne pas tomber facilement.

• L'invasion de LA par Pueblo a produit une retombée intéressante. Les opérations de Angelic Entertainment de Saeder-Krupp sont sur un terrain plus glissant depuis que Pueblo a pris LA, alors S-K a déplacé en douce des ressources principales vers ses complexes à l'ancienne réserve indienne d'Hoopla Valley et à la forêt nationale de Six Rivers. Lofwyr veut un œil là-haut, aussi, depuis qu'il n'est plus dans le Conseil des princes.

• Dragondrum

• Certaines de ces installations abandonnées ont été vidées plutôt rapidement. Me demande combien de bonnes choses ont été laissées...

• Loki

• Shiro Kawanaga, le gouverneur impérial avant que Saito ne prenne le pouvoir, a paraît-il été aperçu dans un complexe d'Ares hors de Red Bluff. Juste après la prise de contrôle de la région de la Baie, les gens disaient qu'il avait échappé aux griffes de Saito. Se pourrait-il qu'il soit là-haut, à comploter son retour avec l'aide de Damien Knight ?

• Raindancer

CONTREBANDE ET TRAFIC D'EAU

Même la fièvre de la guerre n'arrête pas la source de revenu la plus lucrative - et assassine du Croissant du Nord : le trafic d'eau. L'eau disponible en CalLibre est tout sauf équitablement distribuée ; nous en avons beaucoup, alors que la Californie du Sud (pour ne rien dire du désert Mojave ou de l'Ute) en a à peine. Le Croissant a toujours été une cible privilégiée des détournement d'eau, les sympathiques personnes qui volent du H₂O puis le revendent à profit. Les événements récents ont rendu le trafic d'eau encore plus attractif.

De nouveaux acteurs sont apparus après la conquête impériale de Sacramento. Le Général-Protecteur Saito s'est fait peu d'amis en dehors des japanacorporations avec ses manœuvres sur la région de la Baie et la capitale et beaucoup de ses ennemis se sont creusés la cervelle pour trouver des moyens de l'avoir. L'eau est l'un d'entre eux - pas comme arme, mais comme stratégie de survie. La plupart des gens dans Central Valley pensent que la prochaine cible de Saito sera Chico-Oroville et son barrage, la plus grosse source d'eau de la vallée. Les adversaires de cette issue stockent l'eau des lacs et rivières du Croissant comme approvisionnement de secours. Ils en veulent autant qu'ils pourront en verser dans leurs citernes plus quelques réservoirs et ils sont disposés à payer en nuyens sonnants et trébuchants.

• Les clients sur cette liste comprennent l'Union des Petits Fermiers, la Société de l'Agriculture et de l'Eau de Californie et le gouvernement municipal de Chico-Oroville. Plus, bien sûr, tout fermier anti-impérial dans la région assez prospère pour casquer.

• Jack B

• Ares remplit les citernes à Silicon Valley, juste au cas où.

• Zingo

Les bandes locales sont également dans le coup, bien plus qu'avant que le général Saito ne vienne en ville. Les Yaks ont toujours détourné une certaine quantité d'eau, mais la Mafia et les Anneaux Séoulpa essaient comme des fous d'étendre leur part du marché. Les mesures sévères de Saito contre les syndicats autres que le Yakuza dans la région de la Baie ont chassé un certain nombre de gangsters d'autres filières ; certains d'entre eux espèrent se dédommager de leurs revenus perdus en s'immisçant dans le biz du détournement d'eau. Les bandes ne sont pas assez fortes pour faire encore de sérieuses incursions, mais c'est juste une question de temps. Avant longtemps, le compte des victimes des guerres de l'eau a des chances de crever le plafond.

Les plus durement touchés par cette tournure des événements sont les trafiquants d'eau indépendants, ceux qui ne travaillent pas déjà pour quelque corpo ou organisation



HISTORIQUE DE LA CALIFORNIE

2030-2036 : la fièvre de la sécession monte en Californie.

2036 : en réponse aux menaces de sécession, le président des UCAS Mc Alister rappelle les forces fédérales et jette la Californie hors de l'Union. Presque immédiatement, le Tir Tairngire envahit depuis le nord jusqu'à Redding et l'Aztlan prend San Diego. Espérant que la honte force les UCAS et les CAS à lui apporter leur soutien, la Californie demande de l'aide au Japon. Les Marines Impériaux débarquent à San Francisco "pour protéger les vies et ressources corporatistes japonaises".

2037 : la guérilla force les troupes du Tir à se retirer jusqu'à Yreka. Le territoire entre Yreka et Redding reste contesté.

2053 : le Tir Tairngire tente de prendre le barrage de Shasta, mais la grande dragonne Hestaby le force à battre en retraite. Hestaby prend possession du barrage et des environs.

27 octobre 2061 : un tremblement de terre balaie la région de la Baie, ainsi que le reste de l'Anneau de Feu.

29 octobre 2061 : les troupes japonaises reçoivent l'ordre de se retirer de San Francisco.

Novembre 2061 : le colonel Keiji Saito refuse de se retirer, monte un coup et prend San Francisco, couvert par des troupes loyales et des ressources corporatistes. Se déclarant Général-Protecteur, Saito déplace ses troupes vers Central Valley, prend Sacramento et des sites clefs et établit le Protectorat Californien. Les troupes d'Arès défendent Silicon Valley.

Juillet 2062 : Hestaby rejoint le Haut Conseil des Princes du Tir.

criminelle. Ce sont eux qui ont le moins de ressources sur lesquelles s'appuyer et ils sont tombés comme des mouches.

- Certains des soi-disant indépendants ne le sont pas. Ils ont de l'aide des pirates de Big Sur, de Grania O'Malley en particulier. J'ai entendu dire que quelques-uns d'entre eux travaillent même directement pour elle. Que ce soit vrai ou non, c'est sûr que ça vaut le coup pour les pirates de protéger les gens qui leur obtiennent l'eau fraîche qu'ils passent en contrebande en Calif' du Sud.

- Golden Vanity

- Autant pour la fin de la famille mafieuse Worczek. Saito et les Yaks sont censés l'avoir écrasée quand le général a pris le contrôle de San Fran, mais les bruits que j'entends me disent qu'ils ont une affaire de trafic d'eau viable par ici. Basée à Rio Dell, avec une branche à Redding. Je me demande si Redding leur fait payer des impôts.

- Corleone

- Pueblo entre dans le coup du trafic d'eau maintenant, en engageant des équipes pour maintenir LA approvisionnée. Une partie a aussi bien des chances d'aller à ses troupes dans le Mojave. Scuttlebutt dit que la paie est excellente.

- Jack B

Et enfin, il y a d'autres genres de contrebande, principalement les telesmas. Ça me fait mal de le dire, mais parmi les habitants généralement à conscience verte, il y en a certains qui voient le Croissant comme leur arrière-cour - s'ils veulent cueillir des pâquerettes et vendre des bouquets à des dîners de P-DG, qui va les en empêcher ? Oh, certaines villes gardent un œil perçant sur les braconniers, en particulier autour des

L'ELC EN UN COUP D'ŒIL

Population : 18.137.000

Humains : 62 %

Elfes : 6 %

Nains : 9 %

Orks : 18 %

Trolls : 4 %

Autres : 1 %

Revenu par habitant : 28.000 ¥

Sans-SIN estimés : 32 %

Population sous le seuil de pauvreté : 27 %

Affiliation Corporatiste : 48 %

Éducation :

Moins de Douze Ans : 34 %

BEPC : 39 %

Baccalauréat : 23 %

Doctorat : 4 %

Principales langues parlées :

Anglais : 85 %

Japonais : 17 %

Monnaie : nuyen

Couverture DocWagon : San Francisco et Sacramento uniquement

Temps de réponse garanti : 10 minutes

Couverture CrashCart : région de la Baie uniquement

Temps de réponse garanti : 5 minutes

bosquets de séquoias - mais il y a tellement de braconniers et si peu de gens pour leur barrer la route. C'était vrai même avant la folie actuelle et les six derniers mois nous ont apporté de plus gros soucis que de savoir qui arrache l'écorce des séquoias. Donc, si vous venez ici pour grappiller du telesma, les prises sont plutôt correctes, en admettant que vous entriez et sortiez avant que cet endroit n'entre en éruption. Laissez-en juste un peu pour nous autres, Ok ? Parce que nous vivons toujours ici. Et nous espérons y rester un moment.

- Je n'irai plus jamais près de ces séquoias, peu importe combien on me paie. Ces foutus arbres nous ont attaqués.

- Tusker

- Quoi - ils t'ont jeté des pommes, Dorothy ?

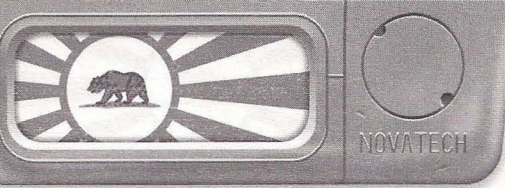
- Bung

- J'ai entendu des histoires à propos d'arbres répliquant aux braconniers. Dans certains endroits, les arbres ne se soucient même pas du pourquoi tu es là ; si tu es de la viande pensante, tu es une cible. Un chaman de mes amis dit que les séquoias sont en train de devenir vivants. C'est la comète qui a fait ça. Et certains de ces arbres en ont sacrément marre de la façon dont la métahumanité les a traités.

- Kore

- Les rumeurs sont assez sérieuses pour obtenir une réaction de la part de l'Association des Marchands de Talismans Unis. Ils recrutent de la compétence magique pour cartographier les zones où les arbres sont les plus hostiles, ainsi que pour monter la garde contre les braconniers. Si vous êtes intéressé, contacter ravenwing@UTA.org.

- Dryad



- Pour ce qu'une carte aidera... Les arbres démoniaques se déplacent.
- Turtle

CENTRAL VALLEY : UNE PÉRIODE CHARNIÈRE

par King Rat

Il y a moins de cinq ans, la Central Valley s'en sortait en beauté. Nous avions de riches agricorps nous finançant, la majeure partie de l'eau de l'État libre nous maintenant à flot et les gominés s'assurant que les choses demeurent ainsi. Bon, l'eau est encore là et les agricorps sont encore riches, mais de récents événements ont fait se demander aux habitants du Petit Acre de Dieu si les jours paradisiaques n'étaient pas comptés. En effet, un nouveau patron est arrivé en ville, soutenu par les Marines Impériaux. Jusque-là, le Général-Protecteur Keiji Saito reste sur place pendant qu'il consolide son contrôle sur Sacramento, mais tout le monde de ce côté se demande ce qui va se passer ensuite.

Alors que faisons-nous en attendant de voir? Plein de choses. Les gentils et les méchants travaillent soit à mettre Saito dehors, soit à le faire entrer plus loin à l'intérieur - avec comme complication qu'un certain nombre des "gentils" anti-Saito ne sont pas si gentils que ça. En fait, c'est le genre de personnes avec qui des gens normaux ne voudraient pas partager leur air. Vous pensiez, étant donné l'abomination générale envers les métahumains dans le coin, que tous les autochtones jubileraient que Saito viennent nettoyer. Mais c'est un sacré fouineur, ce qui dans beaucoup d'esprits en fait tout autant l'ennemi. Ce qui signifie que certains de ceux qui essaient justement de mettre dehors un dictateur haïssant les métahumains sont les bigots anti-métas les plus virulents que vous pourriez espérer ne jamais rencontrer.

SACRAMENTO, OU GROUND ZERO

Tout d'abord, ne croyez pas toutes ces scènes à la tridéo de résidents humains de la vallée agitant joyeusement des fleurs et des drapeaux tandis que les transports de troupes impériales descendaient les rues de Sacramento. Ni l'imitation par le gouverneur Whitman d'un laquais lors de sa conférence de presse subséquente. Oh, c'est sûr, il y a eu une foule agitant des drapeaux. Quelques âmes courageuses brandirent des pancartes - suggérant que le Général Psycho se barre pronto, lui et ses voyous, de l'autre côté de la frontière de la vallée. (Nombre de ces gens intrépides ont été encerclés par un détachement de Marines Impériaux et on n'a plus entendu parler d'eux depuis.) La plupart étaient des salariés à qui on avait donné l'après-midi pour aller acclamer le héros conquérant. Leurs supérieurs se sont assurés qu'ils avaient compris ce qu'il coûterait de ne pas avoir l'air content. Beaucoup des Japonais transfuges travaillant pour Shiawase et d'autres divisions agricoles de mégacorps ont pu être sincèrement contents de voir les forces de Saito. La vie sous l'occupation armée impériale n'empirera certainement pas pour eux. Une partie du reste - les Asiatiques nés américains et les non-Japonais - ont également pu être contents de voir l'homme fort qui pourrait enfin résoudre le "problème métahumain". Un nombre surprenant de gens, pourtant, était moins enthousiastes. Ils ont acclamé du bout des lèvres et se sont arrêtés d'agiter à la minute où les caméras se sont détournées. Ils ont principalement regardé, comme incertains de ce qu'ils devaient faire de cette invasion étrangère.

L'opposition au nouvel ordre se monte encore à pas grand-chose, bien sûr. Saito n'est entré ici qu'il y a huit mois

et les gens sont encore en train de décider ce qu'ils en pensent. En plus, beaucoup de personnes marmonnant "Japs go home" dans leur coin se détestent les uns les autres plus qu'ils ne détestent les Impériaux. Donc, même si une opposition sérieuse sort de terre, elle a des chances de rester fragmentée pendant un moment. Mais elle existe et elle pourrait devenir plus grande. À toute cette agitation souterraine s'ajoutent de nombreux acteurs avec différents plans, ce qui toujours bon pour le biz.

Parmi les soutiens de Saito se trouvent les affiliés locaux des principales japanacorps. Shiawase et Yakashima constituent la section la plus vigoureuse dans ses acclamations. Shiawase a la plus grosse part du marché agricole, tandis que Yakashima espère se faire élever dans le sillage du général à un grand pouvoir.

- La croissance exponentielle de Yakashima au cours des quelques années passées a été aidée par la vieille garde de Yamatetsu - tous les réactionnaires qui s'opposaient au nouveau régime pro-métahumain de leur corporation et qui en conséquence ont été jetés dans la division de la vallée. La maison mère tient le lieu en laisse serrée par des contraintes budgétaires et des obstacles légaux. La vieille garde a donc passé le flambeau à Yakashima dont les liens avec l'Human Nation faisaient l'avant-garde parfaite dans le combat pour un monde sans métas.

- Corpwatcher

- Yakashima n'est pas aux ordres de l'Human Nation. Son conseil d'administration et ses dirigeants veulent seulement préserver les anciennes traditions japonaises.

- Mishima

- N'oubliez pas l'Humanis Californie. Le chapitre le plus gros et le plus riche du policlub Humanis dans l'État libre, il n'a aucun problème avec un "fouineur" sauvant la Californie pour les humains. Le président du club Gunnar Wilson et ses riches amis ont placé leur considérable fortune en nuyens et leur expertise en relations publiques à la disposition de Saito et ils font ce qu'ils font de mieux - nettoyer le racisme "humains uniquement" en le faisant ressembler à une fierté culturelle inoffensive et non à la première pierre posée à l'édifice d'un nouvel Holocauste.

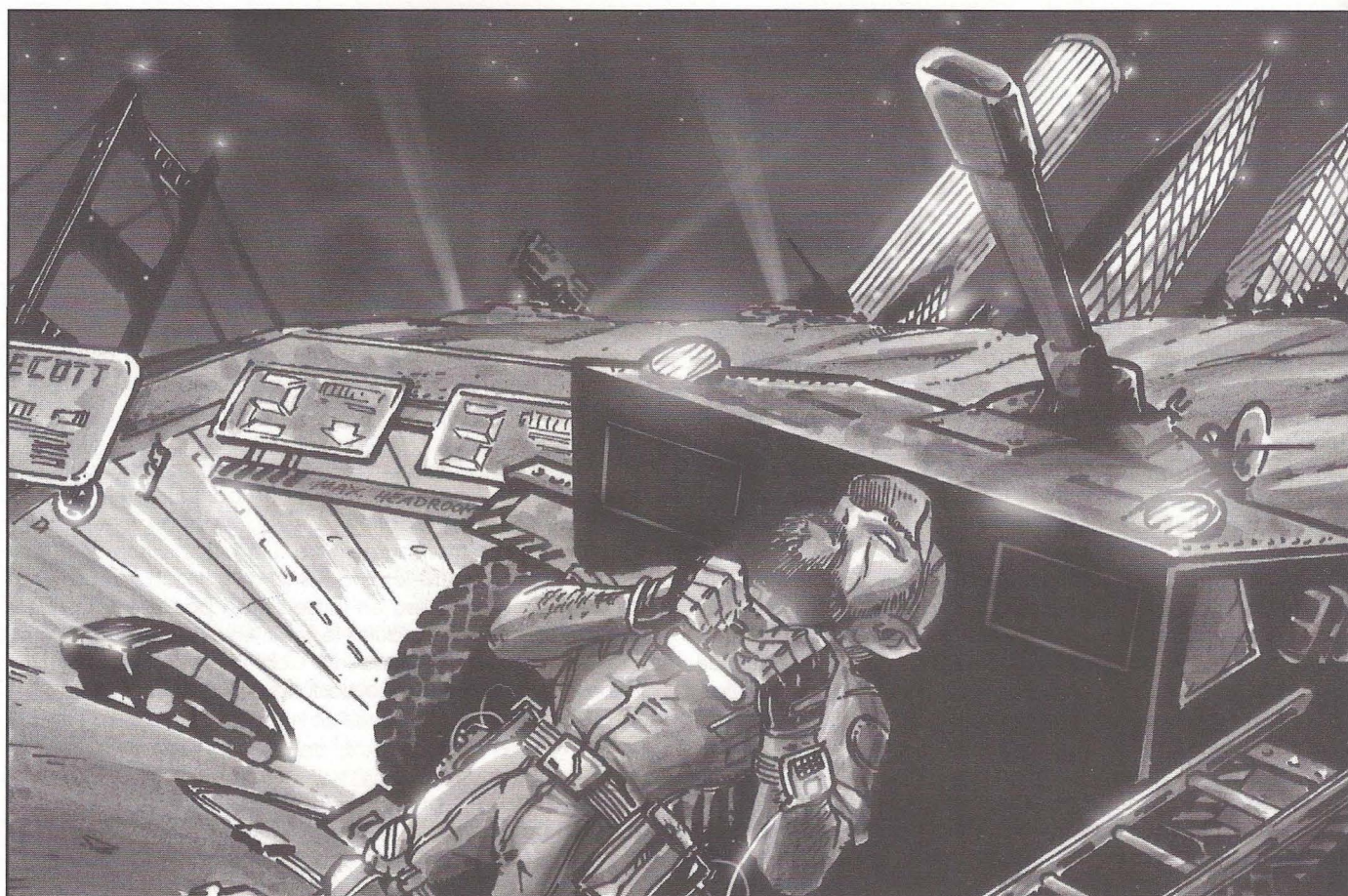
- Histobuff

- Holocauste, des clous. Ok, Saito n'aime pas les métahumains. Et Ok, la plupart des humains qui le soutiennent non plus. Mais il ne va y avoir ni de camps ni pelotons d'exécution, parce que le monde regarde. Même s'il le voulait, Saito ne pourrait pas s'en tirer avec ça.

- Skeptic

- Désolé, Skep. Tu sous-estimes l'influence mondiale de l'Human Nation. Beaucoup de gens sur lesquels tu comptes pour intervenir sont manipulés avec talent. Qui penses-tu était derrière le boycott maritime du Tir Tairngire en 2056 et les tarifs exorbitants sur les biens du Tir dans les UCAS et le Salish un an plus tard? Ces deux manœuvres furent le début de la fin pour l'économie du Tir. Maintenant le Tir est dans la mouise pour s'opposer efficacement à l'alliance se forgeant entre des éléments de l'État libre qui voudraient voir le Tir à terre. Si les choses continuent comme ça, tôt ou tard HN verra ses plans payer - il n'y aura plus de nation elfique dans le Nord-Ouest Pacifique.

- Bright Rain



L'opposition à Saito a un potentiel, si elle peut rassembler ses actions. Avoir un ennemi commun concentre merveilleusement l'esprit et nous pourrions voir quelque coopération se développer entre les diverses factions (quoi rares et rancunières).

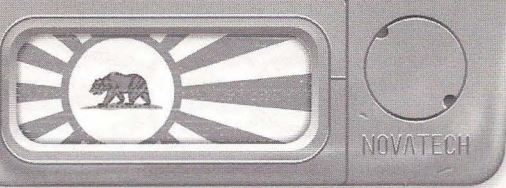
Le premier sur la liste est le gouverneur Whitman et les marionnettes de Sacramento. Ces types l'avaient assez mauvaise déjà du temps du statu quo, quand les agricorps disaient "Saute" et qu'ils répondaient "Haut comment?" Malgré l'avantage du nuyen corpo, les marionnettes jouaient suffisamment bien avec le système pour se glaner quelque contrôle d'eux-mêmes. Maintenant, c'est terminé. Plusieurs milliers de troupes bien armées convaincues que leur destin est de prendre le pouvoir bluffent pas mal de vauriens, ce qui rend Whitman et cie trrrrès mécontents. Maintenant ils reprennent les choses en main.

Pour le moment, ça signifie traîner les pieds pendant que Whitty réclame des faveurs de ses potes Humanis. Un facteur de complication intervient sous la forme d'une séparation entre les dirigeants locaux du Policlub Humanis, dont beaucoup sont contents de laisser Saito nettoyer les métahumains pour eux. D'autres ont la rage qu'un étranger vienne leur dire comment gérer leur affaire; ceux-là ont prêté une oreille plus indulgente à Whitman.

- On raconte que Saito va démarrer une conscription des autochtones pour renflouer ses forces ou plutôt, pour s'assurer qu'il a de la chair à canon à lancer contre ses ennemis. Cette rumeur a mis un sacré feu au derrière de Whitman.
- Weatherman

Beaucoup de corpos locales ne sont de grandes fans de Saito, non plus. Des histoires commencent à fleurir à propos "d'inspections" surprises et de fermetures résultantes par les troupes impériales de centres d'affaires détenus par des non-Japonais. Officiellement, ils traquent les "criminels métahumains". Officieusement, ils mènent une vie aussi infernale que possible aux rivales locales des japanacorps. Entre-temps, Ares Macrotech se montre d'une civilité froide envers le général en public, tandis qu'elle planifie son exécution en privé. Les troupes d'Ares encerclant Silicon Valley sont à la fois un avertissement de ne pas marcher dans cette direction et un rappel que les deux divisions de Saito ne sont pas la seule armée en ville. Le principal objectif d'Ares dans la vallée, malheureusement, n'est pas tant de mettre Saito dehors que de le maintenir cloué de sorte qu'il ne puisse manœuvrer contre ses possessions de Silicon Valley - quoique si le général part, le personnel Ares sera parmi ceux à lui dire au revoir avec enthousiasme.

- Ces "inspections" mentionnées plus haut? Aucune n'a eu lieu dans une installation Ares.
- Sac Watcher
- Ares et Knight Errant recrutent des talents de l'ombre et à Central Valley et en dehors, pour se frotter à Saito de toutes les façons possibles. La paie est excellente.
- Reality Czech
- Vous êtes partant pour un biz Ares ou n'importe quoi d'autre contre Saito et ses alliées les japanacorps, allez à Chico-Oroville. La communauté des ombres est plus grande et ils une



sacrée frousse des Japs. Si une réelle opposition à Saito continue dans les prochains mois, je mise sur Chico-Oroville. Sacramento est une perte de temps.

● Chico Man

● Et les Rangers de Californie ? J'ai lu auparavant que Saito avait fermé leur QG de Sacramento. Ils laissent faire ça ?

● Annie Mal

● Certains oui. D'autres non. De plus en plus de rangers se rendent à Chico-Oroville, cherchant à contacter d'autres personnes intéressées à foncer dans le tas des Impériaux. Trop d'entre eux attendent encore que Sacramento leur dise quoi faire, mais Saito envoie davantage d'entre nous à l'ennemi à chaque fermeture et contrainte qu'il institue.

● Ranger Rick

● Tu ferais mieux d'agir rapidement, Riky, avant que Saito ne te coupe l'herbe sous le pied. Et il le fera. Moi, j'astique le moindre flingue dont je dispose.

● Bakersfield Bob

CHICO-OROVILLE : L'INVASION EST EN MARCHÉ

En tant que patrie du policlub viscéralement anti-métas californiens d'origine, Chico-Oroville devrait être la terre de prédilection des sympathisants de Saito. En fait, c'est le contraire. Sûr, plein de gens ici aiment la conception qu'a Saito du traitement de la racaille métahumaine. Mais ils détestent également les étrangers, en particulier les étrangers qui pourraient les menacer. Bref, les Amérindiens et les Japonais.

Le général Saito, avec ses troupes bien armées et son attitude le-Japon-avant-tout, est exactement le genre d'étranger qu'ils détestent le plus. Il essaie de leur piquer leur territoire et il a de plus gros flingues. Beaucoup de gens à Chico-Oroville veulent M. Dictateur et ses gorilles hors de Central Valley avant qu'il ne tourne ses pattes envieuses vers leurs maisons. Ils sont convaincus qu'il a l'intention de prendre Chico-Oroville afin d'avoir le contrôle de son barrage. Détenir le barrage ferait de lui le roi de Central Valley en lui donnant le pouvoir sur la circulation de l'eau qui maintient en vie le panier à salade de l'Amérique du Nord.

● Tu parles d'un jeu de pouvoir. "Tous ceux que j'aime bien ont de l'eau. Les autres vous pouvez mourir desséchés".

● Biz Girl

Pour ajouter de l'huile sur le feu existe une étrangeté du business agricole de l'État libre. La plupart des agricorps de propriété locale se sont développées autour de Chico-Oroville, près du barrage. Les filiales agricoles des japanacorps, par contraste, ont eu tendance à s'installer près de la base de l'Empire à San Francisco. Cela signifie que les japanacorps se situent plus près de Sacramento. Avant Saito, toutes les corpos pouvaient dormir tranquilles sachant que personne ne plaisanterait avec l'approvisionnement en eau d'une autre corpo parce que l'échelle de rétorsion pourrait menacer le barrage - quelque chose que personne ne voulait. Depuis Saito, les corpos sont en train de devenir nerveuses. Les gens nerveux peuvent prendre de mauvaises décisions et l'une d'entre elles pourrait justement être capable de faire sauter le barrage s'il semble que la seule autre option est de laisser Saito l'avoir. Donc les corpos soutenant Saito adoreraient qu'il le prenne et prévienne ce cauchemar particulier - mais à la minute où il essaiera, l'explosion qu'elles espèrent éviter risque de se déclencher.

La seule façon que les japanacorps ont de pouvoir gagner requiert que Saito fasse mouvement vers le barrage si rapidement que personne n'ait le temps de réagir - pas une proposition facile, considérant que diverses troupes corpos se trouvent sur le barrage comme de la mousse sur un rondin de bois dans un marais. Beaucoup de troupes, des mégas et des compagnies locales. Pour empêcher Shiawase ou Mitsuhamas d'avoir une brillante idée et de lancer une attaque de diversion, les plus grosses corpos locales ont rassemblé des hommes pour gonfler leurs forces. Entre-temps, les japanacorps ont fait la même chose. Ce qui existe maintenant à Chico-Oroville est un pat fragile, avec chaque côté augmentant lentement ses troupes.

● J'ai entendu dire qu'Ares convoie du matériel lourd vers Chico-Oroville pour aider les corpos locales. Nombre d'entre elles ne peuvent se permettre de dépenser autant que les mégas en équipement top-niveau.

● Errant Knight

● Vous avez toujours voulu gagner votre vie comme un porte-flingue, c'est maintenant et c'est dans l'État libre !

● Rick Baine

● Chico-Oroville pourrait très bien finir par devoir la continuité de sa liberté aux NAO. Le Pueblo et l'Ute, entre autres, mettent discrètement sur pied les forces de maintien de la paix attachées à leurs ambassades dans la COGMA (Zone Grand Métro de Chico-Oroville, pour les étrangers). Ils ne veulent pas que le Général Psycho prenne tout Central Valley car il sera encore plus dur de traiter avec lui qu'avec les bigots de Californie auxquels ils sont habitués. En plus, le Pueblo pourrait utiliser une base de troupe du nord s'il veut s'étendre plus tard.

● Chico Man

Vous pensiez que tout cet inconfort corporatiste serait une opportunité en or pour les petites organisations de fermiers de se tendre la main et de la coller à leurs adversaires plus grands et mieux financés. Erreur. Et l'Union des Petits Fermiers et la plus militante Société de l'Eau et de l'Agriculture de Californie (CAWS) veulent voir la grande puissance corpo - japonaise ou non - brisée à Central Valley. Mais les deux groupes se sont retrouvés opposés sur la question Saito. L'UPF s'oppose de manière intransigente à l'occupation de Sacramento, la voyant comme un véhicule pour un contrôle encore plus étroit des japanacorps sur les ressources. La CAWS, dans le même temps, s'est retrouvée partagée au milieu. Ceux pour qui combattre les Gros Bonnets est de la plus haute importance tendent à être du côté de l'UPF ; les membres affligés de penchants suprémacistes humains, soit observent le conflit de l'extérieur, soit aident les occupants. Pour certains de ce groupe, mettre à mal les affaires de l'État libre en faveur de l'hégémonie japanacorp est un prix valant la peine d'être payé pour être débarrassé des métahumains.

● Et les Golden Acorns - vous savez, cette brochette de magiciens orks dans COGMA ? Ils font forcément quelque chose.

● Lilibet

● D'abord, ils ne sont pas tous orks. La Société des Golden Acorns a des membres de toutes races. Son chef, Yee Chan, est un ork et un puissant chaman, à ce que j'ai entendu dire. Les Glands ont une sorte de magie puissante pour avoir opéré ouvertement dans la ville berceau des Californiens d'Origine



pendant plus de cinq ans et ils aideront à peu près n'importe qui étant contre Saito. Cette aide ne s'arrête pas à la frontière de la Vallée, non plus. Yee Chan trempe dans la résistance de la zone de la Baie via la Triade du Dragon Doré. La Triade fournit des armes et autres articles utiles aux rebelles dans la zone de la baie depuis des années; elle a intensifié ses envois depuis l'occupation.

● Mobwatcher

● Le temple des Glands à Chico-Oroville est une halte importante sur le Chemin de Fer Underground de San Fran et Oakland/Berkeley vers le Croissant Nord. Ils ont accueilli des réfugiés – quelques humains, principalement des métas. Depuis que le général a pris le contrôle, le petit flux habituel de gens sur le départ est devenu un flot.

● Arlo

● Les Glands utilisent aussi le chemin de fer pour faire de la contrebande de telesma et d'armes foci. Ils montent des réfugiés de San Fran, Oakland/Berkeley et les environs vers le nord à travers Central Valley vers le Croissant et puis ramènent vers le sud des babioles magiques pour prendre la prochaine cargaison de réfugiés.

● Sojourner

Bien sûr, le général Saito a aussi sa part de supporters ici. Le sentiment pro-Saito se construit dans les banlieues de Richvale et Paradise, où Mitsuhama est un gros employeur. Ces gens savent de quel côté leur tartine est beurrée et ils ne voient aucune contrepartie à l'absorption par le Protectorat. Un certain nombre de gens d'orientation Humanis se comptent dans ce groupe, en particulier des natifs de l'État libre appelés à travailler pour les japanacorp précisément parce qu'ils sont les moins "souillés" par les métahumains. C'est rare qu'un nain, un ork ou un troll travaille pour une japanacorp comme quoi que ce soit de mieux que portier, ce qui signifie que M. Humanis peut ne pas en voir pendant des semaines. Les suprémacistes humains salivent à l'idée d'étendre cet état de fait à Central Valley tout entier. Si le général Saito peut les aider à faire ça, il est leur homme.

● L'Human Nation a ses horribles griffes plantées profondément dans chaque complexe corpo de la Central Valley et ses membres soutiennent Saito solidement. Ils sont le management intermédiaire, le service du thé, les interfacés de sécurité et les troupes corpos. Et ils sont prêts à se mobiliser n'importe quand. Aujourd'hui la Vallée, demain l'État libre entier.

● Anonymous

● N'oubliez pas le monde.

● Anonymous2

LA VILLE AU BORD DE LA BAIE

Par Bay Jewel

Quiconque a remarqué autre chose que le sol tremblant ou la GRIME dernièrement a une idée de ce qui est arrivé récemment par ici. La version courte: les Japonais ont reçu l'ordre de se retirer mais la plupart l'ont ignoré. Deux divisions impériales entières et leur chef, Keiji Saito, prirent au lieu de ça le chemin du ronin. Non content de s'accrocher à San Francisco, ils prirent le contrôle de toute la zone de la Baie: Oakland/Berkeley, toutes les cités dorts, pratiquement jusqu'au dernier mètre carré. Plus une bonne tranche de Central

Valley à l'est. Le seul morceau qu'ils n'ont pas eu est Silicon Valley, parce que Damien Knight y a mis ses soldats corpo d'Ares en premier. Donc nous voilà où on en est, toujours sous le joug impérial et combattant ces bâtards plus durement que jamais.

La version longue? On y travaille encore. Mais je peux vous dire une chose. Quelqu'un pense que le dictateur Saito a tout à sa botte dans son nouveau Protectorat rutilant, repensez-y. Une division et demie de troupes impériales (moins le bataillon stationné à Sacramento) n'est pas assez pour garder le couvercle posé sur San Francisco et la conurb bondée d'Oakland/Berkeley, en particulier avec la GRIME nous donnant tant de nouveaux damnés en armes. Nous ne sommes pas encore assez forts pour déloger les Impériaux. Mais un peu d'aide de certains amis de Big Sur, ainsi qu'un peu de pression supplémentaire de la part des rivaux des japanacorp, pourraient aller dans le sens de la correction de ce point faible. Ici, on espère que c'est pour bientôt, avant que trop de gens ne disparaissent.

SAN FRANCISCO

Pour le costard de bas niveau, respectueux des lois, la conséquence la plus significative de l'Ordre Nouveau est l'approvisionnement limité en main d'œuvre métahumaine pour faire le ménage de leurs maisons et pour sortir leurs poubelles. Dans les jours suivant sa prise de pouvoir, notre empereur de pacotille a interdit à la "vermine métahumaine" de mettre les pieds à San Francisco. Ce décret a causé des désagréments à quelques personnes en les forçant à embaucher des portiers, femmes de ménage, jardiniers etc. humains à des salaires un peu plus élevés. (Ne laissez pas l'image de l'enclave japanacorp prospère vous leurrer; il y a toujours plein de pauvres à San Francisco et beaucoup d'entre eux n'ont ni défenses ni oreilles pointues ni stature inhabituelle.) Les grosses pointures corporatistes, cependant, ont discrètement refusé d'obéir. Ce n'est pas pour eux, la corvée de trouver et de former une nouvelle femme de ménage à la complexité du lavage d'un kimono brodé à la main. Le résultat, c'est qu'il y a toujours des métas à San Francisco, mais moins et leurs mouvements sont plus restreints. En plus ils courent plus le risque de se faire frapper, arrêter ou prendre dans une rafle.

● Certains costards des hautes sphères laissent leurs domestiques métahumains vivre dans le garage ou le sous-sol afin qu'ils n'aient pas à prendre le risque de faire l'aller-retour de la conurb d'Oakland/Berkeley...

● Marklar

● Runners métahumains, prenez-en note. Vous allez passer un sale moment rien qu'en essayant de faire quelque chose.

● Smart Sammy

● Pas plus qu'on ne le fait déjà. Les métas peuvent faire des affaires dans la zone de la Baie; il faut simplement un peu d'ingéniosité, beaucoup de préparation et quelques compétences d'acteur. Pleurnichez et aplatissez-vous suffisamment et les Impé vous laisseront passer.

● Bernhardt

Le plus gros changement est intervenu dans l'underworld de San Francisco, où les Yaks ont massacré la famille mafieuse dirigeante Worczek avec un peu d'aide des Marines renégats de Saito. Leur principal rival parti, les gumis locaux ont tous ces hommes en plus à lancer contre les Séoulpas et les Triades.



- Ils ont plus de chances contre les Séoulpas, qui n'étaient pas aussi forts pour commencer et qui, pour la plupart, n'avaient pas le punch magique des plus grosses Triades. Les Séoulpas ne sont pas finies, mais elles bataillent.
- Mobwatcher

Heureusement pour la résistance de la zone de la Baie, la puissance accrue des Yaks a encore à se traduire par d'énormes gains contre les organisations restantes. Les Triades en particulier mènent un combat impressionnant, en lançant des opérations anti-Yaks depuis leurs bases de longue date à Oakland, Berkeley et le Chinatown de San Francisco. Les déprédations du Yakuza ne les ont que davantage conduits dans les bras de la résistance, nous renforçant tous qui sont opposés au régime de Saito.

OAKLAND/BERKELEY

Saito et ses petits soldats aiment à penser qu'ils possèdent ma conurb, simplement parce qu'ils s'y tiennent avec beaucoup de flingues. La vérité est tout autre. Les quelques rafles de métahumains que les Impériaux ont effectuées ont à peine entamé nos rangs, en particulier avec les réfugiés affectés par la GRIME qui fourmillent chaque jour. Depuis la dernière tentative de rafle - une débâcle pour les Impériaux, qui ont été débordés par les résistants et forcés de rebrousser chemin de l'autre côté du Bay Bridge en sous-vêtements - les Marines de Saito se sont contentés de fortifier des points de contrôle sur les routes menant dans la conurb et de barricader la ville comme un camp retranché. Ils n'ont pas assez d'hommes pour nous prendre tous ou nous faucher tous. Et ils voudraient pouvoir réutiliser le terrain plus tard, ce qui exclut les options extrêmes comme les charges nucléaires tactiques, les armes biologiques ou autre grosse mouise magique. Le mieux que Saito puisse faire est de traiter Oakland/Berkeley comme un ghetto géant à métahumains et d'espérer empêcher la résistance de déborder jusqu'à ce que les événements au Japon jouent en sa faveur - s'ils le font un jour.

Entre-temps, ceux d'entre nous qui sommes dans l'étau d'acier essayons tout ce qui est possible pour le briser.

Groupes de résistance

Parmi ceux qui donnaient du fil à tordre à notre Général-Protecteur se trouvent l'Alliance du 25 octobre et l'Armée du Peuple Métahumain. Il fut un temps, l'Alliance et l'APM se tiraient l'une l'autre comme deux chiens dans une ruelle - nous reniflant, grognant parfois, généralement plus soucieux de préserver leur territoire. La rafle impériale a tout changé. Depuis la prise de pouvoir, l'Alliance et l'APM ont uni leurs forces pour maintenir notre peuple en sécurité et rendre la vie des Impériaux un enfer. Ceux dans l'Alliance qui avait la nausée à l'idée de faire sauter des choses (et des gens) ont perdu beaucoup de leurs scrupules, tandis que la hausse sensible de la pauvreté depuis la rafle - pour ne rien dire de la population croissante de réfugiés ni du contrecoup du tremblement de terre - a conduit l'AMP à faire davantage qu'attaquer l'ennemi. Donc ils dirigent quelques refuges de plus et nous, nous lançons un peu plus de cocktails Molotov. Entre nous, nous arrivons - tout juste - à maintenir la plupart des gens le ventre plein et au chaud tout en faisant réfléchir à deux fois les Impériaux avant de s'aventurer dans notre voisinage. Nous avons même étendu un doigt dans San Francisco, via les Triades à Chinatown et ces quelques âmes généreuses qui continuent à traverser le Bay Bridge pour travailler chaque jour. Tous ont été une mine d'or d'informations sur ce qui se passe à San Francisco.

- Vous seriez surpris de ce que peut récupérer une femme de ménage de bureau. Pour beaucoup de cadres, le personnel d'entretien fait partie des meubles. Le personnel d'entretien métahumain encore plus. Nous sommes aussi invisibles que leur planque à puces secrète de leur tiroir à dossiers du bas. Qui a besoin de surveiller ce qu'ils disent et où ils ont jeté ce mémo interne quand seuls les meubles peuvent voir et entendre ?

• Mata Hari

- Les Triades sont un vecteur important d'armes de contrebande, conventionnelles et magiques. Yee Chan et la Triade des Dragons Dorés font passer ici des armes et de l'équipement techno depuis des entrepôts corpos dans Chico-Oroville. Jetez un œil sur les baratins publicitaires sur la Veille Anti-Criminalité des circulaires internes; MCT, Renraku et d'autres subissent une quantité terrible de vols mesquins ces jours-ci.

• Corpus Delicti

Halferville

Cette enclave naine en travers de la baie de San Francisco aurait logiquement été l'une des premières cibles de Saito, sans un chantage orchestré juste à temps. Quelques heures après que les troupes de Saito eurent bouclé San Francisco, les nains de Halferville ont fait savoir aux maîtres des japanacops de la ville que toute manœuvre militaire à l'encontre de leur territoire résulterait en l'oblitération du vital tunnel Caldecott. Les costards savaient que les nains ne bluffaient pas et ils ont sagement obéi à l'ordre implicite de rappeler les chiens impériaux. Saito s'est contenté de faire mouvement sur Oakland/Berkeley, qu'il considérait probablement comme la conquête la plus importante pour commencer. Depuis, les nains de East Bay ont continué de renforcer leurs défenses, tandis que les principales japanacops sont toujours en train de se creuser les méninges pour trouver un moyen de capturer cet axe de transport de grande valeur.

- Pour ceux qui ne sont pas de la ville, le tunnel Caldecott est la seule connexion entre San Francisco et les diverses cités dorsoirs corpos de l'autre côté de la baie. Il n'y a pas assez de salariés dans les limites de San Francisco pour prendre la relève si les trains navettes blindés des corpos ne peuvent pas circuler.

• Subway Sue

Malheureusement, Halferville n'est pas aussi fermement dans le camp de la résistance qu'on ne pourrait l'attendre d'eux. Au lieu de ça, ses leaders ont opté pour une neutralité frileuse. Ne vous méprenez pas ; ils ne sont pas pro-japanacops ni pro-Saito. Ce qu'ils sont c'est prudent. Jusqu'ici, ils n'ont accepté que de faire des actions qu'ils pouvaient nier avoir fait. Si des frappes contre Saito depuis leur territoire deviennent trop évidentes, les nains imaginent que les Marines Impériaux pourraient ignorer les plaidoies de leurs banquiers corporatistes et frapper durement Halferville. Après tout, les riches japanacops peuvent reconstruire le tunnel, pas vrai ?

- Ou il se pourrait que les japanacops envoient les Marines de Saito sur Halferville et prévoient de reconstruire plus tard. Ça leur coûterait une tonne de fric, mais peut-être que ça vaut la peine d'être débarrassé d'un sacré ennemi.

• Oakstaff



❖ Pour le moment, Halferville est sûr si vous êtes nouveaux dans la zone de la Baie ou si vous fuyez les Impés. Si vous voulez accomplir quelque action d'éclat impliquant beaucoup d'armes ou d'explosifs, basez votre opération ailleurs.

❖ Son of Thorin

DU RIFI DU CÔTÉ DE BIG SUR

par Poseidon's Daughter

Les événements dans le nord de la Côte Pirate de CalLibre ont eu quelques répercussions intéressantes, bien qu'il soit encore trop tôt pour savoir jusqu'où elles s'étendront. Le plus gros changement récent par ici n'a rien à voir avec le coup impérial à San Francisco ou la grosse secousse qui a touché LA, ni même la GRIME. Jusqu'à l'année dernière, nous avions trois rois des pirates à Big Sur. Maintenant, nous en avons deux. Le Terrible Pirate Paco, alias Paco Ramirez, est finalement devenu cupide et en a payé le prix. Le capitaine Monday, qui l'a éliminé panse ses nombreuses blessures tout en récupérant lentement son ancienne emprise sur la contrebande maritime de la région. Et Grania O'Malley? Une fois de plus, la reine des routes de t-bird étend son influence vers la baie de San Francisco avec le départ de l'essentiel de la Marine Impériale. Dans un avenir proche, Grania et Monday pourraient partager la côte entière de l'État libre entre eux deux. Ou l'un des lieutenants survivants de Paco pourrait avoir les mains qui le démangent de faire une prise de pouvoir qui abattrait les rivaux de feu son patron. Ou un quelconque autre opérateur de bas étage pourrait tenter sa chance pour mettre la main sur une plus grosse part du biz. Quoi qu'il se passe, une chose est certaine: il y a du fric à se faire dans les ombres de Big Sur.

❖ Monday et Paco ont eu leur confrontation au début 2060, peu après que Paco eut fini de reconstruire l'aérodrome de Isla Vista. Grania savait qu'il le réhabilitait. Elle savait aussi qu'il avait essayé de prendre une part de l'action aérienne. Alors, elle l'a laissé renflouer Isla Vista pour elle, puis elle l'a manipulé par des tierces parties pour qu'il attaque une des flottilles de Monday. D'autres tierces parties ont informé Monday à l'avance de l'assaut prévu, si bien que Monday a déclaré la guerre. Quand la fumée est retombée, Paco et un paquet de ses hommes les plus haut placés étaient morts, Monday était blessé mais toujours là et Grania avait un joli nouvel aérodrome avec lequel jouer.

❖ Earp

Pas mal d'employeurs sont basés hors de Big Sur – pas nos princes de la contrebande, mais des corporations et d'autres organisations avec des intérêts dans le renversement de la récente invasion de la CalLibre. Ares Macrotech distribue de l'argent sans compter à quiconque portera des armes et du matériel dans le Protectorat, finançant ce qu'elle espère sûrement que deviendra une rébellion anti-Saito majeure. Au sud de San Francisco, la ville gouvernementale de Bakersfield achète la moindre pièce d'artillerie et de technologie espion qu'elle peut payer, principalement pour préparer l'avancée du Pueblo, car les locaux sont certains qu'elle est imminente. Plus que jamais, Big Sur est un paradis de la contrebande ces derniers temps; les rumeurs de guerre peuvent émoustiller la demande d'armes et de jouets technologiques au marché noir comme aucune puce.

❖ O'Malley se fait payer par Ares pour monter des runs vers San Fran. Ares veut déstabiliser le Protectorat, ou au moins

faire payer chèrement aux japanacops chaque jour qu'elle reste au pouvoir. L'enclave de la Silicon Valley utilise aussi ses connexions avec Big Sur pour approvisionner le personnel corpo à l'ancienne Edwards Air Force Base, qui n'est pas loin de LA à vol de t-bird. Étant donné les relations confortables entre le Conseil corporatif pueblo et la rivale d'Ares Novatech, Damien Knight ne peut se sentir trop à l'aise avec tous ces soldats Pueblos autour de LA. Ils n'ont pas trop de chances avec la prise du Mojave; pourquoi ne pas essayer une cible plus facile?

❖ Corpus Delicti

❖ Avec O'Malley occupé à courir pour Ares et Monday qui n'est pas au mieux de sa forme, il y a un vide de pouvoir significatif dans le business de la contrebande – maritime et t-bird – qui n'attend que quelqu'un pour être comblé. La concurrence entre les organisations de pirates de deuxième et troisième zones est littéralement à couteau tiré, avec chaque autre Long John Silver qui essaie de devenir le prochain roi (ou reine) des pirates. Des runners peuvent être embauchés dans des groupes de contrebandiers cherchant du sang neuf, ou travailler pour la bande de pirates A cherchant à friser la bande de pirates B de diverses manières. Bien sûr, ces "guerres de corpos de contrebande" de bas étage ont tendance à devenir violentes. Si l'aventure vous tente, demandez une prime de risque.

❖ Jambo

Toutes ces choses affreuses qui sont arrivées avec le passage de la comète n'ont touché que légèrement Big Sur. Nous avons à peine senti la secousse de LA et le principal impact de la GRIME est le flot de réfugiés faisant route vers les villes locales. La plupart d'entre eux viennent de Central Valley, où plus d'un fier suprémaciste humain s'est retrouvé rejeté par leurs propres potes racistes quand leur peau est devenue pourpre ou qu'ils ont soudainement développé des yeux de chat. Jusqu'ici, les gens de Valley sont regroupés à Salinas, tandis que Vera Cruz prend en charge les nouveaux arrivants de la zone de la Baie fuyant le régime de Saito. Les deux endroits ont leur part de gens gênés par le Tir du Croissant Nord. Aucune des deux villes n'est spécialement heureuse de cet afflux, mais elles font face. Pour le moment.

❖ Entre temps, la Légion de Californie continue à faire ce qu'elle fait de mieux; attraper les détournateurs d'eau et les go-gangs dans le sud de Big Sur. C'est son boulot et Dieu merci elle continue à le faire.

❖ Micawber

LE DÉSERT MOJAVE: QUAND LA MAGIE PERD LA BOULE

Par Road Runner

Ok, tous les mômes de la conurb. C'est l'heure d'une autre leçon sur les dangers de runner dans le Mojave. Avec ses bandes de nomades anasazis armés et susceptibles, ses esprits en rogne, ses journées chaudes comme l'enfer, ses nuits à vous glacer les os et ses postes avancés de civilisation rares et isolés, le désert n'a jamais été une noix facile à casser. Le passage de la comète et les retombées actuelles de l'invasion Pueblo l'ont rendu plus difficile encore, de manière que vous ne pouvez pas imaginer si vous ne vivez pas ici.

La première chose à savoir, c'est que le Pueblo n'est pas le seul à s'être planté dans l'étendue de sable. Les troupes du



Conseil corporatif ont essayé de prendre le Mojave en même temps qu'elles ont sauté sur LA, mais le désert avait d'autres plans et donc l'armée du CCP s'est embourbée dans l'enclave corporatiste scintillante de Palm Springs. Mais où le Pueblo est allé, d'autres ont suivi. La Nation ute, qui n'a jamais pu voir le Pueblo obtenir quoi que ce soit sans vouloir lui faucher, fait sa propre saisie du terrain du Mojave, avec à peu près le même succès. Beaucoup de corpos sont là également, en particulier Aztechnology – elle veut ce que le Mojave renferme et elle veut également que *personne* n'ait en sa possession le coffre au trésor magique qu'il y a juste à sa porte. Même les Impériaux sur le chemin de San Francisco se mettent dans le coup ; le général Saito envoie occasionnellement un groupe de soldats ici-bas, juste pour inspection. Les Anasazis locaux se sont fractionnés en retour, non pas qu'ils étaient unifiés pour commencer. Quelques bandes aident les divers envahisseurs, tandis que d'autres veulent simplement qu'ils partent tous autant qu'ils sont. Toute cette histoire de choisir son camp a intensifié le champ de mines qu'est la politique anasazie, ce qui rend la vie encore plus difficile pour les étrangers qui viennent ici pour se faire un peu de fric. La menace la plus récente, cependant, réside dans la réaction des esprits du coin. De jamais facile de traiter avec eux, les résidents magiques du désert sont devenus presque ingérables, particulièrement vers le cratère de Ubehebe. Les esprits du cratère le revendiquent à présent comme leur territoire souverain et la rumeur dit que les gens qui les croisent en meurent.

- Un gang d'esprits ? J'aurais tout entendu.
- Bung

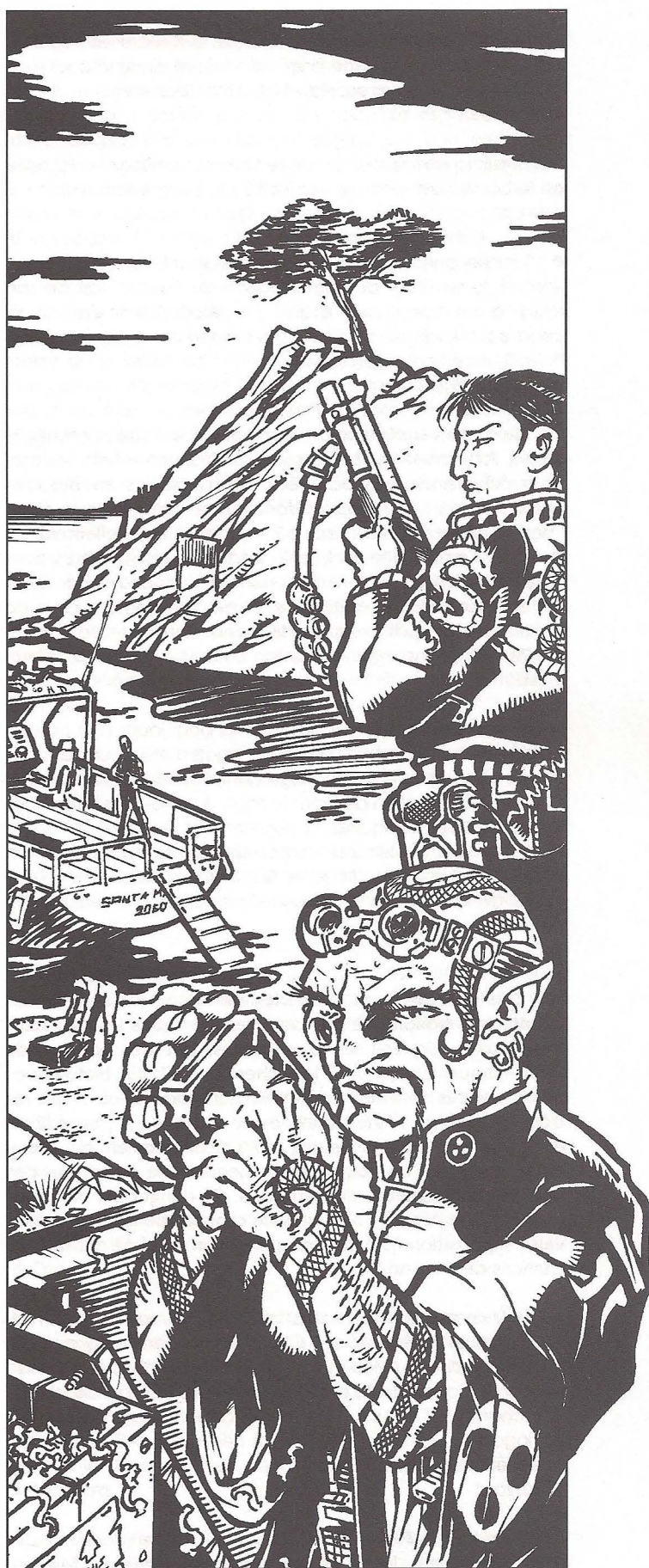
QUI FAIT QUOI

Avec cet afflux de visiteurs dans le Mojave dernièrement, il est utile d'avoir une fiche de score sur qui est après quel prix. Considérer ce briefing simplement comme tel.

En premier vient le Pueblo, bien sûr, avec les Utes pas loin derrière. Le Conseil corporatif a revendiqué tout le sud de la CalLibre lorsqu'il a pris LA en novembre dernier, mais il ne suffit pas de le dire. La portion du Mojave qu'il lorgne, c'est le Monument National de Joshua Tree, un lieu magique d'une grande puissance débordant de telesma dans les futaies de yuccas qui donnent leur nom à cet endroit. Mais les dangers du Mojave, le véritable enfer que représente le fait de déplacer des troupes à travers tout ce sable, l'opposition efficace de la guérilla anti-Pueblo des Anasazis – et certains disent la magie du désert lui-même – se sont jusqu'ici avérés plus forts que les troupes du Pueblo. Les survivants les plus solides sont bloqués à Palm Springs, le plus grand lieu habité proche de Joshua Tree. Les unités militaires utes envoyées pour bloquer l'avancée pueblo ont subi le même sort, sauf qu'elles sont principalement embourbées à Vegas de leur côté de la frontière. Quelques unités combattantes utes siègent dans la petite ville de Needles, qu'elles détiennent pour ainsi dire.

• J'ai entendu dire que le Cercle kachina avait poussé pour que Joshua Tree soit pris. Avec les variations de puissance causées par la comète, les Kachinas s'imaginent qu'ils peuvent utiliser le désert pour faire d'eux-mêmes une sacrée superpuissance magique. Le mana est beaucoup plus fort dans tout le Mojave depuis que la comète est passée, mais il est sans commune mesure dans les futaies de Joshua Tree et dans le cratère de Ubehebe.

- Dancer



• Ce n'est pas le Cercle kachina qui veut le Mojave. Ce sont les esprits kachinas. Ils ont manipulé le Cercle et toute la Nation pueblo dans cette prise de territoire, dans le cadre de leur guerre contre les esprits rebelles de Ubehebe.

• Gabriel

• Ah oui, le mythe de la Guerre Cosmique. Donc, quel côté est le bon et lequel est le mauvais ? Ou bien se valent-ils ?

• Skeptic

• L'armée pueblo a amené d'autres invités indésirables. Le Koshari, le syndicat du crime maison du Pueblo, fait de son mieux à son niveau pour établir une tête de pont dans le biz de la contrebande magique. Les Koshari débarquent aussi à Palm Springs en nombre.

• Mobwatcher

Le suivant sur la liste est l'Aztlan, via son alter ego mégacorpo, Aztechnology. La rébellion du Yucatán a tenu les unités armées azzies très occupées, idem pour les troupes corpos d'Aztech. Les Azzies se sont tournés vers les talents de l'ombre pour atteindre leur but, qui est essentiellement de chercher l'embrouille au Pueblo de toutes les manières possibles. Ils souffrent encore de la perte de leur enclave de Denver et le Conseil corporatif ne s'est pas fait d'amis au sud de la frontière lorsqu'il a révoqué la licence commerciale d'Aztech. Plus Aztechnology peut causer d'ennuis au Pueblo, mieux c'est.

• Les Azzies embauchent des runners pour jouer à la guérilla du désert là où c'est nécessaire et également pour des raids de harcèlement et du sabotage contre les unités Pueblos qui s'aventurent trop loin de Palm Springs. Jusque-là, ils laissent les Utes à Needles tranquilles. Ils augmentent également l'activité de l'ombre au sein du Conseil corpo, espérant pousser le Pueblo à se retirer du Mojave. Sûr, le fait d'avoir perdu l'enclave de Denver au profit de Ghostwalker a quelque peu défrisé leur style.

• Champ

Et ensuite, viennent toutes les autres corporations qui ont un intérêt à exploiter le Mojave. Presque toutes les mégacorpos, plus quelques-unes plus petites, ont des équipes de porte-flingues sur place à la recherche de butin biologique : métacréatures, plantes magiques, n'importe quoi. Avec les troupes pueblos et utes coincées, le champs est plutôt libre, en admettant qu'une équipe de braconniers en puissance embauchée par un corpo puisse négocier le labyrinthe des loyautés conflictuelles des Anasazis. Ce danger est bien plus gros qu'il ne paraît – il y a plus de chances de faire une mauvaise supposition qu'avant et ceux qui en font une ont plus de chances de finir morts.

• Les Anasazis pratiquent pour ainsi dire des vendettas en raison de qui est allié avec qui. Ces gens prennent la loyauté très au sérieux, ainsi que leurs liens avec le désert. Chaque bande est convaincue qu'elle protège le Mojave, soit en choisissant un "champion" pour lui, soit en se débarrassant de tous les étrangers qui qu'ils soient. Et vous ne voulez PAS vous frotter avec leurs chamans Scorpion.

• Buzzard

Pour finir, la Fièvre de l'Orichalque a amené des myriades d'étrangers dans les quelques postes avancés du Mojave,

ainsi que dans les villes frontières des territoires ute et pueblo. Des centaines de blancs-becs se sont rassemblées ici depuis de nombreux mois, espérant faire valoir leurs droits sur l'un des dépôts d'orichalque prétendument disséminés dans les sables du désert. Les deux plus gros lieux de rassemblements sont Needles, près de la frontière Ute et Barstow ; les prospecteurs indépendants ont tendance à aboutir au premier, tandis que les équipes financées par des corpos se dirigent généralement vers le second. La plupart des gens – particulièrement les mal-informés et les mal-équipés – reviennent clopin-clopant les mains vides. Jusque-là, personne n'a fait le Gros Coup, mais ça n'a empêché personne d'essayer.

• Les blancs-becs chanceux rentrent les mains vides. Le reste n'arrive pas jusque-là. Quand les gens apprendront-ils à faire leurs petites recherches avant de défier le désert ? L'orichalque a disparu quand la comète a disparu.

• Salamander

• Il n'y a pas que les blanc-becs qui meurent. Au moins trois équipes dont j'ai entendu parler, deux d'entre elles bien équipées envoyées par Mitsuhama et Saeder-Krupp, ont disparu le mois dernier. L'équipe de Mitsuhama a payé un pote à moi, un rat des sables rusés nommé Old Woolly, pour les guider. Woolly connaissait le désert comme un chien connaît son derrière. Jamais il n'aurait pu se faire avoir comme un bleu ou un étranger – tempêtes de sable, scorpions, gangs anasazis n'avaient pas de secret pour lui. Quoi qu'il se soit passé, ça a dû être mauvais, parce que rien d'autre n'aurait pu prendre Woolly au dépourvu.

• Sidewinder

LES PRINCIPALES ZONES HABITÉES

La civilisation n'a toujours pas fait beaucoup d'incursions dans ces contrées. Les récents événements ont amené quelques changements dans les principaux petits villages existants, cependant – certains plus évidents que d'autres.

Palm Springs

Palm Springs est une oasis de luxe corporatiste à la pointe sud du désert Mojave, pourvoyant aux plaisirs des riches cadres corpos, des gangsters de la Mafia et des oyabuns du Yakuza. Toujours le lieu de retraite corpo ultime de la surface de la terre, Palm Springs sert également de poste avancé principal dans le Mojave. Les Pueblos l'ont choisi pour sa localisation plus que pour son côté tape-à-l'œil, même si les soldats bénissent probablement leur chance d'avoir atterri dans le paradis des P-DG et non dans quelque poste avancé au milieu du désert. Les gros bonnets corpos qui dirigent l'endroit n'ont pas été ravis de trouver une force armée amérindienne à leur porte, mais ils n'étaient pas en position de leur dire d'aller se faire voir. Alors les troupes Pueblos se sont installés et depuis tout le monde a joué à faire connaissance. Jusqu'ici, c'est le statu quo ; la sécurité corpo ne harcèle pas les soldats pueblos et vice versa.

• Ce calme apparent pourrait ne pas durer longtemps. Plus que quelques pointures à Palm Springs sont vraiment mécontentes que le Koshari s'installe et certains pensent que les soldats du CCP les aident. J'ai entendu quelques patrons de gumis et de Triades marmonner dans leurs coins qu'il faudrait bouter les Pueblos hors de l'enclave à coup de pied au derrière – et quand les gumis et les Triades sont d'accord sur quelque chose, faites attention. Tout le monde essaie encore



de maintenir le calme ici, mais tout ce que ça signifie maintenant, c'est qu'ils mènent une guerre de fusillade avec des armes à silencieux.

• Mobwatcher

Les bases corporatistes : Barstow et China Lake

Ces endroits représentent la majeure partie du reste de la civilisation dans le Mojave. Barstow, une base multi-corpora assez grande pour mériter le qualificatif de ville, accueille encore des troupes de diverses mégacorporations, toutes se traitant les unes les autres très poliment. Le contingent des troupes a fait un bond depuis l'invasion pueblo, comme la sécurité en général autour des limites de la ville – aucune corpora avec une présence là-bas ne fait vraiment confiance aux autres pour ne pas causer d'ennuis. Personne n'agit encore de façon flagrante contre la présence pueblo dans le désert, non plus – incursion ou pas incursion, les mégas entretiennent des relations cordiales et sans anicroche avec le CCP (pour l'instant). Dans l'intervalle, elles s'occupent à envoyer des équipes de chasseurs de bio équipées avec du matériel et des armes derniers cri.

Le QG des Rangers de Californie au bord de la ville pourrait être une autre histoire. Ce lieu de rassemblement important pour les Rangers refoulés de Sacramento quand le général Saito les a dissous, est lui aussi en train de devenir un camp armé, regorgeant de gens en colère qui n'attendent qu'une excuse pour reprendre Sacramento.

• Les Rangers ne bougeront pas sans perspective de succès. Ils sont bien givrés, mais ils ne sont pas stupides. Je ne m'attendrais à aucune action de leur part avant de nombreux mois au mieux. Mais si Saito est assez idiot pour trop s'étendre, prenez garde.

• Rover

La gare navale de China Lake, longtemps partagée entre Ares Macrotech et une petite bande de militaires renégats connus comme les Minutemen, appartient maintenant entièrement à la corpora. Ares a expulsé ses voisins rats du désert du coin nord-ouest de China Lake quelques semaines après la prise de LA par le Pueblo. Avec Fort Irwin et Barstow, China Lake est devenu le maillon d'un anneau de "forts corpora" de pacotille depuis lequel les diverses mégacorporations peuvent garder un œil sur les mouvements de troupe du CCP et de l'Ute.

• En parlant de rats du désert, j'ai entendu quelques trucs intéressants concernant ces types – vous savez, les gangers glorifiés qui prétendent être des Marines ? Les Desert Rats ont ouvert boutique il y a des années à Twenty-Nine Palms, un champ de tir de l'ancienne Marine US. Dernièrement, Palms est devenu une base importante d'opérations de certains Anasazis anti-Pueblo et d'autres gens intéressés par l'idée de bouter le Pueblo hors d'ici à coups de pied au derrière. On raconte que les Utes embauchent des mercos et qu'ils envoient des approvisionnements ; ils espèrent transformer les Desert Rats en véritable force de combat.

• Friar Tusk

• BDP – Bien Du Plaisir. J'ai essayé ce job en avril dernier. Les Rats et leurs potes Anasazis sont tellement habitués à jouer aux gros bras qu'ils ne prennent plus la peine d'écouter un étranger qui essaie de leur dire quelque chose. La paie était correcte, cela dit. Sais pas d'où venait le fric – pouvait venir des Utes, pouvait venir d'à peu près n'importe qui.

• Rafe

LES SITES MAGIQUES

Le désert Mojave sent la magie à plein nez, en particulier dans le sillage de la comète. Tout ce que vous pouvez savoir sur le fonctionnement de la magie peut ne pas s'appliquer dans ce coin ; parfois oui, parfois non. Les esprits indépendants abondent et les champs magiques à tout endroit du paysage de sable et de roche peuvent varier de presque rien à crever le plafond. Cela dit, il y a peu de lieux si riches en mana et si puissants magiquement qu'ils méritent une mention spéciale. Les deux plus connus sont le cratère de Ubehebe et le monument de Joshua Tree.

Le cratère de Ubehebe

Partie d'un volcan éteint, Ubehebe se situe dans nord-ouest de la Vallée de la Mort. Pas une goutte d'eau n'existe dans ce lieu au paysage lunaire et très peu de vie organique survit ici, à part quelques espèces de métacréatures. La plupart des créatures qui « vivent » dans le cratère sont des esprits et des élémentaires, qui dernièrement sont passés d'acariâtres à hostiles. Une coterie de puissantes entités spirituelles contrôle apparemment Ubehebe – peut-être en réponse aux activités militaires du Pueblo, peut-être en conséquence du passage de la comète. Personne ne sait. Ce qu'on sait, c'est que Ubehebe est "hors limite" pour la métahumanité, sauf pour quelques personnes choisies qui sont parvenues à entrer dans les bonnes grâces des esprits. Comment les esprits décident qui est acceptable ? Mystère, mais nombre de ceux qui s'aventurent trop près de Ubehebe finissent délirants ou morts.

• Alors c'est quoi le deal ? Est-ce qu'on doit demander la permission aux esprits ou quelque chose comme ça ?

• Ringgo

• Peut-être. Sacrement peu de gens ont été à Ubehebe dernièrement et en sont revenus indemnes ; les survivants qui ne s'en sortent pas indemnes sont rarement en état de raconter.

• Sidewinder

• Tu as simplement besoin d'approcher les esprits du cratère avec un respect sincère, sans chercher à leur prendre quoi que ce soit. Ils sauront si ton cœur ment et tu en paieras le prix.

• Scorpio

• Une milice d'esprits a pris le contrôle de Ubehebe. Elle est dirigée par un joueur. Je l'ai vu en vision, depuis une loge Anasazi à quelques kilomètres à l'est du cratère.

• Magistra

• Ce n'est pas un joueur. C'est un élémentaire de terre, gonflé LARGEMENT en puissance par la comète.

• Djinni

• N'importe quoi. Les élémentaires n'agissent pas comme ça. Il y a un joueur d'impliqué, mais il travaille via un chaman Scorpion anasazi appelé Yellow Eyes. J'ai vu le type monter la pente du cratère, facilement s'il vous plaît.

• Desert Mage

• Tu as vu un esprit, mec. Le Vieil Homme du désert. CQFD.

• Magistra

• J'ai vu certains chamans anasazis contrôler beaucoup plus de pouvoir qu'ils ne devraient être capables de le faire depuis



que la comète est passée. Aucune chance que ce soit un de ces types?

◆ Sister Wind

◆ Quoi, comme obtenir des super-pouvoirs d'une araignée radioactive?! Pitié!

◆ Bung

Joshua Tree

Le monument de Joshua Tree, actuellement menacé par les Pueblos et les Utes, ne se rend pas sans combattre. Les futaies abondantes de yuccas, sorte de cactus, ont presque doublées en taille depuis le passage la comète et le réservoir de mana des arbres est proportionnellement plus grand. Contrairement à Ubehebe, les arbres de Joshua n'ont pas (encore) tous viré inamicaux envers les métahumains. Les esprits invoqués dans les futaies ont tendance à être remarquablement renfrognés et en colère, cependant, même selon

les vagues standards du Mojave. On raconte que les arbres de ces futaies attaquent les intrus et qu'ils se déplacent quand l'envie leur en prend.

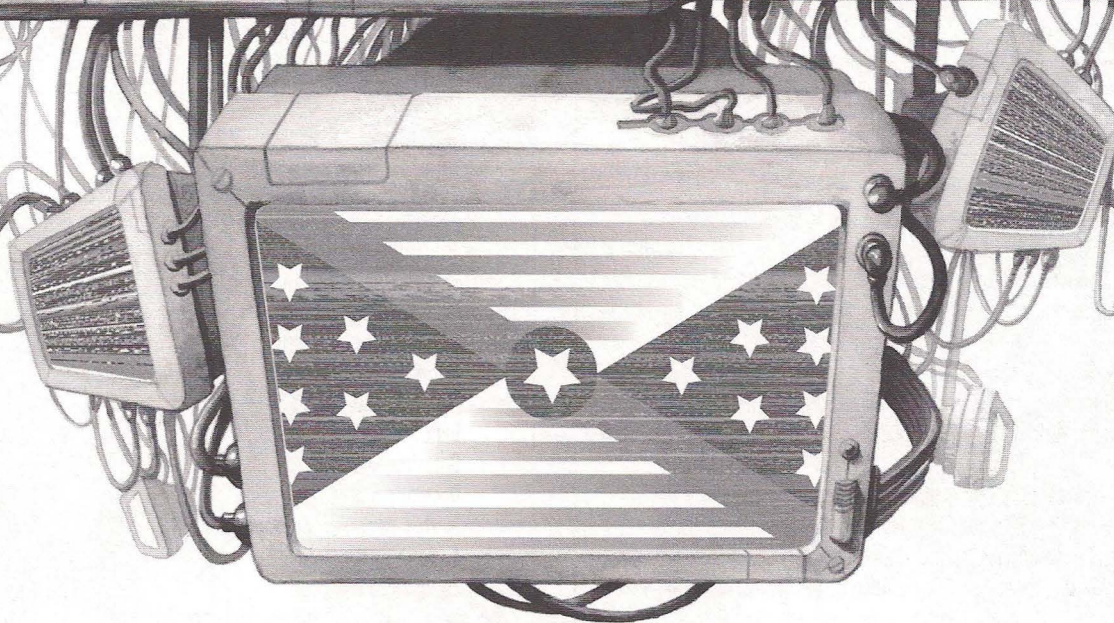
◆ Ils se déplacent vraiment. On ne peut jamais être sûr de rien quand on traverse en courant un massif d'arbres hostiles. Même s'ils ne vous blessent pas physiquement, vous pouvez sentir la haine. Ça vous oppresse comme un poids.

◆ Magic Man

◆ Si vous rencontrez un étranger dans les futaies, soyez très prudents. Les esprits des arbres se manifestent parfois comme des personnes et celles-ci veulent savoir ce que vous faites ici. Si vous agissez avec respect, il se pourrait qu'elles vous viennent en aide. Dans le cas contraire, elles vous égareront, au mieux. Si vous êtes là pour voler des telesma, elles s'arrangeront pour que vous soyez blessé.

◆ Sister Wind

LES ÉTATS AMÉRICAINS CONFÉDÉRÉS



Avec tous les événements qui se sont déroulés dans les UCAS pendant ces dernières années - l'élection de 2057; l'élection, l'assassinat et le testament de Dunkelzahn; la guerre corpo et la fermeture de l'arcologie Renraku - de nombreuses personnes n'ont pas trop prêté attention aux événements actuels dans les États Américains confédérés (CAS). Mais grâce à l'acquisition du secteur aztlan à Denver avec l'aide de Ghostwalker, les CAS retrouvent le chemin des projecteurs.

Cette mise à jour sur les CAS ne vient pas trop tôt. Tandis que l'attention était concentrée sur les UCAS, un changement idéologique discret mais significatif prenait place depuis 2057, dont le point culminant fut l'élection de 2060, quand la Coalition des Véritables Américains a pris la présidence et le sénat. Tout d'un coup, était un tout autre jeu et la Coalition des Vrais Américains a senti que le temps était venu de faire avancer ses plans: la reconstruction des États-Unis d'Amérique, avec le Sud comme fondation. J'ai demandé à Lo, notre belle du Sud favorite, de nous raconter ce qu'il se passe et elle a rassemblé quelques personnes qu'elle connaissait pour l'aider à couvrir tous les angles.

● Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 15:43:51 (PST)

HISTOIRE: LE VIEUX SUD

par Dirty Bird

Demandez à n'importe qui dans Shadowland de vous parler des CAS et qu'est-ce qu'on vous répond? Les Nouveaux Cols Rouges du Siècle. Le Sud dressé à nouveau. Des trucs comme ça.

J'ai un seul mot pour qualifier ce genre de propos: foutaises.

Ce que beaucoup de gens ont tendance à oublier, c'est que la Confédération est réellement tout ce qui reste de États-Unis d'Amérique. Nous n'avons pas compromis nos principes en fusionnant avec des étrangers, nous avons choisi de rester fidèles à la vision de nos Pères Fondateurs. Nous ne sommes pas sudistes, nous sommes américains.

● Oh et les CAS sont des confédérés, pas des confédérationnistes, même si à part nous, tout le monde en Amérique du Nord utilise ce terme. Le temps du général Lee, de l'esclavage et des plantations de coton est fini depuis longtemps. La meilleure façon de déclencher une bagarre par ici est de traiter quelqu'un de confédéré, plutôt que de confédérationniste.

● Icepick

● Parle pour toi, espèce de Yankee citadin qui se croit malin.

● Stars N Bars

HISTORIQUE DES CAS

1861-1865 : la Guerre Civile Américaine. Douze États du Sud font sécession des États-Unis pour former les États confédérés d'Amérique. Les États-Unis mènent une guerre sanglante de cinq ans pour les réintégrer dans l'Union.

1865-1876 : reconstruction. Les États-Unis victorieux implémentent une réforme politique et économique forcée dans les CSA.

1980-2005 : les États du Sud réforment leur législation économique pour attirer les investissements technologiques, dans un effort pour combattre la récession des années 1970. Le boom technologique résultant perdue durant la Course aux Ressources, créant ce que les pontes désigneront plus tard le "Nouveau Sud".

2024 : des délégués démocrates des États du Sud quittent la Convention Nationale démocrate pour protester contre le penchant du parti envers certains groupes d'intérêt. Les démocrates du Sud forment plus tard le Parti démocrate du Sud.

2029 : le Crash de 29. L'économie du Nouveau Sud plonge.

2031 : Acte de l'Union. Le Canada et les US fusionnent pour former les États-Unis canadiens et américains (UCAS : United Canadian and American States).

2032 : Convention de la Sécession d'Atlanta. Les représentants du Texas, d'Oklahoma, du Missouri, de l'Arkansas, de Louisiane, du Kentucky, du Tennessee, du Mississippi, d'Alabama, de Floride, de Georgie, de Caroline du Sud, de la Caroline du Nord et de Virginie se rencontrent à Atlanta pour discuter de leur séparation d'avec les UCAS. Les délégués du Kentucky se retirent de la convention plusieurs jours plus tard.

10 novembre 2034 : Jour de la Sécession. Les États qui s'étaient rencontrés à Convention de la Sécession d'Atlanta (moins le Kentucky) font sécession des UCAS et forment les États Américains confédérés (CAS : Confederation of American States).

19 décembre 2034 : traité de Richmond. Les UCAS et les CAS signent un traité reconnaissant formellement les CAS. Le Missouri est coupé en deux États. Des portions du nord de l'Oklahoma qui souhaitent rester dans les UCAS fusionnent avec l'État du Kansas. Les UCAS cèdent une part de leur secteur de Denver aux CAS.

2035 : L'Aztlan envahit le Texas, prenant San Antonio, El Paso et des portions d'Austin. Le Texas fait sécession des CAS quand les CAS hésitent à reprendre le territoire occupé.

2036 : le Texas demande sa réadmission après une campagne ratée contre l'Aztlan.

2038 : le Parti conservateur du Sud se sépare du Parti républicain.

2040 : le Parti de la Réforme démocrate se sépare du Parti démocrate du Sud pour protester contre l'inaction des CAS durant la Nuit de la Rage. Cette scission des démocrates donne aux conservateurs du Sud le contrôle du sénat des CAS.

2060 : le Parti républicain et le Parti de la Réforme démocrate joignent leurs forces pour former la Coalition des Vrais Américains lors d'une convention commune à Jacksonville, en Floride. La Coalition gagne en conséquence le contrôle du congrès et la présidence lors des élections générales de novembre.

2062 : les CAS acquièrent le secteur aztlan à Denver durant les délibérations avec le grand dragon Ghostwalker.

7 novembre 2062 : Jour de l'élection 2062.

● Soupir. Il y en a toujours un.

● Icepick

Bien sûr, ça n'a pas aidé que nous ayons été encombrés de dirigeants à l'esprit étroit et sans vision prospective. Eh

LES CAS EN UN COUP D'ŒIL

Population : 105.867.000

Humains : 66 %

Elfes : 4 %

Nains : 8 %

Orks : 19 %

Trolls : 3 %

Autres : 0 %

Revenu par habitant : 25.500 ₣

Sans-SIN estimés : 20 %

Population sous le seuil de pauvreté : 31 %

Affiliation corporative : 58 %

Éducation :

Moins de douze ans : 30 %

BEPC : 47 %

Baccalauréat : 18 %

Doctorat : 5 %

Principales langues parlées :

Anglais : 88 %

Espagnol : 15 %

Monnaie : dollar CAS (nuyen également accepté)

Taux de Change : 1 \$ = 0,33 ₣

Couverture DocWagon : 75 %

Temps de réponse garanti : 10 minutes

bien, plus maintenant. Après avoir regardé ce qui se passait là-haut dans le Nord, nous autres Sud-Américains nous sommes éveillés à la réalité et avons mis dehors les incapables pour mettre à la place un véritable leadership.

POURQUOI UNE NOUVELLE SÉCESSION

Tous ceux qui ont étudié la Guerre Civile le savent, le Sud n'a pas fait sécession simplement à cause de l'esclavage (même s'il opposait bien les deux côtés). Non, le Sud a fait sécession parce que son économie, ses points de vue politiques et ses valeurs sociales (tous dérivés du style de vie des plantations) différaient radicalement de ceux du Nord, mais aussi parce qu'il voyait ses valeurs essentielles être menacées par le Nord.

Le Sud a perdu, bien sûr et fut plus ou moins assimilé dans l'Amérique. Alors que l'Amérique entrait dans le troisième millénaire, la plupart des habitants du Sud avaient plus de choses en commun que de différences avec le reste de l'Union. Cette situation changea rapidement, deux facteurs faisant diverger les intérêts du Sud de ceux du reste des US : la politique et les affaires.

À l'aube du nouveau siècle, l'Internet et le e-commerce perçaient spectaculairement dans les méthodes traditionnelles des affaires. L'ancien business s'était retranché dans le nord des US, où la plupart des sites industriels résidaient. Par contraste, les startups d'e-business se sont enracinées dans le "Nouveau" Sud, qui attirait nombre de dot-coms à succès en raison d'un coût de la vie relativement bas. La nature non géographique de l'internet rendait la proximité de la Silicon Valley hors de propos.

● Ironiquement, le Nouveau Sud dut sa plus grande croissance à l'investissement dans l'e-commerce après le crash des dot-coms aux alentours du début du millénaire. Quand les

TRACKING...

DISTANCE 175m

ACQUIRING

TARGET LOCK...



bénéfices surgonflés du de l'e-commerce ne se sont pas matérialisés, ces quelques e-business qui ont subsisté ont dû diminuer leurs dépenses. Pire encore, la crise de l'énergie en Californie et la hausse du coût de la vie dans le Nord-Est n'arrangèrent pas les choses. Beaucoup d'entre eux ont donc plié bagages vers le sud.

• The Keynesian Kid

Cette séparation entre ancien et le nouveau business a également polarisé la fracture entre les politiques régionales. Les syndicats (représentant l'ancien business) soutenaient les libéraux, retranchés dans le nord des US, tandis que les activistes du libre échange (représentant le nouveau business) soutenaient les conservateurs, fortement implantés dans le Sud.

Crash, union et sécession

Il fallut que le crash de 29 arrive pour que le Sud se sente menacé. Le crash dévasta l'économie du Nouveau Sud. Basée exclusivement sur l'informatique et l'internet, le nouveau business s'est littéralement vu tirer le tapis de dessous les pieds. Pour empirer les choses, l'assouplissement législatif voté par le Congrès fut fortement biaisé en faveur des grosses affaires de type traditionnel, en particulier les mégacorporations émergentes, comme Ares et JRJ (qui deviendra plus tard Fuchi puis Novatech). Et nombre de ces grosses corporations résidaient encore dans le Nord-Est, à Boston, New York et Detroit.

La fusion avec le Canada apporta une autre menace. Les provinces restantes du Canada étaient fortement libérales et elles insistaient sur le fait d'intégrer leur système de sécurité sociale dans les nouveaux UCAS, une manœuvre à laquelle s'opposèrent les Conservateurs du Sud.

À ce point les politiciens du Sud se sont retrouvés à un carrefour : l'économie du Sud était ravagée et ils avaient besoin de l'aide fédérale pour la relancer. Mais le reste des US était trop intéressé à dépenser de l'argent dans un système de sécurité sociale bureaucratique d'État pour courtiser les Canadiens. Ajoutez à ça des NAO belligérantes, un Aztlan expansionniste et l'expertise informatique naissante du Pueblo suite au crash. Les politiciens du Sud ne virent qu'une seule possibilité d'action. Les législateurs des onze États sécessionnistes d'origine, ainsi que le Kentucky (qui revint en arrière par la suite), l'Oklahoma et le Missouri (qui s'est divisé sur la question de la sécession) se rencontrèrent à Atlanta en 2034 et le reste, comme on dit, c'est de l'histoire.

LES VRAIS AMÉRICAINS

Retour rapide quelques vingt-cinq ans en arrière environ. Vous n'avez pas vraiment perdu grand-chose, grâce à la politique isolationniste des démocrates du Sud et la politique immobiliste des conservateurs. Nous sommes en 2057 et une élection truquée aux UCAS a forcé une finale. Un des candidats est le grand dragon Dunkelzahn, qui en appelle à l'ingénuité, l'audace et l'idéalisme qu'il décrit comme caractéristiques de l'esprit américain. Bien que dirigés vers les électeurs

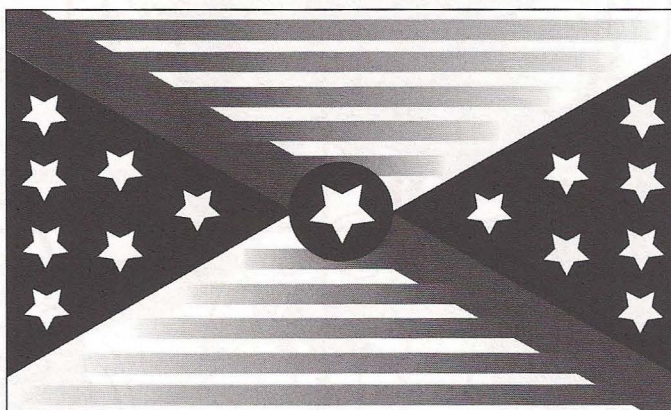
des UCAS, les discours de Dunkelzahn trouvèrent également un public réceptif parmi de nombreux Confédérionnistes.

Davantage d'événements dans les UCAS ont fait s'asseoir et observer les confédérés. D'abord, la relation entre Ares et les UCAS devint encore plus chaleureuse, comme l'a montrée l'aide fournie par Ares pour contenir les émeutes de Dunkelzahn et pour exterminer les esprits insectes à Chicago. Sans parler de l'occupation d'un siège au conseil d'administration d'Ares par la vice-présidente Nadja Daviar, lançant des slogans comme « Une nouvelle ère pour les UCAS, une nouvelle Ares pour les UCAS ». Puis le président Haeffner déploya les troupes de l'armée en réponse à la fermeture de l'arcologie. Les UCAS ont clairement montré un intérêt renouvelé pour les affaires de l'Amérique du Nord et, aux yeux des confédérés, leur ont jeté le gant.

Pendant la période de campagne de 2060, le Parti de la réforme démocrate et le Parti républicain des CAS – tous les deux considérés comme des partis minoritaires jusqu'en 2058 – ont surpris les pontes de la politique en s'alliant. Lors d'une convention commune à Jacksonville, en Floride, ils nommèrent Cheryl Cundiff (des républicains) candidate présidentielle avec Brad Williams (des démocrates réformés) comme adjoint. Appelant au patriotisme du peuple confédéré, Cundiff baptisa l'alliance la Coalition des Vrais Américains. Cet événement créa un sursaut parmi

les électeurs, qui mit en échec le président en titre Ivory McCabe du Parti démocrate du Sud. Dans le même temps, la Coalition gagna assez de sièges au sénat pour obtenir la majorité, délogeant les conservateurs de leur perchoir.

Pour la première fois depuis la sécession, les Vrais Américains se sont faits entendre. Le Sud ne se redressera pas, c'est plutôt, l'Amérique qui se redressera depuis le Sud.



[3,8 Mp effacées]

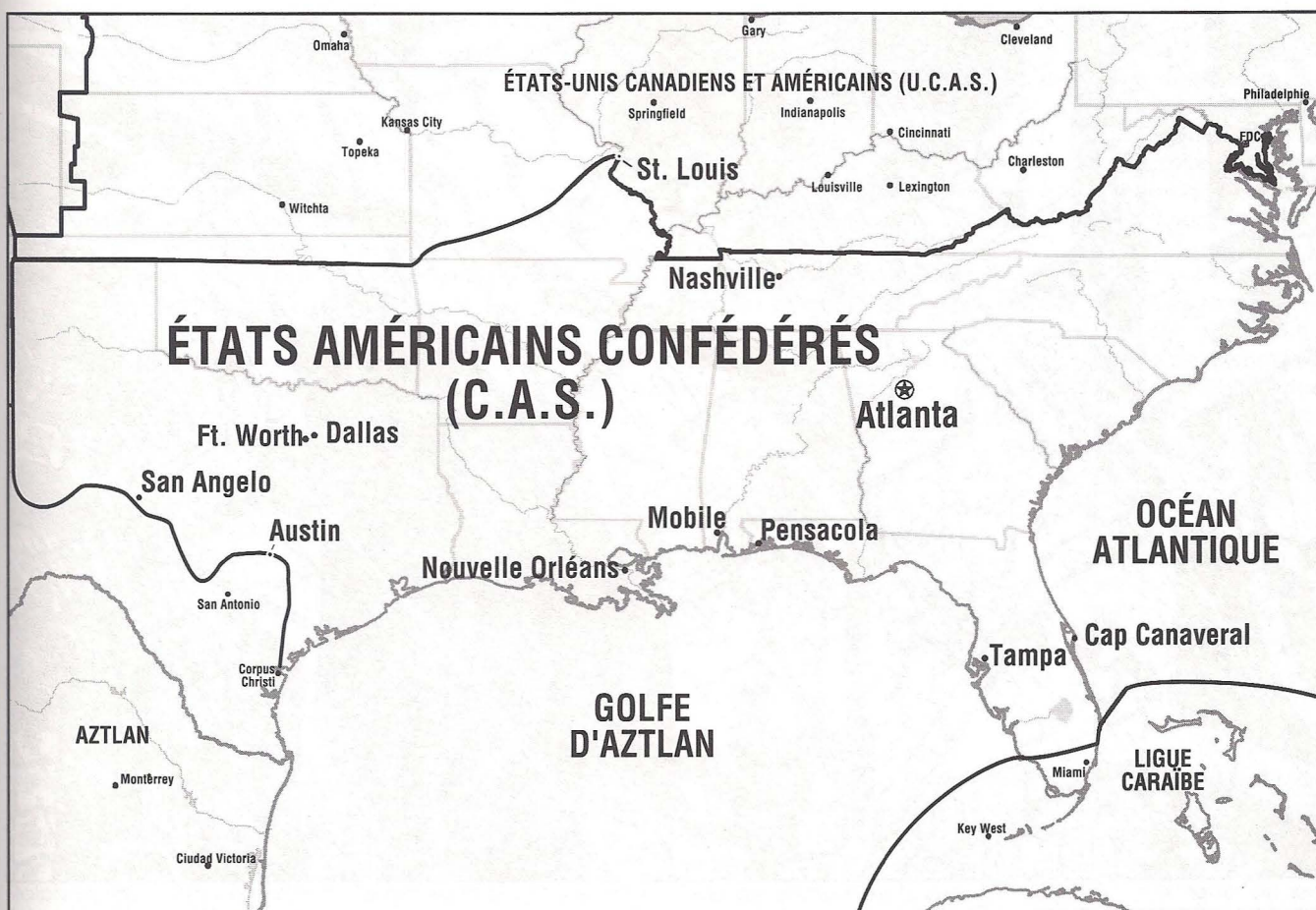
• Okay, je viens de fiche une bande de *flamers* en Cellule des Ombres. Qu'est-ce que vous n'avez pas compris dans "restez polis" emmerdeurs ?

• Captain Chaos
"Je suis partout !"

POLITIQUE

Par Lo

Dirty Bird en fait un peu trop, mais son attitude est plutôt typique de l'esprit de rajeunissement en circulation dans la Confédération de nos jours. La victoire surprise de la Coalition des Vrais Américains a mis au jour dans la politique des CAS une division prononcée entre deux factions, les Vrais Américains et les Vrais Sudistes. Les Vrais Sudistes, se réclamant des Partis démocrates du Sud et conservateurs du Sud, prédominèrent dans la politique des CAS jusqu'à 2060, promouvant une politique isolationniste, réminiscence du Bon Vieux Sud. Au contraire, la faction des Vrais Américains, les républicains et les démocrates réformés, voit les confédérés comme les derniers défenseurs des États-Unis envisagés par les Pères Fondateurs, pur de toute influence étrangère.



À l'époque de l'élection de 2060, les CAS étaient embourbés dans une récession et la menace azzie paraissait plus imminente que jamais. Les Vrais Américains en tirèrent parti et en appelèrent à la fierté et au patriotisme des confédérés. Et ce qui avait fonctionné avec Dunkelzahn a aussi fonctionné avec les Vrais Américains. Les événements et bouleversements depuis l'élection – l'annexion du secteur azzie de Denver et le blocage coûteux dans la guerre du Yucatán – ont renforcé la position des Vrais Américains.

• Un effet secondaire intéressant de l'Année de la Comète est que les CAS n'ont jamais attiré autant d'investissements étrangers, à la fois de l'Amérique du Nord et de l'outre-mer. Depuis longtemps, de nombreuses compagnies étrangères étaient réticentes à construire dans les CAS, craignant que l'Aztlan ne débarque et ne nationalise leurs capitaux. Cependant, avec les récents déboires des Azzies, le spectre de l'invasion s'est apaisé, faisant des CAS un lieu plus attractif.

• The Keynesian Kid
"La Gourmandise C'EST Bon"

• Tout le monde n'aime pas ce boom économique. Les compagnies locales craignent que la nouvelle vague d'investissements ne conduise à une nouvelle vague de rachats hostiles. Ici à Dallas, Sikorsky-Bell, le géant des hélicoptères et des hovercrafts et résidant poids lourd des CAS, a commandité des runs contre Lockheed et Federated Boeing pour saboter leurs opérations dans les CAS.

• Diamondback

Tous les événements, cependant, n'ont pas fait le jeu de la Coalition. Les effets mystérieux de la GRIME ont réveillé les peurs raciales dont les conservateurs jouaient comme du violon. Bien que l'économie se soit améliorée depuis, elle a aussi apporté la peur du rachat par des mégacorporations, peur qui a des groupes d'intérêts spéciaux traquant les démocrates du Sud. Même si l'élection présidentielle n'a pas lieu cet automne, de nombreuses élections déterminantes d'État et du Congrès pourraient soudainement mettre fin au mouvement des Vrais Américains.

• Les élections de la Chambre sont d'un intérêt crucial pour tous les partis impliqués. Bien que les Vrais Américains aient plus de représentants que les autres partis, ils n'ont pas une majorité absolue, ne détenant que 39% des sièges. Les Démos du Sud sont les suivants, à 34%, une différence d'environ onze sièges. Pour gagner ou prendre la majorité, tous deux mènent une campagne acharnée.

• Atlanta Spy

• Certaines des campagnes des grandes villes sont particulièrement chaudes, tous les partis prenant une posture victoire-à-tout-prix. Par ici à Nashville, les ombres sont toutes affairées par la lutte entre la congressiste de la Coalition, Vicki Stepanski et sa challenger démo du Sud, Mary Holmes. Les deux camps paient grassement pour déterrer (ou inventer) des crasses sur leur adversaire.

• Mirror Man



LA COALITION DES VRAIS AMÉRICAINS

Cette alliance entre deux partis minoritaires est la plus grosse surprise à sortir de Jacksonville depuis que les New England Patriots ont renversé les Cardinals, champions en titre au dernier match du Superbowl LXXXIII de 2057. En tant que plus récente actrice dans la politique des confédérés, la Coalition des Vrais Américains a jeté un pavé dans la mare en prenant le Manoir et le sénat. L'alliance est fragile, cependant et un bon chahut pourrait déclencher un divorce avant que la lune de miel ne soit terminée.

Le Parti républicain

Avec le Parti démocrate du Sud, les Républicains confédérés eurent un rôle déterminant dans la sécession des CAS des UCAS. Christine Caulfield, alors présidente, organisa la Convention de la Sécession de 2034 et les Républicains eurent une part importante dans le premier jet des Articles de la Confédération. Malheureusement, la gloire de la fondation des CAS s'est ternie et ils restèrent dans la minorité depuis lors. Même deux siècles après la Guerre Civile, venir du parti de Lincoln n'est toujours pas populaire par ici.

- ◆ Être constamment le perdant peut être bon pour les affaires – les affaires des ombres, pour être exact. C'est parce qu'ils ont le moins à perdre et le plus à gagner, que de tous les partis politiques, les républicains sont ceux qui usent les plus des ombres.
- ◆ Strawberry Switchblade

- ◆ Ne sois pas si sûr de ça, dorénavant. Maintenant qu'ils sont au pouvoir, ils ont le DSI, le DDI et beaucoup d'autres agences gouvernementales de leur côté.
- ◆ Eaton

- ◆ Ouais, mais depuis quand "agences gouvernementales" et "efficacité" vont de pair ?

- ◆ Aybabtu

- ◆ "Vile Christine" Caulfield s'est retirée de la politique il y a six ans, mais elle détient encore beaucoup d'influence dans les coulisses. Malgré ses soixante-dix ans bien sonnés, des traitements de Léonisation répétés lui donnent l'air d'entrer dans la "maturité" de la fin de la trentaine. Comme son surnom l'indique, l'ancienne sénatrice de la Georgie est une mégère vindicative, à côté de qui Richard Nixon et Newt Gringrich sont des enfants de chœur. Elle n'a jamais pardonné aux Démocrates du Sud et la rumeur à Atlanta dit qu'elle paie bien pour les humilier, gain politique ou non.

- ◆ Atlanta Spy

Les républicains fonctionnent comme le cerveau de la Coalition, les têtes politiques qui mettent sur pied l'essentiel du programme politique de la Coalition. En tant que leader des républicains, la présidente Cundiff a donné aux électeurs une image de dirigeante sévère mais juste. Vétérane décorée de l'invasion par l'Aztlan du Texas, Cundiff a pris une position anti-aztlane très agressive et a lâché quelques indices concernant une "libération" de San Antonio.

- ◆ La personnalité dure de Cundiff a fait quelques étincelles de l'autre côté du Potomac et met à rude épreuve les relations autrement cordiales entre les deux nations. La position de la Coalition, dans laquelle elle représente la véritable voie américaine, a pris à rebrousse-pois de nombreux politicos à DeeCee, en particulier venant de la grande bouche de Cheryl. Pendant le sommet de la paix à Denver avec Ghostwalker, la présidente

Curdiff s'est presque lancée dans une bagarre de chattes avec la vice-présidente UCAS Nadja Daviar à propos de quelques mots prononcés sur Dunkelzahn, l'ancien patron de Daviar.

• DeeCeelOT

Le Parti de la réforme démocrate

Les réformistes ont quitté le Parti démocrate du Sud en 2040, indigné par l'inaction des CAS pendant la Nuit de la Rage. Ils sont en conséquence devenus populaires chez les métahumains confédérés et les activistes des droits des métahumains, bien qu'ils soient restés aussi dans l'opposition derrière les parties des Vrais Sudistes jusqu'à récemment.

• La réforme des droits des métahumains est une véritable grosse question avec les réformistes. Lorsque les conservateurs du Sud contrôlaient le sénat, ainsi que certaines législatures d'État, ils ont favorisé une législation de préjugés envers les métahumains; presque rien n'est passé, cependant, grâce au blocage de la Chambre. Les démocrates réformés ont travaillé à défaire ces quelques lois qui avaient réussi à passer les mailles du filet, mais ils rencontrent une rude opposition – pas seulement des conservateurs, mais aussi des Démocrates du Sud qui ne veulent que faire opposition aux réformistes. On raconte que les démos réformés utiliseraient des mesures "non conventionnelles" pour "convaincre" les politiciens hésitants.

• Memphis Belle

• Pendant les campagnes électorales congressistes de cette année, les démocrates du Sud jouent sur les questions raciales pour pousser les réformistes à la faute. Dans un incident fortement médiatisé à Raleigh, le candidat démocrate du Sud, Ralph Eakins, a été pris à glisser de fausses informations dans les bureaux de campagne du candidat réformiste, Michael Everette. Ces dossiers falsifiés insinuaient que le Parti républicain de la Caroline du Nord recevait un soutien secret du chapitre du Policlub Humanis de l'État. Eakins a été forcé de jeter l'éponge quand les républicains (avec une petite aide des ombres) ont remonté la piste électronique jusqu'à lui.

• Blue Devil

Le premier réformiste en poste, le vice-président Brad Williams, est tenu en haute estime car c'est un expert en politique intérieure, en particulier dans les domaines des soins médicaux et de la biotechnologie. Avant de chercher à faire une carrière politique, Williams s'est rendu célèbre comme avocat en gagnant un procès de grande classe contre Universal Omnitech en 2050.

• Personne ne s'aimait durant ce procès. UO a subi beaucoup de mauvaise publicité, en particulier quand Williams s'en est pris à leur meilleur chercheur, le Dr Kristine Martin, lors d'un contre-interrogatoire. Il a fait fondre en larmes à plusieurs reprises cette femme habituellement froide comme de la glace. UO a perdu pas mal de part de marché après coup au profit de Yamatetsu, ce dont UO rend Williams responsable.

D'un autre côté, le procès a coloré l'attitude du VP Williams (ainsi que des démocrates réformés) envers la biotech et pas favorablement d'ailleurs. Depuis qu'il est en poste, le vice-président mène l'avant-garde d'une législation resserrant la régulation du bioware, de la nanotech et de la génotech. Il est devenu plus difficile de se procurer ces trucs dans les CAS et la demande sur le marché noir a crevé le plafond.

• The Smiling Bandit

"Striking Again! Ha! Ha! Ha!"

LES VRAIS SUDISTES

Les pontes politiques de la Confédération utilisent l'appellation "Vrais Sudistes" pour se référer aux deux partis que la Coalition a jetés dehors: les partis démocrate et conservateur du Sud. Démocrates et conservateurs soutiennent une politique régionaliste et isolationniste et exploitent souvent l'imagerie du Sud. La Coalition a montré, cependant, que tous deux avaient beaucoup sous-estimé l'importance de Johnny Reb pour le peuple confédéré.

Bien qu'ils partagent un ennemi commun, n'attendez pas que ces deux rivaux s'associent de la façon dont l'ont fait les Vrais Américains. Même s'ils occupent des côtés opposés du centre, les républicains et les réformistes ont plus en commun qu'ils n'ont de différences. Les conservateurs du Sud sont bien trop loin à droite, tandis que les Démocrates du Sud sont bien trop occupés à courtoiser des groupes d'intérêts spéciaux. La seule façon que l'un des deux a de revenir sous les feux de la rampe est en mettant à bas la Coalition des Vrais Américains.

• Ce qui n'est pas près d'arriver dans l'avenir proche. La bonne fortune apportée par l'Année de la comète a aidé la Coalition, alors les Vrais Sudistes s'en remettent aux crasses. Si votre Johnson a vraiment un fort accent du Sud, vérifiez sa carte d'électeur, on ne sait jamais...

• MC23

Les Démocrates du Sud

En 2024, une large majorité de démocrates des États du sud quittèrent la Convention Nationale Démocratique qui se déroulait à Philadelphie pour protester contre l'orientation politique du parti. Dénonçant les groupements d'intérêts libéraux qui dominaient la direction du parti, les délégués du sud formèrent leur propre parti, le Parti démocrate du Sud. Avec l'aide des Républicains du sud, ils ont plus tard conduit la sécession des CAS en 2034.

C'est drôle comme les choses se répètent. Quelques trente-six ans plus tard, après leur séparation en protestation contre les groupements d'intérêts, les Démocrates du Sud sont devenus tellement interventionnistes qu'on peut voir les fils de marionnettes qu'ils utilisent. Les Démocrates du Sud courtisent beaucoup d'intérêts régionaux, incluant des corpos basées dans le Sud, des syndicats et des activistes locaux. Ce sont eux les responsables de la politique isolationniste qui a donné une si mauvaise réputation à la Confédération.

• Les Démocrates du Sud ne sont peut-être plus au pouvoir, mais ils restent une force dangereuse avec laquelle compter politiquement. Ils sont plutôt au niveau de l'État et les divers syndicats, corpos et policlubs qu'ils courtisent peuvent faire les importants, souvent dans des directions inattendues.

• Jalong

L'attitude isolationniste des démocrates, cependant, pourrait bien changer lentement. Même si elle n'est plus au Manoir, l'ancienne présidente Ivory McCabe apparaît toujours en public. Quand elle ne fait pas de discours devant divers groupes de lobbying, elle fait une tournée dans les UCAS pour "romouvoir une meilleure compréhension entre les Américains du nord et du sud".

• Sûr. Et moi je suis Jet Black. Si vous jetez un œil sur les déplacements de McCabe, vous remarquerez qu'elle a fait plus de voyages à DeeCee que partout ailleurs. Si vous regardez vraiment de près ces visites, vous remarquerez qu'elle passe très



peu de temps à Pennsylvania Avenue. Au lieu de ça, elle est principalement dans le coin de Georgetown. Et devinez qui est à Georgetown? Dans le mille, les Illuminés de la Nouvelle Aube. Prenez-moi pour un dingue, mais j'ai l'impression qu'à la prochaine convention, il se pourrait que les Démocrates du Sud adoptent une orientation politique pro-magique.

• Mage-o-Matic

• McCabe rencontrant les IDNA? Intéressant. Les IDNA avaient essayé d'entrer dans la politique de la Confédération, mais après la piètre prestation du Parti du nouveau siècle à l'élection de 2057 aux UCAS, ils ont dû mettre ces plans au placard. S'acoquiner avec les Démocrates du Sud pourrait donner aux IDNA les entrées qu'ils veulent. Merci pour l'info.

• Atlanta Spy

Les Conservateurs du Sud

Les UCAS ont les archi-conservateurs, nous avons les conservateurs du Sud. Les noms sont différents, les bigots sont les mêmes.

Le Parti des Conservateurs du Sud s'est séparé des républicains en 2038. À cette époque, les peurs anti-Éveil étaient au plus haut; les elfes du Tir Tairngire venaient de se séparer spectaculairement des NAO et le grand dragon Lofwyr venait juste de réussir un étourdissant rachat hostile de Saeder-Krupp. Les conservateurs du Sud prêchaient la protection contre les Éveillés et les gens gobèrent tout. Les conservateurs prirent ensuite le contrôle du sénat quand les démocrates réformés quittèrent les Démocrates du Sud en 2040, jusqu'au renversement de 2060.

Leur message a pourtant perdu de son intérêt avec les années et en 2060 la plupart des électeurs voulaient autre chose. Même si les conservateurs ont connu un petit frémissement après l'élection de Dunkelzahn, la plupart des électeurs se sentaient surtout concernés par l'économie stagnante et par la menace d'une Guerre des Corps se répandant sur le territoire de la Confédération. Les conservateurs subirent leur pire échec aux élections de 2060, perdant non seulement le sénat mais tombant également à la dernière place à la Chambre.

• Cela ne veut pas dire pour autant que les conservateurs sont hors jeu. La GRIME, Ghostwalker et la menace shedim ont réveillé de nombreuses peurs partout dans la Confédération. Les conservateurs sont ceux qui ont écrit et promu l'ordonnance offrant des primes pour les houngans vaudou après que les shedims sont apparus. Et ils ne s'en contentent pas; ils ont récemment appelé à un contrôle et à une procédure d'obtention de permis sur la thaumaturgie plus étroits, ce qui fait hurler les Démocrates du Sud et, étonnamment, les républicains.

• Cougar

• J'ai une autre surprise pour toi: les conservateurs ne s'entendent pas très bien avec le Policlub Humanis, qui accuse les conservateurs d'être "rop mous". C'est sûrement une question de philosophie; les membres l'Humanis favorisent généralement l'action directe à une fin: les métas dehors! Dans la Confédération, cependant, les conservateurs ne se soucient pas vraiment de se débarrasser des métas; ils veulent juste s'assurer que les métas restent à leur place comme citoyens de deuxième classe.

• T-Bone

• Selon de multiples rumeurs, pas mal de grosses pointures des Conservateurs du Sud auraient des liens avec l'Human Nation. On dit aussi qu'ils n'aimeraient vraiment pas Alamos 20K. Les conservateurs entretiennent également des liens avec le général Saito en Californie; certains dirigeants conservateurs ont été vu rencontrant un des officiers de liaison de Saito à San Francisco, il y a quelques mois.

• Poly Chromatique

GOVERNEMENT

L'organisation du gouvernement des CAS suit la structure gouvernementale fédérale des anciens US. Puisque la plupart d'entre vous autres, les héros, aimez tout comparer avec Seattle et les UCAS, la structure est plutôt similaire, à part quelques changements de noms (les Départements de Cabinet sont appelés Bureau dans les CAS, par exemple).

Il n'y a réellement que trois différences importantes entre les CAS et les UCAS. Premièrement, les CAS ont ré-institué le collège électoral pour les élections présidentielles. Deuxièmement, chaque État a trois sénateurs au sénat, pas deux. Troisièmement, les CAS sont revenus au principe du nombre limité de mandats, limitant les présidents à deux mandats et les sénateurs à quatre. (Les Représentants n'en ont pas, mais la Chambre est davantage un cirque qu'une législature, de toute façon, alors ça n'a pas d'importance.)

C'était les bases du gouvernement des CAS. Si vous voulez en savoir plus, je suis sûr que Cap peut vous orienter vers quelques liens civiques. Je n'aborde que ce qui est important pour vous autres runners.

L'ERLA

L'Agence du Registre et de Liaison de l'Extraterritorialité, ou ERLA (Extraterritoriality Registry and Liaison Agency), est une organisation inhabituelle qu'on ne trouve pas dans beaucoup d'autres pays. Faisant partie du Bureau du Commerce, l'ERLA tient un registre de toutes les corporations extra-territoriales et de leurs domaines au sein des CAS. En plus d'informations de base, l'ERLA garde des traces des questions immobilières. Elle a aussi autorité sur l'approbation de toute transaction immobilière impliquant les corporations extra-territoriales (ainsi que la Cour Corporatiste) et agit comme un point de contact entre les corpos et le gouvernement.

• L'autorité pour approuver les transactions immobilières donne aux CAS un moyen de pression sur les corpos. Bien que l'extraterritorialité donne carte blanche aux corpos sur la propriété de la corpo, elle ne dit fichtre rien sur le terrain lui-même. Si la corpo possède le terrain, no problème. Si la corpo loue le terrain, cependant, le propriétaire peut révoquer la location (en particulier si les CAS lui disent de le faire) et évincer la corpo, ce qui met fin en pratique à l'extraterritorialité. (Combien vous voulez parier que toutes les installations d'Az-technology dans les CAS sont sur un terrain loué?)

• Legal Beagle

• Si les UCAS jouaient cette carte trop souvent, ils pourraient aller au devant de graves représailles sous la forme d'embargos économiques, sans parler d'une explosion "d'accidents" et "d'incidents".

• The Chromed Accountant

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

Du moins, c'est ce qui est écrit sur le papier. En pratique, l'ERLA espionne les corpos extraterritoriales au service de la



Confédération et conduit d'occasionnelles opérations clandestines. Dans les faits, l'ERLA est une agence d'espions dédiée à l'espionnage des corpos.

❖ Et, oui, l'ERLA engage des shadowrunners de temps à autre pour espionner à sa place. Non pas qu'elle l'admette, bien sûr; non seulement les boulots qu'elle propose sont illégaux au regard de la loi d'extraterritorialité, mais dans certains cas ils enfreignent même les lois de la Confédération.

❖ Icepick

❖ Les runs sont dans les deux sens. J'ai eu l'occasion d'être engagé pour faire contre les bureaux de l'ERLA là où je vis (et non, je ne vous dirai pas où) du travail de contre-espionnage, en détruisant certaine preuve ou en faisant un petit peu de désinformation. Je connais un pote qui a fait une run contre l'ERLA pour trouver des infos sur une autre corpo en concurrence avec le client de son Johnson.

❖ Bronski Bit

❖ J'ai entendu dire que l'ERLA maintenait sa propre équipe "d'auditeurs" pour s'occuper des "sujets" trop sensibles pour les confier à des shadowrunners extérieurs.

❖ Doog

❖ Selon le dernier bruit qui court dans les ombres d'Atlanta, l'ERLA concentre beaucoup de son attention sur Saeder-Krupp, à la fois ouvertement et dans l'ombre. L'eurocorpo a déjà une présence substantielle dans les CAS; elle a plus d'usines et de bureaux dans la Confédération que dans les UCAS et leur QG d'Amérique du Nord est situé à Charlotte. Mais S-K a aussi eu une poussée de croissance ici, en construisant davantage d'usines et en achetant davantage de bureaux dans les quelques dernières années. La rumeur ici suspecte qu'une alliance entre Saeder-Krupp et les CAS (officiuse, bien sûr) pourrait être en chantier.

❖ Atlanta Spy

❖ Me surprendrait pas. Une alliance entre les deux semble profiter à toutes les parties impliquées. Après tout, les UCAS ont maintenant deux mégacorpos dans leur giron (Ares et Novatech), dont une concurrence directement S-K. Et aussi bien les CAS et S-K ont un ennemi mutuel en Aztlan/Aztechnology.

❖ Black Knight

❖ Flash spécial! Je viens juste d'apprendre d'un de mes amis que l'ERLA a approuvé la vente immobilière à la division Prime de Saeder-Krupp d'immeubles de bureaux ici à Atlanta (dans le district de Decatur) et dans le secteur des CAS à Denver. Comme S-K Prime est connue comme la branche personnelle de micro-management de Lofwyr, il apparaît que le lézard a pris un intérêt nouveau pour la Confédération

❖ Shetani

❖ Et bien, j'imagine que nous pouvons tous deviner pourquoi S-K Prime ouvre boutique à Denver. Pensez à quelque chose de grand, de blanc et qui sème la destruction dans la plupart de l'ancien secteur azzie.

❖ DragonIX

LE DSI

Le Département du Renseignement Stratégique (DSI: Department of Strategic Intelligence) est l'agence de renseignement en titre de la Confédération. Contrairement aux

UCAS, où les missions de renseignement sont réparties entre de multiples agences (CIA, DIA, NSA, NRO, le Pentagone etc), pratiquement toutes les opérations de renseignement et clandestines tombent sous l'autorité du DSI. Le seul travail de renseignement que le DSI n'accomplit pas concerne les mégacorpos (lesquelles sont sous la tutelle de l'ERLA) et le champ de bataille (qui est toujours de la compétence de l'armée).

❖ Récemment, le DSI a secrètement assisté des activistes dans le Kentucky, le Missouri et la Virginie du Nord qui font pression pour faire sécession. Dans la plupart des cas, ce soutien vient sous la forme de financement de groupes de lobbying et de policlubs qui harcèlent les politiciens et bombardent les médias locaux.

❖ Midnight Runner

❖ Le DSI n'est pas la seule agence des CAS à les pousser à faire sécession. Il y a eu cet incident de l'Armée de la Compensation en 55, dans lequel les Marines Ferrets fournissaient des armes aux Compenseurs pour qu'ils forment des émeutes à DeeCee et fasse peur à la Virginie du nord pour l'inciter à faire sécession. Ça n'a pas marché, pourtant, car le renseignement de l'armée des UCAS a flairé le complot.

❖ Ashe

❖ Par les esprits, pas encore ça! Les "Furets" c'est le surnom d'unité de la Compagnie A, du 1^{er} Bataillon de Marines de Reconnaissance et il ne s'applique pas à toutes les diverses forces spéciales du Corps! Ils ne doivent cette étiquette qu'à un limier ignorant des médias qui a couvert une libération d'otages près de Mobile en 2053. (Et l'unité impliquée n'était pas la Compagnie A, mais une des équipes d'anti-terrorisme de la Marine s'entraînant à Pensacola à l'époque. Purée de fouineurs ignares des médias!)

❖ Derek

❖ Dans tous les cas, je doute que les "Furets" aient été impliqués dans les émeutes de l'Armée de la Compensation. Il est apparu, après coup, que le gouverneur de la Virginie du Nord Jefferson avait collaboré (probablement avec le DSI) pour arranger la sécession de la Virginie du Nord et que les émeutes n'avaient été pour lui que l'opportunité qu'il attendait. Certains insurgés de la Compensation reçurent des armes des CAS et il y eut des insurgés tués qui portaient des uniformes des CAS. Mais il s'est avéré que les "Furets" fournissant les armes étaient des mercenaires sans-SIN. On n'a jamais découvert qui soutenait ces faux Furets.

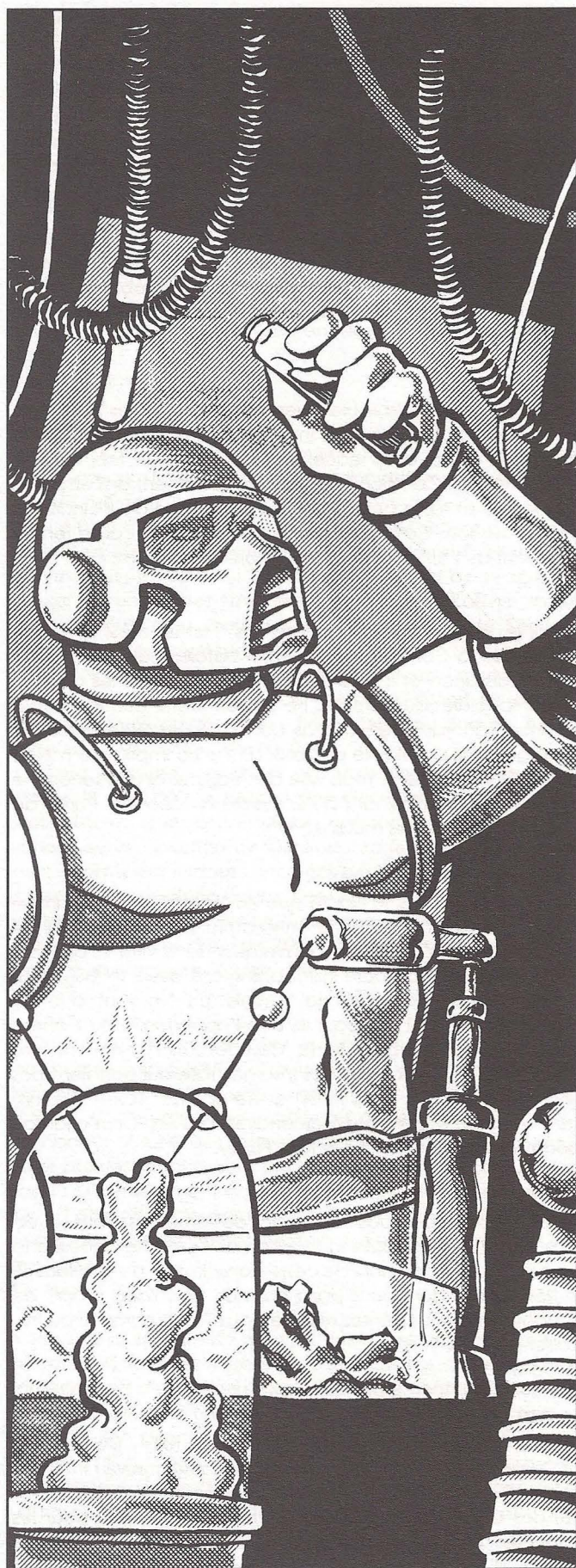
❖ Bullet

❖ Je ne connaissais pas cet aspect des émeutes. Vous savez, plus j'y pense, plus toute la situation de l'émeute correspond bien au *modus operandi* de cette conspiration de la "Nouvelle Révolution" dont on a parlé dans un download récent de Shadowland. Vous pensez que ces faux Furets auraient pu travailler pour elle?

❖ Calloway

LE DDI

Le Département d'Enquête Intérieure (DDI: Department of Domestic Investigation) gère les investigations à l'intérieur des CAS; pour l'essentiel, c'est la contrepartie confédérée du FBI des UCAS. Comme le FBI, on fait appel au DDI pour les enquêtes criminelles uniquement si elles franchissent des limites d'État et pour les enquêtes et les opérations de



contre-espionnage, son domaine de prédilection. En plus, le DDI dirige les services secrets de la Confédération, qui sont responsables de la protection des personnalités politiques vitales (comme le président) et des investigations sur les crimes en relation avec la Matrice.

- Le DDI maintient également une branche d'agents opérationnels spéciaux, connue comme le groupe des Opérations de Dissuasion Criminelle (CDO) qui entreprend les "opérations de prévention active". En d'autres termes, le sale boulot et les campagnes de terreur. À l'origine le CDO était organisé pour lutter contre le crime organisé, mais le DDI a élargi sa fonction et il cible maintenant "tout élément dissident qui menace la paix et la sécurité de la Confédération".

- Eliot

L'ARMÉE CONFÉDÉRÉE

Je ne sais pas pourquoi, vous autres les héros, vous vous souciez autant des forces militaires, puisque courir contre elles est en pratique rechercher la mort. Mais vous aimez en parler, alors autant vous faire plaisir. L'armée des CAS tombe sous la tutelle du Bureau de la Défense. En termes d'effectif, la Confédération a la plus grosse force militaire d'Amérique du Nord, avec six divisions d'armée de terre actives, deux forces expéditionnaires de Marines et seize escadrons de combat aérien. D'un autre côté, sa technologie militaire est dans la moyenne, en retard derrière les UCAS, l'Aztlan et le Pueblo. Ses capacités de combat magiques sont approximativement à égalité avec celles des UCAS.

- Bien que les forces d'élite de la Confédération n'arrivent pas au niveau des élites d'autres nations – comme les Wildcats Sioux – ses forces de ligne sont mieux entraînées que celles des autres nations. La doctrine militaire de la Confédération met en avant l'entraînement et la tactique par rapport à la technologie; après tout, de bonnes armes peuvent être remplacées, mais pas de bons soldats.

- Josie Cruise

EN SIFFLOTANT (À TRAVERS) DIXIE

Par Smockey Joe

Les 22 années que j'ai passées comme agent spécial du DDI m'ont baladé de long en large dans la Confédération, alors lo m'a demandé un aperçu des coins chauds des CAS qui pourraient intéresser des gens de l'ombre tels que vous.

ATLANTA

Capitale des CAS et de la Georgie, Atlanta est un exemple de contrastes. D'une part, c'est le siège du pouvoir d'une des nations les plus industrialisées du continent nord-américain. D'autre part, c'est également une conurbation assignée par une criminalité urbaine florissante. Cette personnalité divisée entre le chaos et l'ordre à la Jekyll et Hyde se manifeste tout autant dans son apparence, le nord et l'est montrant la splendeur de la capitale d'une nation, tandis que le sud et l'ouest se balance au bord du chaos.

La capitale de l'État est située dans le cœur du centre ville d'Atlanta, juste un peu au nord de la jonction entre les inter-États 75, 85 et 20. La capitale nationale, ainsi que la plupart des bureaux gouvernementaux de la Confédération, sont situés dans la moitié est de la conurbation près de Stone Mountain. La résidence présidentielle, le Manoir, est perchée sur la montagne pour offrir une vue de commandement de la conurbation.

• Comme on s'y attend de toute capitale nationale, l'intrigue politique et l'espionnage sont répandus dans les ombres d'Atlanta. Mais deux acteurs politiques sont inhabituels (en plus des UCAS, d'autres nations et des mégacorpos): le gouvernement de l'État de Georgie et le conseil de la ville d'Atlanta! De nombreuses querelles mesquines s'élèvent entre les trois niveaux et les politicos de tous les bords utilisent les ombres, ne serait-ce que pour les coller sur les autres gars.

• Icepick

• Écoutez ça. Ce qui rend les choses pires encore, c'est que tandis que la Coalition détient le pouvoir au niveau national, les Démocrates du Sud contrôlent l'Assemblée d'État, tandis que les conservateurs tiennent la mairie et la résidence du gouverneur. L'élection transnationale a lieu cette année et les assemblées de législature d'État ont lieu tous les deux ans, donc l'intrigue politique est devenue particulièrement à couper le souffle. Le gouvernement en place, le conservateur Roger Barnaby, est en tête dans les sondages actuellement, mais il fait face à un défi difficile en les personnes du Démocrate du Sud Rob Showalter et le démocrate réformé Roosevelt Wirth.

• Atlanta Spy

Georgie Tech

L'Institut de Technologie de Georgie est l'une des universités de science, ingénierie et de thaumaturgie à la pointe en Amérique du Nord. Bien qu'en retard sur MIT&T, Georgie Tech joue tout de même dans la même ligue et mène sa part de recherches de pointe, particulièrement dans les domaines de l'ingénierie chimique et de la science des matériaux.

• Georgie Tech est une école publique, mais l'essentiel de son financement et de ses fonds vient des corpos. La concurrence corporatiste n'est pas si acharnée au sujet des étudiants, car la plupart des superstars vont à MIT&T ou à CalTech. Le véritable intérêt réside dans les projets de recherche et les corpos engagent souvent des runners pour fureter ou saboter le projet d'une autre corpo.

• Bulldog Hater

Le CDC

Situé dans la pointe nord du district de l'est Decatur, le Centre de Contrôle des Maladies (CDC: Centre for Disease Control) est célèbre dans le monde pour sa recherche sur la prévention des maladies. À l'origine, le CDC faisait partie du Département de la Santé et des Services Sociaux des US, puis il a fait du lobbying pour devenir une agence indépendante à but non-lucratif quand les CAS ont fait sécession, prétendant que les querelles politiques pourraient mettre en danger ses recherches. Quand la Cour Corporatiste a avalisé sa requête, les UCAS et les CAS ont acquiescé en silence.

• La Cour Corpo a avalisé l'indépendance du CDC dans une manœuvre politique pour marginaliser l'Organisation Mondiale de la Santé qui, à cette époque, faisait obstruction à de nombreux projets de biotech corpos. La première directrice du CDC, Jerroldine Blake, s'est révélée une arrangeuse avisée, cependant, en maintenant le CDC libre de l'influence corporatiste. Ironiquement, aujourd'hui c'est l'OMS qui joue les faire-valoirs des mégacorpos.

• The Smiling Bandit

"triking Again! Ha! Ha! Ha! Ha!"

Depuis lors, la réputation du CDC a continué à grandir. Il a attiré un certain nombre d'experts de renommée mondiale, qui y préfèrent l'environnement de travail (sans échelons corporatistes à graver ni la bureaucratie du gouvernement). Le CDC continue de servir d'agence de certification de projets en relation avec la biotech, grossièrement de la même manière que les Laboratoires de Garantie certifient les appareils et produits ménagers. Le refus ou la perte de certification du CDC peut condamner un paquet de produits pharmaceutiques, de cybeware et de bioware.

• Ce qui veut dire que les corpos de biotech comme Cross et Yamatetsu recherchent constamment la faveur du CDC dans l'espoir d'avoir un avantage sur leurs concurrentes.

• Fallen Angel

• Le CDC est connu pour avoir engagé des runners s'il suspecte une corpo de ne pas jouer entièrement le jeu et qu'il veut une "vérification indépendante." Également, la montée de cultes et de groupes et toxiques et apocalyptiques, dans le monde a forcé le CDC à prendre des mesures plus directes contre les menaces de bioterrorisme.

• Mongoose

Le Dôme

C'est vraiment un drôle d'endroit. Anciennement connu comme le Fulton County Stadium et plus tard comme le Ted Turner Stadium, le Dôme est situé au fin fond de Southtown, les taudis au sud de la I-20. Après que les équipes sportives ont cessé de l'utiliser en 2024, Georgie Tech l'a transformé en un projet de recherche sur les villes fermées, couvrant le toit du colisée avec une membrane photosynthétique. Le projet a été fermé en raison d'un sabotage corpo et avant peu, les squatters, ont débarqué à la recherche d'un abri. Finalement, une sorte de micro-société tribale a émergé, dont la classe supérieure (les "nnies" résidait à l'intérieur du Dôme, tandis qu'un essaim de "outies" vivait dans des bidonvilles sur les anciens parkings. De temps en temps, des combats de type gladiateur étaient organisés vers les entrées du Dôme, dans lesquels un "outie" pouvait essayer de vaincre un "innie" pour prendre la place de sa famille dans le Dôme.

• Quand les corpos ont entendu parler de ça, elles ont sauté sur l'occasion d'utiliser les combats de gladiateurs pour "tester sur le terrain" certains de leurs prototypes de cyber- et bioware. Certaines d'entre elles ont même jeté des paranimaux et des constructs génétiques dans les fosses pour voir comment ils se débrouilleraient contre les squatters, augmentés ou non.

• Icepick

• On raconte que les mystérieux trafiquants d'organes, connus sous le nom de Tamanous, tiennent une bonne part de leur "récolte" du Dôme. Non seulement ils saisissent certains des outies les plus vulnérables, mais apparemment, ils sont en contact avec un des chefs à l'intérieur et enlèvent aussi quelques innies. Les places vacantes donnent lieu à un combat de fosse parmi les outies, procurant encore davantage de "chair fraîche" à Tamanous.

• Time Flyte

Bien qu'il n'ait jamais été sûr pour des étrangers au Dôme de s'aventurer près de l'endroit, une chose l'a rendu encore plus dangereux: les esprits insectes. La même année où les esprits insectes ont pris Chicago, il y a également eu



une petite éruption à l'intérieur du Dôme. La culture violente du Dôme en est peut-être la cause, la ruche n'a jamais réussi à envahir le reste d'Atlanta.

❖ Ils n'en ont pas besoin - ils ont trouvé leur propre petite niche écologique à l'intérieur du Dôme. Les innies ne les abattent pas, ils les ont juste forcés à sortir de leur cachette et les ont carrément intégrés à leur culture. Vous remarquerez que les outies ne défient pas beaucoup les bestioles pour plus d'espace.

❖ Swatter

❖ Contrairement aux Dômeurs normaux, les Dômeurs sous forme charnelle ne restent pas sur le sol du Dôme et ont tendance à vagabonder dans le voisinage. Ils ne sont pas autorisés à se nourrir sur les autres Dômeurs (une partie du deal je suppose), alors ils sont généralement dehors à faire les poubelles à la recherche de nourriture et de "nouvelles recrues". Les résidents du coin ont appris à les repérer et à garder profil bas.

❖ Southside Bob

LA RÉGION DU GOLFE

Bordant et l'Aztlan et la Ligue Caraïbe, le golfe du Mexique est un plan d'eau très contesté. En tant que deuxième front potentiel si la guerre devait éclater, garder le contrôle du Golfe est crucial pour la Marine des CAS. Entre temps, la nature anarchique de la Ligue Caraïbe fournit un débouché intéressant pour le marché noir. Le Golfe n'a pas été un endroit aussi dangereux et excitant depuis le Spanish Main.

❖ Je pensais qu'on l'appelait le golfe d'Aztlan ?

❖ Code Kid

❖ C'est le cas. Mais les pays hostiles à l'Aztlan (comme les CAS et le Pueblo) continuent à l'appeler le golfe du Mexique pour irriter les Azzies. C'est une insinuation subtile d'illégitimité contre le gouvernement aztlan.

❖ Diamondback

❖ Les CAS ont remis au goût du jour la pratique du sponsor de corsaires et ont émis des lettres de marque en faveur de divers groupes de pirates. Les termes ont tendance à varier d'un groupe à l'autre, selon leurs relations avec les CAS, mais en gros, elles procurent un refuge et une amnistie limitée aux pirates dans les ports confédérés. Le revers de la médaille, cependant, est que si les Azzies te prennent avec une lettre de marque confédérée, ils n'auront de cesse de t'expédier au fond du Golfe. (La plupart des groupes qui en ont reçu sont déjà recherchés par les Azzies, donc souvent, ça ne changerait pas grand-chose.)

❖ Bloody Rackham

La Nouvelle Orléans

Les ombres dans Big Easy cette année sont devenues plus chaudes que la Gumbo Five-Alarm de Mama Delafosse. Depuis que les CAS ont mis une prime sur les magiciens qui animent les morts, les hounsans vaudou ont été dans des échauffourées nuit et jour. Les immeubles gouvernementaux locaux sont en alerte serrée après de nombreux attentats à la bombe et des attaques en rapport avec la magie, que nombre de personnes suspectent avoir été instiguées par des hounsans isolés. Entre temps, une guerre de gangs est en train d'éclater au sein des krewes - gangs locaux de criminels avec

de fortes accointances magiques. Tous les récents changements magiques à travers le globe a brisé l'équilibre de pouvoir dans l'underworld des N'Awlins.

❖ T'en sais pas la moitié, Joe. Bien que les krewes sont ceux qui se battent, il s'agit en réalité d'une guerre par procuration entre la Mafia (en particulier la famille de la Capa Kozlowski) et le Zobop (un syndicat local avec très fort passé vaudou). Le Zobop a toujours cherché à étendre ses marchés du vice et avec toute cette magie étrange, maintenant c'est aussi bien qu'à un autre moment.

❖ Connor Black

❖ Tu plaisantes, Connor ? Pamela Rodenbush, héritière apparente de "La Dame de la Mort" Kolowski, s'est GRIMÉE en fin d'année dernière. Dona Kozlowski a essayé de garder ça secret pendant un temps, mais le bruit s'est répandu et ça déchire la Mafia de la Nouvelle Orléans. Les changements, euh, *diaboliques* ont vraiment dérangé certains des *soldatos* de la Mafia à la mentalité plus traditionnelle, particulièrement la famille orthodoxe Mossino. Elle en avait assez de supporter les méthodes peu orthodoxes de Dona Kozlowski et le changement de Pam a été la goutte qui a fait débordé le vase.

❖ Grande Flamme

Avec les guerres krewes grondant dans les ombres de la Nouvelle Orléans, c'est la pagaille dans le trafic de contrebande de la ville du Croissant. Personne ne sait à qui se fier et certains jours vous ne pouvez pas tenir le compte de ceux qui respirent encore ! Les contrebandiers qui réussissent le mieux parviennent à garder de l'avance sur le jeu, mais la plupart vont finir dans les marais du bayou vers le delta et le lac Pontchartrain. De nombreux contrebandiers parlent de carrément éviter la Nouvelle Orléans et de relocaliser leurs opérations à la voisine Gulfport, dans le Mississippi.

❖ Les guerres de gang à couteaux tirés ne sont pas les seules choses dont les contrebandiers ont à s'inquiéter. Les shedims sont de plus en plus nombreux dans les marais et leur nombre augmente chaque semaine. C'est en partie en rapport avec les cimetières de la Ville du Croissant ; on ne peut pas enterrer dans le sol marécageux, alors les morts sont inhumés dans des cryptes et des mausolées au-dessus du sol, ce qui facilite la fuite des corps possédés par les shedims. Parallèlement, certains contrebandiers en lien avec Zobop ont fait des bénéfices en faisant de la contrebande de corps animés. Avec la récente folie et la prime, cependant, cela devient une entreprise encore plus risquée, car on a déjà vu une partie de la "cargaison" se retourner contre ceux qui en faisaient la contrebande.

❖ Decker del Sur

Tampa Bay

La crique naturelle créée par Tampa Bay a fait de la région de la Côte du Soleil - Tampa, St Petersburg, Clearwater et Sarasota - un important port commercial pour la Confédération. En tant que tel, Tampa Bay est industrialisée et connaît une importante présence mégacorporatiste.

❖ Il n'y a pas beaucoup de piraterie dans les eaux de Tampa Bay ; en tant que port important de marchandises, les mégacorpos s'intéressent au fait de voir la marchandise entrer et sortir en sécurité de la baie. De nombreux pirates,



cependant, viennent toujours à Tampa pour revendre aux corps des marchandises obtenues ailleurs dans les Caraïbes.

• Muffin Man

• Beaucoup de cadres supérieurs et VIP des UCAS et d'Europe de l'ancienne école ont des résidences d'hiver à Tampa, ainsi qu'à Orlando et à Jacksonville. C'est la raison pour laquelle, ils ont tendance à avoir beaucoup d'influence politique dans les gouvernements municipaux et d'État.

• Seminole

Pensacola & Mobile

Pensacola & Mobile sont les principales bases navales des CAS. Contrairement à celle des UCAS, la Marine de la Confédération est une marine "d'eau douce", bâtie pour la défense d'un plan d'eau local. Elle emploie peu de bâtiments de guerre lourds et se sert principalement de frégates, de corvettes et de patrouilleurs. Le soutien aérien naval de la Confédération est en grande partie basé sur terre, principalement à Pensacola. Il comprend pourtant deux porteurs de 50.000 tonnes, pour les opérations aériennes offshore. L'un est stationné à Mobile, tandis que l'autre est à Charleston, en Californie du Sud.

Un point fort que la Marine de la Confédération possède est une force sous-marine importante. La Confédération a la plus grande force sous-marine au monde, à la fois en termes de sous-marins d'attaque conventionnelle et de sous-marins de missiles (conventionnels et à têtes nucléaires).

• Attendez une minute. Je pensais que la Confédération n'avait pas de bombardiers ?

• Sgt Pruitt

• Ce qui ne fait que montrer le peu de choses que tu sais, sergent. Quand les CAS ont fait sécession des UCAS, ils ont hérité de la plupart des sous-marins nucléaires des UCAS, ne laissant aux UCAS que les silos et les bombardiers basés à terre. Quand Edna Wallace est devenue présidente en 2048, elle a ordonné que les bombardiers soient mis en réserve dans le cadre d'une politique dérisoire de détente, mais après avoir entendu les nouvelles de l'explosion d'une charge nucléaire à Bug City, elle a annulé cet ordre en 2056 et les a remis en service actif.

• Subron 13

• Récemment, la Marine des CAS a développé un sous-marin capable de lancer des avions de combat, aussi bien pilotés qu'automatiques. Baptisé SSVN, il a un tonnage de 35.000 tonnes et peut transporter un groupe de 6 chasseurs. Aucun autre navire dans le monde n'a quoi que ce soit de ce genre, alors je soupçonne qu'il va y avoir quelques boulots dans la région du Golfe très bientôt.

• Kid Commando

LE TEXAS

Je peux résumer le Texas en deux mots : impasse mexicaine. Situé sur une frontière très volatile avec Aztlan, le Texas connaît une situation très semblable à celle de l'Allemagne de l'Ouest pendant la Guerre Froide - deux forces hostiles s'observant mutuellement par-dessus une étendue de sable, défiant l'autre de faire le premier mouvement.

• La situation est pire à l'extrémité de la frontière Texas-Aztlan. Sur le front à l'extrême est, l'étendue entre Austin et Corpus



Christi est une zone de guerre en puissance dont les deux côtés s'enterrent dans des fortifications retranchées. Le front extrême ouest, entre Odessa et El Paso, grouille constamment de véhicules, hélicoptères et t-birds de cavalerie de combat fusant de part et d'autre le long de la frontière. Le milieu de la frontière est étrangement calme, aucun des deux côtés ne montrant plus d'une poignée de véhicules de patrouille. Cela a fait de San Angelo une sorte de refuge pour contrebandiers, car les contrebandiers venant de Denver y font un arrêt avant de se disperser à la frontière.

• Diamondback

• L'armée de la Confédération a une très forte présence au Texas pour des raisons évidentes. En dehors d'observer la frontière à la recherche de signes d'un mauvais coup azzie, l'armée envoie également des équipes de forces spéciales dans le Texas occupé par l'Aztlan pour assister, entraîner et conseiller les groupes miliciens et rebelles opérant derrière les lignes.

• Texas 2-Step

"El Paso : Ne jamais se rendre. Ne jamais oublier. Ne jamais pardonner."

Dallas/Fort Worth

Bien que les Texans revendiquent toujours Austin comme leur capitale, les politiciens et les bureaucrates se réunissent dans la capitale provisoire à Dallas. La conurbation DFW a explosé en taille ces trente dernières années, grâce aux réfugiés fuyant l'Aztlan. La plupart se sont installés à Fort Worth, qui n'a pas bien tenu le coup face à l'énorme afflux. L'industrie légère, en particulier la fabrication d'électronique industrielle et de composants, soutient l'économie de la conurbation.

• Avec les récents revers qu'Aztlan a subis, le paysage politique a considérablement bougé au Texas. Les Démocrates du Sud et les Conservateurs du Sud ont perdu beaucoup d'électeurs, tandis qu'un nouveau policlub - les Fils d'Alamo - s'est élevé en popularité. Les FA demandent une invasion immédiate pour reprendre le territoire perdu pendant que les Azzies sont momentanément vulnérables. Jusqu'ici, les CAS ont résisté à de tels appels; les Azzies sont peut-être dans une mauvaise période, mais ils sont encore dangereux. Le gouverneur républicain Theresa Vasquez, cependant, a activé plus d'unités de la Garde Nationale et introduit une législation pour doper le budget et le rôle des Texas Rangers.

• Texas 2-Step

"El Paso : Ne jamais se rendre. Ne jamais oublier. Ne jamais pardonner."

• Les FA ne se contentent pas de revendiquer le territoire cédé aux Azzies. Ils appellent aussi à la sécession d'avec les CAS pour former une République indépendante. Jusqu'ici, personne n'a pris leur revendication d'indépendance au sérieux et les FA sont assez malins pour ne pas mettre en avant la question. Mais les FA ont recruté en masse, ce qui alarme les politiciens et au Texas et dans les CAS.

• Riggs

Austin

Si la situation du Texas peut être comparée à celle de l'Allemagne de l'Ouest pendant la Guerre Froide, alors Austin est la ville divisée de Berlin. À la place d'un mur, cependant, le Colorado sépare les deux moitiés de la ville, les CAS occupant

le nord et les Azzies tenant le sud. Seul le pont de l'I-35 relie les deux moitiés, Checkpoint Charlie de cette ville divisée.

• Les Texans font grand cas de la moitié d'Austin captive des Azzies, mais en réalité les Azzies ont pris la plus mauvaise part. La majeure partie de la ville, y compris la zone du centre ville et les districts industriels de valeur, est située au nord de la rivière. La moitié sud détenue par les Azzies n'est principalement que des quartiers de revenus modestes qui sont un labyrinthe pour la guérilla de la résistance, soutenue principalement par les Fils d'Alamo. La seule chose digne d'intérêt que les Azzies possèdent est la base aérienne de Bergstrom, mais la guérilla de la résistance et de multiples emplacements de MSA y maintiennent la plupart des avions cloués au sol.

• Honcho

• Austin est aussi le quartier général de cette corporation que nous autres shadowrunners connaissons tous trop bien : la Lone Star Security Services, Inc. La Lone Star possède pratiquement la moitié confédérée d'Austin, en gros de la même manière qu'Ares possède la majeure partie de Détroit.

• X-Star

• La cellule des Fils d'Alamo à Austin ne s'entend guère avec la Lone Star. Les deux ne se battent pas vraiment, avec les Azzies menaçant juste de l'autre côté de la rivière, mais ils ne coopèrent pas non plus. Les hommes de patrouilles de la Star harcèlent régulièrement des membres connus d'Alamo et les Johnson d'Ares savent qu'ils peuvent compter sur les FA pour interférer ou assister des shadowrunners opérant contre la Lone Star.

• Diamondback

LA FRONTIÈRE DES UCAS

Pas aussi chaude que la frontière azzie, la frontière entre les CAS et les UCAS n'est néanmoins pas un endroit sympathique. Les vieilles rivalités ont la peau dure, particulièrement dans la région du nord de la Virginie. De nombreux contrebandiers profitent de la division pour faire de la petite contrebande.

Le Missouri

Quand la question de la sécession se posa aux électeurs du Missouri lors des élections de 2034, les votants se sont coupés en deux parts égales, presque au vote près. Après une bataille initiale entre les UCAS et les CAS nouvellement séparés, les deux nations se sont mis d'accord pour couper le Missouri en deux. Tous les comtés en travers ou au sud d'une ligne tracée entre le Comté de Jasper et le Comté de Jefferson (juste au sud de St Louis) devint l'État confédéré du Missouri du Sud (avec Springfield comme capitale d'État).

Avec le récent changement dans le climat politique de la Confédération, cependant, la question de la séparation est revenue hanter les deux moitiés du Missouri. Il y a eu de chaudes discussions à la fois à Springfield et à Jefferson City à propos de réunification, mais les deux partis se sont heurtés à une opposition acharnée. Et les UCAS et les CAS gardent un profil bas, lâchant des déclarations dans lesquelles ils affirment vouloir respecter le souhait des habitants locaux, quels qu'ils soient.

• Ben tiens. La CIA a infiltré Springfield pour fournir un soutien officieux aux policlubs de réunification et décourager tout séparatiste potentiel d'exprimer son opinion. En dépit de ce

qu'ils disent, les UCAS veulent vraiment voir le Missouri réuni - mais uniquement comme État des UCAS.

• Shomi

• Ils vont au devant d'une mauvaise surprise, alors. On parle d'une sécession du comté de St Louis du Missouri pour rejoindre ses voisins confédérés dans le Missouri du Sud. Étrangement, ce mouvement séparatiste n'est pas piloté par le DSI (bien qu'il le soutient, j'en suis sûr), mais par l'underworld de St Louis! St Louis se situe à la jonction de nombreuses routes de contrebande et il y a beaucoup de contrebande locale entre les UCAS et les CAS. Un Missouri réuni (particulièrement sous l'égide des UCAS) menacerait gravement les échanges de contrebande de St Louis.

• St Louis Blue

Nashville

Music City est en train de devenir une étoile montante de la Confédération. Après que les Azzies ont pris une partie d'Austin et qu'Hollywood a fait sécession des UCAS, beaucoup de studios de spectacle ont commencé à se relocaliser à Nashville. Ici, la plus grande des étoiles montantes est TriVol Technologies, un producteur multimédia qui a investi dans tous les secteurs du spectacle. Selon les journalistes financiers locaux, TriVol cherche à acquérir LivingWord Productions, une

division d'Amalgated Studios produisant du simsense orienté spirituel. Si c'est le cas, TriVol pourrait se retrouver sur la corde raide à concurrencer les gros poissons de Toronto et LA.

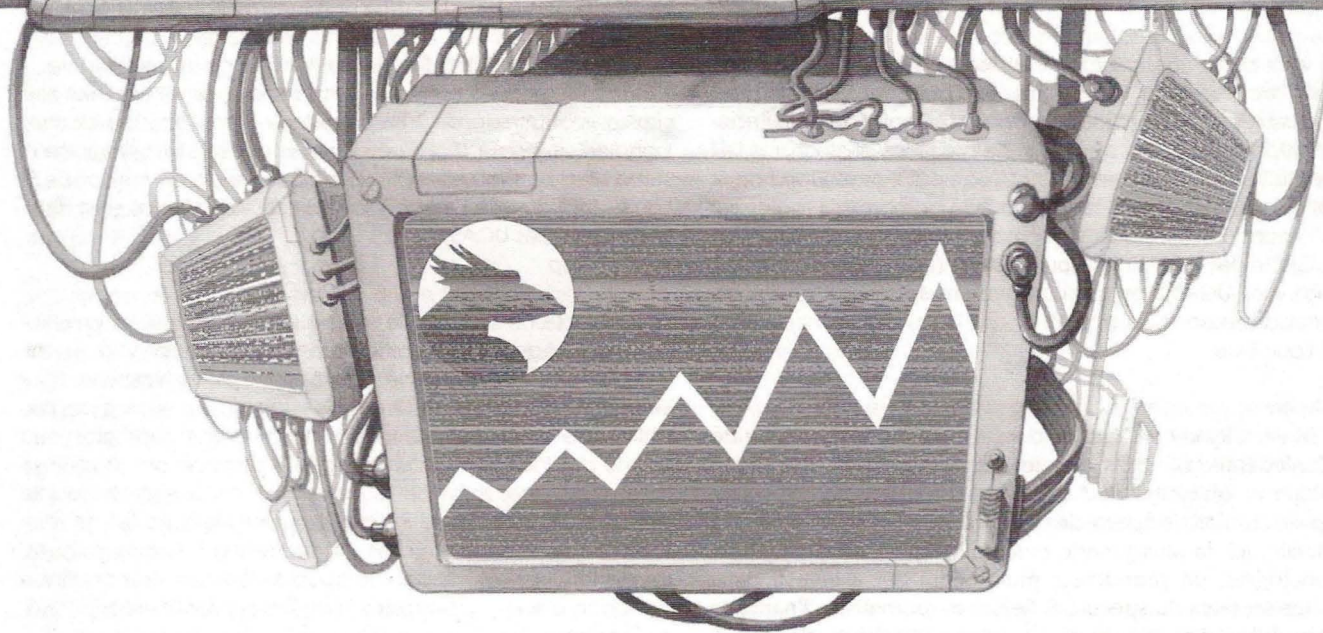
• L'empire de Nashville ne se limite pas au spectacle, il s'étend aussi dans son underworld, car Nashville est la plus grosse productrice de BTLs à l'est du Mississippi. Les contrebandiers chargent régulièrement des puces et les emportent, soit à Memphis (où elles prennent la route de contrebande St Louis - La Nouvelle Orléans) soit à Louisville (où elles sont distribuées dans les UCAS).

• Rockytop

• Les puces ne sont pas le seul vice de Nashville. La prostitution y sévit également, particulièrement en centre ville, en raison d'une faille dans les décrets de zonage de Nashville. Pour l'essentiel, elle prend la forme de maisons closes; les péripétitiennes sont rares. C'est un marché tellement gros que même des indépendantes à la petite semaine ont réussi à se faire une place, libres de tout syndicat. Ici, une grosse partie de la violence underworld tourne autour de batailles de territoire entre maisons closes concurrentes. Apparemment, même la CIA s'est mis dans le coup en ouvrant une boutique de façon à saisir les dernières "confessions sur l'oreiller".

• Cyprian

DENVER: LA VILLE DU TRAITÉ



Suite à l'arrêt prévu d'une certaine comète et à l'arrêt non prévu d'un certain dragon, Denver n'est plus la ville qu'elle était. À en juger par les rapports qui nous submergent, il fait un temps de chien pour les punks au sale caractère dans la Cité du traité. J'ai obtenu les infos que j'ai pu de sources en qui j'ai toute confiance, mais je ne peux pas en dire autant de tous les zozos qui ont rajouté leur grain de sel. Alors, avant que ma boîte aux lettres ne se remplisse de son lot de plaintes habituelles, je vais prendre quelques NERPS. Débrouillez-vous.

♦ Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 15:46:09 (PST)

par Crystal

Je ne vais pas vous saouler. Vous ne voulez pas entendre parler de l'histoire qui se répète, alors restons bref, d'accord ?

Voici la brève mise à jour sur qui dirige et comment tout ça fonctionne, pour ceux d'entre vous qui viennent de sortir d'hibernation. Le grand dragon Ghostwalker est dans la place et l'Aztlan n'y est plus. Le grand lézard blanc est apparu à Noël, a tabassé la ville pendant quelques semaines puis, d'une façon ou d'une autre, a convaincu les gens aux commandes qu'il était dans leur intérêt de le laisser diriger les choses. L'Aztlan n'a pas été d'accord, alors les CAS ont eu son secteur en cadeau de Nouvel An. En moins d'un mois, tout ce que nous considérons comme acquis à Denver a changé. Il y a une ville sauvagement nouvelle ici.

SOUS L'AILE DU DRAGON

Avant de couvrir chaque secteur, ne tournons pas autour du pot et parlons de ce que tout le monde veut entendre - la nouvelle structure du pouvoir. Jadis, Denver était une ville dirigée par un comité et ça se voyait. Avec Ghostwalker aux commandes, le gouvernement de la ville prend rapidement forme. Voici un bref aperçu de qui est quoi et pourquoi, alors attachez vos ceintures, gardez tout le temps vos bras à l'intérieur du véhicule et ne donnez pas à manger aux animaux.

LE CONSEIL DE DENVER

Le Conseil est composé d'un seul représentant pour chaque secteur: Elizabeth Kalheim (CAS), Jonathan Popé (Pueblo), Lucinda Gray Arrow (Sioux), Jeremy Falloon (UCAS) et William Huhuseca (Ute). Le Conseil prend encore les décisions concernant les affaires quotidiennes de la zone libre du Front Range (ZLFR) et applique les termes du traité de Denver. Depuis que, d'un coup de queue, Ghostwalker a mis le vieil immeuble en ruine, il se réunit désormais dans une salle du Conseil flambant neuve construite entre la quinzième et Arapahoe, en travers de l'immeuble du Denver Club dans le secteur UCAS.



HISTORIQUE DE DENVER

2019 : le traité de Denver déclare Denver et son territoire environnant - la zone libre du Front Range (ZLFR) - un État souverain, gouverné par le Conseil de Denver et divisée entre l'Aztlan, le Pueblo, les Sioux, l'Ute et les USA. Les unités militaires sont prohibées.

2023 : Marlene Weiss, représentante des États-Unis, se retire du Conseil de Denver. Les US créent une zone de défense autonome et murent leur secteur sous le prétexte de défendre leurs citoyens de Denver. Le reste de la ZLFR se balkanise.

2025-2027 : ainsi qu'annoncé dans le traité, de grosses parcelles de terrain sont rasées afin de réduire la taille et l'urbanisation de la ville (on parle "d'harmonisation de la terre"). Malgré cela, les Ruelles d'Aurora restent inchangées.

2034 : les CAS font sécession des UCAS et sont introduits à Denver.

2037 : le Refuge de Données de Denver fait son entrée dans les Ombres.

2043 : le contrat des services médicaux est accordé à DocWagon.

2055 : la succursale à Denver de la Fraternité Universelle est déconnectée et incendiée au FAE. La destruction de plus d'un tiers des Ruelles d'Aurora est qualifiée de dommages collatéraux.

24 décembre 2061 : Ghostwalker apparaît et commence son assaut sur Denver.

Janvier 2062 : Ghostwalker et le Conseil de Denver se rencontrent et Ghostwalker prend le contrôle de la ville. L'Aztlan est expulsé ; son secteur est donné aux CAS. La Force de Défense de la Zone est créée.

❖ La sécurité autour de l'immeuble de la salle du Conseil était stricte - il y avait une concurrence quotidienne entre les espions qui faisaient de leur mieux pour cacher des mouchards dans chaque coin et recoin. Bien que fonctionnelle, la salle n'est pas terminée et la sécurité est encore un peu trop dispersée pour couvrir tous les trous.

❖ Redford

❖ Jonathan Popé a fait courir le bruit de son éventuelle démission, mais il se peut que ce soit dû en partie aux pressions du Cercle kachina chez lui. Certains pensent qu'il était derrière la "retraite" de Maria Alonzo.

❖ Reid

Contrairement à avant, le Conseil n'est plus un tigre de papier sans moyen de faire respecter la politique qu'il vote. Les représentants semblent s'en rendre compte et prennent leurs devoirs avec moins de l'attitude cavalière de sit-com dont ils étaient coutumiers. Avec le retrait du secteur aztlan, la majorité est revenue à trois sur cinq comme prévu à l'origine par le traité de Denver. Cela signifie que les négociations d'arrangement et les alliances sont plus importantes que jamais.

Celui qui supervise tout ce bazar maintenant, néanmoins, c'est Ghostwalker. De temps à autre, le dragon siège aux réunions du Conseil, bien qu'habituellement il laisse ça à son représentant, Nicholas Whitebird. Même si l'intention annoncée est de se tenir au courant des agissements du Conseil, la rumeur dit qu'il s'assure que ses membres ne passent pas tout leur temps à se quereller à propos de telle ou telle question.

❖ Ça ne les empêche pas de le faire, cependant. Il y a une raison pour laquelle les réunions du Conseil diffusées sur la station tridéo la Voix de la Zone Libre ont une audience si élevée.

DENVER EN UN COUP D'ŒIL

Population : 3.911.000

Humains : 61 %

Elfes : 13 %

Nains : 5 %

Orks : 19 %

Trolls : 1 %

Autres : 1 %

Revenu par habitant : 22.500 ¥

Sans-SIN estimés : 15 %

Population sous le seuil de pauvreté : 30 %

Affiliation corporative : 36 %

Éducation :

Moins de douze ans : 20 %

BEPC : 50 %

Baccalauréat : 23 %

Doctorat : 7 %

Principales langues parlées :

Anglais : 83 %

Monnaie : nuyen (les secteurs utilisent la monnaie appropriée)

Couverture DocWagon : 100 %

Temps de réponse garanti : 10 minutes

Non seulement les reps sont de bons négociateurs, mais ils sont également de bons acteurs.

❖ Sterling

GHOSTWALKER

De nos jours, on ne peut plus parler de Denver sans mentionner Ghostwalker. Bien qu'il soit une force omniprésente dans la ville, il est largement en dehors de nos vies quotidiennes, faisant peu d'annonces et encore moins d'apparitions publiques. Qu'est-ce qu'il prépare, me demanderez-vous ? Personne ne le sait vraiment. Il y a beaucoup de bruits autour de ses divers arrangements officiels - chaque semaine j'entends dire qu'il a parlé avec telle personne ou usé de son poids dans tel secteur - mais rien ne tient debout. De nouveaux visages viennent en ville tout le temps, puis repartent le lendemain. Il prépare quelque chose, probablement un zillion de quelque chose, mais ça reste un mystère pour moi.

❖ Résultat, l'underworld de Denver est en constant état de fluctuation. Les alliances changent quotidiennement et tout le monde essaie de bluffer en prétendant que le dragon le soutient. Le statu quo dans le nouvel ordre de Denver n'a pas encore été défini et chacun brouille les pistes pour s'assurer de garder sa part du gâteau. Et c'est probablement tout ce que veut Ghostwalker.

❖ Link

❖ Avec tous les arrangements extérieurs que Ghostwalker a passés, beaucoup d'inconnus ont été rajoutés à la donne. Je connais des crasseux qui gagnent leur vie rien qu'en rôdant à l'aéroport, en suivant tout personnage un peu louche qui arrive en ville, puis en vendant l'info au plus offrant.

❖ Taxi

❖ Ghostwalker n'a pris que peu de décrets officiels, mais ils ont été énormes. Le premier établit le commandement et les

taches de la Force de Défense de la Zone, le deuxième interdit la contrebande et le troisième... ben, disons simplement que l'avenir des Ruelles d'Aurora s'est considérablement raccourci.

• Lara

Ghostwalker a établi un bureau de liaison qui s'occupe de ses affaires officielles avec le monde extérieur. Situé dans le Hub du secteur sioux sur la Dix-huitième et Curtis, en face de Pikes Place, c'est juste à un petit saut de la nouvelle salle du Conseil. Ce bureau gère tout depuis les affaires du Conseil jusqu'aux affaires de pétitions, une sorte d'ambassade du dragon.

• Ces pétitions sont arrivées en flot continu depuis que GW a ouvert ses portes. La plupart d'entre elles sont des requêtes d'aide ou d'intervention du dragon, quoiqu'occasionnellement quelques âmes intrépides essaient de vendre des informations ou de conclure des arrangements. Le dragon a fait quelques exemples rapides de gens dont ils pensaient qu'ils lui faisaient perdre son temps - comme le pauvre troll qui sert maintenant de gros cale-porte en pierre peut en attester. Si vous voulez demander une faveur à Ghostwalker, assurez-vous de donner un joli pourboire.

• Faun

• Le bruit court que le Conseil Intérieur Manitou a envoyé une délégation à Ghostwalker pour lui demander, soit une reconnaissance, soit un soutien. Ma source croit que c'est pour la première raison, mais si vous voulez mon avis, je dirais que c'est pour les deux. Ils doivent parler pour et contre, pourtant, car j'ai eu au moins une offre d'emploi pour un travail louche en territoire CAM.

• Quinn

Des groupes pro-Aztlan, souffrant depuis qu'ils ont été délogés de force, profèrent régulièrement des menaces contre le bureau. Aucun n'a encore été assez courageux pour tenter quelque chose. Des ajouts confortables comme une clôture de cinq mètres de haut, surmontée de monofilaments, des chausse-trappes anti-pneus, des gardes de la Force de Défense de la Zone équipés de balles perce-blindage, des fenêtres anti-explosion et des scanners jusqu'au cou sont peut-être ce qui les décourage.

• Ces menaces ne pèseront pas lourd. J'ai jeté un œil aux protections magiques là-bas. Sauf si tu es un autre dragon ou si tu as une tête nucléaire tactique sous la main, tu perds ton temps. La majeure partie de la protection est sous la forme de divers esprits : élémentaires, esprits de la nature, esprits des éléments et ainsi de suite, tous terriblement loyaux envers Ghostwalker.

• Psyche

Nicholas Whitebird

Le porte-parole ambulant du lézard est tout autant bouche cousue que son patron. Je suppose qu'il n'a pas besoin de parler fort pour transmettre les désirs du dragon - lorsqu'il ouvre la bouche, tout le monde autour s'arrête et écoute. Il doit avoir un lien direct dans la tête de Ghostwalker, ou alors le dragon est assez malin pour anticiper les situations possibles et entraîner l'homme à répondre à chaque possibilité.

On ne voit pas beaucoup Whitebird hors de la salle du Conseil, mais lorsque c'est le cas, il ne s'embarrasse pas de

détails de sécurité. Je suppose qu'il est assez confiant dans les pouvoirs du dragon ou en ses propres capacités pour ne pas s'inquiéter, mais j'ai entendu plus d'une personne remarquer quelle cible d'enlèvement tentante il fait.

• Whitebird est un code, mais j'en ai la clé. Il est né en juin 2030 et a grandi à Boulder. Dans les années 2039, le Guide - cet étrange chaman urbain du secteur ute - obtint des parents du garçon qu'il devienne son élève en échange d'une aide pécuniaire car ils étaient sans-SIN. Si vous voulez plus d'infos, envoyez-moi quelques nuyens ; je ne vais pas poster le tout ici pour rien.

• Priest

LE DÉPARTEMENT ADMINISTRATIF

Tandis que le Conseil prend les décisions, ce sont les bureaucrates planqués du Département administratif du Front Range qui détiennent l'autorité directe sur les citoyens de cette ville. Depuis que Ghostwalker a pris le pouvoir, le personnel de ce département a subi une coupe sombre, passant d'approximativement dix mille personnes à juste moins de six mille.

• Ce qui est aussi connu comme l'élimination des espions d'Aztechnology ou comme le nettoyage par le vide. J'ai entendu dire que l'amie de Ghostwalker, cette demi-portion naine, était l'exécutrice. Gervaise Brooks, un vieil administrateur qui eut l'entière bureaucratie à sa botte pendant de nombreuses années, a brillé par son absence depuis qu'Aztlan a été viré. Je suppose que nous savons tous maintenant à qui allait vraiment sa loyauté.

• George

Le Département supervise tous les services qui maintiennent la ville opérationnelle, des budgets au système sanitaire. À l'exception de l'impôt sur le revenu, cependant, tous les services sont en fait assurés par des ressources externes. Par exemple, DocWagon gère les questions des urgences et des soins médicaux ; BIF Inc. s'occupe de la propreté ; l'énergie est gérée par la centrale nucléaire à fusion de Pueblo à Greenland et Front Range Transit International exploite le maglev.

• Tous les runners fous avec un SIN légitime, devraient savoir comment fonctionne l'impôt sur le revenu de la zone libre. C'est très simple : déterminez vos ressources, multipliez par 15% et envoyez cette somme immédiatement au service de l'imposition et du revenu. Les impôts nationaux non seulement ne s'appliquent pas ici, mais ils sont illégaux. Attention quand vous partez, cependant, car d'où que vous veniez, tout impôt sur le revenu qui s'applique à cette nation est immédiatement dû.

• The Chromed Accountant

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

• Il y a une incitation à payer ses impôts à temps et complètement - seulement les citoyens en règle avec le fisc ont droit aux services de Base DocWagon gratuits fournis par la ZLFR. Si vous voulez être mieux couvert, vous devez payer de votre poche le plein tarif pour le service que vous voulez - pas de remise.

• Doc

Le Conseil corporatif pueblo détient le contrat de la Matrice de Denver. Il a approximativement trois douzaines de



serveurs principaux de pointe en réseaux qu'il utilise pour alimenter des dossiers sur tous les résidents de la ZLFR, mais il a été forcé de céder un peu d'accès à Ghoswalker et au Conseil. Il a aussi amélioré et réorganisé le système lourd, en prenant certaines de ses CI super chaudes faites maison et en les saupoudrant partout dans le réseau.

Il fut un temps où si vous vouliez vous introduire dans les dossiers du Département, tout ce que vous aviez à faire était de *cracker* la couche extérieure. Maintenant, vous devez progresser plus précautionneusement.

Grid Reaper

LES FORCES DE DÉFENSE DE LA ZONE

Lorsque les membres du Conseil redressèrent le traité, Ghostwalker leur demanda de créer une force de défense de la zone (FDZ), une présence militaire permanente en cas d'attaque extérieure. La FDZ est composée d'unités prêtées par les cinq nations du Conseil ; les unités effectuent une rotation de façon à servir pendant un an dans la FDZ. La structure de commande de la Force est également prêtée, bien que sur une base plus permanente et après avoir obtenu l'accord de Ghostwalker.

Une rumeur, non confirmée, dit qu'un officier ute s'est avéré être un espion d'Aztechnology sous couverture. Les Jaguars azzies ont certainement dû essayer de placer des infiltrateurs par tous les moyens à leur disposition.

Argent

La FDZ gère certaines fonctions spéciales de "police". En plus de garder le Département administratif et les bureaux du Conseil, elle supervise toute investigation

ou dispute multi-secteur et a également pour tâche la prohibition de la contrebande. Des troupes de la FDZ sont stationnées dans chaque aéroport important, en plus des bases établies pour elles à Fort Carson et à l'ancien arsenal de Rocky Mountain (une bonne chose qu'il ait été nettoyé, hein ?). Elles patrouillent aussi dans la limite extérieure de la ZLFR et sur l'I-25.

Notez bien. Les Zonies sont la seule force de sécurité qui peut poursuivre vos fesses de secteur en secteur.

Josie Cruise

Jusque-là, la FDZ a fait une jolie démonstration de front uni, mais un arrangement comme celui-là créé obligatoirement des problèmes. Il y a de vieilles rivalités entre chaque groupe et ce n'est qu'une question de temps avant que les hostilités ne se déclenchent. J'ai hâte d'être au jour où une quelconque unité sioux en service pour la FDZ dans le secteur UCAS sera ivre et déclenchera une bagarre. Ou imaginez une situation plus difficile, comme un contrebandier qui passe en fraude la frontière et attire un paquet de tirs croisés. Il se peut que des runners puissent utiliser une situation comme celle-là à leur avantage.

Traveler Jones

Je doute qu'une dispute dure longtemps avec le colonel UCAS David "Juggernaut" Benjamin en charge de la FDZ. C'est un gros char de combat en guise de commandant, au visage de pierre et implacable, qui ne tolère pas la bêtise. Les disputes ont une façon de se résoudre d'elles-mêmes en sa présence.

Windsinger

ENVOYEZ LES DRAGONS

Je suppose que si vous êtes en train de lire ces lignes, c'est que vous songez à venir à Denver, légalement ou non. Tous les SINEurs atterrissent sur l'un des nombreux aéroports, comme Stapleton (UCAS), Denver International (Sioux) ou Lowry (CAS). Une foule de plus petits aéroports fournissent un service de taxi aérien dans la conurbation. Il y a aussi la route touristique, alias Autoroute 87, qui devient l'Interville 25 dans la ZLFR. L'I-25 est une zone de démarcation jusqu'à ce qu'elle atteigne le secteur CAS, ce qui signifie que c'est un "territoire international" - seule la FDZ a autorité ici.

Dans la ville, conduire est un calvaire car des frontières de secteur coupent la plupart des routes. La plupart des gens contournent le problème en utilisant le train maglev et le service de métro rénové.

Le Conseil a ordonné l'achèvement de l'expansion du métro qui avait été abandonnée il y a des dizaines d'années, ajoutant deux nouvelles lignes et rouvrant de nombreuses stations qui étaient fermées suite à des disputes de frontières de secteurs. D'abord, ils doivent évacuer les habitants de ces vieux tunnels ; si vous avez de l'expérience avec les paranimaux, le Département administratif recrute.

Darwin

Pendant que vous êtes en bas, dites à tous ces dingues d'Aztilan qu'ils doivent partir. Je n'ai pas eu un moment de paix depuis qu'ils sont en bas à cause de leur racket.

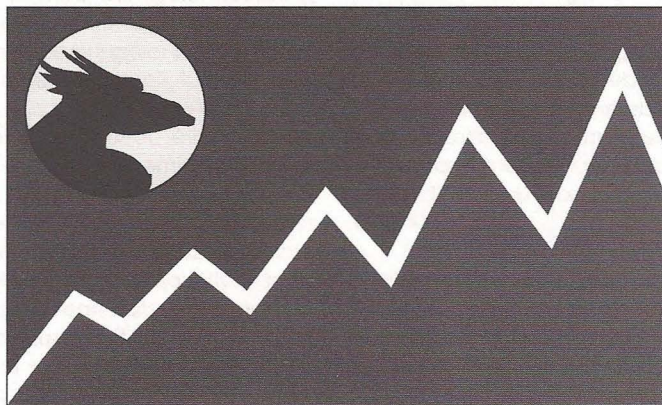
Moleman

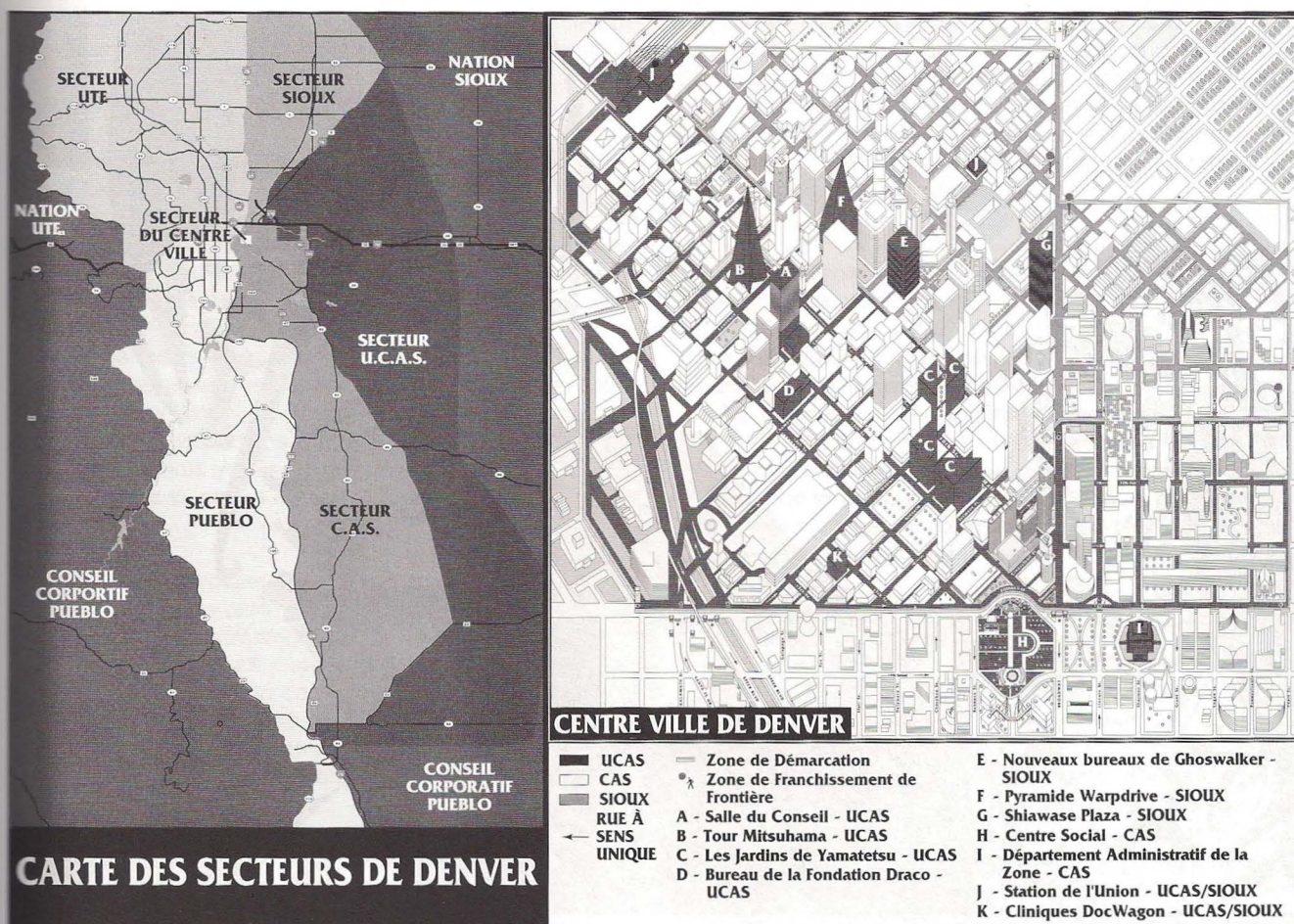
Quiconque se déplace à Denver doit s'arranger du fouillis de la sécurité des douanes et frontalière de chaque secteur. Le franchissement de frontière n'est autorisé qu'à quelques points de contrôle stratégiquement situés et seulement quelques-uns d'entre eux autorisent le trafic automobile à passer. Soyez préparés à voir votre identité vérifiée, votre corps scanné et votre couverture grillée. Les voyageurs peuvent demander des Cartes de Passage de Grand Voyageur qui permettent de passer rapidement les points de contrôle.

Les porteurs de Cartes de Passage sont tout de même scannés et chaque carte transmet l'identité de l'utilisateur aux senseurs, donc vos mouvements sont enregistrés. Mais si vous pouvez en extorquer une, ces joujoux sont votre ticket pour moins de harcèlement.

Rush

Pour ceux qui se moquent des méthodes conventionnelles de déplacement, voilà le topo. Les collines avancées





disséminées dans le Front Range des Rocheuses sont ce qui fait de la ZLFR la capitale des t-birds du continent. Bien que Ghostwalker ait annoncé des mesures strictes contre la contrebande et lâché les chiens de la Zone, il y a toujours plein d'affaires ici pour les coyotes et les passeurs en t-bird.

● Ghostwalker n'a rien contre la contrebande, tant qu'on lui donne sa part et qu'on n'est pas lié avec les Azzies. Je suis passé droit au travers de VBA de la Force de Défense de la Zone avec un signe de la main, tout ça parce que j'ai donné mes 10% au lézard au pouvoir, tandis qu'un nouveau bleu s'est crashé en flammes parce qu'il transportait une cargaison de munitions pour les rebelles azzies.

● Zak

● La contrebande ne mourra jamais à Denver. L'environnement est tout simplement trop lucratif. Une caisse de *Cal Hots*, qui sont légales en Ute, part à prix d'or à quelques pas dans le secteur UCAS, où elles sont illégales. C'est bien simple, Denver profite et survit grâce à l'économie souterraine - Ghostwalker le sait, donc ses "mesures strictes" sont juste destinées à clairessemer la bande et à la rendre rentable.

● Link

La sécurité frontalière diffère de secteur en secteur, donc les méthodes pour l'éviter aussi. Toutes les zones de démarcation ont un no man's land couvert de fils tendus, de senseurs et de mines dissimulés et sont clôturées avec des grillages électrifiés ou des murs barbelés. En raison de l'expansion du secteur CAS, ils ont maintenant quelques murs de

plus à couvrir. Ils ont fait péter quelques matrices de senseurs et des drones en attendant, mais jusqu'à ce qu'ils aient plus d'hommes, reste trouée aux mites. Le Pueblo est très efficace, mais comme les CAS, il doit s'en remettre davantage à la techno qu'à des hommes depuis qu'il a pris LA. Les zones de démarcation sioux sont patrouillées par des hommes à pied, des ACV Sikorsky-Bell et des drones Microskimmer. Si c'est le secteur UCAS que vous voulez, évitez-le la nuit sauf si vous voulez vous retrouver en face de leurs tueurs silencieux, des bergers allemands. Comme les Sioux, ils ont également des Yellowjackets, alors assurez-vous que vos CCME soient à fond. La sécurité Ute est davantage orientée vers la magie que les autres, employant des esprits veilleurs, des élémentaires et des esprits de la nature avec des Citymasters et des LAV en soutien.

● La sécurité magique en Ute a des hauts et des bas, car certains esprits ne voient apparemment aucun mal à jouer les messagers pour Ghostwalker alors qu'ils sont supposés être en patrouille à la frontière. Le même problème a touché la sécurité dans certaines corpos locales.

● Firelight

● Certains contrebandiers maintiennent une salle à accès payant très bien cachée dans le Nexus avec une carte de secteur à jour. Elle comporte tous les derniers renseignements sur les senseurs hors-service, où sont quelles patrouilles, quand les gardes corruptibles sont en service etc. Ça vaut largement la peine de la trouver.

● Rigger X



Une dernière chose pour vous étrangers : Denver n'est pas appelée la Ville à Un Kilomètre et Demi de Haut pour rien. Quand vous viendrez, attendez-vous à être fatigués plus vite en raison de l'altitude. Attendez-vous à des maux de tête et à des difficultés pour dormir. Buvez beaucoup de liquides (mais pas d'alcool, il fait effet plus vite) et ne prévoyez pas d'opérations requérant un sprint d'un kilomètre et demi avec un scientifique extrait sur le dos.

LE SECTEUR CAS

par Delta Juliet

Les CAS ont subi le plus de changements de tous les secteurs de la ZLFR. Non seulement nous avons beaucoup d'anciens citoyens et d'hommes d'affaires d'Aztlan à intégrer, mais le climat politique et social changeant dans les CAS a eu quelques effets boule de neige. Bianca Cuthbertson, l'administratrice actuelle du secteur CAS et une idéologue de la Coalition des Vrais Américains, revendique le crédit de l'absorption du secteur azzie par les CAS. Les Vrais Sudistes, conduits par le traditionaliste Reginald Delaney, défient chaque pas que fait Bianca, l'accusant de traiter avec des dragons et de jouer sur la peur et la méfiance de la personne de la rue à l'égard de Ghostwalker (facile à faire, étant donné ses actes de violence). Ce conflit a créé une division stricte parmi la population du secteur CAS.

❖ L'équipe de Delaney ne cesse de lancer des allégations et des supputations sauvages à Bianca, s'imaginant que quelque chose finira bien par coller. La dernière calomnie

l'accuse de détourner l'argent de l'aide aux GRIMÉS (sujet déjà chaud) au profit des gangsters Koshari, leur permettant ainsi de répandre leur influence hors du secteur pueblo.

❖ Io

❖ Ils ont raison sur la destination de l'argent, bien que Bianca ne soit pas la personne qui a ordonné cette maline fraude financière.

❖ Southern Cross

Malgré les bouleversements, l'économie de notre secteur est en progression constante - fierté des CAS signifie confiance du consommateur, comme disent les rigolos du marché. Des compagnies recherchant des opportunités de croissance profitent pleinement de la situation. Saeder-Krupp a reçu le feu vert pour prendre le contrôle de l'ancien immeuble d'Aztechnology avec une option pour construire, soit ici, soit ailleurs dans le secteur plus tard.

❖ Ce n'est pas simplement Saeder-Krupp, il s'agit de S-K Prime. Cela signifie que Lofwyr et ses assistants personnels garderont un œil attentif sur ces bureaux. Je suis juste inquiet des ramifications que Lofwyr, plongeant ses serres dans le bassin de Ghostwalker, va susciter. Aucun des deux n'est ce que j'appellerais des personnalités de type B.

❖ Fastjack

❖ Ares Arms reconstruit également les installations qui ont été endommagées lors de l'attaque de Ghostwalker et en profite pour améliorer la sécurité. Ça a déclenché une nuée de runs,



car tout le monde semble penser que c'est le bon moment de trouver une faille dans la sécurité d'Ares. La plupart ont été des échecs retentissants.

• Nightfire

Wuxing s'est aussi installée, en achetant le lieu où le teocalli d'Aztec se dressait dans le passé. Avant qu'elles ne puissent construire, cependant, elle aura besoin de déblayer les décombres qui jonchent l'endroit depuis que le teocalli a été démoli. Jusqu'à maintenant, personne n'avait eu le temps ou l'argent de le faire.

• Il y a une raison à ça - l'endroit est maudit. Ou pour le dire en des termes que mes camarades mages comprendront, l'espace astral est ici désagréable et violent, causant des accidents qui, quand ils ne sont pas presque ratés, sont horriblement sanglants. Après les premières tentatives pour nettoyer les ruines, personne ne voulait toucher à cet endroit.

• Espiritu

• Il se peut qu'il se passe au moins un an avant que le site ne soit dégagé. Même alors, aucune construction ne commencera jusqu'à ce que Wuxing ait purifié le fengshui de la zone. La question est de savoir si elle utilisera ses propres wujens, ou si elle en engage dans la communauté locale à Chinatown. Dans les deux cas, l'activité des Triades crève le plafond par anticipation; la concurrence pour de nouveaux territoires est rude entre le Lotus Blanc, le Triangle Doré et le Dragon Rouge.

• China Doll

• La rivalité entre les Dragons Rouge et le Triangle Doré est factice - les deux groupes servent le même maître.

• China White

Si vous cherchez à faire des affaires, allez du côté de Rock Solid, c'est toujours le premier repère de runners, malgré le système sonore fracassant les oreilles. Si vous cherchez un marché de viande, le nightclub Goodfriend est le principal endroit où vous pavaner. En fait, ils ont ouvert un deuxième endroit en plein milieu du centre ville, attirant de jeunes costards qui recherchent une affaire un petit peu risquée. Si vous cherchez de la nourriture Aztlane, vous n'avez pas de chance. Le propriétaire et la clientèle de Cinampas ont été déportés et le Serpent's Feather a été détruit après une altercation spectaculaire entre le propriétaire, le frère du propriétaire et Ghostwalker. La rumeur raconte que les deux serpents à plumes ont eu une querelle de famille, forçant Ghostwalker à intervenir. En conséquence les deux en ont payé le prix.

Avec tout ce qui est en train de se passer, Knight Errant, qui fournit la sécurité du secteur, a été très occupé. L'armée des CAS assiste ici et là, mais son rôle est de finir ce qui a été commencé, après quoi elle partira. C'est supposé arriver en octobre, donc Knight Errant a commencé à recruter plus de personnel, en particulier ceux qui ont des compétences spécialisées. Soyez aux aguets, parce qu'il y a plus d'opportunités à saisir que vous ne pouvez en toucher avec un silvergun.

LOS ESPEJOS

Malgré tous les efforts des CAS et de Ghostwalker, quelques nationalistes d'Aztlan et d'employés d'Aztechnology ont échappé à la déportation. Se glissant entre les mailles du filet, ils ont mis sur pied une cinquième colonne de résistance. Cette opération discrète, surnommée Los Espejos, est encore en train de construire sa force.

• En clair, ce sont Les Miroirs, nom donné d'après Tezcatlipoca ou Miroir Fumant. Ils sont conduits par un cuachicqueh, ou Quachic, guerrier venant du cercle guerrier de l'Aigle; vous pourriez le reconnaître, puisqu'il poste généralement ici en tant que Eagle Warrior ou Guerrero del Águila. Je pense que l'invasion l'a un peu détraqué, car il a pris avec lui un mauvais esprit de sang allié qu'il appelle Carmesi.

• Firelight

• Fumée et miroirs. (Hah!)

• Bung

Jusqu'ici, la plupart des dissidents recrutés dans Los Espejos viennent de l'université d'Anáhuac. Quand l'Aztlan a été jeté, on a donné le choix aux étudiants et aux membres de la faculté d'Anáhuac: rester et ouvrir l'université au public, ou bien fermer et rentrer chez eux. La plupart ont choisi de rester, bien que la vieille garde de l'université ait été mécontente de cette politique de porte ouverte, de tous ces nouveaux étudiants et de cette nouvelle faculté.

• Anáhuac était plus ou moins un camp d'entraînement d'Aztechnology, presque entièrement financé par la corpo. L'école avait presque un statut de niveau d'élite, maintenant noyé sous les vagues des nouveaux étudiants.

• Regicide

• Beaucoup de nouveaux étudiants d'Anáhuac sont contents d'être ex-aztlans et sont des supporters de groupes rebelles comme La Venta et la Flamme de la Liberté. Depuis que le conflit du Yucatán s'est aggravé, le nombre de zapatistes dans les lycées a grandi et ils se sont occasionnellement opposés aux supporters de Los Espejos. Ces rencontres remarquablement courtes et violentes sont très rapidement étouffées.

• Lara

LE SECTEUR PUEBLO

par Hawkeye

Le secteur pueblo est le secteur le plus corporatiste et le plus efficace de la conurbation de Denver, parce que mec, les choses se passent *ici*. Bien sûr, il reflète principalement ce qui se passe à la maison au CCP, donc ce qui s'applique là-bas s'applique aussi ici, d'une façon ou d'une autre. Pour ça, vous pouvez remercier le Cercle kachina. Malgré le relâchement de son emprise au pays, il s'est bien enraciné ici. Il est de notoriété publique que Juanita Iglala, la présidente et directrice générale du secteur par intérim depuis que Julio Caron a démissionné, en est membre - comme le sont la plupart des candidats à la présidence.

• Un candidat, Miguel Carreras, a été un opposant discret. C'est un Hopi du Cercle kachina (son grand-père a participé à la Grande Danse Fantôme) qui est revenu de ses illusions après les récents fiascos entourant le départ en retraite de María Alonzo et l'assassinat d'Estefan. Ajoutez à ça l'expansion de l'activité du Koshari et il est facile de voir pourquoi sa voix s'est davantage élevée à mesure que l'élection approche. Comme le scrutin est géré de la même manière dans le secteur pueblo qu'il l'est au CCP, il n'y a aucun moyen de dire s'il gagnera ou non.

• Prairie Dog



● En parlant des Koshari, leur récente poussée a retiré le dernier doigt que la Mafia avait à Denver. La Mafia a pris coup après coup ici; c'est comme si chacune de ses sphères d'influence avait été ciblée. Tout ce qu'il lui reste est le jeu et les stupéfiants et encore de façon mineure. Elle prend même les paris sur les élections, si vous pouvez croire ça.

● Hammer

● C'est seulement dans le secteur pueblo, Hammer. La Mafia est plus imposante dans les secteurs UCAS et CAS, où elle est principalement en concurrence avec le Yakuza dans le biz de la prostitution. Ils laissent tout ce qui est simsense et le cyber et bioware illégal aux Triades et (maintenant) aux Koshari. La compagnie de transport et d'import de la famille Casquilho pourrait subir un revers en raison de l'interdiction de Ghostwalker sur la contrebande, cependant.

● Bronco Fan

Même avant que le CCP emporte le contrat de la Matrice de Denver, la grille du secteur était un bon exemple de mise en pratique de l'efficacité du Pueblo. Conçue pour avoir l'air d'une place de marché, chaque "rue" concerne un type d'affaires; vous ne trouverez pas Tablelands Restaurant la porte à côté de Tablelands Software. Dans cette architecture, chaque serveur peut encore être décoré individuellement. Et oui, les "business de ruelles sombres" sont littéralement dans des ruelles sombres.

● Comme le CCP détient maintenant le contrat de la Matrice de Denver, toutes les grilles de Denver sont lentement remplacées pour se conformer à ce concept.

● Grid Reaper

● Toutes les ruelles sombres ne contiennent pas de systèmes louches. Certains sont des portes dérobées vers un système légitime et d'autres sont des raccourcis vers une partie de la grille. Je crois que l'un d'entre eux est l'entrée du nœud privé de Ghostwalker et il se téléporte périodiquement.

● Fastjack

Et qui dit grille bien conçue, dit deckers talentueux. En fait, une partie de ce talent local pueblo vient d'une filiale de Tablelands, alors attendez-vous à être du mauvais côté de quelque nouveau code que votre adversaire est en train de tester sur le terrain.

● Il y a eu une progression constante du nombre d'otakus zuñi ici, comme dans le Pueblo. Ces otakus s'accordent raisonnablement bien avec ceux du Nexus, mais ils sont un petit peu réservés. Ils semblent davantage intéressés par le fait de regarder et de jouer que par toute autre chose, à l'exception d'un petit groupe qui traîne autour du système de l'Asile. Ne me demandez pas pourquoi, mais j'ai l'impression qu'ils attendent quelque chose.

● Holly

Sans surprise, la plupart des affaires dans le coin tournent, d'une façon ou d'une autre, autour de la Matrice. Deux des gros poissons sont HyperSense de Renraku et Simplex Software de Novatech. Ils aiment garder leur présence discrète; Renraku en raison du fiasco de l'arcologie de Seattle et Novatech parce que la méga affiche davantage son affiliation UCAS et qu'elle ne veut pas s'aliéner la population pueblo. Comme effet secondaire positif, les audits semblent se passer plus en douceur.

● Novatech a aussi un Nightingale's ici. Il fait un commerce actif de céphalowares de toutes sortes, des datajacks aux encéphalons, avec améliorations internes comme l'ossature renforcée et les alertes-par-choc venant juste derrière en deuxième position. La clé ici est d'être discret; même si ce que vous voulez faire est légal, si vous n'avez pas de SIN ou une part préférentielle, c'est mieux d'avoir beaucoup de nuyens avec lesquels graisser les bonnes pattes. Ils n'aiment pas avoir à appeler la PuebSec, car ça fait une publicité inconvenante, mais vous pouvez parier qu'ils le feront si vous faites trop de bruit. En fait, cette remarque vaut aussi bien pour le reste des corpos du secteur pueblo.

● Sterling

● Voilà quelque chose qui vaut la peine d'être mentionné: la PuebSec n'impose pas beaucoup de restrictions sur l'alcool et les simpuces jusqu'au niveau des Cal Hots. Mais si tu commets un crime sous l'influence de ces produits, mec, t'es foutu. Ils considèrent ça comme de la préméditation; tu as prévu de te défoncer, donc tu as prévu de commettre un crime. Et oublie les BTL, tant que tu y es. Celles-là sont très illégales et si t'es pris à dealer, compte sur une peine cinq fois plus dure que pour la simple détention.

● Bender

QUELQUES ENDROITS À DÉCOUVRIR

L'Institut Correctionnel de Lakewood, ou "La Taule" comme on l'appelle, est situé près de la Route 285 et du lac Marston. Quand le traité de Denver original a été signé, les États-Unis l'ont désaffecté. Il a été réaffecté quand le Pueblo a pris sa part de Denver. Sa rénovation n'en a pas fait un endroit enviable pour y passer du temps, alors gardez ça à l'esprit si vous deviez finir devant les tribunaux chamaniques.

Le Centre Médical de Fort Logan est un nom trompeur, car en fait, il s'agit maintenant d'une institution psychiatrique. Surnommée "l'Asile", c'est une zone bien entretenue, dont la sécurité se concentre davantage sur des gadgets dissimulés que sur des gardes visibles.

La rumeur dit que les deux endroits conduisent beaucoup de recherches sur le simsense sur des "volontaires" et qu'ils partagent les résultats. La recherche de "La Taule" en "pénologie simsense" n'a pas progressé jusque-là (imaginez de tirer 50 années difficiles en 50 jours), mais l'Asile a relevé quelques effets secondaires intéressants à leurs expériences, qui mettent les frankendocs dans tous leurs états.

● Poudre aux yeux. Les seuls "effets secondaires intéressants" viennent des simpuces que les Koshari passent en contrebande au personnel et aux pensionnaires. Les gens débranchés de force de leurs sims connaissent avec divers degrés de schizophrénie, qui vont de la catatonie à la paranoïa homicide. Sinon pourquoi le nombre des pensionnaires aurait-il augmenté?

● D. Thomas

Deux autres lieux méritent une mention: Fort Carson et l'ancienne académie de l'US Air Force. Fort Carson est maintenant une base de la Force de Défense de la Zone, ce qui signifie que la PuebSec est très occupée à garder un œil sur le personnel en "permission". La base est essentiellement un terrain d'entraînement et je connais au moins un arrangeur qui a déjà monté un trafic d'armes pour le marché noir.

C'est un secret de polichinelle dans les ombres que l'Académie est le foyer du Nexus, le premier refuge de données du

monde. Certains disent que les US n'ont pas tout emmené ni détruit mais je ne vous conseille pas d'aller jeter y un coup d'œil. Le Nexus a accru la sécurité quand ils sont partis ces dernières années depuis qu'un de leurs sysops a été extrait.

- On a vu, à plusieurs reprises, les troupes de la FDZ s'entraîner sur les terrains de l'Académie.
- Observer

• Ça se peut. Avec l'implication de SilveryK dans les affaires de la Fondation Draco, il n'est pas difficile maintenant de remonter les ficelles qui ont probablement été tirées pour permettre au Nexus de rester bien confortablement où il est. Un gentil petit échange de bons procédés: le Nexus installe le nœud de Ghostwalker, le fournit en données, aide le CCP à prendre le contrôle des grilles de Denver et laisse la FDZ utiliser une partie de son repère et en échange, il maintient le gouvernement loin de ses fesses et obtient une protection supplémentaire en cas de besoin.

- Firelight

• Les tribus d'otakus qui zonent aux abords du Nexus se sont agitées dernièrement, mais je ne sais pas pourquoi. C'est peut-être la proximité de troupes militaires ou quelque chose d'autre. Si j'ai bien compris, Bash a quelque chose à voir avec ça.

- Arclight

LE SECTEUR SIOUX

par Moraya

Il y a quelque chose que je dis toujours aux nouveaux venus dans le secteur sioux: défendez votre territoire. Encore plus qu'au pays, nous avons notre quota de "guerriers" ultra-bourrins et oui, qui agissent comme des gorilles. Aussitôt que vous montrez que vous ne marchez pas dans leur truc, tout d'un coup ils sont vos meilleurs amis. Il y en a dans presque toutes les tribus du secteur sioux, des Lakhotos aux Mohawks, alors ne vous attendez pas à ce que vos affiliations tribales vous sauvent les miches.

Nombre de ces tacherons aiment traîner au Hardpan; il est tenu par un ancien shadowrunner qui s'appelle de Raquel Sands. C'est sur la 54^{ème} avenue, entre l'usine de retraitement des eaux usées et le cimetière de Riverside et il a tendance à attirer quelques runners sioux intégristes. Et si ça ne vous suffit pas, il y a une autre raison d'être prudent: Eagle Security Services Inc. se fiche éperdument du cuberware de catégorie A. Les interfaces d'armes, les lames digitales et l'armure dermale sont populaires parmi ceux qui peuvent se les permettre.

• Ne mettez pas en question leur honneur en défendant votre territoire. Et quoi que vous fassiez, n'allumez pas une cigarette devant eux. Il est probable qu'on vous montre l'erreur de telles manières par la force. Fumer du tabac est un gros tabou social.

- Windsinger

• Collez-vous-la derrière l'oreille et fumez-la plus tard! Bwah-ah-ah!

- Bung

• L'interfaçage est aussi populaire par ici car l'ICV entre dans la catégorie A. Ça veut dire que la concurrence est rude.

Vous avez donc intérêt à être, soit très bons, soit bons dans autre chose de plus.

- Josie Cruise

LE HUB SIOUX

Le truc le plus étrange à propos du secteur sioux est le Hub. Le Hub est une partie non contiguë des secteurs sioux et UCAS, couvrant un bon morceau de la zone du centre ville. En d'autres termes, c'est un îlot entièrement entouré par le secteur CAS et partagé entre les UCAS et les Sioux. Il suffit de dire que le Conseil ne voulait pas laisser le centre ville de Denver uniquement entre les mains des Azzies, alors il s'est engagé dans un tracé frontalier créatif.

En plus du bureau de liaison de Ghoswalker, le Hub sioux est également le siège de la pyramide Warpdrive, connue auparavant comme la pyramide FTL. Avant que Richard Villiers ne puisse sécuriser la propriété de FTL pendant le crash boursier du Lundi Blanc en 59, Steve Ridgmont l'a pris sous l'égide de Warpdrive Systems en utilisant le restant de l'argent donné par le testament de Dunkelzahn. C'est la première et unique fois à ma connaissance que Villiers a été déjoué.

• Ou alors, il laisse simplement les gens le croire. Il s'agit de Villiers, vous vous rappelez? Il doit parfois paraître moins brillant pour prendre son adversaire au dépourvu...

- Lara

• Peut-être bien. Villiers a encore FTL Matrixware, la filiale que Fuchi a créée lorsqu'elle a pillé FTL Technologies. Pourquoi aurait-il besoin de l'immeuble? C'est, au fait, une question que je me suis posée, en particulier depuis que Villiers a visiblement commencé à courtoiser Ridgmont.

- The Marketeer

• Si les affaires, en particulier la contrebande, vous amènent au Hub, prenez une chambre au Comfort Inn sur la 17^{ème}. Le gérant a un tableau d'affichage pour les contrebandiers, les arrangeurs et les passeurs de t-birds.

- Zak

Le Hub est aussi le siège du Shiawase Plaza, avec des bureaux pour les divisions et Envirotech et Biotech de la corpo. Comme le centre d'intérêt du secteur sioux est l'agriculture, particulièrement l'application du génie génétique, Arboritech a une présence particulièrement forte ici. Les runs se récoltent régulièrement, si vous me passez l'expression, entre elle et Universal Omnitech. Shiawase aime aussi recruter dans la branche locale de l'université de Cheyenne.

• Hé, qu'est-ce qui est arrivé à ce serpent qui dirigeait Henequen Entreprises? C'était pas ce lézard qui était tout le temps à chercher des ennuis aux Azzies? Ça doit être le meilleur pote de Ghostwalker.

- Moke

• Que dalle. Quand GW est arrivé, Henequen lui-même a été plus occupé qu'un nain unijambiste dans un concours de coups de pieds aux fesses pendant deux semaines, puis il a disparu. Il a depuis réapparu chez les Sioux proprement dit, toujours en train de redistribuer ses agents de La Venta (quoique j'aie entendu dire qu'il en avait perdu quelques-uns quand GW nous a débarrassés des Azzies). Mon impression est qu'il évitait de marcher sur les plates-bandes de GW.

- Firelight



LE SECTEUR UCAS

par TrueBlue

Quelqu'un m'a dit un jour que Denver et toute la zone libre du Front Range étaient comme une ville frontière de l'Ouest sauvage et de plusieurs manières je suppose que vous pourriez dire que c'est vrai. Il y a certainement quelques bons vieux gars qui se sentent étouffés et opprimés par les Amérindiens. Pas moi, cependant ; laissons les trouillards d'apologistes d'Humanis bavasser sur les mentalités de siège. Le seul siège ici est dans leurs têtes.

• Donc, qu'est-ce qui se passe si le président Haeffner décide que rejoindre le camp du Salish-Shidhe contre le Tsimshian est une bonne idée ? On devrait les laisser s'entretuer et rester en dehors de ça.

• Hugh Mann

• Comme si on avait besoin de ton aide, Anglo. Les Salishs ont été cléments envers les UCAS à propos de Seattle de toute manière.

• Pride

Vivre dans le secteur UCAS, c'est pas le rêve. Les prix sont si hauts qu'ils font saigner du nez et le gouvernement n'est pas nominale une démocratie. Nous sommes traités moins comme une colonie, cependant, depuis que Ghostwalker a pris les rênes de la ZLFR. La dernière chose que le gouvernement des UCAS veut, ce sont des relations tendues, donc ils ont fait tous les efforts pour s'assurer que notre nouveau commissaire, Jacob T. Price, joue en douceur.

• "Bomber" Waybridge, l'ancien commissaire, a été rappelé à DeeCee pour être placé là où il ne ferait aucun dégât. Bien que Price soit plus mordant, il doit trop à la Familia pour garder le plein contrôle. La famille Casquilho ne perd pas de vue son homme et lui demande poliment à l'occasion de venir au Brown Palace Hotel pour une mise à jour.

• Priest

QUELQUES ENDROITS A DÉCOUVRIR

L'endroit le plus chaud du secteur est le nouveau bureau de la Fondation Draco, dans la moitié UCAS du Hub. La présence de la Draco à Denver est devenue florissante après que quelqu'un a offert un mémorial à Dunkelzahn à Cherry Creek Lake (dans le secteur CAS) et elle a augmenté dans les quelques derniers mois. Sa relation avec Ghostwalker est un peu étrange si vous voulez mon avis ; on penserait qu'ils sont potes, mais on dirait qu'ils n'aiment pas traiter l'un avec l'autre.

• Bien sûr que non ! Maintenant qu'il a eu ce qu'il voulait d'eux - le leg secret que Dunkelzahn avait laissé - ils sont autant de saletés sous ses chaussures. Il ne compte pas être redevable envers les laquais d'un dragon mort.

• Dragonslayer

• Va te faire voir. Jamais envisagé que Ghostwalker ne veut tout simplement pas créer un autre groupe comme les Enfants du Dragon ? C'est suffisamment mauvais que les gogos de Morningstar aient des quartiers généraux en bonne et due forme à seulement quelques patés de maison, mais ils organisent régulièrement des rassemblements près du mémorial, le proclamant "blasphématoire" et causent toutes sortes

de problèmes que doit régler le bureau de la Fondation Draco. Je ne compte plus le nombre de fois où la Lone Star a été appelée pour les boucler.

• Firelight

Naturellement, la Fondation Draco n'est pas la seule corpo à jouer dans le secteur UCAS. Juste en bas de la rue de la salle du Conseil se trouve la tour Mitsuhamma. Elle abrite ses bureaux et la branche Denver de Mitsuhamma Media ; le reste de ses affaires ici prend la forme de VOR Robotics, BrainWave Inc. et Hermetec Associates, toutes situées ailleurs dans le secteur UCAS.

• La tour Mitsuhamma, sans parler de MCT, est dans une position précaire si les UCAS donne gain de cause aux Salishs dans leur guerre contre le Tsimshian. C'est ce qui s'appelle s'asseoir derrière les lignes ennemies.

• Argent

• MCT n'y prendra pas part si elle est intelligente. Localement, elle mène déjà une guerre sur deux fronts. Hermetech Associates est en concurrence avec Hard Corps d'Ares pour des contrats de sécurité et la rumeur dit que Mitsuhamma Media fait des avances à Truman Technologies. Malgré la soi-disant libération de Chicago, il n'y a aucun média là-bas, hormis des chaînes pirates. Nous avons nos propres pirates des médias, merci.

• Sterling

• Ajoute Fleche Armaments de Cross à cette danse. Entre Hermetech, Hard Corp Fleche et le monde des armes local, le biz explose. C'est le cas de le dire.

• Hangfire

Le complexe tentaculaire des Jardins de Yamatetsu sur Tremont et la Quinzième abrite une large gamme de bureaux loués, de boutiques et de restaurants, mais la présence de Yamatetsu est assez minimale. Le tiers supérieur du bâtiment appartient à MetaErgonomics. Si la rumeur est correcte, elle travaille en partenariat avec Pioneer Cybernetics de Novatech sur une nouvelle variante du lot pour yeux cybernétiques Snake Eyes.

• La rumeur est correcte, ce sont les applications qui sont encore de la spéculation. Une source me dit que c'est un contrat avec le gouvernement pour encore améliorer les bergers allemands cybermodifiés utilisés sur les frontières du secteur. Une autre dit que ça changera l'industrie du spectacle simsense et une troisième jure que comme des convertisseurs SISA sont impliqués, c'est pour la Matrice. Cette dernière a passé un peu trop de temps chez Renraku, si vous voyez ce que je veux dire.

• Rubik

• Cela jette une nouvelle lumière sur les choses. Novatech est au milieu de la construction d'un complexe de bureaux pour Matrix Systems à un jet de pierre du Parc de Cherry Creek. En y pensant, c'est aussi dans le voisinage des Ruelles.

• The Marketeer

Aucune visite de la ZLFR ne serait complète sans les Ruelles d'Aurora, les taudis entassés que Denver a vraiment essayé d'oublier. Un tiers des Ruelles se sont embrasées quand une équipe Firewatch d'Ares a détruit le Chapitre de la



Fraternité Universelle avec un FAE. Phoenix Fire Management a perdu cinq pompiers et des centaines de personnes ont perdu leur logement - nul ne sait combien d'autres sont mortes. La violence, la misère et le désespoir abondent ici. Certains se réfugient dans le simsense, tandis que d'autres s'écorchent en utilisant tous les moyens à leur disposition. Seul le désespéré y entre avec une prière pour en ressortir.

• Ce qui fait du Cours Élémentaire d'Aurora une sorte de miracle. Situé de nombreuses rues en bas des Trous à la périphérie des Ruelles, il est resté ouvert en raison des dotations de la Fondation Draco. Tout enfant des Ruelles qui en est capable vient ici pour son éducation. Le personnel de l'école espère obtenir une connexion matricielle et quelques terminaux. Avec de la chance, un chevalier blanc ou deux pourraient se faire connaître... Mais je ne compterais pas trop là-dessus.

• Mom On The Run

LE SECTEUR UTE

par Siat

De toutes les nations représentées dans la ZLFR, la Ute est la plus aigrie à ce que j'en ai vu. Laissez-moi m'expliquer.

D'abord songez d'où viennent les Utes au départ, nommément de la région du Grand Bassin. C'est-à-dire d'une zone qui couvre toute la conurbation de Denver et bien davantage encore. Si vous prenez les choses de leur point de vue, les Utes ont été dépossédés de leur territoire légitime.

Deuxièmement, les Utes n'aiment pas les Anglo. En regardant notre histoire passée, je dois admettre que je ne les en blâme pas ; pas trop, en tout cas. Mais le fait demeure que ce sont des Anglo qui se sont installés à Boulder, qui est l'endroit où au moins la moitié du secteur ute se trouve.

• Ils tolèrent certains Anglo; un nombre appréciable de peaux roses et de gens de type new age ont été autorisés à



rester dans l'idée que "Anglo est un état d'esprit". Ils entendent par là que ces gens étaient bien plus disposés à voir les choses de leur point de vue que leurs cousins fous de consommationnisme.

● People Watcher

Dernièrement, tout rappel des origines de Boulder en tant que ville minière a tendance à exaspérer les Utes les plus radicaux et les plus vocaux. Ils le ressentent comme un affront car Boulder est situé à l'ombre des Fers à Repasser à l'embouchure du Boulder Canyon, ce qui en fait un site sacré et puissant pour eux. Troisième point.

● Que ce soit vraiment un site de pouvoir ou non, personne ne peut nier qu'il y a beaucoup plus de chamans au kilomètre carré ici que dans les autres secteurs. En fait, ça devient un point de fierté que Nicholas Whitebird, un chaman ute, ait été choisi pour être le porte-parole de Ghostwalker.

● Moraya

● Personne sait ce qu'il y a avec ce type bizarre de Guide ? Il apparaît ici et là pour surveiller les gosses, mais aussitôt qu'il a fini, il disparaît sans laisser de trace. Personne ne connaît le fin mot de l'histoire ? Et tant qu'on y est, c'est moi ou il y a beaucoup plus de chamans Coyote, Loup et Ours dans le coin dernièrement ?

● Barclay

● Je pense que c'est toi. Encore une fois, je ne doute pas que certains chamans soient irritables depuis que les esprits sont devenus indisciplinés dernièrement. Même Margaret Stands Firm, l'administratrice senior du secteur, a eu des ennuis à ce que j'ai entendu.

● Lobo

● Ajoutez un point sensible de plus à la liste de Siat : non seulement les Utes souffrent de l'annexion de la Californie par le Pueblo, mais maintenant les Koshari essaient de se creuser un petit marché ici. Ça en est au point où Sand Creek Security garde plus l'œil sur les repaires de runners comme Denim, alors faites attention à vous.

● Lara

LE PARC DE LOISIRS DE LAKESIDE

Après que Ghostwalker a liquidé la chose bizarre quelle qu'elle ait été qui rôdait dans le parc, un individu audacieux et entrepreneur du nom de Thomas Flying Squirrel a profité de la place libre. Il a rassemblé quelques investisseurs et a acheté Lakeside. Et il a immédiatement monté des casinos et autres "services adjacents" sur le terrain. Le jeu est légal dans toute la ZLFR, il est donc impossible de les fermer mais les forces de l'ordre n'aiment déjà pas l'endroit. Je dirais que les affaires dans le secteur ute commencent à reprendre.

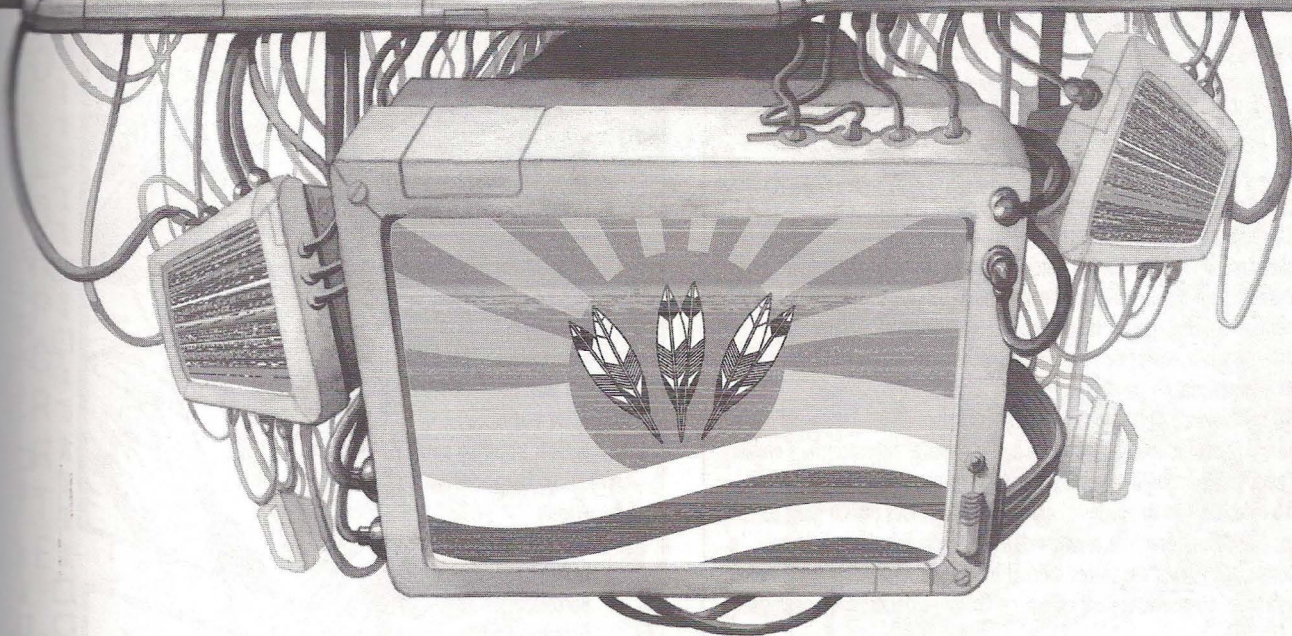
● Les investisseurs originaux étaient des Mafieux, mais les Yaku-zas essaient d'y ouvrir boutique et le nombre de victimes est en train d'augmenter.

● Hammer

● Lakeside a été surnommé "Little Vegas" et ils ont fort à propos commencé à importer des attractions de l'underworld de Vegas. Les combats de gladiateurs prennent une dimension surréaliste quand ils sont organisés dans la vieille maison hantée ou dans le tunnel de l'amour. Z'avez jamais vu deux gladiateurs se poutrer avec des masses cloutées sur un sol en mouvement tandis qu'est jouée de la musique d'orgue et qu'un énorme pendule oscille ?

● Vincent

LE CONSEIL CORPORATIF PUEBLO



Parlez à n'importe qui du Pueblo et quelle est la première chose à laquelle il pensera ? La Matrice du Pueblo, une grille plus avancée même que celles de certains pays "Anglos". Mais les gens oublient que les serveurs de ces grilles existent dans le monde de chair et que le Pueblo a encore une présence physique avec laquelle compter. Sa récente annexion de Los Angeles le prouve avec un point d'exclamation.

Avant que je ne demande des infos sur le Pueblo, j'ai reçu ce fichier de Kaletaka, un arrangeur d'Albuquerque. Il semble qu'il y a plus à dire sur cette annexion de LA qu'il n'y paraît en surface. Alors lisez et prenez des notes, les mecs. Il se pourrait qu'on entende davantage parler du Pueblo dans un avenir proche.

● Captain Chaos

Transmis : 14 août 2062 à 17:02:24 (PST)

Par Kaletaka

Je ne pouvais le croire non plus. Plus vite que vous pouvez dire "Ville des Anges Déchus", le Pueblo est entré dans et a revendiqué Los Angeles, ainsi qu'un bon morceau de la Californie du sud, comme siens. Maintenant tout le monde se demande ce qui va se passer à La-la land.

Mon conseil ? Ne regardez pas *trop* ce qui est en train de se passer à Los Angeles. En tant qu'arrangeur à Albuquerque, j'entends dire que beaucoup de choses se passent au Pueblo. Et si ce que j'entends à propos de Santa Fe et de Cibola est vrai, la situation en Californie est juste une diversion pour une guerre secrète entre la chambre du Conseil et La Mecque spirituelle du Pueblo. Donc si vous recherchez des données de valeur dans le désert, allez dans le reste du Pueblo, parce que les boulots arrivent. N'oubliez pas votre écran total, car par ici, les ombres peuvent brûler.

HISTORIQUE DE L'OASIS DIGITALE

Par Pautiwa

Kalekata m'a demandé de vous relater l'histoire de notre peuple, pour que vous puissiez comprendre la guerre de l'ombre qui se prépare ici. Comme ça remboursera une faveur que je lui dois, je vous suggère d'être attentifs.

Même avant le développement du Conseil corporatif, les gens qui vivaient dans le Sud-Ouest avaient déjà développé une affinité avec les outils et la technologie. Les tribus Pueblos – Acoma, Hopi, Laguna, San Ildefonso, Taos, Zia et Zuñi – irriguaient leurs terres cultivées avant que le premier Anglo ne pose le pied sur le Nouveau Monde. Mais au lieu de rester prisonniers du passé, nous avons embrassé le changement. À la fin du siècle dernier, alors que le boom économique conduisant à la Course aux Ressources transformait Albuquerque et Phoenix en oasis

HISTORIQUE DU PUEBLO

2014: le Cercle kachina fait sa première apparition publique, militant pour que les tribus du sud-ouest se joignent à Daniel Coyote Hurlant dans son combat contre les US. Le pic Redondo entre en éruption, enterrant la majeure partie de Los Alamos et le Laboratoire National de Los Alamos.

2017: des chamans du Cercle kachina assistent Coyote Hurlant dans l'accomplissement de la Grande Danse Fantôme.

2022: la Gobelisation déclenche une guerre des gangs incontrôlable à Los Angeles. La Californie mobilise la Garde Nationale pour restaurer l'ordre, mais la Garde ne peut que la contenir dans les taudis du centre sud de LA. La ville emmure cette zone, que les locaux appelleront finalement "El Infierno".

2028: un tremblement de terre majeur secoue Los Angeles et détruit l'aéroport international de Los Angeles (LAX).

2033: Tablelands Software, une entreprise informatique basée à Pueblo, publie son système opérationnel basé sur la Matrice, Dreamcatcher, établissant ainsi la réputation du Pueblo comme un géant de la Matrice.

2046: des deckers maraudeurs, qui auraient été aidés par un gang de rue de Los Angeles, effacent les résultats de l'élection régionale de Californie. Le gouvernement envoie des forces dans El Infierno pour capturer les criminels mais échoue. Le gouvernement central de Californie déclare Los Angeles une Ville Libre.

2053: un exposé dans les médias d'Albuquerque révèle un cercle intérieur dans le Cercle kachina, appelé le Soyoko, conspirant pour manipuler le conseil d'administration. Le reporter impliqué est plus tard inculpé dans une affaire de fraude boursière.

2057: la présidente Maria Alonzo prend soudainement sa retraite. Le conseil d'administration du Pueblo élit Emilio Cajerne comme le président suivant.

20 novembre 2061: pendant une cérémonie du Cercle kachina, quatre danseurs masqués dégagent des armes automatiques et abattent de nombreux autres danseurs. Parmi les victimes se trouve Carlos Estefan, l'actuel directeur général. Le Conseil nomme Miguel Lusie'dzil comme directeur par intérim.

2 décembre 2061: un tremblement de terre démolit LA. Les murs s'effondrent et les émeutes et pillages balayent la ville.

8 décembre 2061: les forces pueblos traversent la frontière californienne et se déploient à Los Angeles, revendiquant ainsi LA et la majorité de la Californie du Sud.

19 décembre 2061: le Pueblo délivre des actions conditionnelles aux résidents de Los Angeles et de la Californie du sud, faisant d'eux des citoyens probatoires du Pueblo.

18 avril 2062: Miguel Lusie'dzil est formellement confirmé comme nouveau directeur général pendant une réunion d'actionnaires. Carlos Pomodre est élu pour occuper le poste de direction laissé vacant par Estefan.

technologiques, les tribaux apprirent rapidement les compétences techniques et professionnelles si demandées par le marché. Ces compétences nous serviraient grandement plus tard.

Quand Garrety a condamné les Amérindiens aux soi-disant camps de rééducation, même les tribaux qualifiés et professionnels du Sud-Ouest ne furent pas épargnés par la déportation, malgré le rôle minime que nous avions dans le MSA. Des chefs d'entreprise locaux, cependant, n'étaient pas aussi étroits d'esprit que le président et ils ont résisté à cette directive. Certains ont simplement "oublié" d'entendre l'ordre, tandis que d'autres ont activement caché des membres de nos tribus aux yeux des fédéraux.

LE PUEBLO EN UN COUP D'ŒIL

Population: 12.195.000

Humains: 64%

Elfes: 14%

Nains: 6%

Orks: 14%

Trolls: 2%

Autres: 0%

Affiliation tribale: 59% de la population totale

Hopi: 42%

Zuñi: 41%

Autres tribus: 17%

Revenu par habitant: 29.300 ¥

Sans-SIN estimés: 8%

Population sous le seuil de pauvreté: 16%

Affiliation corporative: 57%

Éducation:

Moins de douze ans: 10%

BEPC: 37%

Baccalauréat: 38%

Doctorat: 15%

Principales langues parlées:

Anglais: 90%

Espagnol: 64%

Zuñi: 32%

Monnaie: nuyen

Couverture DocWagon: 30%

Temps de réponse garanti: 15 minutes

« Une manœuvre davantage animée par l'intérêt personnel que la conscience, j'aurais dû y penser. Après tout, suivre le président enverrait un gros morceau de leur main d'œuvre qualifiée dans les camps de rééducation. »

« Cynic »

Quand Daniel Coleman a réduit à néant le système des camps de rééducation, beaucoup des Pueblos se sont joints à lui dans la rébellion contre le gouvernement des États-Unis. À la tête du contingent pueblo se trouvait un groupe appelé le Cercle kachina.

À l'origine, le Cercle kachina était une fondation de patri-moine dédiée à la préservation de la culture et des traditions de la tribu Hopi. Apparemment, il a maintenu en vie certains des secrets les plus mystiques des Hopis, car le cercle a fourni des chamans qui utilisaient les pouvoirs nouvellement revenus de la magie pour assister Coleman dans la Grande Danse Fantôme et d'autres rituels de guerre dans le Sud-Ouest.

Pour assister le Cercle kachina dans l'accomplissement de la Grande Danse Fantôme nous, les Pueblos, avons reçu le droit de former notre propre nation lors du traité de Denver. Après quelques débats, nous avons décidé de ne pas revenir à des méthodes de gouvernement tribales dépassées, mais de choisir une forme plus progressiste, imitant les nouvelles mégacorporations extraterritoriales. Le Cercle kachina, entre temps, s'est retiré du devant de la scène pour retourner à son foyer traditionnel dans les forêts Cibola, exerçant uniquement une autorité morale comme conseiller spirituel des tribus Hopi et Zuñi. Ou du moins c'est qu'il semblait.





LE POUVOIR DERRIÈRE LE TRÔNE

Bien que le Cercle kachina professât un complet désintéressement pour les affaires du Conseil, il est bientôt devenu apparent que de nombreuses décisions du conseil d'administration avaient tendance à être en accord avec les opinions du Cercle. Qui plus est, beaucoup de tribus minoritaires accusèrent le Conseil d'incliner ses opinions en faveur des Hopi et des Zuñi. En 2053, la presse d'Albuquerque prétendit qu'un cercle intérieur secret Kachina, appelé le Soyoko, tirait les ficelles du conseil d'administration dans les coulisses. Avec à la fois le Cercle kachina et le conseil d'administration sous sa coupe, le Soyoko utilisait son influence cachée pour manipuler le Conseil corporatif, généralement au bénéfice des Hopi et des Zuñi. De plus, le cerveau derrière le Soyoko, selon l'histoire, n'était autre que Carlos Estefan, alors directeur général !

❖ Dans la mythologie kachina, Soyoko était une ogresse qui terrorisait les enfants pas sages. La signification ici, est donc claire : le Soyoko veut maintenir la Nation pueblo dans la droite ligne de sa vision des choses.

❖ Monwa

❖ Je me souviens de cet article. Mais si ma mémoire est bonne, le journaliste qui a lancé cette histoire a été inculpé six mois plus tard d'infraction en manipulation boursière par fausses informations, ce qui a totalement discrédité sa réputation. Un petit peu de désinformation, vous pensez ?

❖ Horo Mana

L'emprise qu'exerçait le Soyoko sur le conseil d'administration se relâcha finalement. Il y a cinq ans, en 2057, la présidente Maria Alonzo a pris sa retraite en invoquant une santé défaillante. Tout le monde s'attendait à ce que Antonio Popé, un protégé d'Estefan, lui succède, mais le Conseil a surpris tout le monde en votant pour Emilio Cajeme, à l'époque un cadre sans importance de la tribu Acoma.

❖ Ce qui a été vraiment surprenant à propos du vote c'est la façon dont les Hopi du conseil d'administration ont soudainement abandonné Popé pour soutenir Cajeme. Dans le passé, les Hopi ont voté de concert avec les Zuñi, les deux suivant généralement le "conseil" du Soyoko. À Gallup, on raconte que le Cercle kachina a été récemment le théâtre de dissensions intestines entre les Hopi et Zuñi, ce qui pourrait expliquer pourquoi les Hopi se sont rangés derrière Cajeme.

❖ Talavi

❖ "Santé défaillante" - elle est bien bonne, Pautiwa. Plutôt un stade terminal d'empoisonnement au plomb, comme le dit la blague à Denver. Le frère d'Antonio est un certain Jonathan Popé, qui représente le secteur pueblo à Denver. Apparemment Jonathan s'est dit que le moment était venu de faire le ménage.

❖ Prairie Dog

❖ Ouais, c'est ce que les laquais d'Antonio veulent vous faire croire. Derrière la façade publique, il y a toujours eu trop de rivalité entre Antonio et Jonathan pour qu'ils s'entendent bien. Cette Alonzo a morflé pour Antonio, pas de doute là-dessus. Mais les laquais d'Antonio ont mis le flingue encore fumant dans les mains de Jonathan pour qu'il porte le chapeau. Ce n'est que par la grâce de Ghoswalker que Jonathan représente encore ne serait-ce que le secteur pueblo.

❖ Masau'u

MEURTRE À LA CATHÉDRALE

Après l'ascension surprise de Cajeme, les relations entre les directeurs du Conseil et le Cercle kachina ont empiré, tandis que le Cercle critiquait et dénonçait continuellement les décisions du président Cajeme. Mais l'escalade vers la crise a eu lieu l'année dernière, pendant une cérémonie rituelle à la fin novembre. Le Cercle kachina tenait une de ses danses cérémonielles les plus importantes à Gallup, lorsque quatre danseurs masqués ont ouvert leurs robes, dégainé des armes automatiques, abattu de nombreux dirigeants et qui dansaient, avant de s'enfuir dans la nuit. Quand les victimes ont plus tard été identifiées, une d'entre elles s'avéra être le directeur général Estefan.

❖ Personne ne me débarrassera jamais de ce fouineur de prêtre ?

❖ Henry

❖ Hé, Cap, depuis quand tu laisses poster les rois morts sur Shadowland ?

❖ Bung

Avec un meurtre aussi retentissant que celui-là, on pourrait penser que les médias fourmillaient dans tout Santa Fe, à essayer de faire porter la responsabilité à Cajeme. Au contraire, c'est resté calme ici. Pourquoi ? Parce que deux semaines après le meurtre d'Estefan, les forces du Pueblo ont marché sur Los Angeles sous le prétexte de restaurer l'ordre et de protéger la CalifSud des envahisseurs comme l'Aztlan et Saito. Maintenant les projecteurs sont braqués sur la côte ouest, mais ça veut seulement dire que la guerre entre Cajeme et le Cercle kachina devient souterraine.

LE CONSEIL CORPORATIF

par Kaletaka

Ok, c'est encore moi. Pautiwa vous a plutôt bien mis au courant de ce qui se passe par ici, mais si vous voulez prendre part à l'action, voici un bon conseil. N'oubliez jamais que le Conseil corporatif pueblo est à la fois une nation souveraine et une corporation à but lucratif. Car bien qu'il comprenne les propriétés des deux, dans la plus pure définition des mots il n'est véritablement aucune des deux. C'est ce qui rend les négociations avec le Pueblo difficiles aussi bien pour les gens ordinaires que pour les shadowrunners, alors voici un rapide récapitulatif sur comment ça marche.

LA RÉPARTITION DES ACTIONS

La première chose que vous devez savoir, c'est qu'il y a en fait deux types d'actions : les actions préférentielles et les actions résidentielles. Les actions préférentielles servent d'incitations à l'investissement et ont des dividendes plus élevées. Tout le monde - même des non-Pueblos - peut acheter des actions préférentielles, mais elles ne donnent aucun droit de vote. Plus important, elles accordent à leurs propriétaires le droit d'entrer et de vivre sur le territoire du Conseil. En effet, les actions préférentielles servent de visas d'entrée dans la Nation pueblo.

❖ Vous n'avez pas besoin d'avoir un SIN pour acheter des actions préférentielles, mais si vous n'en avez pas, le Pueblo vous en émettra un. Juste un avertissement pour ceux qui n'aiment pas laisser de piste d'électron.

❖ Bränflux

Depuis sa récente marche sur Los Angeles, le Pueblo a créé un troisième type d'action: l'action conditionnelle. Chaque natif de Californie résidant dans la zone occupée par le Pueblo a reçu une action conditionnelle. Les actions conditionnelles sont comme les actions préférentielles mais elles n'ont pas de valeur sur le marché, donc elles permettent juste aux Californiens de résider sur le territoire pueblo pendant un an au maximum. Un an après la date d'émission (19 décembre 2062), les actions expirent et le propriétaire est déporté. Donc, en gros, une action conditionnelle est un délai d'un an donné aux ex-Californiens, soit pour demander leur naturalisation soit, pour partir.

SFTS

Tout le monde ne prend pas l'idée des actions conditionnelles avec le sourire. Ce n'est sûrement pas ce à quoi les énarques de la ville s'attendaient! Je ne serais pas surpris si le nombre des sans-SIN à LA augmentait à cette période, l'année prochaine.

Vox Umbrae

Les actions résidentielles ne sont accessibles qu'aux citoyens du Pueblo et donnent un droit de vote complet. Le Pueblo n'autorise pas la double nationalité, il est donc nécessaire de renoncer à la citoyenneté de tout autre pays (ou corporation) avant de pouvoir acheter des actions résidentielles. Tous les citoyens de pueblos détiennent au moins une action résidentielle, qui est souvent appelée l'action de citoyenneté. Les enfants nés de citoyens Pueblos reçoivent automatiquement une action de citoyenneté à la date de leur naissance.

L'interdiction de la double nationalité s'applique également à l'émigration. Si un citoyen pueblo décide de devenir un citoyen ailleurs, il doit renoncer à la citoyenneté pueblo et revendre toutes ses actions résidentielles au Conseil (au prix du marché le jour où il abandonne sa citoyenneté). De plus, toutes les ventes sont considérées comme ayant lieu en territoire pueblo, donc le pauvre gars se fait aussi alpaguer par les impôts du Pueblo sur les bénéfices de capitalisation!

The Chromed Accountant

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

Les citoyens peuvent toujours acheter et vendre plus d'actions résidentielles, mais ils ne peuvent jamais vendre leur première action résidentielle. Si un Pueblo vend son action, il devient un étranger non-résidant et doit soit acheter une action préférentielle ou être expulsé.

En dehors des bénéfices sur les investissements, détenir beaucoup d'actions résidentielles vous donne une voix plus forte dans le gouvernement. Comme toute corpo, ceux qui détiennent le plus d'action ont plus de voix, mais contrairement aux autres corpos, les allocations de vote se font sous échelle algorithmique: une action vous donne un vote, dix actions vous en donnent deux, une centaine vous en donne

trois et ainsi de suite. Cela pour empêcher tout Damien Knight ou Lofwyr en puissance de dominer seul le Conseil.

The Keynesian Kid

"C'est BON la gourmandise."

LA GESTION DES AFFAIRES

À quelques exceptions près seulement, les corporations n'existent que pour faire du profit. Le Pueblo n'est certainement pas une exception. Le taux annuel de retour sur investissement des actions pueblos a constamment dépassé les 16% ces huit dernières années et le capital du Pueblo a grimpé en flèche dans le classement Standard & Poor 500 depuis 2031.

Alors comment le Pueblo s'y prend-il pour faire de l'argent? Simple: en investissant dans son peuple. Le Conseil corporatif est, en pratique, une grosse compagnie financière spécialisée dans les capitalisations, banques et assurances à risque. La disponibilité de la réserve massive du capital risque du Conseil a financé de nombreuses startups pueblos, en particulier dans le e-business et la technologie de l'information, donnant ainsi à la Nation pueblo son expertise matricielle.

De façon similaire, les offres en polices d'assurance et en prêts professionnels du Pueblo aux industries manufacturières

du Pueblo à des taux réduits ont fourni la base industrielle pour maintenir ces développements. Comme dans tout arrangement, l'argent du Pueblo est assorti de conditions. La principale est que le Conseil corporatif détienne une part de propriété et qu'il dispose d'un droit de veto sur toutes les décisions financières importantes.

L'EXTRATERRITORIALITÉ

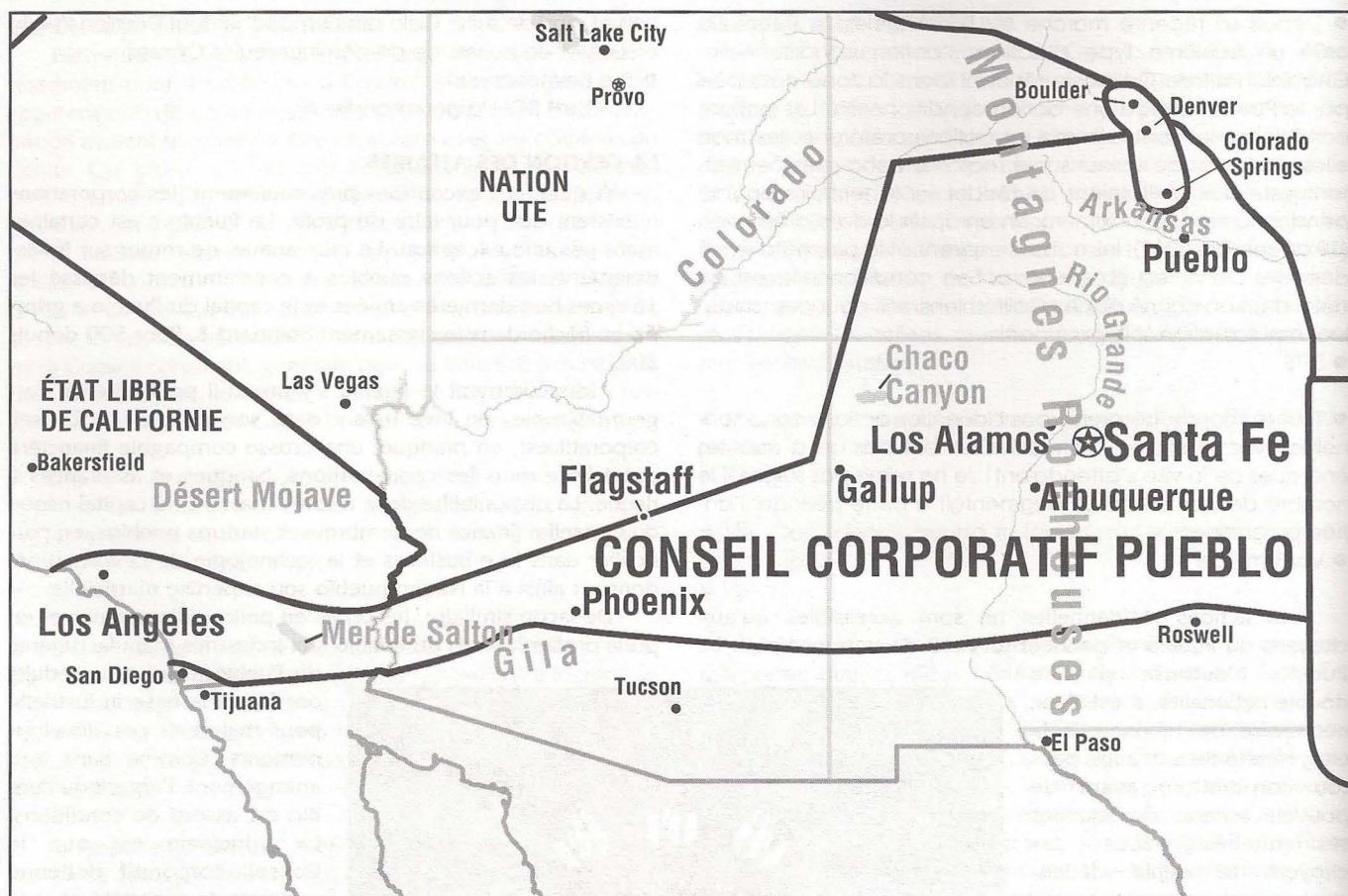
Le Pueblo n'a vraiment aucun préjugé contre les

mégacorpos. Après tout, si vous y réfléchissez, le Conseil corporatif pueblo est l'une des plus grandes corpos extraterritoriales du monde, géographiquement parlant. D'un autre côté, le Pueblo a lourdement faussé le jeu en sa faveur en ce qui concerne les mégacorpos faisant des affaires ici. D'abord, tous les résidents et les employés sur une propriété extraterritoriale doivent détenir au moins une action préférentielle, qu'ils entrent ou non dans la juridiction du Pueblo. Ensuite, la plupart des polices d'assurance du Pueblo contiennent des clauses d'exclusion quand ils sortent de la juridiction du Pueblo (comme c'est le cas à l'intérieur d'une enclave extraterritoriale).

La principale restriction est que toutes les corporations extraterritoriales doivent avoir une licence opérationnelle pour fonctionner sur le territoire pueblo; en pratique, elles paient le Pueblo pour le privilège d'extraterritorialité. De plus, dans le cadre de l'accord de licence, la corpo doit se soumettre à deux audits par an, effectués par des commissaires aux comptes, un planifié et un non planifié. Ne pas correspondre à leurs spécifications rigoureuses peut finir aussi bien par un avertissement que par des actions punitives pouvant aller jusqu'à la révocation de licence.

Ces lois ne sont pas anti-concurrentielles, pas plus qu'elles ne donnent aux corporations basées au Pueblo un quelconque





avantage. Elles proscrivent, cependant, nombre des échappatoires légales et des astuces louches de business que les mégacorpos utilisent ailleurs dans le monde.

❖ Unsuit

❖ Ouais, bien sûr. La licence d'opération et les audits sont réellement davantage un racket rentable qu'une mesure de contrôle du commerce. La corpo doit payer pour chaque audit et les auditeurs ont un coup de main affolant pour détecter les "irrégularités" qui requièrent des "actions correctives", pour lesquelles les auditeurs doivent faire un suivi régulier (et se faire payer pour ça). Bref, la corpo paie la Nation pueblo pour le privilège d'être insultée de façon routinière deux fois par an.

❖ Dogbrt

❖ Les audits d'affaires durent environ trois à quatre jours, mais même l'équipe d'auditeurs qu'ils envoient ne peut pas tout couvrir. Ils sont cependant déroutants : les auditeurs ont le truc pour examiner le sujet le moins prévisible et ils ont aussi un nez de tous les diables pour renifler la mouise. L'audit impromptu est pire encore, car le Pueblo n'a qu'un préavis de 24 heures à donner. De nombreuses corpos extraterritoriales ont même recours à l'emploi de runners pour extraire des pièces suspectes quelques jours, le temps que les auditeurs oublient le tout.

❖ Horo Mana

❖ Certaines des méthodes que les corpos utilisent pour dissimuler des preuves sont vraiment bizarres. Un Johnson a engagé mon équipe pour détruire une partie d'un labo de fabrication de Mitsuhama hors d'Albuquerque. Connaissant

Mitsuhama, on s'est préparé au pire, mais quand on s'est introduit, on a trouvé qu'il était étonnamment facile d'y pénétrer. On a pensé qu'ils nous tendaient un piège quand on est entrés dans une escouade de gardes juste à l'intérieur de l'objectif ; mais quand on a ouvert le feu, ils n'ont opposé qu'une résistance de façade. On a fini par faire plus de dommages collatéraux qu'on en avait l'intention et quand on a taillé la route, ils ont bizarrement choisi de ne pas nous poursuivre. Après avoir été payés, j'ai fait vérifier par un pote decer ce site. S'est avéré qu'ils étaient sur le point d'avoir un de ces audits non-planifiés le lendemain du jour où on était supposés ruiner l'endroit et on a détruit le labo qu'ils ne voulaient pas que les auditeurs voient !

❖ Wawaru

❖ L'année dernière le CCP a fait la une en révoquant les licences opérationnelles d'Aztechnology pour toutes ses installations dans le Pueblo et en annulant les polices pour les installations et les filiales d'Aztechnology à l'intérieur du Pueblo, seulement quelques mois après qu'Aztlán a été jeté hors de Denver. Les Azzies ont été mis en probation de "principe" depuis environ huit ou neuf mois déjà. On leur avait dit de dégager dans les six mois, mais ils ont traîné les pieds pour partir.

❖ Pyramid Watcher

PETIT WHO'S WHO PUEBLO

Si vous comptez opérer dans Pueblo, vous devez connaître les gens. Voici un récapitulatif rapide des principaux acteurs.



LA DÉCOMPOSITION TRIBALE

Les deux principales tribus au Pueblo sont les Hopi et les Zuñi, qui à elles deux comprennent plus de la moitié de la population. Bien que dispersés dans les terres Pueblos, les Hopi sont plus populeux dans la moitié ouest de la nation, tandis que les Zuñi résident vers l'est.

Bien que les deux tribus principales s'entendent, elles sont les opposées l'une de l'autre. Les Zuñi sont généralement un peuple paisible, conservateur vivant une vie structurée et ils évitent les démonstrations vives d'émotions en public. Les Hopi, quant à eux, sont du genre brut de décoffrage. Ils affichent une insatisfaction générale envers le statu quo, ce qui en fait les principaux agents du changement au sein du Pueblo.

♦ Les Hopis ont un dicton : "un Hopi, ça fait un bon ami. Deux Hopi, ça fait une dispute. Trois hopis, ça fait un mal au crâne." La majorité des shadowrunners pueblos que vous rencontrez hors de Californie sont des Hopi. Bizarrement, c'est aussi le cas de la majorité des flics.

♦ Nevada

♦ Un sous-groupe intéressant a récemment émergé des rangs des Pueblos : les otakus pueblos, éprouvant la Résonance Profonde via les grilles du Pueblo. Ce qui est particulièrement bizarre, c'est que presque tous viennent des Zuñi ; seules quelques poignées viennent de tribus minoritaires et il n'y a aucun otaku hopi connu. La plupart des otaku se rassemblent vers Albuquerque, en particulier dans les pointes est, où la recherche et développement matricielle la plus avancée a lieu. Un nouveau groupe d'otaku, constitué d'enfants zuñi et zia, commence à émerger aux alentours d'Alamogordo, très près de la frontière aztlène.

♦ People Watcher

Les tribus minoritaires

Comprenant moins de 10% de la population totale, les tribus minoritaires incluent les Acoma, les Laguna, les Yaqui et les Zia. Ces tribus ont été durement touchées par les camps de rééducation et ont eu de la chance de ne serait-ce que de survivre. Bien que les tribus minoritaires aient exercé peu de pouvoir politique, la récente élection d'un Acoma comme président est le signe d'un tournant. De nombreuses tribus minoritaires travaillent maintenant à se faire entendre au conseil d'administration.

♦ Allez Kal, me dis pas que tu crois cette propagande. Après le traité de Denver, les Hopi et les Zuñi ont "parrainé" dans leurs tribus un gros paquet d'Hispaniques résidant dans le Sud-Ouest, en prétendant que, comme la plupart des Hispaniques étaient des mestizos métis, ils pouvaient relever au moins un Amérindien dans leurs ancêtres (d'Amérique du Nord ou du Sud, ils s'en fichaient). D'autre part, les tribus minoritaires ont adopté une politique plus "puriste" (plutôt honnête, on devrait dire) et ont insisté pour que les Hispaniques prouvent leurs origines aux tribus Pueblos. En conséquence, les tribus minoritaires sont restées petites, tandis que les Hopi et les Zuñi ont gonflé leurs rangs (et ainsi ont gonflé leur présence au Conseil des directeurs).

♦ Desert Cat

♦ Ouais, j'ai entendu parler de ça, mais je toucherai pas à cette question pour tout l'or du monde.

♦ Kaletaka



• Avec tous ces Hispaniques dans leur population, on aurait pu penser que les Pueblos seraient très copains avec Aztlan, mais c'est pas l'cas. Pour être honnête, les relations Pueblo-Aztlan ont démarré du bon pied, mais se constamment dégradées. La plupart des Hispaniques du Pueblo étaient des Hispano-Américains (clandestins ou non) qui avaient vécu suffisamment longtemps aux ex-USA pour développer un état d'esprit différent de celui de leurs frères mexicains. Quand les Azzies ont envahi le Texas, les relations sont passées de fraîchement neutres à carrément hostiles. Craignant d'être la prochaine cible d'une agression Azzie, le Pueblo s'est rangé du côté des CAS, une alliance qui tient encore à ce jour.

• Masau'u

• Les Yaqui font du bruit dans la Nation pueblo dernièrement. Bien que ne faisant pas partie de la "famille" des tribus Pueblos, les Yaqui se sont installés à l'origine dans le sud de l'Arizona et le nord du Mexique, puis se sont déplacés vers le Conseil corporatif pueblo après le traité de Denver. Vivant principalement à proximité de Phoenix, les Yaqui se languissent de reprendre leurs terres natales tribales (quelque part au sud de Tucson) à l'Aztlan. Le Conseil des directeurs, cependant, a résisté à leurs demandes; le Pueblo est déjà surchargé par la prise de LA et n'a pas les moyens d'un face à face avec l'Aztlan. De nombreux Yaqui ont commencé à prendre leurs propres initiatives, formant des groupes de guérilla pour traverser la frontière et harceler les forces aztlanes vers Tucson, Nogales et Sonoita.

• MC Jammer

• Les Yaqui forment une tribu inhabituelle. Ils se convertirent au catholicisme il y a des siècles, quand le Mexique était encore une colonie espagnole. Ils ont quelques chamans qui suivent des idoles plutôt que des totems, incorporant à la fois des rites catholiques et des pratiques chamaniques dans leurs rituels magiques.

• Holly

LES ANGLOS

Même avant que le Pueblo n'annexe Los Angeles, il y avait encore beaucoup d'Anglos vivant dans le Conseil sans aucune ascendance amérindienne. Certains d'entre eux ont vécu dans la moitié est du Nouveau Mexique, refusant de partir après le traité de Denver. Davantage d'Anglos ont fui ici dans les années 2030, quand l'Aztlan a envahi San Diego et El Paso. La population anglo a vraiment fait un bond, cependant, quand le Pueblo a annexé la CalifSud.

L'ajout de tant d'Anglos au Conseil corporatif a alarmé beaucoup de Pueblos. Avant l'annexion, ils n'étaient pas trop une menace électorale. Après l'annexion, les Anglos représentent maintenant plus de 40% de la population. Bien que la plupart d'entre eux ne détiennent que des actions conditionnelles sans aucun droit de vote, dans un an, la plupart seront devenus des membres votant de plein droit, créant ainsi un bloc d'électeurs conséquent pour défier les Hopi et les Zuñi.

• Le sentiment anti-anglo est beaucoup moins prononcé au Pueblo que dans d'autres Nations d'Américains d'Origine. De nombreux Pueblos se souviennent du soutien qu'ils ont reçu de leurs employeurs en Arizona et au Nouveau Mexique et acceptent donc mieux les non-Amérindiens.

• Wawaru

• Tous les tribaux du Pueblo ne partagent pas ce sentiment, cependant. Certains ont décidé de prendre les choses en main et ont formé un policlub anti-anglo appelé Nataska. Dans la mythologie pueblo, les Nataska étaient des monstres effrayants qui accompagnaient la Soyoko pour punir les enfants désobéissants. L'intention du Nataska est de menacer et de harceler les meneurs anglos les plus connus et d'intimider la population anglo, en particulier dans la Californie du Sud nouvellement acquise, afin de leur rappeler leur "place" dans les affaires pueblos.

• Socio Pat

• La menace du Nataska a déjà eu un effet secondaire involontaire: accroître la popularité du Policlub Humanis à LA. La popularité d'Humanis était déjà en hausse, grâce à la vague de GRIME qui a frappé Los Angeles. L'apparition du Nataska, cependant, a conduit encore plus de gens dans les bras d'encapuchonnés d'Humanis. Ce n'est qu'une question de temps avant que ces deux groupes ne se frottent l'un à l'autre.

• Windtree

LE CONSEIL DES DIRECTEURS

Chef de l'exécutif du Conseil corporatif pueblo, le Conseil des directeurs consiste en douze personnes chargées de gouverner le Pueblo. Non seulement il développe une politique, mais il choisit également le président et les divers vice-présidents de l'état-major, départementaux et régionaux.

À la suite du décès prématuré d'Estefan, le plus ancien directeur après lui, Miguel Lusie'dzil (un Zuñi tout comme Estefan), a assumé le poste de tête comme directeur général. Doutant de la jeunesse du protégé d'Estefan, Antonio Popé, les actionnaires du Pueblo ont récemment élu Carlos Pomodre pour occuper la place vacante au Conseil. Ce qui est amusant avec Pomodre, c'est que c'est l'un des Indiens sans tribu à Pueblo; Pomodre prétend être de la tribu Jemez, qui s'est éteinte dans les camps de ré-éducation. Il sera intéressant de voir comment sa présence joue sur le Conseil.

• Avec toutes les querelles intestines et le réalignement du pouvoir, les diverses factions sont en train de commencer à s'ouvrir au soutien extérieur. J'ai entendu dire que le pauvre Antonio, qui a été laissé seul dans un coin, a demandé une audience à Ghostwalker

• Masau'u

• Tu te trompes, Ô Décharné. Mes contacts à Phoenix ont vu notre petit Antonio avoir un déjeuner d'affaires avec nul autre que Richard Villiers lui-même.

• Sotungtaka

LE CERCLE DES KACHINAS

Officiellement, le Conseil corporatif pueblo n'a pas de religion officielle, mais si vous voulez mon avis, le Cercle kachina s'en approche pas mal. À l'origine, c'était un groupe dédié à la préservation de la culture du Sud-Ouest. Depuis, il a évolué jusqu'à son rôle actuel de conseiller spirituel pour les Hopi et les Zuñi et de facto pour le Conseil dans son ensemble.

Bien que la majeure partie des Hopi et des Zuñi participent régulièrement à des cérémonies et à d'autres activités du Cercle kachina, le nombre de ses membres à temps complet ne se monte qu'à quelques centaines. La plupart sont des communs et un nombre important de leurs danseurs cérémoniaux sont même non-Éveillés. Il n'y a que quelques douzaines



de chamans, la plupart tenant un rôle cérémonial ou de meneur important.

• Certaines cérémonies du Cercle kachina servent de rituels magiques, bien qu'elles ne canalisent pas la magie de la même façon que d'autres cérémonies amérindiennes. J'ai eu l'occasion d'assister à l'une d'elle alors que je faisais des recherches. Pendant la cérémonie, un des chamans a accompli ce que mon guide m'a dit être un rituel d'invocation, pour appeler les kachinas à lui. À la différence d'autres rituels tribaux, où les esprits se manifestaient physiquement dans le monde, le kachina pénétra et posséda le chaman, forçant une transformation physique. (Je crois que la technique a été récemment identifiée comme la Canalisation par les métaphysiciens.)

• Holly

Comme Pautiwa l'a mentionné plus tôt, nombre de ceux qui sont dans le secret pensent qu'il y a un cercle intime d'une douzaine d'anciens environ appelés les Soyokos qui tirent les ficelles dans l'ombre. Ils sont apparemment liés à une petite cabale de quelques-uns des meilleurs deckers du Pueblo, ce qui leur permet de traquer les secrets les plus profonds, les plus sombres des grilles du Pueblo.

• L'effectif du Soyoko ne comprend que des hommes et les membres supérieurs du Cercle kachina. Dernièrement, cependant, il y a eu une certaine dissension dans les rangs, car des chamans femmes et des danseuses cérémonielles ont demandé leur avancement dans les cercles supérieurs. Bien que le Cercle ait étouffé l'affaire jusque-là, la contestation interne grandit.

• Horo Mana

LES KOSHARIS

Toute société a son élément désagréable et le Pueblo n'y fait pas exception. Bien qu'ils n'aiment pas l'admettre, les Pueblos ont leur propre bande organisée bien de chez eux, le Koshari. Empruntant leur nom aux clowns tapageurs des danses cérémonielles kachinas, les Koshari ont des origines remontant à la guerre du MSA et au Cercle kachina. Pendant le mouvement de guerre, le Cercle kachina a attiré beaucoup de fauteurs de troubles dans leur combat contre les US. Après l'établissement du Conseil corporatif, pourtant, certains d'entre eux furent trop gênants pour être admis dans le nouvel ordre et entrèrent dans la clandestinité, dans le crime organisé, formant ainsi le Koshari.

De nos jours, les Koshari sont dominants à Albuquerque, Phoenix et dans le secteur pueblo de Denver. Comme leur homonyme cérémonial, les Koshari se spécialisent dans le trafic de débauche: BTL, drogues, prostitution, jeu etc. Et comme les syndicats que nous connaissons et chérissons, ces mafieux pueblos ont aussi le muscle et le chrome pour briser les jambes de quiconque oseraient refuser leur offre.

• Le muscle, le chrome et le mana aussi. Les Koshari emploient beaucoup de chamans dans leurs clans, en particulier ceux qui suivent des totems urbains et voleurs. Raton Laveur, Rat et Corbeau sont les totems les plus courants suivis par les chamans Koshari. Quelques clans Koshari à Phoenix emploient aussi des chamans Putois comme assassins et magiciens de frappe pour s'occuper d'ennemis particulièrement gênants.

• Synagephoya

• Les Koshari ont cherché à étendre leur influence depuis quelque temps. Avec l'annexion de Los Angeles, ils ont attaqué les gangs mafieux et les Triades et ils ont réussi à se tailler une main-mise sur le district nord de Pasadena. Une autre cible est Denver, où ils ont essayé d'étendre leur influence au-delà du secteur pueblo - particulièrement dans les secteurs CAS et UCAS. Ils se sont également battus pendant un certain temps pour gagner un peu de territoire à Las Vegas, mais l'implantation de la Mafia sur cette ville était trop forte pour qu'ils puissent installer une quelconque base d'opérations.

• Sotungtaka

QUELQUES ENDROITS À DÉCOUVRIR

Là où aller, les trucs à voir, les gens à connaître. Voici quelques-uns des coins chauds des ombres du Pueblo.

SANTA FE

En tant que capitale du CCP, Santa Fe a endossé la réputation de "Wall Street du Sud-Ouest". Le Conseil tient ses réunions dans le Palais des Gouverneurs, tandis que le bâtiment de l'ancienne capitale d'État du Nouveau Mexique sur Paseo de Peralta a été reconverti en bourse de change. Santa Fe était une chouette petite bourgade, avant que ne surgisse toute cette histoire de Cajeme-Cercle kachina. Comme la plupart de la recherche high-tech se faisait au sud d'Albuquerque, Santa Fe attirait peu de biz d'ombres. Ce n'est plus le cas maintenant.

• Des agents d'Aztlan ont pas mal reniflé vers Santa Fe dernièrement, espérant tourner les divisions politiques actuelles à leur avantage. Si cela ne vous dérange pas de serrer la main de n'importe qui, la paie est au-dessus de la moyenne.

• Cucaracha

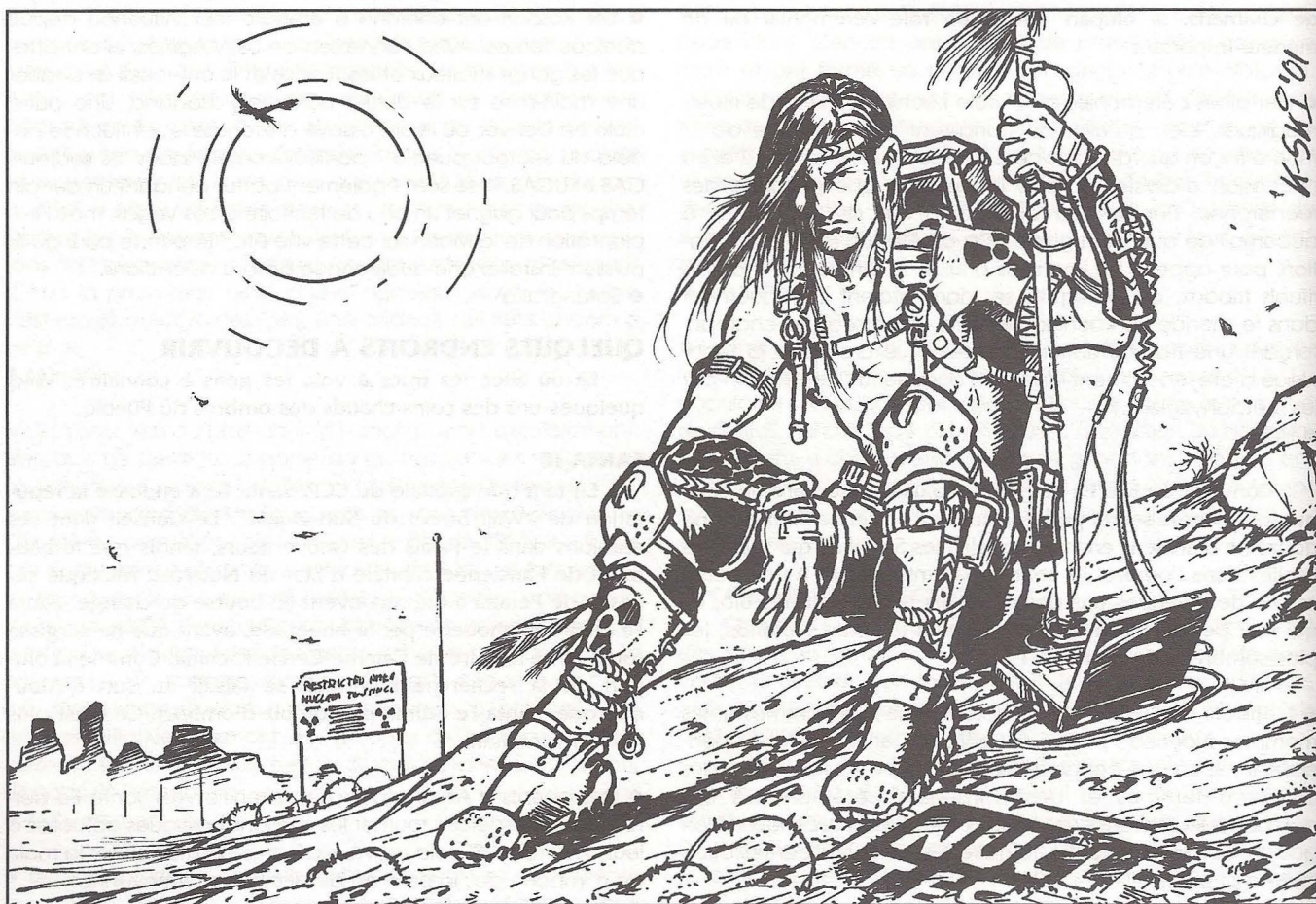
Los Alamos

S'étendant à quelques trente kilomètres au nord-ouest de Santa Fe, cette bourgade était le siège du Laboratoire National de Los Alamos, où les anciens États-Unis conduisaient des recherches sur les armes nucléaires après la Deuxième Guerre mondiale. Les US ont été forcés d'abandonner Los Alamos en 2014 quand Redondo Peak est entré en éruption, ce qui signifie la déclaration de guerre de Coyote Hurlant contre les États-Unis. La tempête de cendres résultante transforma Los Alamos en ville fantôme, en nécropole enterrée dans les cendres de Redondo.

• Los Alamos est peut-être enterrée, mais je ne pense pas qu'elle soit entièrement morte. Apparemment, les Pueblos ont secrètement excavé les laboratoires de Los Alamos et réactivé ses réacteurs nucléaires. Je ne sais pas ce que les Pueblos mijotent, mais jusque-là, personne n'a détecté d'essais d'armes nucléaires dans le Pueblo, ni en surface ni souterrain. (Et avec la technologie d'aujourd'hui, il serait impossible pour Pueblo de dissimuler un test à quiconque.)

• Geiger

• Tout l'espace astral autour de Los Alamos et de Redondo Peak est un endroit hanté et, à la différence du monde commun, pas du tout désert. Le champ magique astral est élevé et il y a eu de nombreuses manifestations spontanées de salamandres, ces esprits du feu. Ce qui est pire, nombre de ces salamandres sont difformes et déformées, probablement à cause de toute cette recherche nucléaire qui a eu lieu à Los Alamos. Les gens du coin appellent ces esprits des esprits



nucléaires, parce que, quand ils se matérialisent, ils ont tendance à activer les compteurs Geiger et autres radiomètres.

• Karuna

ALBUQUERQUE

Albuquerque est la capitale technologique du Pueblo. C'est là que la majeure partie de la recherche et du développement du Pueblo a lieu, pas seulement sur la technologie matricielle, mais aussi en avionique, sur l'énergie solaire et les lasers. La recherche la plus avancée se fait à l'est, dans les laboratoires Sandia. C'est ici que les anciens US conduisaient des recherches sur le nucléaire, mais après la Guerre Froide, le département de l'Énergie a privatisé les laboratoires pour les lancer sur le développement informatique et électronique.

• S'introduire dans Sandia dans le monde de chair est aussi difficile que d'essayer de pirater la grille du Pueblo depuis la Matrice. C'est là que la majeure partie de la recherche informatique de la Nation pueblo se fait et ils gardent leurs secrets des étrangers très jalousement.

• Dojjen

• MCT, Novatech, Renraku et Cross ont toutes des bureaux régionaux à Albuquerque mais très peu d'usines ou de labos de recherche. Le Pueblo suspecte les corpos d'utiliser ces bureaux principalement pour espionner ses développements technologiques, mais leurs audits n'ont encore rien révélé de suspect.

• Silk

L'autre site important digne d'intérêt à Albuquerque, c'est les laboratoires aéronautiques Kitland, situés à côté de l'aéroport international au sud-est du centre ville. À l'origine, c'était une base aérienne appartenante à l'US Air Force. Le Pueblo l'a reconvertie en une installation de recherche et de fabrication aéronautique. Les résultats ont fait du Pueblo le premier développeur aéronautique des Nations d'Américains d'Origine.

• Le Pueblo a l'une des forces aériennes les plus avancées en Amérique du Nord, juste derrière les UCAS et l'Aztlan uniquement. Il a aussi un grand nombre de drones de combat, grâce à sa compétence avancée en aéronautique et en guerre électronique. Ça compense ses forces au sol, qui sont largement en infériorité - particulièrement si on les compare à celles de ses plus proches voisins : l'Aztlan et les CAS.

• Josie Cruise

Gallup

Gallup est située au sud-ouest d'Albuquerque près des forêts de Cibola. C'est là que se trouvent, selon la légende, les Sept Cités d'Or. De nos jours, cependant, c'est le lieu de résidence du Cercle kachina, où ont lieu la plupart des réunions des dirigeants et des cérémonies.

Comme si l'intrigue entre le Cercle kachina et le Conseil des directeurs n'était pas assez, Gallup est aussi en train de devenir un point de discorde dans les relations entre l'Ute et le Pueblo. Situé à quelques soixante kilomètres au nord-est de Gallup se trouve Chaco Canyon, un qui abrite les ruines d'une ville construite par l'ancienne tribu Anasazi (à ne pas



confondre avec ces pirates fous qui rôdent actuellement dans le Mojave). Revendiquées par les Pueblos comme un élément de son patrimoine culturel, les ruines étaient largement ignorées jusqu'à septembre dernier, lorsque des visiteurs ont commencé à y avoir des visions. Le Pueblo a immédiatement isolé le canyon tandis que le Cercle kachina venait enquêter. Les Utes ont offert, parfois avec force, de participer aux investigations, mais le Pueblo a toujours refusé. Tout le monde craint que les Utes décident d'intervenir sans demander à personne la prochaine fois.

• La région de Cibola a toujours été une source de grande tension entre le Pueblo et l'Ute. Les Utes revendiquent la majeure partie du nord-ouest du Nouveau Mexique et du nord-est de l'Arizona, un territoire qui englobe de nombreuses terres sacrées des Hopi, en particulier les Montagnes de San Francisco, le sanctuaire des sanctuaires pour le Cercle des kachinas. Le Cercle se sent particulièrement irrité par ces disputes et pense que les Utes l'ont court-circuité après avoir aidé Coyote Hurlant durant la Grande Danse Fantôme.

• Masau'u

L'EST PUEBLO

Les déserts à l'est et au sud d'Albuquerque ne sont pratiquement pas peuplés. Peu de Pueblos vivent dans les déserts de l'est, car ils peuvent que la terre émet de "mauvaises vibrations" suite aux essais nucléaires et à l'extraction d'uranium effectués dans la région. Ceux qui vivent ici sont les Anglos qui ont refusé de partir après que le Pueblo a revendiqué ce territoire au travers du traité de Denver. Comme peu de Pueblos voulait vivre ici de toute façon, le Conseil corporatif n'a vu aucun besoin de les déplacer. La plupart de ces Anglos vivent dans des petites villes, dans une région ancrée par les villes de Santa Rosa, Tucumcari, Clovis, Elida et Fort Summer.

• Il paraît qu'une des deux cliniques delta de Novatech se trouve quelque part dans l'est du Pueblo. La plupart des gens pensent que c'est quelque part au sud-ouest de Santa Rosa, quelque part entre Vaughn et Pastura.

• Scritti P

Les déserts du sud, près d'Alamogordo, commencent à voir beaucoup d'activités car les Azzies et le Pueblo ont renforcé leurs forces le long de la frontière. Les Azzies ont montré clairement leur intention de reprendre à Ghoswalker leur secteur à Denver et la route la plus facile vers Denver est la I-25, qui file droit à travers Albuquerque et Santa Fe.

• Regardez ça. Déjà de nombreux contrebandiers aztlans ont commencé à tracer une route entre El Paso et Denver pour porter des armes et de l'équipement aux groupes de résistance basés à Mile High. Ils l'appellent la Soucoupe Volante parce qu'elle traverse la frontière à Roswell (qui est à Azzieland, pour les fous d'aliens). Les forces de sécurité du Pueblo ont essayé de la fermer, mais sans succès car elles étaient aussi occupées à essayer de couvrir LA.

• Frohike

• Ces petites villes sont réellement bizarres. Bien que la population moyenne flirte avec le millier d'habitants, vous pouvez toujours trouver quelques gens qui affichent un certain degré d'excentricité. Je me souviens m'être arrêté dans une ville vers la I-40 pour manger un morceau. Je suis allé dans un petit restaurant et la seule autre personne qui s'y trouvait était un vieil

homme assis au comptoir, voulté sur son déjeuner. Je me suis assis pas mal de places plus loin et j'étais sur le point de commander une tasse de soykaf, quand il s'est soudainement tourné et m'a crié, "Est-ce que les mots CALME et MEURTRE vont ensemble? CALME? MEURTRE!" Alors, aussi soudainement qu'il m'avait gueulé dessus, il s'est remis à fixer son déjeuner. J'ai laissé tomber le soykaf et je ne me suis plus arrêté avant d'être arrivé à Albuquerque.

• Evil Ethyl

Trinity

Le site Trinity, point zéro de la première explosion nucléaire, est situé directement au sud d'Albuquerque à pas plus de 50 kilomètres de la frontière aztlane. Réellement au milieu de nulle part, Trinity était évitée par tous jusqu'à récemment. Dernièrement un culte est né dans le sud-est du Pueblo, s'appelant Kiva Atomique. Constitué principalement de Zuñi, de Laguna et de quelques Anglos, le culte suit un chaman laguna fou, connu sous le nom de Sejuaro Protonés, qui prétend suivre le totem Atome. Le culte a conduit de nombreux rituels à Trinity et il a également été vu à Vaughn, où les US maintenaient une centrale de retraitement des déchets nucléaires et à Paguate, une ancienne mine d'uranium à mi-chemin entre Albuquerque et Gallup.

• Le Kiva Atomique s'est aussi manifesté au sud de la frontière aztlane, à White Sands, La Cruces et Carlsbad. Le principal problème qu'ils ont eu avec les Azzies est la violation de propriété, en particulier aux alentours des anciennes rangées de missiles à White Sands. Ils ont aussi causé des ennuis dans les grottes de Carlsbad, où les US ont accompli des essais nucléaires souterrains, en essayant de les éventrer.

• Omicron

PHOENIX

En tant que plus grande ville de la Nation pueblo avant l'annexion de Los Angeles, Phoenix est le cœur des industries de fabrication du Pueblo. Tandis que Santa Fe trouve le business plan et qu'Albuquerque conçoit le design, la majeure partie de la production de masse a lieu à Phoenix.

• Bien que le Pueblo mène la plupart de ses recherches à Albuquerque, il en fait tout de même certaines à Phoenix. La plupart traitent de l'infrastructure qui supporte la grille du Pueblo: les télécommunications et l'électronique industrielle. Novatech possède quelques centres à Phoenix qui font de la recherche sur du hardware spécifique d'application pour du contrôle industriel. Cross a également quelques bureaux ici, mais elle se dispute constamment avec Novatech et avec des fabricants d'électronique basés à Pueblo.

• Desert Cat

• Il y a un peu de contrebande de bas niveau au nord de Phoenix, dans la région de Flagstaff. Flagstaff est situé pile sur la frontière entre le Pueblo et l'Ute et les contrebandiers du Pueblo transportant des puces et de la contrebande à Las Vegas passent fréquemment par Flagstaff. Avec les tensions grandissant entre le Pueblo et l'Ute, cependant, les patrouilles frontalières utes ont considérablement resserré leur quadrillage autour de la région de Flagstaff.

• Wawaru

À l'extrémité sud de la conurbation de Phoenix, juste après Tempe, se trouve South Mountain Park. Ce qui est



remarquable avec cette réserve, c'est qu'elle maintient une mine d'or en activité, qui est toujours dirigée par le Pueblo. Quand le Pueblo a pris le contrôle de Phoenix, il a réduit drastiquement les opérations minières, retournant dans certains cas à des techniques de mine traditionnelles à basse technologie. Bien que fermée au public, la mine fournit une provision d'or régulière.

● La mine d'or de South Mountain est, en fait, une loge de confection de focus, où les chamans pueblos raffinent l'or, l'argent et la turquoise en radicaux métalliques et minéraux. C'est pourquoi le parc est fermé au public, non seulement pour empêcher des pilliers de se servir sur la veine d'or, mais aussi pour garder les techniques d'enchantement du Pueblo d'espions malvenus. Le Pueblo prend son enchantement ici très sérieusement et la région est lourdement gardée.

● Ambril

● Il se passe quelque chose de louche dans les mines de South Mountain, j'en suis sûr. J'ai fait faire à un ami interfacé un survol et j'ai comparé avec des enregistrements de livraisons que j'ai "dérobés" dans la grille de Phoenix. Même avec des techniques de mine primitives et les techniques de raffinage employées par les enchanteurs du Pueblo, la productivité devrait être bien plus forte que ce que qui en ressort. Le Pueblo doit rediriger une partie des radicaux ailleurs, mais je ne sais pas où.

● Horo Mana

● Je peux te dire où ils vont : ils vont vers l'est, vers les CAS. Tout le monde sait que le Pueblo et les CAS sont plutôt potes, grâce à un ennemi commun situé juste au sud. Le Pueblo envoie les radicaux à l'est pour les mages de combat confédérés, en échange d'armes et d'explosifs confédérés.

● Mojo Pojo

● T'es trop à la masse. Le Pueblo n'a pas besoin des armes des CAS ; les siennes sont déjà pas mal. Ce dont le Pueblo a besoin, c'est des troupes, mais je ne pense pas qu'ils laisseront l'armée des CAS traverser la frontière, pas vrai ?

● Diamondback

● Oubliez les CAS. J'ai également remarqué la disparité entre la production et ce qui sort de South Mountain, mais j'ai une autre idée : la disparité s'est vraiment accrue il y a trois ans, en 2059. Dans la même année, Arthur Vogel (vous vous souvenez de lui : cette mi-portion éco-avocat qui était candidat à la présidence des UCAS ?) a fait une visite discrète et impromptue à Santa Fe, avec des sauts à Gallup et Tempe pour rencontrer le directeur Estefan. Je vous parlerais des nuyens contre du nutrisoja que les Soyoko sont derrière les mines de South Mountain et qu'ils en livrent secrètement une part à Vogel pour son usage personnel.

● Mongwa

LE RÊVE CALIFORNIEN

par Slave to the Beat

Toutes les feuilles sont marron et le ciel est gris, mais vous ne serez pas en sécurité et au chaud si vous êtes à LA. Une vague de chaos s'est déversée sur la Côte Ouest, quand la GRIME a frappé les Belles Gens de Los Angeles et que la faille de San Andreas a tremblé à la vue de la comète de Halley. La secousse a ouvert les cimetières de Forest Lawn et de Rose

Hills, libérant les shedims mort-vivants de leur lieu de repos éternel. Les sages de la ville de Los Angeles ont envoyé une demande d'assistance et le Conseil corporatif y a répondu. Plus vite que vous ne pouvez dire "fusion acquisition", le Conseil corporatif pueblo a annexé Los Angeles et la vallée de San Bernadino. Les tremblements de terre se sont peut-être calmés, mais les véritables secousses ne font que commencer.

LA CITÉ DES ANGES DÉCHUS

Alors comment ce joyau de la Californie du Sud est-il devenu une acquisition du Pueblo ? Nos ennuis actuels ne sont que les derniers de ces soixante-dix ans de déclin continu. D'abord il y a eu les émeutes raciales de 92, après que quatre flics eurent été filmés en train de battre un homme noir et furent acquittés. Puis le Comté d'Orange a fait faillite en 1995, merci aux erreurs de gestion municipales et de nombreuses compagnies locales ont commencé à avoir des doutes sur la CalifSud.

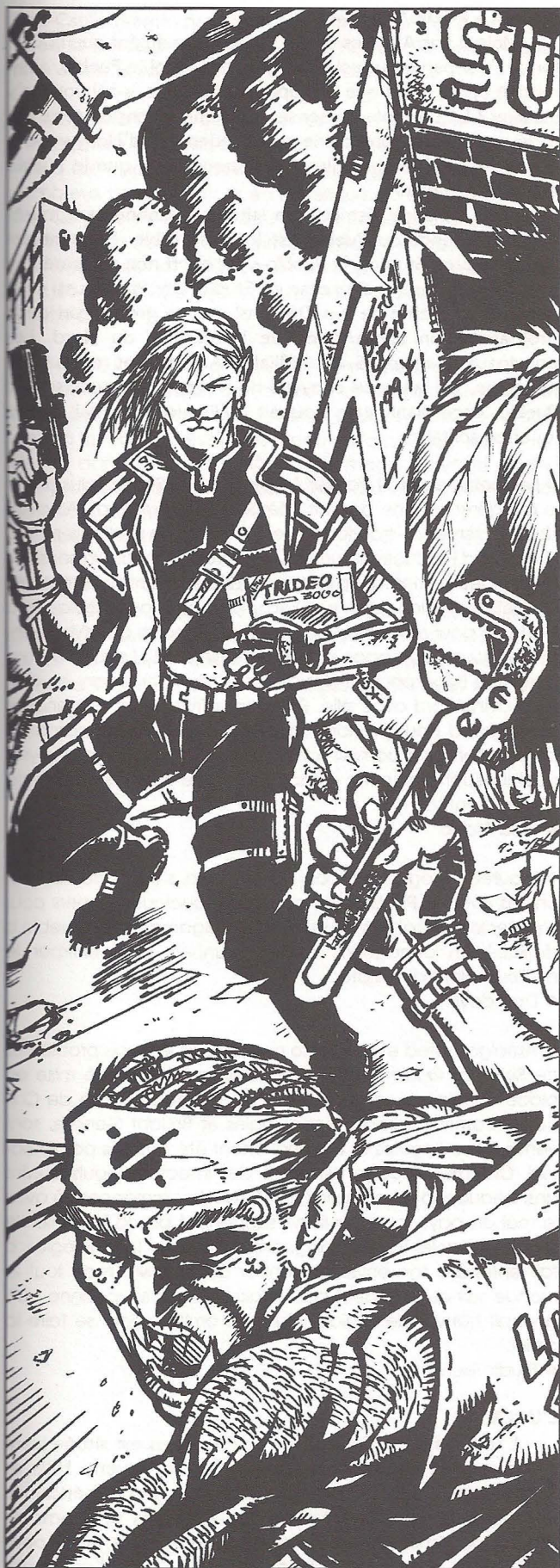
Après la crise de l'énergie de 2001, quand le prix de l'essence atteignit de nouveaux records et quand les coupures de courant à répétition maintinrent la plupart des villes dans le noir, de nombreuses compagnies se décidèrent et partirent juste pour rester dans la course. Les émeutes raciales ont de nouveau relevé leurs horribles têtes en 2022, quand la Gobelisation a eu lieu, forçant les dirigeants de la ville à emmurer cette zone de South Central que nous connaissons maintenant comme El Infierno. Six ans plus tard, un tremblement de terre détruisit la majeure partie de l'aéroport LAX et mit à jour des toxines qui le fermèrent une bonne fois pour toutes.

En 2046, une bande de deckers d'El Infierno se sont introduits dans les ordinateurs de l'élection de Sacramento et ont fait le ménage l'élection régionale de cette année, créant une crise dans tout l'État. Sacramento s'est alors lancé dans le ratissage d'El Infierno pour attraper les auteurs, mais comme d'habitude, son plan a foiré et la chasse s'est transformée en bain de sang géant. Embarrassée par son échec (une fois encore filmé en tridéo si à propos), sans parler du ras-le-bol des maigres impôts qu'elle pouvait chaparder aux pauvres non extra-territoriaux de LA, Sacramento a redessiné les comtés de Los Angeles et d'Orange pour en faire le Grand District Métropolitain Libre de Los Angeles. Oh bien sûr, il y a eu tout un raffut à propos de l'autonomie locale, mais en tout état de cause, Sacramento a défalqué LA et l'a isolée du reste de la Californie.

Pendant un long moment, les puissants locaux ont suivi la direction de Sacramento et ont nié que LA avait un problème ; de grands murs et des préjugés encore plus grands ont aidé à maintenir ces problèmes hors de vue et hors des esprits. La GRIME a balayé ces préjugés, cependant, tandis qu'un tremblement de terre emportait les murs. En désespoir de cause, les conseillers municipaux de la ville ont lancé un appel au secours et le Pueblo y a répondu.

● La rumeur dit que le Pueblo a eu LA parce qu'il a été le plus rapide à la détente, mais la réalité est plus compliquée que ça. Malgré la situation désespérée de la ville, personne de sain d'esprit ne voulait voir l'Aztlan remonter la côte jusqu'à LA. Les Utes avec leurs préjugés anti-anglos étaient une aussi mauvaise chose. Il était bien connu que les Pueblos avaient tendance à être des plus tolérants envers les Anglo et ils avaient beaucoup de technologie informatique avancée et SISA sur lesquelles les studios voulaient mettre la main. Donc quand les sages de la ville ont crié à l'aide, ils ont eu tendance à crier plus fort aux Pueblos qu'à tous les autres.

● Vox Umbræ



• Également, acquérir LA donne maintenant au Pueblo l'accès direct au Pacifique et aux marchés d'outre-mer, ce qui est un autre plus.

• Alan

• Et si ce que dit Kaletaka est vrai, ça détourne les projecteurs de Santa Fe et du fossé grandissant entre le conseil d'administration et le Cercle kachina. Le meilleur tour de passe-passe que j'ai vu depuis qu'un président américain a ordonné des frappes aériennes dans les Balkans pour distraire l'attention d'une tentative de destitution en cours.

• Nightstalker

Avec cette annexion, cependant, le Pueblo s'est fait des ennemis de trois côtés : l'Aztlan, la Californie et l'Ute. Les mots durs et les prises de bec sont fréquents, mais personne n'a déclaré la guerre - pour l'instant.

• Bien sûr, les Pueblos ne se sont jamais bien entendus avec aucun des trois. Les Californiens sont un ramassis de xénophobes qui se méfient de tous les étrangers. L'attitude tolérante des Pueblos envers les Anglo ne les a jamais rendus sympathiques aux yeux des Utes. Et les Azzies - et bien, ce sont des Azzies. Qu'y a-t-il à rajouter ?

• White Eagle

• Bien des mots durs viennent de Sacramento mais, pour l'essentiel, ce n'est que de la poudre aux yeux pour plaire au public, en particulier au général Saito et à ses commanditaires, les japanacops. Sacramento a déjà rayé LA de ses registres, elle se moque bien que le Pueblo s'en empare. La vérité c'est que, pendant que le gouverneur Whitman braillait après le Pueblo en public, ses vieux copains ont remercié le Pueblo en coulisses, d'avoir amassé des forces de maintien de la paix à l'ambassade pueblo de Chico-Oroville.

• Chico Man

• L'annexion a tendu un peu plus les relations Pueblo-Ute, qui n'avaient cessé de se dégrader depuis le début. Heureusement, les Utes ont eu aussi peu de succès dans la prise du Mojave que les Pueblos, donc le désert sert de zone tampon protégeant la CalifSud des Utes. D'autre part, la milice ute n'a jamais été si forte que ça pour commencer.

Les Aztlans sont un autre problème. Ils souffrent peut-être maintenant, mais ils reviendront finalement. Les Azzies veulent prendre une grosse revanche contre Ghostwalker. Certains Angelenos s'inquiètent que les Azzies puissent mener une attaque sur deux flancs, remontant la côte depuis San Diego en même temps qu'ils avanceraient sur la I-25 pour reprendre Denver.

• SFTS

• Vu comment les Azzies sont enlisés dans le Yucatán, je ne compterais pas trop dessus.

• MC Jammer

UN MARCHÉ QUI NE SE REFUSE PAS

Quand le Pueblo a annexé Los Angeles, il a par la même occasion absorbé son underworld. Et juste quand il a commencé à délivrer des IPO aux résidents Angelenos, le Koshari s'est taillé un chemin vers la scène.

Si bien que maintenant, une bataille sur trois fronts est en cours dans l'underworld de LA, car la Mafia et les Triades essaient de protéger leurs possessions des nouveaux venus.



La Mafia

Depuis longtemps, Los Angeles est la capitale de la Mafia sur la Côte Ouest, mais les événements récents ont placé la Mafia sur la défensive. Les deux principales familles de Los Angeles - les Larragas et les Gillespies - contrôlaient l'essentiel de la distribution des BTL et des CalHots. Le déclin et le rachat subséquent de nombreux studios de simsense par le Pueblo, cependant, a fait s'envoler la majeure partie de ce marché et l'a donné aux Koshari. Bien que les familles Larragas et Gillespies aient toutes les deux d'autres rackets sur lesquels se rabattre - à savoir l'industrie du tourisme et le jeu - la perte de la majeure partie de leur business de puces a été un coup important. La Mafia n'est en aucune façon hors jeu, mais sa domination sur LA n'est plus assurée.

- Les Larragas ont répondu aux Koshari en renvoyant la bataille chez eux, à Phoenix. En tant que plus grande ville du Pueblo avant l'annexion, Phoenix a également la plus grande population d'Anglos. Les Larragas ont réussi à établir une tête de pont à Tempe, mais les Koshari ont répliqué âprement.
- Sun Devil

Les Triades

Depuis le siècle dernier, LA a été le foyer de nombreux immigrants chinois (sans parler des Coréens, des Vietnamiens et de nombreux autres) - pas seulement dans les districts du centre ville près de Hill Street, mais aussi dans de nombreuses banlieues extérieures comme Torrance, San Gabriel et Monterey Park. Après l'Éveil, les Triades se sont battues avec les Yakusa pour le contrôle de Chinatown, mais les Yaks n'ont jamais été capables de surpasser l'avantage magique des Triades. (Ça et la plupart des Asiatiques vivant à LA détestaient les Yaks.) Quand les Marines Impériaux ont mis le pied pour la première fois à San Francisco il y a longtemps, les Yaks ont décidé d'arrêter les frais et de partir pour la sécurité de la région de la Baie.

Les Triades de Los Angeles se concentrent principalement sur la contrebande (en particulier de biens magiques), le recel et les rackets de protection, laissant les "vices" plus traditionnels à la Mafia. Bien que leurs intérêts n'entrent pas directement en conflit avec ceux des Koshari, la présence d'un autre syndicat magique à LA a rendu les Triades toutes fébriles. Quelques clashes ont déjà éclaté entre les Triades et les Koshari, des duels magiques avec le droit de se vanter comme enjeu.

- Les Triades de Monterey Park et de San Gabriel ont vu s'ajouter une bizarrerie intéressante à leur racket de protection - fournir la protection de tombes ! De nombreux résidents chinois s'inquiètent que les shedims maraudant dans le Rose Hill Memorial Park, où de nombreux Chinois sont enterrés, puissent prendre le contrôle des corps de proches ou d'ancêtres. Ils sont allés trouver des géomanciens des Triades pour des bénédictions de tombeaux, dans l'espoir que leur feng shui fasse bagarre à ces esprits mort-vivants.
- Digger

• Quelques gangs des Triades ont pris un intérêt plus direct pour les shedims eux-mêmes, dans l'espoir de lier les esprits et de les vendre ailleurs comme main d'œuvre bon marché. Un gang des Vingt-Huit Mains offre une prime dans les ombres pour la capture d'un shedim "vivant" pour ses études et dissection personnelle.

- Lo Fu Chee

HOURRA POUR HOLLYWOOD

Mais si Los Angeles est un tel bouge purulent que la Californie l'a séparée du reste de l'État, pourquoi le Pueblo, aussi motivé par le profit que la plupart des Anglos, a-t-il voulu s'y installer ? En un mot : simsense. Le tremblement de terre qui a dévasté la majeure partie de Pasadena et d'Hollywood a mené de nombreux studios à la banqueroute, que le Pueblo est venu racheter.

C'est dans les districts des studios anciennement murés que la présence du Pueblo est le plus visible. En rachetant Amalgamated Studios, le Pueblo s'est offert non seulement le contrôle des studios simsense de Studio City, mais aussi celui des parcs à thème de Fun City ainsi qu'une grosse part de la programmation audio/tridéo de l'Amérique du Nord. Les principaux rivaux d'AS, les Affiliated Artists, sont restés indépendants. En tant que citoyens nouvellement naturalisés du Pueblo, cependant, il se pourrait qu'ils aient du mal à se la jouer en solitaire.

- Le Pueblo pourrait trouver Amalgamated Studios plus difficile à digérer qu'il ne pensait. Même avant le rachat, AS avait des problèmes de fractionnement interne - en particulier avec LivingWord Productions, une division produisant du simsense et de la tridéo à orientation religieuse. Récemment, Buna Chima, la chef de division de LivingWord, s'est beaucoup déplacée à Nashville pour rencontrer des cadres dirigeants de TriVol Technologies, une compagnie montante des CAS. La rumeur suggère que Buna pourrait filer à Music City d'ici un an, en prenant LivingWord avec elle. Et comme TriVol n'est pas encore assez grand pour prendre un géant comme Amalgamated dans le conseil d'administration, il se pourrait que vous voyiez quelques Johnson avec un accent sudiste dans les ombres de LA très bientôt.
- Kidd Trideo

- Maureen Skogan, big boss de Affiliated, s'est battue bec et ongles avec le Pueblo. Elle a engagé quelques runners pour saboter les opérations de studio d'Amalgamated. Le Pueblo a répliqué en engageant d'autres runners pour extirper le meilleur talent d'Affiliated.
- Daredevil

- Amalgamated et le Pueblo ne sont pas les seuls problèmes de Skogan. Quand la Zone de Quarantaine a été mise en place à Chicago, de nombreux studios de simsense de Chicago, comme Truman Technologies et Brilliant Genesis, sont venus à Los Angeles et ont finalement été happés par Affiliated. Comme Chicago est libéré des insectes depuis quatre ans, beaucoup de ces gens du Midwest commencent à avoir le mal du pays (ou alors ils ne supportent pas la tyrannie de Skogan). Daniel Truman, dirigeant de Truman Technologies, a fait entendre son envie de rentrer à Chi-town, mais tout le monde sait qu'il ne peut pas le faire seul. Je soupçonne qu'il pourrait trouver de "l'aide" dans les ombres pour se faire la belle.
- StudioTech

L'UCLA

L'université de Californie à Los Angeles est située juste à l'ouest des districts des studios, entre Beverly Hills et Santa Monica. C'est l'une des universités nord-américaines les mieux cotées. Elle est connue pour ses programmes médicaux, simsense et thaumaturgiques, mais aussi pour les Guerres Magiques qui l'opposent à l'USC (l'université



Sud-Californienne dans le centre ville de LA) et qui ont perturbé la manasphère autour de la région de Santa Monica bien avant la soi-disant "Année de la comète".

• L'apparition de la comète et les effets qu'elle a eu dans la manasphère du monde entier ont empiré les choses à LA. La ville a été frappée bien plus durement par la GRIME que de nombreux autres endroits en Amérique du Nord et elle a eu plus de problèmes avec les shedims possédant des corps de morts que toute autre conurbation en Amérique du Nord, à part Vancouver et DeeCee. Beaucoup de théoriciens accusent les Guerres Magiques d'exacerber ces effets.

• Little Lulu

• Si jamais vous avez un boulot de "recruteur" d'étudiants et de diplômés à l'UCLA ou "d'audit" de certaines recherches avancées en cours, vous seriez bien avisés de laisser vos magiciens à la maison. Les houles mana ont rendu tout lancement de sort dangereux et les effets de la magie sauvage rendent plus probable l'apparition spontanée d'un esprit en maraude pour vous gâcher la journée.

• Student Prince

EL INFIERNO, OU L'ENFER SUR TERRE

El Infierno - également appelé "l'Enfer" porte bien son nom. Constitué des anciens quartiers de Compton, Hawthorne et Gardena, le district a été emmuré pour contenir les émeutes déclenchées par la panique du SIVTA-II. Depuis, le

chaos règne à El Infierno et divers gangs se battent pour le pouvoir de cette zone sordide.

Quand le tremblement de terre a abattu les murs entourant El Infierno, ses habitants désespérés se sont déversés en masse, dévalisant le centre ville de Los Angeles dans une orgie de pillage et de mise à sac inédite depuis l'invasion de Rome par les barbares. Puis le Pueblo est venu et a restauré l'ordre dans les districts périphériques - mais pas El Infierno lui-même. Comme ses prédécesseurs, le Pueblo a décidé que la meilleure réponse à El Infierno était l'isolement, seulement cette fois par des troupes plutôt que par des murs.

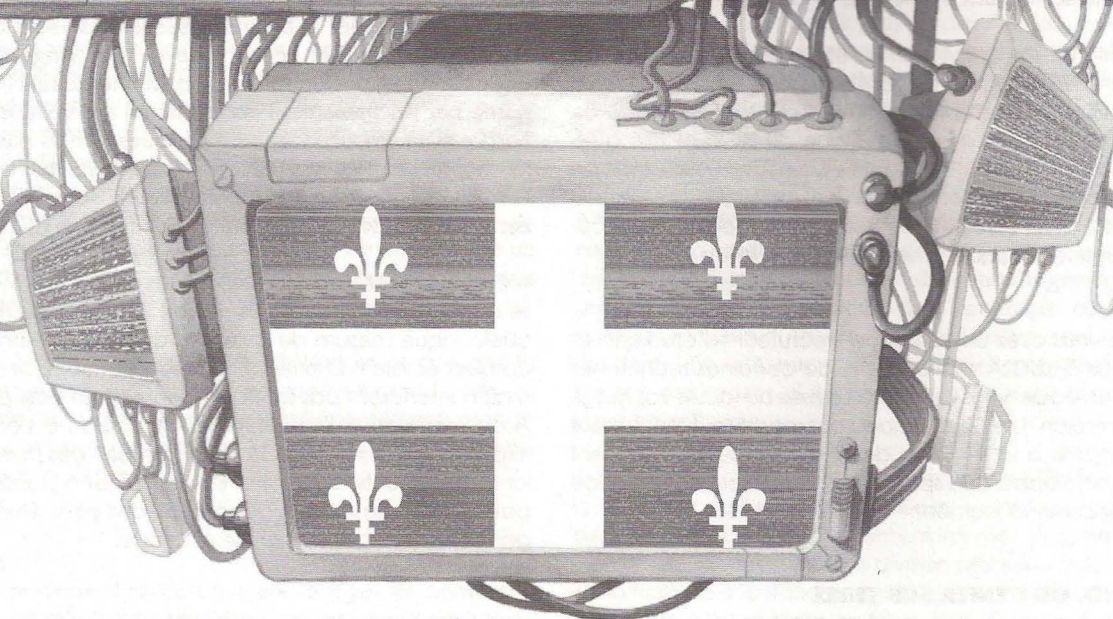
• Ironiquement, la violence des gangs à El Infierno est en baisse depuis que le Pueblo est arrivé, mais pas en raison d'une quelconque mesure de maintien de la paix. Non, quand un combat éclate à El Infierno, les soldats pueblos se rassemblent mais n'interfèrent pas tant que la fumée ne s'est pas dissipée. À ce moment, ils entraînent les agresseurs à l'écart - et les expédient à Alamogordo pour creuser des fortifications le long de la frontière aztlane. Sans arme et à portée de tir des patrouilles azzies. Ça a débarrassé des pires éléments et les gangs restants ont compris le message.

• Blood Prince

• Ouais, mais ça veut seulement dire qu'il y a une guerre de gang se déroulant toutes les autres nuits.

• Scrambler

LA RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC



J'ai croisé Bowser à quelques reprises durant mes visites au Québec. Il a été dans le coin plus souvent qu'à son tour et, bien qu'il ait parfois tendance à discourir une attention particulière devrait être accordée à ce qu'il a à dire. La République du Québec a entrepris quelques changements drastiques dernièrement et je ne connais pas meilleure personne pour nous dire la vérité sur ce qui est en train de se passer.

• Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 17:11:49 (PST)

par Bowser in Blue

Je suis un anglophone au Québec. Ça veut dire que je suis quelqu'un qui parle anglais dans un pays où le français a été le seul langage officiel pendant des décennies.

Ce pays est et a toujours été une société distincte, bien avant que la République ne soit même une possibilité. La culture majoritairement francophone a longtemps craint que cet impérialisme culturel anglophone empiète sur elle et finisse par détruire son identité en tant que peuple. Cela a conduit le Québec à s'isoler et à surprotéger ses racines et sa culture francophones, allant jusqu'à couper ses propres liens avec le reste du monde pour préserver son individualité.

Mais maintenant l'ours de la montagne secoue les derniers engourdissements de sa longue somnolence et contemple les premiers rayons de soleil du printemps approchant. Sortira-t-il pour survivre ou mourra-t-il de faim dans sa propre caverne, l'avenir nous le dira.

HISTOIRE

Le Québec, même quand il faisait encore partie du Canada, bataillait ferme pour préserver sa nature francophone. Ce qui commença par des lois bénignes pour maintenir le français comme langue dominante sur les panneaux de rue s'acheva sur une séparation du reste du Canada. La province du Québec devint la République du Québec en octobre 2010, adoptant le nouveau franc comme monnaie propre. Mais le nouveau gouvernement est allé trop loin, en décidant que le seul langage légal du commerce au Québec serait le français.

• Trop loin? Facile à dire de ton point de vue, M. Anglophone. La première étape du règne corporatiste global est que tout le monde soit conforme - les identités culturelles, linguistiques et autres choses gênantes similaires, distinctes nous empêchent d'être assimilés en robots de la société de consommation.

• Red Star

• La dernière fois que j'ai regardé, les affichages électroniques de gondole de mon épicerie fournissaient des infos sur les produits en plus de quinze langues. Si tu essaies de me dire que le



djurdje2v0ic1

HISTORIQUE DU QUÉBEC

31 octobre 2010 : le Québec fait sécession du Canada et devient une République.

7 février 2011 : le français devient le seul langage légal d'affaires.

3 mai 2011 : l'Émeute du Vieux Québec enflamme le Quartier Latin.

27 janvier 2014 : traité de Kahnawake passé pour éviter la dissidence amérindienne.

1^{er} mai 2021 : le décret sur les paranimaux dangereux est voté.

28 juin 2053 : Cross Applied Technologies atteint le statut de mégacorporation extraterritoriale AA.

15 avril 2060 : CATCo acquiert le statut AAA et prend un siège à la Cour Corporatiste.

1^{er} janvier 2061 : les Démocrates Mondains deviennent le nouveau parti dirigeant.

19 septembre 2061 : le décret sur les paranimaux dangereux est amendé pour y inclure les espèces GRIMÉes et en exclure les dragons.

Mars 2062 : les frontières de la République s'ouvrent plus largement au tourisme, aux échanges et à l'immigration.

Juillet 2062 : l'anglais devient, à titre d'essai, le langage d'affaires légal.

nationalisme culturel du Québec empêche certaines corpos de t'exploiter, alors je parierais qu'un petit ange te l'a soufflé à l'oreille.

◆ Perlman

L'économie a été gravement touchée par l'énorme émigration des cerveaux anglophones fuyant la République. Alors que le Québec avait été un leader dans l'industrie du logiciel et de l'électronique, l'exode de plus d'un tiers de sa population l'a presque tué.

Quand la métahumanité est entrée en jeu, le gouvernement du Québec fut prompt à étendre les droits de tous les francophones, quelle que soit leur race. Cette décision a évité un autre exode massif et handicapant, mais a sonné le glas des métahumains anglophones... jusqu'à ce qu'ils apprennent le français, bein sûr.

Tandis que le reste de l'Amérique du Nord traitait les demandes de la population amérindienne et lui abandonnait d'énormes étendues de terre, le Québec restait fort. L'illusion d'obtenir un État vraiment souverain pour eux-mêmes a presque séduit les Amérindiens de la République, mais des promesses et des concessions ont repoussé la marée vers un nouveau compromis. Ces concessions incluaient l'entière extraterritorialité de leurs propres réserves ainsi qu'une exemption d'impôt et des prix bas à nuls sur les produits et services du gouvernement. Cet arrangement fut suffisant pour apaiser la rébellion des Amérindiens.

◆ Beaucoup d'Amérindiens du Québec ont quitté le navire malgré le bon arrangement, pour s'établir dans le Conseil algonkin nouvellement formé.

◆ Cree Dog

Intérieurement à l'abri du conflit, le Québec continua à travailler à son développement sans interruption jusqu'à ce que le crash de 29 ne détruise son industrie tertiaire pour de bon. La République se reconstruisit peu à peu, instituant des lois isolationnistes strictes sur le commerce pour protéger les intérêts de ses natifs. Une corpo en particulier a utilisé à son

LE QUÉBEC EN UN COUP D'ŒIL

Population : 10.467.000

Humains : 78 %

Elfes : 10 %

Nains : 5 %

Orks : 6 %

Trolls : 1 %

Autres : 1 %

Revenu par habitant : 21.000 ₣

Sans-SIN estimés : 18 %

Population sous le seuil de pauvreté : 36 %

Affiliation corporative : 29 %

Éducation :

Moins de douze ans : 20 %

BEPC : 45 %

Baccalauréat : 28 %

Doctorat : 7 %

Principales langues parlées :

Français : 77 %

Anglais : 42 %

Monnaie : nouveau franc (le nuyen est également accepté)

Taux de Change : 1 NF = 0,5 ₣

avantage les lourdes réglementations contre les marchés extérieurs : Cross Applied Technologies Corporation (CATCo). Au début des années 2050, CATCo avait atteint le statut de mégacorporation extraterritoriale. En tant que chouchou de la République, elle bénéficierait de libertés exorbitantes. En utilisant les Séraphins pour ensemercer son sol natal et en trempant les mains dans la politique, Lucien Cross s'est fait lui-même l'ange gardien du Québec. Là où Aztechnology a l'Aztlan, CATCo a maintenant la République du Québec, bien qu'à une échelle moindre.

◆ Moindre seulement aux yeux du public. Cross possède le Québec du sol au plafond, les mecs.

◆ De la Rochelle

LA POLITIQUE RÉCENTE, OU LA RELÈVE DE LA GARDE

Depuis le début de la République, les anglophones ont été traités comme des citoyens de seconde zone. Le Parti québécois a dominé le gouvernement pendant presque cinquante ans, en donnant des privilèges aux francophones et en maintenant l'isolationnisme du pays. Encore qu'à chaque élection, sa marge de victoire devint plus fine. Lentement mais sûrement, son emprise s'affaiblit et les Démocrates Mondains - un parti dédié à l'ouverture des frontières au commerce international, en assouplissant les restrictions sur les langues des affaires et, finalement, en ramenant les anglophones au niveau de n'importe qui d'autre - montèrent en force. Le 1^{er} janvier 2061, le Parti québécois déclencha des élections un an en avance dans une manœuvre publicitaire désespérée, mais les Démocrates Mondains balayèrent les sondages et furent élus à la majorité par un seul siège.

◆ Pour ceux qui ne sont pas familiers avec le gouvernement du Québec, vous votez pour élire un député (1 sur 125) à l'Assemblée Nationale. Le parti qui a le plus de députés occupant

des sièges emporte la Majorité. Le deuxième devient l'Opposition et les autres n'ont plus qu'à regarder.

• Michael

• Jusqu'à maintenant, votre vote ne comptait que si vous pouviez prouver votre identité en parfait français, cependant je m'attends à ce que ça change bientôt. *C'est bien le fun, hein ? (en français dans le texte, NdT)* Bien sûr, la plupart des anglophones ont maintenant, soit appris le français, soit investi dans un chipjack et un logiciel linguistique. Et ça fait pas mal de votes s'accumulant contre le Parti québécois.

• Dub51

• Beaucoup de corporations étrangères tiennent beaucoup à ce que l'obligation du français soit retirée des réglementations sur le commerce et à ce que le Québec s'ouvre au commerce. Devinez d'où les Démocrates Mondains obtiennent du soutien ?

• Jean d'Armes

Le nouveau gouvernement juge le Québec assez fort pour tenir tout seul sur le marché international, comme CATCo l'a joliment démontré. Les frontières physiques et virtuelles du Québec sont en train de s'ouvrir et les limitations sur les échanges de disparaître. Il y a déjà un arrangement avec les UCAS pour baisser les tarifs et sur les restrictions d'échange et un accord en cours d'élaboration avec le Tir Tairngire pour échanger de l'information et de la technologie via Cross Corp au Québec et ses filiales du Tir. Il a également été annoncé qu'à la fin de l'année le nuyen remplacera le nouveau franc en tant que monnaie publique. Et l'anglais redeviendra bientôt un langage d'affaire légal, avec le français.

• Que se passera-t-il avec les Nouveaux Francs une fois que le nuyen sera adopté ?

• Lara

• Cross Corp émet déjà des actions corporatives en nuyen. Quand le nuyen deviendra officiel, tous les francs restant devront être rapportés à Cross. Malin, hein ?

• L'Aspirateur Conspirateur

Pour la première fois de l'histoire, l'équilibre du pouvoir a bougé. Maintenant, les Démocrates Mondains font naître leur vision du Québec à l'image de l'ours en hibernation, s'éveillant au vaste monde qui l'attend. Et cela rend quelques personnes heureuses et beaucoup de gens très, très mécontents.

• Et beaucoup de gens comme nous très, très demandés.

• SMG Guy

• Malgré les jolies images que les journaux ont montrées de la transition, le Québec a vu une quantité inhabituelle d'accidents de limo, d'incendies d'hôtel et de crash de transports en commun dernièrement. Peu importe la quantité remarquable de drones frontaliers et de quartiers généraux d'organisation "à but non lucratif" partis en flammes. Avec tout le lobbying à l'œuvre, tout le monde a besoin de nous. On ne peut plus jeter un chat mort sans qu'il tombe sur un shadowrunner.

• Mac

LES FACTIONS

Qui a ramassé les biens, les jobs et les francs ? Trouvez votre Johnson ici.

LES DÉMOCRATES MONDAINS

La présidente Hélène Bard (prononcez "ba") est la force motrice derrière le plan des Démocrates Mondains pour ouvrir le Québec, qu'elle surnomme "Le réveil de l'ours" [*en français dans le texte, NdT*]. Ses discours passionnés ont remporté le soutien du public et lui ont valu d'innombrables ennemis. Le vice-président François Lemay est quelque peu plus réservé lors de ses apparitions et dans son ton. Bien que beaucoup pensent de lui qu'il est un rustre silencieux, davantage sont enclins à écouter ce qu'il a à dire plutôt que d'avoir à faire aux démonstrations dramatiques et inspirées de Bard.

• Ce qui convient parfaitement à son petit plan. Bard est peut-être une idéaliste, mais Lemay est celui qui dirige et il prend ses ordres de quelqu'un d'autre qui a les intérêts du Québec à cœur. Il cache des ailes d'ange sous ce costume.

• De la Rochelle

Maryse Chouinard et Jean-Louis Frenette Jr, respectivement ministre des Affaires Étrangères et ministre des Finances, ont été mis sous la lumière des projecteurs récemment car c'est à eux qu'il incombe les changements se fassent en douceur. Les médias fournissent jour après jour des rapports sur leur avancement pour maintenir "les Québécois loyaux informés". La réalité, attendent que l'un des deux ou les deux se plantent quelque chose de bien pour avoir l'info en premier.

• Vous pouvez être sûrs que le Parti québécois fait tout son possible pour aider ces fouineurs des médias à trouver quelques scandales - réels ou arrangés - dans l'intérêt public, bien sûr.

• Lisa Diamond-Eyes

LE PARTI QUÉBÉCOIS

Joël Jénache, le président sortant, travaille dur pour réduire les changements que les Démocrates Mondains sont en train de promouvoir. Il espère forcer le parti de Bard à tenir une nouvelle élection aussi rapidement que possible et a donc accru la pression sur tous les fronts. Les coffres du parti se vident avec tous les shadowrunners engagés.

• Ce qui veut dire que les démocrates engagent davantage pour protéger leurs intérêts. V'savez, un runner malin pourrait jouer sur les deux tableaux...

• Yojimbo

Le parti est aussi en train de jouer des pieds et des mains pour se faire des alliés, bien qu'il ait découvert que dans son arrogance lui a coupé un peu trop de ponts dans le passé. Cela a incité certains à se faire les avocats de positions moins radicales et à essayer d'adopter un juste milieu entre le Parti et les démocrates. Jénache n'aura rien à voir avec ce discours, ce qui pousse certains à parler sous cape de le retirer de sa position de direction.

LES PARTIS MINORITAIRES

Trois autres partis ont aussi un impact modeste mais bruyant dans la République: les Verts pro-Anglo, l'Alliance Francophone et l'Alliance Métahumaine pro-métas.

Les Verts et l'Alliance Francophone sont deux pôles opposés. Les Verts sont revigorés d'une vitalité nouvelle. Sous la direction du vieillissant Steve Castonguay, ils sont les plus fervents soutiens des plans des Démocrates Mondains. Leur soutien d'organisations et d'événements pro-anglophones les a installés dans une image de groupe soucieux des êtres humains. L'Alliance Francophone, de son côté, est de façon certifiée hostile. Son programme nationaliste pro-français a perdu beaucoup de soutien ces quelques dernières années, conduisant son aile clandestine radicale, la Force Populaire, à des actions plus extrêmes.

- La Force Populaire a revendiqué la responsabilité des attentats à la bombe de cafés et de pubs aux menus en anglais, la prise d'assaut d'activistes anglophones et d'autres actes de terreur. Elle a beaucoup de combattants de rue skinheads qui provoquent des troubles et elle est connue pour ses liens avec quelques-uns des gangs de motards vagabonds.

- Antifa

- L'opinion publique est de son côté. Malgré les changements, la population en majorité francophone a toujours de gros préjugés contre les anglophones. Parlez anglais en public à vos risques et périls.

- Lingua Franca

- Pour des gens amicaux, les Verts ne semblent certainement pas avoir de remords à engager de "l'aide extérieure" pour s'occuper de leurs concurrents ou des adversaires trop bruyants.

- Lisa Diamond-Eyes

L'Alliance Métaumaine est un groupe qui anime les foules, généralement le premier à la table du lobbying et responsable de nombreuses manifestations pour les droits des métaumains. Elle a été très occupée à protéger les GRIMÉS pendant les troubles de l'année dernière et a été jusqu'à organiser des "groupes de défense de communauté" dans certains quartiers.

- Tous ces boulots pour des groupes extrémistes sont le pain béni des shadowruns. Laissez tomber les prises d'assaut de complexes R&D ; c'est tellement moins risqué pour la santé de simplement détruire une devanture d'organisation ou de produire une preuve "irréfutable" que la compagnie écran de l'autre club vend réellement des orphelins au marché noir.

- CASper

- Une bonne façon de faire s'il se trouve que tu es totalement dénué de conscience, oui.

- Lisa Diamond-Eyes

CROSS

Le patriotisme va loin, en particulier quand il est mené par quelqu'un avec le charisme de Lucien. Le soutien de Cross perd de sa force, cependant, tandis que le paysage politique change. Presque tous les partis francophones suivent Cross, mais nombre des intérêts métaumains et anglophones sont brouillés avec la mégacorporation. Malgré les efforts de Lucien pour

engager plus de métaumains et pour se montrer des sympathies pour leur cause, ça ne marche tout simplement pas avec les gens en général.

- Le problème de Lucien n'est pas dans la quantité, il est dans la qualité. Il a assez de métaumains qui travaillent pour lui - ils occupent simplement des postes sans aucune sorte de pouvoir.

- Chauffard

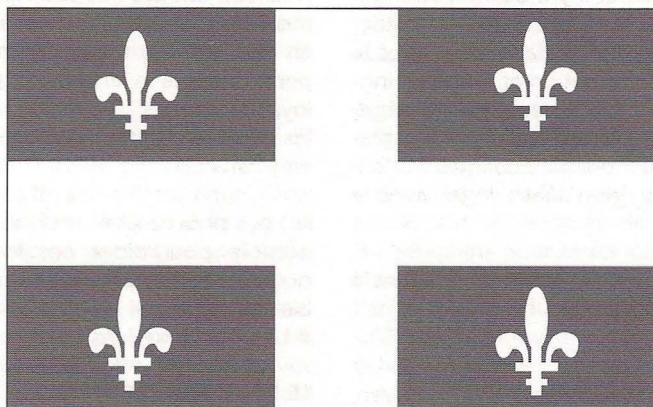
On s'est demandé pourquoi Cross n'avait pas mis plus de son poids derrière le Parti québécois aux dernières élections. Pour certains, c'est une erreur tactique, mais d'autres prétendent que Cross a vu le vent tourner et a donc agi en conséquence.

- Le chef du Parti québécois Jénache a des mots rudes en privé à propos de Lucien Cross. Selon lui, Cross les a trahis et fait secrètement pression pour ouvrir les frontières. La rumeur veut qu'Ares et Jénache se testent comme alliés potentiels.

- Monger

- D'où diable tiens-tu tes informations ?

- Skeptic



L'influence d'Ares au sein du Québec est un souci grandissant pour Cross. Ares a gagné en popularité via quelques arrangements, campagnes publicitaires et un fort soutien des intérêts anglophones.

- Il est possible qu'Ares ait un soutien au sein même de CATCo ; ce n'est pas un secret que le Conseil corporatiste de CATCo n'est pas exactement le meilleur ami de Leonard

Aurelius. Encore une fois, c'est une certitude que CATCo a également ses antennes au sein d'Ares.

- Michael

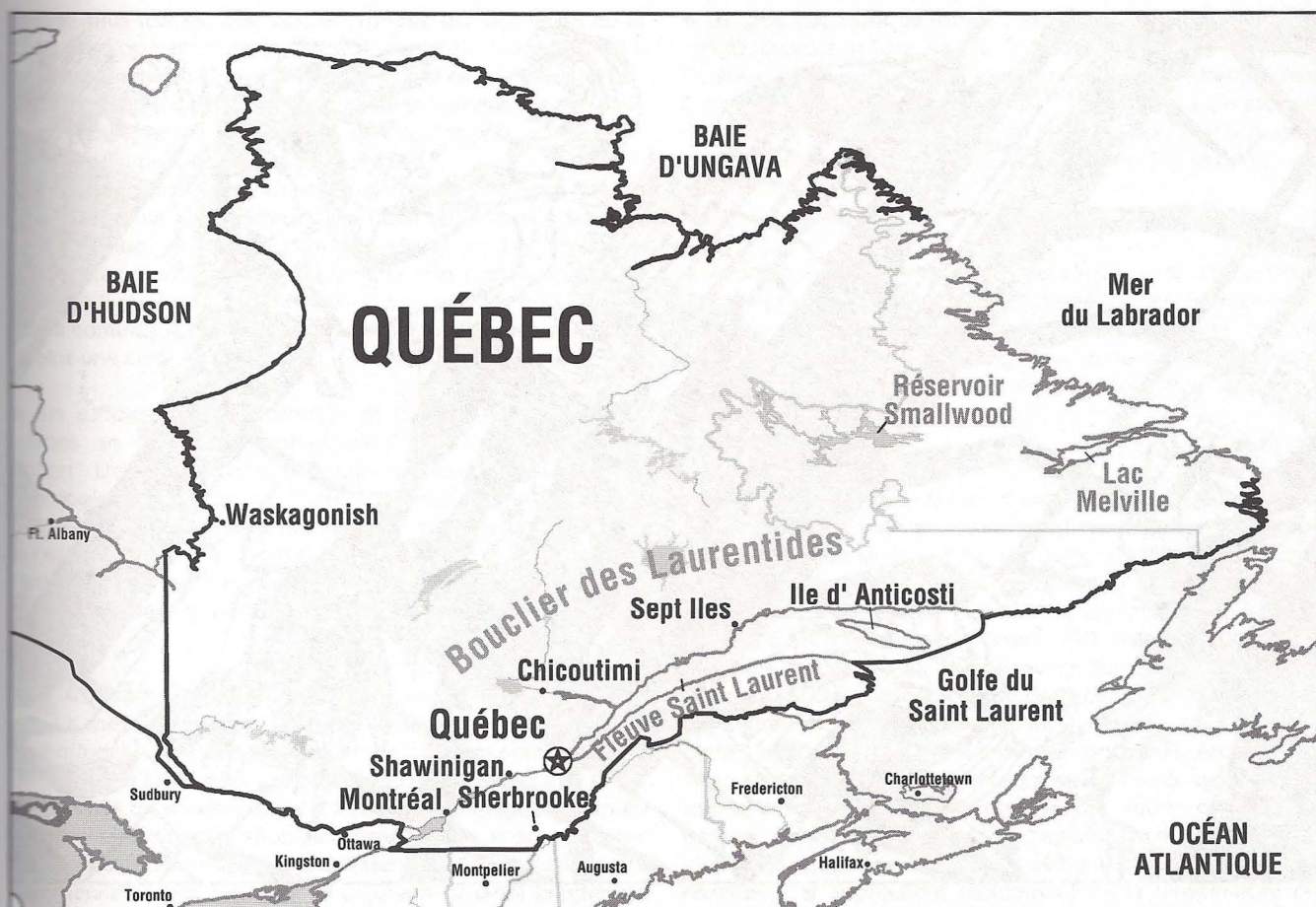
- P-DG à part, Ares elle-même est tout bonnement trop contente de vendre ses services aux plus petits partis si ça veut dire que Cross ou les alliés de Cross en pâtissent.

- Nightfire

Les Séraphins

Les Séraphins sont les espions personnels de Lucien Cross. Ils ont la réputation d'être une des meilleures agences d'information au monde, ont planté des antennes dans presque toutes les organisations qui couvrent le globe. Au vu de la façon dont CATCo est basé au Québec, il est évident que la présence des anges y est fortement ressentie. J'avais un ami qui avait été autrefois membre des Séraphins, avant de disparaître. À la fin, les Séraphins s'évanouissent sans laisser de trace... comme les anges qu'ils émulent.

- L'organisation des Séraphins est divisée en dix niveaux d'agents qui remplissent neuf degrés différents de missions. Les agents Séraphins vont de H1 à H10 tandis que les missions vont de C1 à C9. À ce que j'ai compris, les agents H1 sont hors de



l'organisation et consistent principalement en personnel de soutien (des "citoyens concernés"). Les agents H2 et H3 sont du personnel non combattant, administratif et des gens travaillant sur les données. Les agents H4 sont les gardes personnels et les forces de sécurité de Cross. Les H5 sont formés comme espions et infiltrés. Les agents H6 sont des équipes d'opés noires prêtes au combat. J'ignore ce que font les agents H7 et plus.

Pour les niveaux de missions, c'est plus nébuleux. Si j'ai bien compris, de C1 à C3 les missions sont observatoires, de C4 à C6 elles sont de type intervention (des agents Séraphins infiltrent la cible passivement) et de C7 à C9 elles sont destructrices; les agents Séraphins infiltrent la cible et commencent à la détruire de l'intérieur.

❖ Solomon

- ❖ Il n'y a qu'un agent H10 - Lucien Cross lui-même.
- ❖ L'aspirateur Conspirateur

❖ Pourquoi serait-il un agent de sa propre organisation? Le seul agent H10 est le garde du corps personnel de Lucien, modifié et entraîné pour être son double parfait. C'est pourquoi tant d'attentats contre Lucien ont échoué. Deux fois maintenant son agent H10 a péri, laissant M. Cross sain et sauf.

❖ Two-Wings Allaire

❖ S'il vous plaît. Les forums sur les théories de conspiration sont deux portes plus loin dans le hall.

❖ Rubik

❖ Intelligent. Dix niveaux d'agents, neuf niveaux de missions. Dix niveaux célestes, neuf niveaux infernaux.

❖ Dawn'Tae

Les Séraphins sont disséminés dans le monde entier comme espions et informateurs, mais ils sont concentrés sur le Québec. Ils ont envahi tous les aspects de la vie québécoise - le gouvernement, les médias, les gangs, les petites corps du Québec, les écoles, votre baby-sitter, vous avez compris. C'est pour ça que Cross a réellement tant de pouvoir au Québec. Il n'a pas à peser de son poids partout car il sait déjà tout ce qui se passe et a des personnes en place pour agir dessus.

❖ Et, bien sûr, il y a des angelots espionnant CATCo de l'intérieur, à la recherche de tout traître ou fauteur de trouble potentiel.

❖ Wavelength

❖ Je connais un fouineur de la tridéo qui a essayé de faire un reportage sur les arrangements de couloir et les crimes des Séraphins. Il a fait toute son investigation en secret et a même trouvé quelques sources anonymes avec de bonnes infos croustillantes. La veille d'avoir fini son reportage, il a dit à son rédacteur en chef ce qu'il avait sous le coude. Cette nuit-là, sa maison et son bureau ont été cambriolés et tous ses enregistrements ont été pris ou détruits. Ses sources sont toutes mortes mystérieusement ou sont parties se mettre au vert. Il a été licencié de son travail le lendemain matin pour "comportement non déontologique" - aucune autre



agence d'information ne l'approcherait avec des gants. Une semaine plus tard, il a eu un tuyau selon lequel un mandat avait été délivré pour son arrestation pour fraude matricielle, fraude fiscale et abus sexuel sur mineur. Il a eu de la chance de sortir du pays en un seul morceau.

• Buscemi

Les Séraphins travaillent même parfois ouvertement dans la République. Arborant des badges et agissant avec l'autorité de Men In Black supra-gouvernementaux. Très peu de gens osent croiser leur chemin de peur d'être mis sur liste noire. Résultat, les agents Séraphins subissent peu de restrictions et sont connus pour "abuser de leur rang" avec la Gendarmerie pendant les investigations.

• Paranoïa. Tout le monde ici exagère les capacités des Séraphins. Il n'y a pas assez de Séraphins pour couvrir chaque recoin du Québec et mener tout de même à bien leurs opérations outre-mer. La force des Séraphins vient pour l'essentiel du mythe et de la réputation.

• Spotlight Sally

• Tu essaies seulement de t'en convaincre, Sal.

• Buscemi

LA GENDARMERIE

De ses racines modestes en tant que détentrice du contrat de police de la ville de Québec, la Gendarmerie a grandi pour devenir le principal fournisseur de forces de l'ordre du Québec. La Gendarmerie patrouille non seulement dans les conurbations, elle patrouille aussi dans tout le pays. Elle a même

pris le contrôle des attributions frontalières et douanières de la Force de Défense du Québec. Les voitures et yellowjackets de patrouille lourdement blindés de la Gendarmerie sont une vision courante dans tout le Québec.

• La Gendarmerie suit les procédures de la Lone Star et applique les indices de sécurité aux zones distinctes. En plus des Z-zones, la Gendarmerie a un indice W-zone pour les régions sauvages où elle ne patrouillera même pas, encore moins ne s'y rendra de sa propre volonté dans des circonstances normales. C'est davantage une manœuvre de relation publique qu'autre chose, car la seule différence entre les zones Z et les zones W est que les zones W ont à priori plus de faune sauvage.

• North Star

• La bonne chose avec la nouvelle politique d'ouverture des frontières est que chaque véhicule n'est plus fouillé de fond en comble, bien que tout ce qui est assez gros pour transporter du fret connaisse la totale.

• Sixth Gear

• La frontière est toujours gardée efficacement, même si c'est de façon plus sporadique. Les patrouilles de la Gendarmerie utilisent de petits drones agiles et des unités pilotées, avec quelques gros trucs en réserve qui peuvent être rapidement distribués. Le pari le plus sûr si vous passez de petits trucs en contrebande, c'est de passer par les postes de douane et d'agir en douceur; un sourire vous mènera loin alors qu'une grimace ne vous mènera qu'aux rayons X.

• Chauffard

Le plus fort est que la Gendarmerie est une filiale de la Lone Star, opérant dans le cadre d'un contrat très lucratif. Le gouvernement du Québec la garde à l'œil en lui refusant l'extraterritorialité et en la forçant à se plier à toutes les lois d'affaires francophones standard. Malgré ça, les officiers de Gendarmerie anglophones ne sont pas rares.

À la tête de la Gendarmerie du Québec se trouve Jérôme Saint-Pierre, un vieil homme vénérable qui s'appuie sur une grosse canne. Jérôme est bien plus vieux que la République elle-même, mais il n'a fait que devenir plus rusé avec l'âge. Il a coupé il y a longtemps les fils de marionnette que la Lone Star a continué d'essayer de lui attacher, si bien que la filiale a atteint une certaine autonomie.

- En surface, la Gendarmerie et CATCo sont des potes intimes, se soutenant mutuellement "pour le bien de la nation". Derrière les portes closes, il y a beaucoup de tensions, principalement parce que Cross marche constamment sur les plates-bandes de la Gendarmerie et qu'il n'y a fichtre rien qu'elle puisse y faire. Jérôme n'est pas assez stupide pour se frotter à Cross, mais je parierais ma cyberjambe qu'il saisirait n'importe quelle opportunité pour le remettre à sa place.

- Gimp

LES ZONES D'ENTREPRISE

La méthode du Québec pour gérer les demandes d'extraterritorialité des mégacorporations fut de créer un nombre limité de "Zones d'Entreprise". Chacune de ces zones est une grande parcelle de terrain urbain, louée par une mégacorporation après un processus d'approbation de longue haleine et entourée par de grands murs renforcés. L'extraterritorialité de la location commence et finit à ce mur et uniquement aussi longtemps que la méga corporation garde le bail.

- Pensez-y comme à des réserves corporatistes. Le Québec traite l'extraterritorialité très sérieusement et la Gendarmerie est connue pour établir des postes de douanes temporaires impromptus de façon à contrôler les gens entrant et sortant d'une ZE.

- Scag

Louer une ZE est un privilège corporatiste au Québec, car le pays n'en autorise que 12 à Québec et 18 à Montréal (et aucune ailleurs). La concurrence est rude quand il s'en ouvre une et le Québec force les postulants à sauter un certain nombre d'obstacles. Bien que les corporations au sein d'une ZE subissent encore quelques restrictions (et la menace de voir leur bail révoqué), ces restrictions sont des broutilles comparées à ce qu'elles deviendraient en territoire régulier, où le gouvernement a tous les droits d'enquêter et de réguler les bénéfices.

- Les Démocrates mondiaux subissent de multiples pressions de la part des corporations étrangères pour rendre de nouvelles ZE disponibles, mais ils ont jusque-là résisté aux demandes. Ils sont probablement en train d'attendre que les pots-de-vin atteignent un plus haut niveau.

- Nous Qui Rions

- Un effet pervers des ZE est qu'elles procurent de l'emploi aux anglophones, car les corporations sont libres d'utiliser toute langue de leur choix à l'intérieur. Cela contrarie vraiment certains des francophones de la ligne dure - ils n'entreront jamais dans une ZE par principe, sauf si la corporation est CATCo.

- People Watcher

- Le gros truc dont se souvenir à propos des ZE est que les mégacorporations ont toujours des possessions dans le reste du Québec - elles ne sont tout simplement pas extraterritoriales. Cela signifie que la sécurité corporelle doit suivre les lois locales et qu'elle doit en répondre devant la Gendarmerie quand une flopée de balles et quelques boules de feu réveillent les voisins.

- Prime Runner

- Avant que vous ne vous donniez de faux espoirs sur DocWagon pouvant sortir vos miches d'une propriété privée corporatiste - oubliez ça. Ni DocWagon ni aucun de ses concurrents n'opère au Québec. Le gouvernement ne semble pas trop friand de voir des EU courant dans tout leur pays, aussi bon que soient leurs intentions.

- Black Cross

Seules onze des Zones d'Entreprise du Québec sont occupées et une bataille acharnée est en train de se développer à propos de la douzième. Les zones établies sont situées dans des parties extérieures des zones urbaines et appartiennent à Ares (à la grande vexation de Lucien Cross), Aztechnology, CATCo (en possède deux), MCT, Monobe, Novatech, Renraku, Saeder-Krupp, Yamatetsu et Yokogawa-Honeywell. Chacune de ces corporations possède également au moins une ZE à Montréal, le restant appartenant à une poignée de plus petites mégacorporations AA. Des mégacorporations AAA, seules Shia-wase et Wuxing n'ont pas de représentation, ce qui les rend toutes deux nerveuses. De nombreuses autres corporations plus petites, locales et étrangères, sont également intéressées. Les guerres d'enchères - aussi bien sur que sous la table, sont chaudes - et approchent rapidement de la température de fusion.

LE MÉTROPLEXE DE QUÉBEC

Notre capitale est un mélange de structures anachroniques et de puissance économique moderne. Québec abrite douze Zones d'Entreprises chaudement disputées, les chefs de la majorité du Parlement (qui résident dans le somptueux Château Frontenac), les quartiers généraux de la Gendarmerie, le bâtiment de l'Assemblée nationale et autres sites historiques et immeubles gouvernementaux. Malgré qu'elle ait célébré son 450^{ème} anniversaire en 2058, Québec n'est devenu un véritable métroplexe que peu d'années auparavant, après avoir absorbé nombre des bourgs, villes et comtés environnants.

LES LIEUX

Pour comprendre l'agencement des collines et des rues étroites et sinueuses de Québec, vous devez savoir qu'une partie de la ville est construite le long du Saint Laurent tandis que l'autre moitié est construite en surplomb, sur un promontoire.

Le plus haut point de cette ville en colline est le Quartier Latin, vantant des bâtiments séculaires et des rues pavées de véritables pierres. En fait, tout a brûlé il y a des décennies lors d'une émeute (attribuée, bien sûr, aux anglophones), mais le gouvernement a travaillé dur pour reconstruire le précieux patrimoine. La Québec d'aujourd'hui ressemble énormément à la Québec d'il y a cent ans pour ce qui concerne le Quartier Latin, sauf que les immeubles anciens hébergent des firmes hi-tech. L'Assemblée nationale se réunit ici à l'Hôtel du Gouvernement et la famille et les conseillers du président vivent tous dans le majestueux Château Frontenac.



❖ Ces bâtiments du gouvernement ont peut-être l'air ancien, mais derrière la façade se trouvent quelques systèmes de sécurité interfacés sérieusement hi-tech.

❖ Chauffard

Juste en dessous du Quartier Latin, il y a la zone du centre ville, où la plupart des bureaux corporatistes et des immeubles modernes de la ville sont entassés. La Citadelle - l'énorme vieux fort de la ville, agrémenté de défenses modernes - est maintenant le QG de la Gendarmerie. La plus grande structure de la ville est l'Arcologie Laurier dans l'arrondissement de Sainte-Foy. CATCo est en train de racheter tous les biens immobiliers de l'arco.

❖ Cross espère que l'arcologie sera déclarée Zone d'Entreprise une fois qu'il aura happé le tout.

❖ Jean D'Armes

Le Vieux Port, un secteur vieillissant à l'extrémité du principal port maritime de Québec, est là où la plupart des anglophones et des métahumains de niveau de vie modeste subsistent pauvrement. Ce n'est maintenant rien de plus qu'une énorme étendue de vieux immeubles et de maisons pourrissant sur place, habités par des sans-SIN. Il est non seulement déprimant mais dangereux de s'y balader la nuit.

❖ Le Vieux Port est une décharge. Même pas une décharge intéressante avec les habituelles commodités auxquelles on s'attendrait dans une zone oubliée par la sécurité - elle est désespérément vide de toute âme. N'allez pas là-bas sauf si vous voulez gâcher un séjour parfaitement réussi.

❖ Grind

❖ Et si je voulais gâcher une poursuite parfaitement réussie ?

❖ Sixth Gear

❖ La sécurité t'y suivrait sûrement, mais te trouver est une autre histoire si t'es ne serait-ce qu'à moitié compétent pour te cacher sous son nez. La Gendarmerie note ce coin comme une zone E.

❖ De la Rochelle

Québec abrite deux écoles de magie. L'Institut Thaumaturgique de Québec (ITQ) du centre ville est au sommet des classements, grâce à un financement corporatiste massif. Le seul établissement financé par le gouvernement pour apprendre la magie, le département de thaumaturgie à l'université Laval de Québec, atteint difficilement le top 10. Il est basé à l'extrémité du Quartier Latin, dans l'ancien bâtiment de la Fabrique.

❖ L'ITQ est financé et payé par CATCo. Les majors de la plupart des classes se volent "offrir" un poste chez les Séraphins.

❖ Lisa Diamond-Eyes

LES FIRMES

Du point de vue de l'industrie, Québec est un point de concentration grandissant des compagnies d'électronique cybernétique, grâce au dévouement du ministre des Technologies de l'Information Duane Pelletier. Duane a aidé de nombreuses corpos locales de second ou troisième rang à démarrer, comme la corpo montante MultiOcto. Cela lui a valu quelque animosité de la part de CATCo, qui pense pouvoir s'occuper toute seule des besoins de la nation en la matière.

❖ MultiOcto basé à Québec est proche de sortir un nouveau type de cybermémoire "moins invasive", bien que la rumeur prétende que son concept a été piraté chez un des gros poissons... avec l'aide de runners payés par le ministère.

❖ Ti-Jos Connaissant

Québec est également en train de voir un afflux de croissance de la part de l'industrie du spectacle. Elle fait maintenant la promotion des créations comme la Tridéovision Quatre Éléments (TQE), la seule chaîne tridéo dont le programme entier consiste en des émissions magiquement orientées; le Club 101, un centre d'activité francophone de premier choix; et la Coquerelle Nucléaire, réputée pour être le restaurant bardance club-hôtel le plus chaud de toute la République. Malgré son ancien isolationnisme, Québec est toujours à la page; il est aussi facile de trouver la sortie en avant-première du dernier SimSensationnel de Seattle que de trouver la douzième tentative pour redevenir populaire du magnat vieillissant de la musique, René-Charles Angéil.

❖ Québec a récemment commencé à faire des offres incitatives à des studios de Los Angeles, en espérant les convaincre de déménager ici plutôt qu'à New York ou Toronto. Beaucoup de pression a été mise sur Truman Technologies en particulier et pas seulement de type pécuniaire.

❖ Bridges

LES PUISSANTS

Les neuf membres du conseil de la ville - le maire, sept conseillers municipaux et le chef de la Gendarmerie - font la donne à Québec. La maire Andrée P. Boucher III, une ork de lignée administrative, est occupée à plein temps à mener la danse et à garder les conseillers municipaux dans le droit chemin. Membre toute sa vie du Parti québécois et lèche-bottes de Lucien Cross, Boucher est considérée par beaucoup comme étant un prête-nom.

❖ Elle aime que les gens la sous-estiment comme ça. Ensuite, elle les éviscère politiquement pendant qu'ils ne font attention qu'à ses "marionnettistes". Pas une gentille dame.

❖ Mac

Les conseillers municipaux sont une meute querelleuse de représentants élus. Chacun des principaux policlubs a au moins un conseiller municipal dans la poche et quelques-uns sont sous l'influence de CATCo. Le seul qui mérite d'être cité est Oliver McClure, un favori populaire qui se trouve aussi être au conseil d'administration d'Aztechnology grâce à un hasard du testament de Dunkelzahn. McClure a une solide réputation d'être clean et consciencieux et il a détruit de nombreux élus corrompus dans le passé. Il passe beaucoup de temps à s'assurer que la ZE d'Aztechnology et les opés Azzies dans la République sont propres comme un sou neuf.

❖ McClure est peut-être à l'épreuve de la corruption, mais il n'est au-dessus d'engager des shadowrunners pour des boulots de recherche et d'exposition. Il garde ses distances bien sûr, en travaillant par l'entreprise d'un arrangeur bizarre appelé le Mime.

❖ Aoiji

Sébastien Hull, l'actuel chef de la Gendarmerie est un vétéran marqué par les batailles des Guerres du Désert. C'est un sacré numéro. Bien qu'il ne détienne techniquement

aucune voix au conseil, le fait que tant de têtes municipales se tournent dans sa direction quand survient un vote en dit long sur son influence. Hull mène la Gendarmerie comme une barque. Bien qu'en sous-effectifs et surchargés, les flics de Québec gardent des uniformes impeccables, conduisent des véhicules rutilants et appliquent la loi comme des limiers. Seuls les officiers les meilleurs et les plus brillants sont promus dans la ville, ce qui est considéré comme l'affectation ultime. Le contrat de la Gendarmerie dépend d'une performance sans faille et ils luttent durement pour maintenir leurs résultats.

• Bowser ne rigole pas. Ces flics vous traiteront poliment, peu importe à quel point t'es un punk de caniveau. "Veuillez baisser votre Ares Predator et le déposer au sol, s'il vous plaît Monsieur". Bien sûr, une fois qu'ils vous jettent dans les donjons après une fusillade qui a laissé certains de leurs potes flics pissant le sang sur le trottoir, c'est une autre histoire. Mais n'est-ce pas toujours le cas ?

• Mongoose

• Toute vénération pour la Gendarmerie mise à part, ce niveau de dévouement est important. Il veut dire que peu de ou aucun flic n'acceptera de pourliche ou vous laissera partir facilement à Québec. Concentrez-vous sur le fait de ne pas être pris.

• Chauffard

MONTREAL

La ville de Montréal inclut l'île de Montréal et la conurbation l'entourant à la fois sur les rives nord et les rives sud. Autrefois le centre urbain le plus grand de la République et la rivale de Québec dans de multiples domaines, Montréal a été négligée dans les décennies passées, tandis que l'attention et les ressources étaient redirigées sur la capitale pour la maintenir forte. Résultat, Montréal a glissé dans la déchéance, devenant la rouille sombre à côté de l'étoile brillante de Québec.

L'INDUSTRIE

La dévalorisation du terrain à Montréal a attiré la meilleure part de l'industrie de Québec et Montréal est maintenant principalement une ville ouvrière. Des quartiers résidentiels entiers ont été rasés, déplaçant les gens par milliers, pour faire de la place pour les nouvelles Zones d'Entreprise et les nouveaux complexes d'usines. La ZE des quartiers généraux de CATCo domine la zone du centre ville, près de la colline du Mont Royal qui porte le même nom que la ville. Cette zone du centre ville est de loin la plus sûre et la seule régulièrement patrouillée par la Gendarmerie - plus loin vous en êtes, plus dangereuses sont les rues.

• L'économie du Québec est en train de faire un come-back, donc il y a beaucoup techno de pointe sortant de ses lignes d'assemblage, depuis des actionneurs de cybermembre jusqu'à des systèmes de relais matriciels en passant par des médikits automatisés. Argent facile si vous pouvez esquiver la sécurité ou mettre la main sur un plein chargement.

• Prime Runner

Certains disent que tout ce qui reste de Montréal se trouve dans les Zones d'Entreprise ; le reliquat n'est que déchéance qu'il vaut mieux oublier. L'autoroute Clément récemment construite (connue dans Montréal comme la Voie Express

BUM-86) est un conduit direct entre le centre ville et la périphérie, qui aide les voyageurs à éviter les taudis.

• Les yellowjackets de la Gendarmerie avec des projecteurs thermos et des systèmes de senseurs améliorés patrouillent sur le BUM-86 jour et nuit, donc même les gangs de motards ne harcèlent pas... trop les norms.

• Chauffard

LA PÈGRE

La majorité de la conurbation de Montréal est constituée de vastes quartiers et de taudis croulants à la population majoritairement anglophone. La sécurité est laxiste, non-existante ou corrompue au mieux et le taux de criminalité crève le plafond (et tous les crimes ne sont pas signalés). Plus de la moitié des Québécois enclins au crime ont démarré leur carrière ici. Montréal est la passerelle vers l'underworld du Québec, avec des centaines de petits gangs et d'indépendants amateurs de sang frais. Les gangs de motards dominent le marché noir, en utilisant des gangs plus petits pour s'occuper de leur boulot de grouillot.

• Tout le monde à Montréal ne se satisfait pas de cette spirale infernale de parasitisme. De plus en plus de gangs sont en train d'endosser un rôle de défense de communauté, en s'opposant à l'emprise corporatiste du terrain et à l'exploitation des travailleurs par des campagnes de sabotage et des interruptions organisées de travail. En réponse, les corpos engagent des briseurs de jambes pour garder les prolos dans le rang.

• Red Star

• Le nuage de désespoir et d'animosité qui plane sur Montréal est bien réel. Dans de nombreux endroits, l'astral est souillé par un champ magique d'aigreur. Les esprits indiquent le vieux stade olympique comme principale source de consternation. Ils me disent qu'il a été érigé sur un ancien site sacré, ce qui les a mis en colère. D'autres indiquent les tunnels de métro, creusés au coût de la sueur, du sang et des cadavres. Restez hors des chemins sans lumière.

• He Who Breathes Shallow

• Les stations de métro hors du territoire corporatiste ont l'air aussi pitoyables que possible. Cela dit, le prix est raisonnable et les gens normaux le prennent en groupes en se figurant que quoi qu'il y ait en bas, ça ne pourra pas tous les attraper. Vaut mieux ça que marcher.

• De la Rochelle

LES GANGS DE MOTARDS

Les gangs de motards ont défini le crime organisé au Québec, bien avant la République. Démarrant comme des clubs motocyclistes, ils se sont développés en organisations criminelles, véritables concurrents de la Mafia et du Yakusa. Aucun de ces deux syndicats n'a jamais réussi à s'établir au Québec - les deux ont essayé et les deux ont rapidement et violemment été renvoyés, pour la plupart en morceaux.

Les gangs de motards ont gardé nombre des appareils de leurs clubs. Le gang typique comprend de deux à trois douzaines de membres avec un chef, un avocat et un trésorier. Chaque membre certifié vote pour les décisions du gang. Les nouveaux membres doivent passer une période de service en tant que "frappeurs", une forme d'apprentissage. Après avoir subi un rite de passage et être devenus membres, ils gagnent



leurs couleurs. Leurs couleurs sont leurs vies - ridiculiser, souiller ou même toucher le logo de veste vous fera battre ou dessouder. Ces gangs portent la fierté à un nouveau niveau tordu.

Les plus grands tiennent des douzaines de plus petits gangs dans leurs roues. Apprenez à reconnaître et à respecter ces couleurs. Presque tous les gangs de motards sont des Anglois, bien que beaucoup connaissent le français. Tous, dans une certaine mesure, ont des membres métahumains; ils unissent les parias de la société sous une seule bannière ensanglantée.

LES HELLSOULS

Les Hellsouls sont un vieux gang, ayant pour logo un grand crâne cornu, enflammé entouré de barbelé. Ils règnent sur la majeure partie de la conurbation de Montréal, avec au moins quinze gangs à leur service. Ils acceptent tout le monde comme membre; toutes les races sont représentées, bien que la plupart des membres soient anglophones. Ils ont une préférence pour les gros cubes et les armes à feu imposantes.

Le chef actuel est Massive, un imposant nain chauve à la barbe blonde et à la colère rapide. Les Hellsouls ont leur quartier général dans un grand immeuble désaffecté aux allures de château (une ancienne armurerie) sur le côté est de l'île de Montréal. Les rumeurs se déchaînent à propos des catacombes qui sont en dessous.

- Les Hellsouls ont aussi des liens avec les Verts, ayant en leur temps fait flamber plus d'un bureau de l'Alliance Francophone.
- Green Pixie

- Ça se pourrait bien, mais les Hellsouls ne travaillent que pour eux-mêmes - ils ne prennent pas de boulots et de donnent pas de boulots. Soit vous êtes dans le gang, soit vous êtes contre le gang, alors évitez-les.
- Mac

- Heureusement, la plupart des gangs ne sont pas si regardants à propos de l'aide extérieure.
- SMG Guy

LES SPINE BREAKERS

Nouveaux dans la place, les Spine Breakers ont fait plus dans les six derniers mois que les Hellsouls n'ont fait en six ans. Leur but actuel est de détrôner les Hellsouls et ils ont fait appel à l'aide la plus violente et la plus agressive qu'ils ont pu trouver, ainsi que toute l'aide magique sur laquelle ils peuvent compter. Leur chef, un jeune humain nommé Béton, serait un adepte nouveau venu au Québec; son autorité incontestée gonfle rapidement les rangs du gang.

- J'en ai entendu dire qu'il avait été élevé dans une église de Seattle et qu'un démon lui a appris à se battre. Pitié.
- Jean d'Armes

Les Spine Breakers ont leur quartier général dans une grande usine dans la petite ville industrielle sans histoire de Laurier Station en Québec et Montréal. Leur logo consiste en un marteau à deux mains à moitié à travers une colonne vertébrale et une cage thoracique, placé dans un cercle de pierres.

- J'ai entendu dire que les Cutters sont entrés en contact avec les Spine Breakers. Je suppose qu'ils aiment leur style et

qu'ils espèrent les séduire et les utiliser pour les aider à reconstruire leur force continentale.

- Roadkill

LES DEVIL RIDERS

Avec comme emblème une simple roue à pointe enflammée, les Devil Riders sont le plus stable des gangs de motards. Totalisant maintenant plus d'une centaine de membres, ils contrôlent la plupart des bourgs et villes à l'ouest de Québec d'une main ferme et peu de fanfare. Les Riders sont liés à un trajet de contrebande qui va jusqu'à Toronto dans les UCAS; la plupart de la contrebande et des trafics entrant ou sortant du Québec passent par eux d'abord. Sinon, ça a tendance à ne jamais repasser.

Si les Devil Riders ont un chef, il garde profil bas. Ils n'ont pas de quartier général connu.

- Les Devil Riders recrutent aussi fortement dans les ombres. Jusque-là, ils sont les seuls à vraiment apprécier la discrétion et la fiabilité que seuls les shadowrunners apportent.

- Sixth Gear

- Faites attention où vous mettez les pieds. Mes sources disent qu'un Anneau Séoulpa a acheté la direction des Devil Riders et qu'il remplace le gang de l'intérieur. Ils maintiennent l'illusion uniquement pour laisser tout le monde dans le flou.

- Tripletip Sil

- Sans parler les elfes du gang. Au moins un elfe sur dix est un agent des Anciens et tout le monde sait que les Anciens travaillent pour le Tir. Toutes ces longues oreilles ne sont que de longues antennes communiquant tout ce qu'elles entendent aux Princes du Tir.

- L'Aspirateur Conspirateur

LE BOUCLIER DES LAURENTIDES

Autrefois connu sous le nom de Bouclier Canadien, le Bouclier des Laurentides est un ensemble de collines enchevêtrées - une grande région de toundra, de forêts, de lacs et de rivières. C'est la source de la principale force industrielle du Québec - l'hydroélectricité.

LA LOI DE LA FORÊT

À l'exception de quelques grandes bourgades, la Gendarmerie traite le Bouclier comme un territoire hostile. Cela rend la région populaire pour les contrebandiers. Comme il n'y a pas ou peu de patrouilles, la furtivité peut être diminuée au profit de la vitesse quand les nombreux coursiers en T-bird se fraient un chemin de Montréal à La Baie, principale concentration de population du nord du Québec près de la baie d'Hudson. Les trafiquants de talismans prospèrent également là-bas, avec l'abondance du matériel à collecter. Si le froid ne vous dérange pas, La Baie est un chouette endroit pour rencontrer des gens.

- Le Bouclier est aussi le parfait endroit pour les corpos pour installer des complexes secrets ou des centres de R&D, bien que le prix doive en être prohibitif.

- Jean d'Armes

La puissance véritable du Bouclier réside dans la grande cascade hydroélectrique Manic. Cette série de grands barrages fournit d'énormes quantités d'électricité à Québec et le long du Saint Laurent, qui irrigue les centres de civilisation de



la République. Maintenus par la corpo détenue par la République Hydro-Québec, les barrages ont été transformés en avant-postes de sécurité bien défendus en réaction à des incidents d'animaux paranormaux et à une recrudescence d'attaques de groupes inconnus. Il y a maintenant douze installations hydroélectriques principales; les lignes électriques les reliant à la civilisation sont également protégées avec véhémence par les forces spéciales de la Gendarmerie.

• Hydro-Québec vend également beaucoup d'électricité aux UCAS - assez pour donner au Québec un moyen de pression important.

• DeeCee Insider

• Bien que les éco-activistes portent le chapeau, Shiawase est probablement responsable de certains des attentats contre les barrages. Le réseau énergétique du Québec approche de plus en plus de la saturation et tout ce qu'il faudrait est un barrage avec des problèmes pour priver de courant des secteurs entiers et provoquer assez d'indignation publique pour que soient construites de nouvelles centrales électriques - et c'est là qu'entre en scène Shiawase la corpo de l'énergie.

• Spotlight Lady

LES CHASSEURS DE PRIMES

Il est parfaitement légal au Québec de traquer pratiquement tout ce qui est paranormal; il y a même des primes offertes pour ceux qui rapportent une preuve de mort. L'administration traite toujours la vie paranormale comme une menace plutôt que comme une faune. Comme le Ministre de la Vie Sauvage, Jennifer Kitzman, le dit: "On ne peut pas dire

quel impact les créatures Éveillées peuvent avoir sur l'écosystème - nous devons garder notre vie sauvage en sécurité".

• C'est pourquoi Québec est la seule ville au monde qui prétend être complètement débarrassée des rats du diable; la ruée pour la prime a été si grande qu'à l'intérieur des limites de la capitale l'espèce est éteinte.

• Coureur Dubois

• C'est ce qu'ils prétendent. Les rats chantent un autre refrain.

• Skaven

• Les Démocrates Mondains ont été rapides à imposer que les changelins métahumains ne soient plus considérés comme du "gibier" par la Loi sur les Paranimaux Dangereux, bien que d'autres créatures GRIMÉES n'aient pas eu cette chance. En même temps, quelqu'un a réussi à glisser dans un amendement que les dragons n'étaient plus à chasser non plus. Je me demande qui a arrangé ça.

• Snippet

À cause de la prime, de nombreux paranimaux se sont retirés des zones civilisées du Québec vers les parties inhabitées du Bouclier. Naturellement, les chasseurs de primes ont suivi et maintenant de nombreuses villes reculées et beaucoup d'avant-postes abandonnés ont été revitalisés en stations, s'approvisionnant de la clique des chasseurs de primes attirés par l'argent et les frissons offerts.

• En plus des éco-cellules, certains Manitous et d'autres résidents des terres NAO voisines prennent des mesures pour



RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC MINISTÈRE DE LA VIE SAUVAGE LISTE DES PRIMES POUR LES PARANIMAUX

Dernière mise à jour : août 2062

Rappel ! Pour toucher votre prime, 90 % de la peau (incluant la tête) doivent être rapportées à un centre de traitement du Ministère de la Vie Sauvage près de chez vous !

Paranimaux de catégorie E (rats du diable, castor vorpax GRIMÉ etc.) : 50 NF par peau

Paranimaux de catégorie D (barghest, cockatrix, ghoul, rat démoniaque, sasquatch etc.) : 500 NF par peau

Paranimaux de catégorie C (basilique, foudræil, griffon, harpie etc.) : 2.000 NF par peau

Paranimaux de catégorie B (banshee, vampire, wendigo etc.) : 10.000 NF par peau

Paranimaux de catégorie A (ours cornu, raie nocturne, piasma, glueur) : 20.000 NF par peau

Paranimaux de catégorie S (esprit libre) : 50.000 NF par peau

Paranimaux de catégorie X (kraken, wyvern etc.) : 100.000 NF par peau

Remarque : les dragons ne font plus inclus dans la loi sur les paranimaux dangereux — mettez vos registres à jour !

arrêter cette farce. Des meutes de saboteurs de chasse suivront les chasseurs de primes dans la nature pour interférer avec la chasse. Certains des amis des animaux les plus extrémistes vont jusqu'à embusquer les chasseurs.

• Cree Dog

• Les tribus amérindiennes sont principalement contrariées parce que certains chasseurs tuent des créatures sur le territoire des NAO et les repassent ensuite en contrebande pour la prime. Ça fait moins de concurrence comme ça.

• Two-Fists

• Ça date comme info. La GRIME a apporté tellement de nouvelles créatures effrayantes (et en a ramené tant d'anciennes) qu'il n'y aura pas de pénurie de primes pendant un moment.

• Coureur Dubois

• Par ailleurs, vous pouvez toujours faire ce qu'un pote à moi a fait - voler les peaux à l'entrepôt du Ministère de la Vie Sauvage, retirer les marques et les revendre. Faut juste que vous vous dépêchiez avant qu'elles ne commencent à pourrir.

• Kzeentch

• Charmant. Presque aussi sympathique que les parties de chasse que certains types d'Humanis organisent pour voir jusqu'à quel point il est difficile d'abattre un troll.

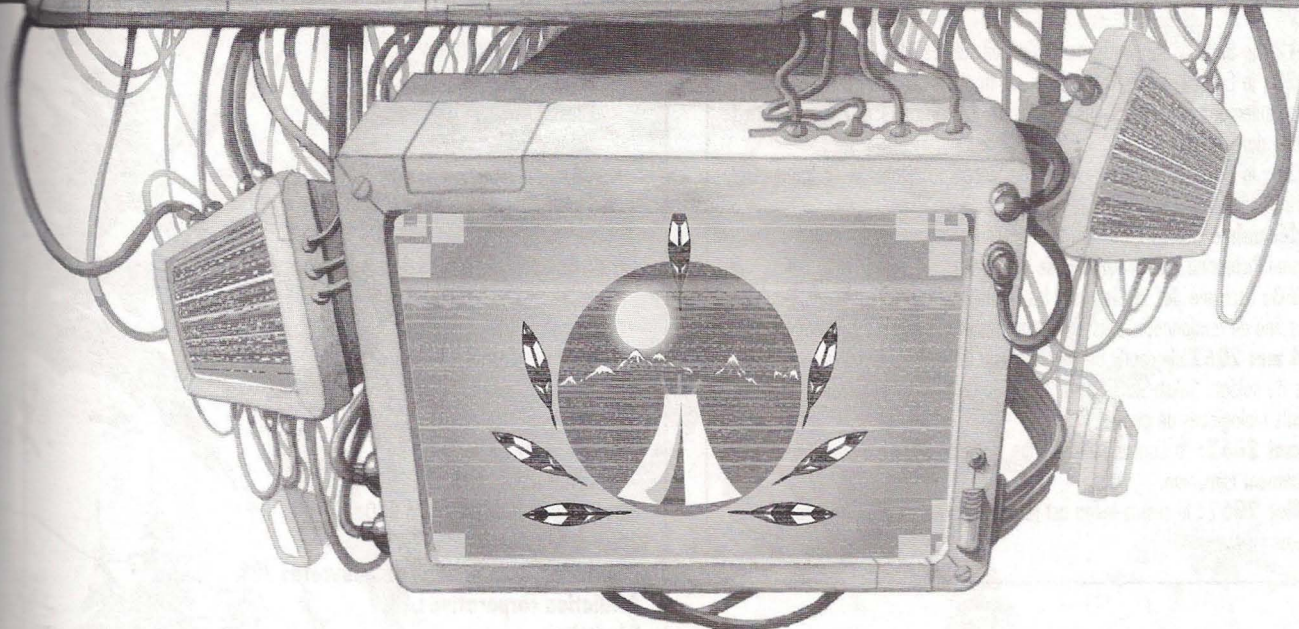
• Jon Who ?

Des rumeurs persistent selon lesquelles de plus en plus de chasseurs disparaissent purement et simplement et ne reviennent jamais. Il y a des histoires qui racontent que les créatures pensantes - esprits libres, changeformes, sasquatches - contre-attaquent, en assaillant les stations et les camps de chasseurs. Les refuges et les bourgades ont engagé de la sécurité supplémentaire et sont constamment à guetter des furies car la Gendarmerie considère ce territoire inhabituel comme hostile et ne vient jamais près d'ici.

• Attends une seconde. Des esprits libres ? Comment avoir une peau, encore moins une confirmation de mort, d'un esprit ?

• Prickly Pear

LE CONSEIL SALISH-SHIDHE (CSS)



Juste après, nous avons le charmant Salish-Shidhe, notre proche voisin juste de l'autre côté de la frontière de Seattle. Bien que son économie continue à être prospère, il s'y prépare toujours quelque chose pour agiter les Amérindiens. Le CSS est actuellement entraîné dans un vilain combat pour des ressources et la fierté nationale avec le Tsimshian. Ce conflit de frontière bouillonnant menace de dégénérer en guerre ouverte, affectant potentiellement des territoires environnants comme notre ville natale. J'ai recruté quelques runners à l'intérieur du Salish pour nous donner les dernières infos intéressantes. Des changements ont lieu chaque jour, cependant, alors gardez un œil sur les nouvelles.

◆ Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 17:15:47 (PST)

par Old Brave

La première chose que vous devez savoir à propos du Salish, c'est que nous sommes la nation la plus orientée tribus des États des NAO. L'affiliation tribale est importante non seulement culturellement, mais aussi en terme de pouvoir. Bien que chaque tribu envoie un représentant au Conseil salish-shidhe et contribue aux ressources, efforts militaires et ainsi de suite, de l'État, les tribus sont très autonomes et auto-déterminées. Malgré que les tribus échangent et communiquent, elles ont leurs propres lois, traditions et style de vie et essaient d'éviter d'interférer les unes avec les autres.

◆ Ce que ça signifie, c'est que beaucoup de territoire à l'intérieur du Salish est officiellement sous la juridiction d'une tribu précise. Naturellement, les plus grosses tribus possèdent les principales villes et autres grosses portions du pays, tandis que les plus petites tribus se sont taillées de petites enclaves ici et là.

◆ Findler-Man

◆ Faites attention, les mecs. Ça veut dire qu'il y a deux jeux de lois dont vous avez à vous soucier. Le Conseil n'a que quelques lois civiles nationales pour les gros tabous comme le meurtre et les restrictions habituelles sur les armes, le cyberware et les déplacements pour lesquelles les shadowrunners se font souvent épingle. La Patrouille Frontalière et les Rangers du Salish font respecter ces lois et ils sont stricts. Mais d'autres faits, comme le vol, les substances contrôlées, le piratage informatique, la contrebande, la corruption et d'autres activités amusantes sont laissés aux soins de chaque tribu. Cela veut dire que chaque tribu a le plaisir de faire des lois et de les appliquer comme bon lui semble. Aucun flic à louer corpo n'est employé.

Les plus grosses tribus prennent cette responsabilité plutôt au sérieux. Les Makahs et les Salishs, par exemple, ont leurs propres forces de police tribales et vous arrêteront, vous inculperont et vous jetteront en prison pour les infractions standard. Les plus petites tribus ont tendance



HISTOIRE DU CONSEIL SALISH-SHIDHE

2018: le traité de Denver forme le Conseil salish-shidhe.

2029: le Conseil salish-shidhe ouvre ses frontières à tous les métahumains (pas seulement aux Américains d'Origine). La tribu elfe de Sinearach est fondée dans le sud.

2035: la branche Cénesté des elfes de Sinearach établit le Tir Tairngire et fait immédiatement sécession des NAO.

3 décembre 2059: un tremblement de terre nivelle la région connue comme Richmond sur les outskirts de Vancouver.

2060: escalade des tensions sur les frontières Salish-Tsimshian lorsqu'une douzaine de randonneurs salishs sont arrêtés et accusés d'espionnage.

2-4 mai 2062: le conflit ouvert éclate sur la frontière tsimshiane. Des milliers de soldats Salish-Shidhe sont tués par ce que certains croient être des agents biologiques de guerre.

5 mai 2062: le Conseil salish-shidhe signe un cessez-le-feu avec le gouvernement tsimshian.

Juillet 2062: le cessez-le-feu est rompu par une série d'attaques par des milices salishs.

à avoir des lois reposant davantage sur leurs traditions tribales. Les Nootkas, par exemple, se ficheraient pas mal de savoir quelle sorte d'esprits vous invoquez ou quelle sorte de sorts vous lancez, mais si vous conduisez un goinfre en essence polluant l'air et perdant de l'huile sur leur territoire, vous êtes dedans jusqu'au cou. Les peines varient aussi selon les coutumes tribales, du simple bannissement jusqu'à la servitude contractuelle.

• Legal Beagle

Pour ceux qui ne sont pas familiers avec les tribus salishs, voici un résumé sommaire des plus importantes que vous devez connaître.

Les **Salishs**, dirigés par le chef Harold Ours Gris, est la tribu dominante et la plus prospère. Technologiquement doués, ils contrôlent Gacatronics et fournissent l'énergie à fusion, solaire, éolienne et géothermique au Salish-Shidhe, au Tir Tairngire, à la Californie et à Seattle. Ce pouvoir économique les maintient à la tête de la nation. Leur territoire tribal comprend la majeure partie des terres à l'ouest et au sud du Puget Sound.

La tribu des **Makahs**, dirigée par le chef George Mât-de-Hutte, contrôle la plupart des bases et ressources militaires du pays. Son territoire est le nord-ouest de la péninsule olympienne, où elle bénéficie d'une exploitation de bois écologique (du moins c'est ce qu'elle prétend) de pointe.

Le chef Frederick Œil d'Aigle dirige les **Crows des Cascades**, qui contrôlent l'essentiel du territoire entre Seattle et les Cascades ainsi que le port principal de Vancouver. Les Crows des Cascades sont célèbres pour leurs sentiments anti-Anglos et ils soutiennent constamment que Seattle devrait être entre leurs mains.

Les **Sinearachs** sont une tribu à prédominance elfique suivant la direction de Gillian Chant-du-Matin. Ce sont les elfes qui sont restés en arrière quand leurs frères elfes Cénesté se sont séparés d'eux et ont formé le Tir Tairngire. Ils détiennent les terres juste au sud-ouest de Seattle, le mont Rainier inclus. Ils sont très éco-conscients, se faisant les avocats d'un style de vie à faible impact sur l'écosystème et

LE SALISH-SHIDHE EN UN COUP D'ŒIL

Population: 8.590.000

Humains: 63%

Elfes: 11%

Nains: 9%

Orks: 12%

Trolls: 3%

Autres: 2%

Affiliation tribale: 86% de la population totale

Salish: 25%

Makah: 16%

Crow des Cascades: 14%

Ork des Cascades: 11%

Nootka: 10%

Sinearach: 6%

Autres tribus: 18%

Revenu par habitant: 26.000 ¥

Sans-SIN estimés: 15%

Population sous le seuil de pauvreté: 20%

Affiliation corporative: 23%

Éducation:

Moins de douze ans: 7%

BEPC: 57%

Baccalauréat: 28%

Doctorat: 8%

Principales langues parlées:

Anglais: 82%

Dialectes salishs: 16%

Monnaie: nuyen

Couverture DocWagon: 50%

Temps de réponse garanti: 15 minutes

subsistent principalement du commerce touristique, forestier et artisanal.

La tribu des **Orks des Cascades**, dirigée par un troll nommé Pawl Montagne Touffue, est une tribu principalement ork et troll qui vit dans les Montagnes des Cascades. C'est un secret de polichinelle que les Orks des Cascades profitent fortement de la contrebande qui passe par leurs territoires.

Il y a de nombreuses autres tribus dans le Salish-Shidhe, y compris les Nootkas, les Musqueams et les Squamishs. De multiples tribus de "peaux roses" (non Amérindiens qui ont adopté un style de vie tribal) ont également des terres, comme le groupe des Tsawassens.

• La dernière proto-tribu à rechercher la reconnaissance est un groupe de GRIMés appelés les Métamorphiques. Ils ont attiré beaucoup de gens transformés par la GRIME et chassés des villes par les préjugés.

• Evolver

UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

Les choses vont lentement dans le CSS. En ce qui concerne de nombreux tribaux, si quelque chose n'affecte pas directement leurs vies ils pensent qu'alors il vaut mieux l'ignorer. Cette attitude était bien ancrée dans les mentalités, mais elle est en train d'évoluer, particulièrement en raison des récents événements qui ont forcé notre peuple à changer et à s'adapter.



DES DÉBUTS DIFFICILES

Bien que la Nation salish soit passée par les mêmes débuts troublés que d'autres pays des NAO, elle a géré certaines des difficultés avec davantage de tolérance. Un plus gros pourcentage d'anciens Américains et de Canadiens ont été intégrés dans la société Salish simplement en leur assignant une affiliation tribale. Certains Anglois en ont profité pour établir leur propre tribu de peaux roses, faisant des concessions sur leur style de vie en échange d'une stabilité.

Le Salish a ouvert ses portes encore davantage en ouvrant ses frontières à tous les métahumains en 2029, en réponse à l'intolérance raciale que les métahumains subissaient ailleurs. Le pays devint connu comme le Salish-Shidhe et les Sinsearachs et les Orks des Cascades furent les premières tribus métahumaines à s'établir, bien que d'autres aient rapidement suivi. Cette politique s'est retournée contre le pays quand la majorité de la tribu Sinsearach a fait sécession en 2035, en établissant la nation elfique du Tir Tairngire.

LES ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Grâce à la faible présence de mégacorpos dans le CSS, le pays n'a subi que peu de retombées de la récente Guerre des Corps (malgré que la plupart des corpos aient subi des runs d'un genre ou d'un autre). La majeure partie de l'activité s'est concentrée sur Universal Omnitech, étant donné sa position d'intermédiaire tiraillé entre Aztechnology et le Pacific Prosperity Group.

La situation de l'Arcologie Renraku fut une toute autre histoire, car l'arrivée soudaine de plusieurs milliers de soldats des UCAS à Seattle a mis le CSS en état d'alerte. Il est rapidement apparu que les troupes des UCAS avaient les mains pleines rien qu'à garder un seul immeuble et à la fin, les relations entre les deux pays ont bénéficié d'une amélioration prononcée. Combiné avec l'action économique conjointe contre le Tir pour ses pratiques commerciales injustes, beaucoup dans le Conseil commencent à plaider pour une relation plus ouverte et plus libre avec leur voisin occidental.

❖ On a beaucoup discuté dans les coulisses de la politique d'une sorte d'accord militaire avec les UCAS. Les UCAS fourniraient une aide militaire au Conseil et, en échange, les Salishs ignoreraient toute la pollution et les saletés toxiques que la conurbation de Seattle recrache sur leurs terres chaque jour. Ne zappez pas.

❖ KSAF_Online

❖ Tu plaisantes. Les UCAS ne peuvent pas maintenir les insectes hors de Chicago, empêcher leur président de se faire assassiner ou des émeutes d'éclater chaque année. Tu penses vraiment qu'ils nous aideront à garder les chiens enragés du Tsimshian hors de nos terres ? Ce genre d'aide, on peut s'en passer.

❖ Jasper Red Ribbon

Le tumulte récent qui a suivi la comète de Halley a également affecté le Salish-Shidhe, car des douzaines de nouveaux lieux de pouvoir ont été identifiés sur le territoire (et quelques

anciens ont disparu). Les tribus Sinsearach et Nootka ont revendiqué certains de ces sites, mais d'autres sont devenus des sources de conflit intertribaux, comme la formation de l'île de Whidbey revendiquée par une tribu peau rose, mais contestée par les Makahs.

Le Salish-Shidhe semble avoir subi un plus petit pourcentage de transformations par la GRIME que d'autres pays et n'a eu à souffrir d'aucune émeute due à la panique qui s'ensuivit.

LA GUERRE DE FRONTIÈRE AVEC LES TSIMSHIANS

par Spark

Peut-être étions-nous trop imbus du succès de la Danse Fantôme et de l'esprit de paix qui a uni les tribus du Nord-Ouest dans le Conseil. Nous aurions dû nous méfier quand nos "frères" du Tsimshian se sont retirés du CTS en 2037. Nous aurions dû être sur nos gardes quand ils sont devenus irrationnels suite à nos demandes raisonnables pour qu'ils empêchent leur dévastation de l'environnement d'empiéter sur notre territoire. Maintenant nous avons payé pour notre folie, car des milliers sont déjà morts dans le conflit, victimes de la trahison tsimshiane, la plus grande crise à menacer le pays depuis que les Cénesté ont fait sécession.

L'ESCALADE

Les origines exactes du conflit ne sont pas claires, dissimulées derrière des gigapulses de rhétorique nationaliste des porte-paroles des deux gouvernements. Les deux pays ont toujours été en désaccord sur de petites questions de frontières, sur la pollution et la politique environnementale. Un renforcement militaire tsimshian le long de

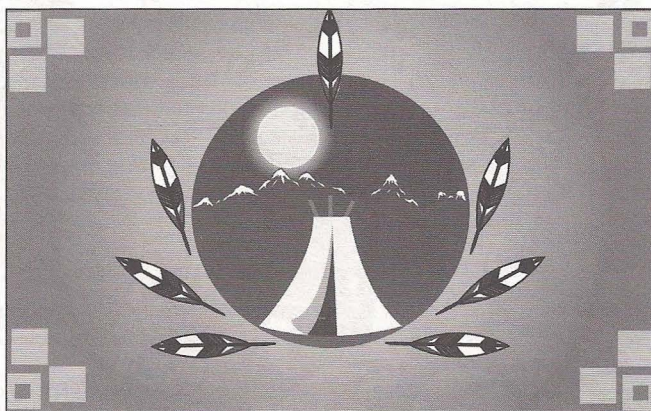
la frontière a aggravé la situation et a été suivi par une longue période "d'exercices de terrain" de Rangers de notre côté de la ligne. Les "incidents de frontière" devinrent courants, car les soldats de chaque côté ne pouvaient pas s'empêcher de tenter et de tester leurs adversaires. Les arrestations de randonneurs salishs en zones frontalières contestées, pour "espionnage", en 2060 a mis de l'huile sur le feu et la tension resta forte tout au long des perturbations apportées par la comète de Halley.

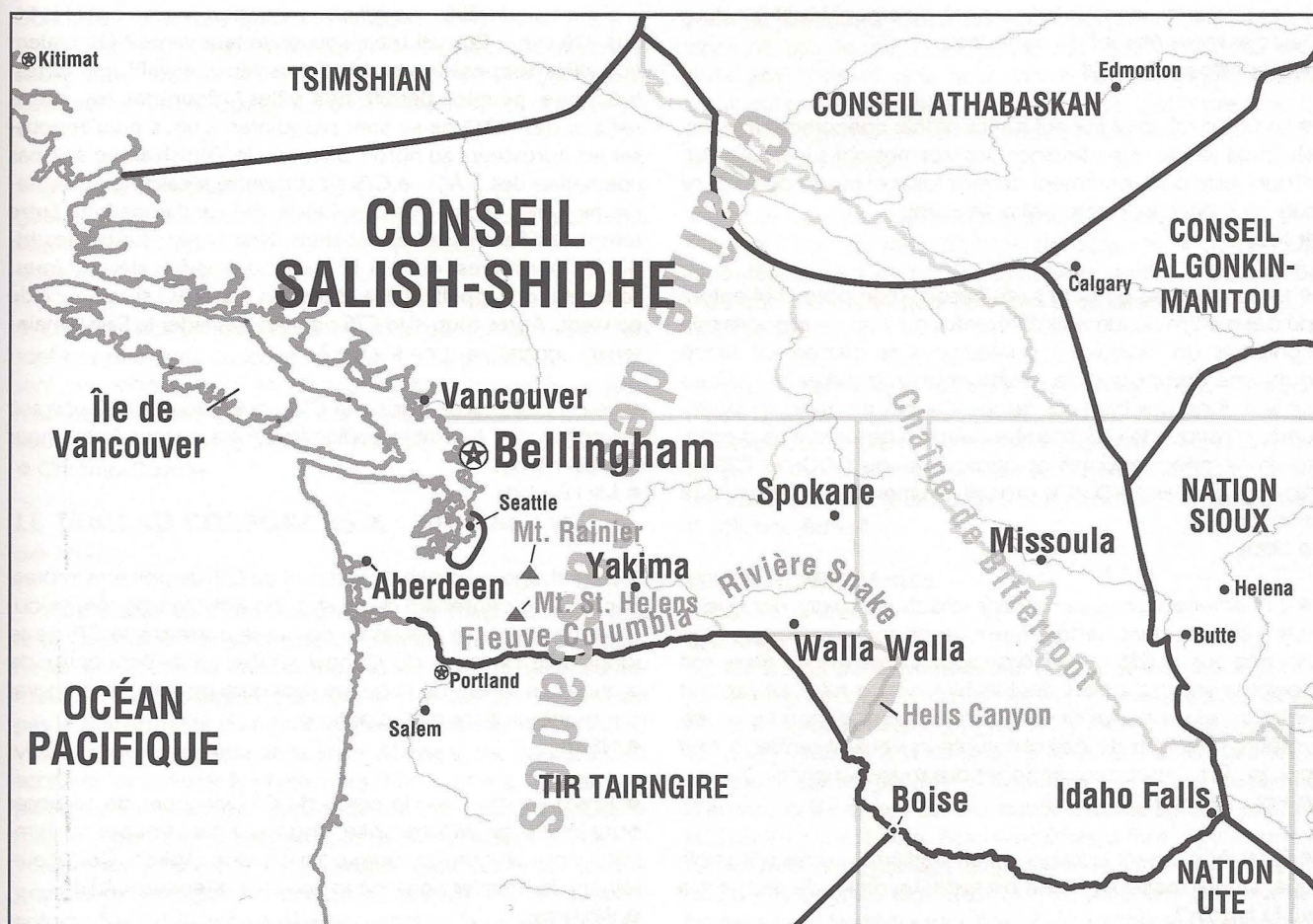
❖ Il y a plus à en dire que ça là-dessus. De février à avril de cette année, il y a eu une flopée de communications à haut niveau entre le Tsimshian et le Salish-Shidhe, incluant beaucoup de menaces et d'attitudes affectées. Mi-avril, un entrepôt de Pentacle Distributing et un bureau de terrain de Soonan Simsense (toutes les deux des filiales de Mitsuhamma) sont partis en fumée et plusieurs dizaines de citoyens de Mitsuhamma du pays ont été arrêtés dans la rue, interrogés et expulsés.

❖ Chrome Coyote

❖ Mes sources me disent que la dispute est centrée sur une ligne mana nouvellement émergée et quelques lieux de pouvoir liés du côté salish de la frontière. Le Tsimshian les veut vraiment pour une quelconque raison et a finalement décidé d'essayer de les prendre par la force.

❖ Night Owl





❖ C'est mince, mais pas loin. Il y a une ligne mana impliquée, mais elle pompe du mana toxique directement dans une zone toxique spoliée du côté tsimshian vers le Salish. Le CSS veut arracher le mal à la source.

❖ Kzeentch

❖ Les lignes mana n'ont rien à voir avec ça. Tout ça n'est qu'une question d'économie haut niveau et de vieilles rancoeurs. Le Tsimshian a besoin d'une guerre pour soutenir son économie et distraire ses dissidents. Le CSS veut reprendre la terre pour les NAO, avant que le Tsimshian ne l'ait complètement ravagée.

❖ Haida Hunter

AFFRONTEMENTS ET CRIMES DE GUERRE

En mai de cette année, l'enfer s'est soudainement déchaîné, bien que personne n'ait encore trouvé d'explication adéquate sur le pourquoi. Il n'y eut pas de déclaration de guerre formelle et aucun côté ne peut prouver de façon convaincante qui a tiré le premier, mais peu ont le moindre doute que les chiens de Tsimshians aient attaqué les premiers.

❖ Ceci est une frappe préventive. Vous pouvez souffler les braises de la guerre (ou de la paix) sur les groupes de discussion appropriés. Il n'y aura pas d'autre avertissement. Ça vaut aussi pour le recrutement - on peut trouver les halls de recrutement de mercos dans leurs repaires habituels.

❖ Captain Chaos

"Je suis partout!"

[15,65 Mp Effacées]

Les forces du Tsimshian ont rapidement débordé nos postes avancés du nord aux défenses clairessemées et ont frappé loin dans le CSS, jusqu'à la région du lac Okanagan et la ville de Kelowna. Nos forces ont contre-attaqué et nous avons fait courir les chiens lâches du Tsimshian après la bataille de Revelstoke. Au 4^{ème} jour de mai, nous les avons repoussés au-delà de la frontière et poussions à l'intérieur du Tsimshian même. Pendant notre heure de gloire, cependant, nos troupes ont été fauchées et massacrées par une sorte d'agent biologique. Plus d'un millier de soldats et de civils salishs ont péri avant que des soins médicaux n'aient pu être administrés et des centaines de plus sont morts dans les semaines suivantes de maladies mystérieuses.

❖ Ok, la machine de propagande salish a mis en avant cet angle de la guerre biologique comme des malades, mais ils n'ont donné que peu de preuves ou de détails. Personne n'a davantage?

❖ Argent

❖ J'ai vu certaines des suites. Je ne suis pas sûr de ce que c'était, mais il y avait beaucoup de Salishs morts, ça c'est sûr. Ça avait certainement tous les stigmates d'une sorte d'arme biologique - carnage de masse sans discrimination, pas de signe immédiat de blessure. Je suppose que ça aurait pu être une sorte de puissante magie. J'ai entendu dire que des chamans se tiennent à l'écart de la zone de bataille et qu'aucun d'entre eux n'a pu invoquer d'esprit là-bas.

❖ Wenatchee Warrior



- Les Kootenai en particulier ont été durement touchés; deux tiers des morts étaient de cette tribu.
- Magnificent Edward

- Le CSS a mis le black-out sur les détails concernant les blessés, mais je sais que certaines des victimes ont survécu à l'attaque, juste pour lentement devenir folles et mourir après avoir subi un manque de sommeil paradoxal.
- Tasp

- Le sommeil est ce dont tu as besoin, mon pote. J'ai entendu des millions de rumeurs différentes au sujet de rapports non confirmés de blessures - quelqu'un s'est clairement lancé dans une campagne de désinformation massive. Et qui que ce soit, il couvre bien ses traces. Ce qui me rend soupçonneux, c'est que le CSS interfère avec les observateurs d'organisations indépendantes et étrangères, du CDC au CTS en passant par les NAO. S'ils étaient vraiment les victimes, que cachent-ils?
- Libby

- J'ai entendu dire que certains soldats tsimshians ont également été pris dans cette prétendue attaque biologique. Il se pourrait que le CSS ait lâché quelque chose et que ça se soit horriblement mal passé. Seul le Tsimshian a nié tout rapport entre ça et ses pertes et a également laissé dehors les observateurs. (Certains de ces observateurs veulent rentrer à tout prix, au fait - assez pour engager des shadowrunners...)
- Haida Hunter

- Il est également possible qu'un troisième camp soit impliqué. Quelle meilleure façon de tester un projet de recherche sur le terrain?
- Conspir-I-See

LA SITUATION ACTUELLE

Indignés et ayant besoin de se regrouper, nos chefs se sont mis d'accord sur un cessez-le-feu immédiatement après cet incident. Les deux camps ont profité de l'occasion pour établir et rassembler leurs forces. Le match nul inconfortable dura moins de deux mois avant que les Tsimshians attaquent à nouveau. Bien qu'aucun des deux camps ne se soit engagé dans une mobilisation générale, les raids, les frappes de missiles, les frappes d'esprits et les bombardements stratégiques sont devenus une routine quotidienne. Ce n'est qu'une question de temps avant que le Conseil comprenne que ces bâtards de Tsimshians ne reculeront pas et qu'ils ont besoin d'être vaincus.

- Oh, oui il y aura une bonne fin à ça. Les laquais tsimshians et leurs maîtres corporatistes goûteront à notre fureur bien assez tôt. Et quand nous attaquerons, nous ne nous arrêterons pas tant que leur pays n'aura pas été réduit en cendres.
- Pride

- Je ne veux pas que Cap me jette en Cellule des Ombres donc je ne ferai pas de publicité, mais j'attirerai l'attention sur le fait qu'il y a un paquet d'offres d'engagement sur les forums de mercenaires. Les deux camps sentent déjà la morsure de cette guerre et ils sont en train d'engager des "conseillers" pour combler les trous laissés par la dernière manche du combat. Il y a beaucoup de montagnes et de forêts à couvrir, alors les deux camps s'intéressent aux personnes ayant une expérience non conventionnelle de la guerre.
- Moneysign

Au sein du CSS, une grande frustration se crée dans les tribus. Où est le Conseil tribal souverain tant vanté? Où étaient nos alliés supposés quand le Tsimshian a envahi nos terres, tué notre peuple, détruit nos villes? Pourquoi les autres nations des NAO ne se sont pas jointes à nous pour repousser les agresseurs au nord? Bien que le Tsimshian ne soit pas une nation des NAO, le CTS s'est montré récalcitrant à soutenir ne serait-ce qu'une résolution de condamnation. Entre temps, les Salishs se battent seuls. Nombreux, surtout les tribus du nord-ouest qui ont fait face au plus fort des attaques, sont ceux qui appellent à la sécession des NAO si aucune aide ne vient. Après tout, si le CTS ne peut pas aider le Salish maintenant, *quand* peut-on s'y fier?

- Je ne compterais pas sur le CTS pour faire quoi que ce soit de constructif. Il semble vouloir laisser les choses "s'arranger d'elles-mêmes."
- Mk I Eyeball
"Voir c'est croire."

- Le grabuge au prochain sommet du CTS devrait être impressionnant. La conseillère du Salish Lona Xáwulets profère beaucoup de menaces voilées sur ce qui se passera si le CTS ne se range pas du côté du Conseil salish-shidhe. Beaucoup de groupes en faveur de la guerre sont aussi en train de préparer des manifestations et des actions.
- N30ist

- Flash! Les troupes de paras du CSS viennent de se poser dans la ville de Williams Lake, engageant les troupes du Tsimshian dans un combat âpre pour chaque maison. Cela pourrait être le premier signe de la nouvelle offensive salish!
- Warhawk

L'ARMÉE SALISH

Traditionnellement, les Rangers salishs servaient de force de police militarisée, s'occupant à la fois des missions de police civile et des affaires militaires (les Patrouilles Frontalières et Côtières, à part, gèrent les traversées régulières, des douanes et des patrouilles de frontière). En réponse aux besoins militaires du conflit frontalier avec le Tsimshian, le CSS a récemment constitué la Force d'Auto-Défense (FAD) pour s'attaquer spécifiquement aux opérations militaires. Le personnel de la FAD a été pris chez les Rangers, surtout ceux ayant déjà de l'expérience.

- Dans les coulisses, la création de la FAD est un stratagème précis des tribus Makah et Kootenai, pour se mettre en charge de la guerre. Traditionnellement, la direction des Rangers revenait presque exclusivement à la tribu Salish, malgré qu'on compte un grand pourcentage de Makahs parmi les Rangers et qu'ils détiennent la juridiction sur la plupart des bases militaires. Les Makahs avaient hâte d'être en plein exercice de leurs fonctions et les Kootenais voulaient simplement une revanche.
- Jasper Red Ribbon

- La FAD est aussi une tentative pour centraliser encore davantage les opérations militaires. Au début de la guerre frontalière, de nombreuses unités de Rangers ont été directement liées à des régions géographiques et à des tribus précises et elles pouvaient être appelées en service de "milice régionale" en cas d'urgence. Nombre des tribus du nord, comme les Nootkas, ont abandonné leurs unités pour



conduire leur propre guerre privée avec le Tsimshian. La FAD est en train d'essayer d'unifier les branches régionales en une seule arme sous son contrôle. Le succès est mitigé, car de nombreuses tribus répugnent à abandonner leur contrôle.

- Vic
- On parle d'instituer une conscription si le conflit devient une guerre en bonne et due forme, bien que nombre des tribus soient déjà en train de rejeter une telle idée.
- Magnificent Edward
- Ce n'est pas un fait très connu, mais de nombreux Rangers sont des membres de loges de guerriers exclusives, qui fournissent un entraînement et un soutien supplémentaire à leurs membres. Par certains côtés, ces loges sont similaires à la pratique aztèque d'initier le personnel militaire à des ordres guerriers.
- Chrome Coyote

LE TABLEAU CORPORATISTE

par Murray

De retour sur front domestique, les machinations de la lutte corporatiste quotidienne continuent. Le CSS a traditionnellement maintenu une position ferme pour ce qui est d'admettre les mégacorporations extraterritoriales. Le problème n'est pas le gouvernement lui-même, mais de trouver une tribu qui veuille céder une partie de sa terre. Même si elles veulent bien accepter les nuyens, la plupart des tribus ont des standards et pratiques environnementaux et de sécurité stricts auxquels la majeure partie des mégacorporations n'ont simplement pas la volonté de se plier. Résultat, seules quelques-unes des dix grandes mégacorporations ont une présence dans le CSS - Aztechnology, Saeder-Krupp et Wuxing - et dans la plupart des cas, elles opèrent via des filiales.

- Les bureaux d'Aztechnology à Olympia ont été réduits à peau de chagrin. Ils ont des soucis pressants ailleurs, à ce que j'ai entendu. Ça ne veut pas dire qu'il ne reste pas de données de valeur dans ces bureaux, juste qu'elles ne sont pas aussi bien gardées.
- Pyramid Watcher
- Quelques-unes des mégacorporations AA ont aussi ouvert boutique. Proteus a une aquacologie juste face à la côte pacifique et Universal Omnitech a dit un mot en faveur d'un paquet de corps du PPG pour les aider à se faire une place.
- Snow Tiger

La plupart des grosses machines absentes du terrain de jeu, le CSS est devenu terrain conquis pour les mégacorporations maison. Vous avez entendu parler de certaines d'entre elles, comme Gaeatronics et Universal Omnitech. Mais il y en a quelques nouvelles à surveiller: Kyuusei Medical, Pacific Cybernetic Inc. et Eibisu Biomechanics.

Toutes ses corporations locales ont donné un coup de fouet à l'économie et ont grandement amélioré les standards de vie dans la nation. L'essentiel du développement économique récent s'est fait dans l'ouest et le sud de la nation, cependant, laissant les tribus de l'est largement à l'écart du boom économique.

- Le Conseil laisse honteusement les mains libres à ces corporations pour violer la terre qui appartient de plein droit à mon peuple. Le gouvernement tribal prend exactement les

mêmes décisions absurdes que le gouvernement des anciens US. Je ne comprends pas que ces vieux fous aveugles pensent que nous laisserons quiconque, même ceux qui prétendent être nos frères, saccager notre terre et notre héritage. Nous nous battons si nécessaire.

- Jasper Red Ribbon
- Jasper ne parle pas pour la majorité des tribus de l'est. Elles n'ont été que du mauvais côté du bâton économique ces dernières années et beaucoup demandent au Conseil de faire quelque chose pour remédier à ce déséquilibre.
- Eagle Eye
- Il se pourrait qu'il soit trop tard. Toute la région a vu un exode massif des jeunes gens vers l'ouest et le sud à la recherche de meilleurs jobs. Ce qui était traditionnellement le cœur du pays est en train de perdre rapidement une génération entière pour des travaux mieux payés à Boise, Spokane et Vancouver.
- Lollypop Bandit

EIBISU BIOMECHANICS

P-DG: Petra Wapato

Quartiers généraux: Boise

Eibisu fait de la cybernétique et du bioware personnalisés sa véritable spécialité (vous pouvez la remercier d'avoir développé les cyberjambes digitigrades il y a en gros dix ans). Elle est à la pointe dans la science de la culture de cristaux et la recherche sur les polymères organiques et a loué beaucoup d'espace et de temps dans la station orbitale Spindle pour de la R&D en gravité zéro. Ses biosculpteurs font régulièrement les premières pages des magazines de biotech. Naturellement, elle pourrait tout aussi bien peindre une cible sur ses bureaux pour les shadowrunners. De nombreuses corporations hors du pays essaient de la rafler avant qu'elle ne devienne plus grosse, mais Eibisu rétorque par un florilège de runs pour garder son avance dans le jeu.

- Certains projets qu'elle est supposée préparer pour le marché incluent un nouveau type de réflexes câblés, des gaines de cristal cultivées en orbite pour des cyberjambes et des traitements hormonaux sur mesure. Chaud, le matos.
- The Smiling Bandit
- "Striking Again! Ha! Ha! Ha! Ha!"

GAEATRONICS

P-DG: David Ours Gris

Quartiers généraux: Olympia

La puissance cachée derrière les Salishs, Gaeatronics a une main-mise sur toute la production d'énergie dans le CSS et même un levier important sur Seattle. Elle se spécialise principalement dans l'énergie de la fusion et les sources d'énergie renouvelables (puits géothermiques, éoliennes, panneaux solaires etc.), avec des centrales et des installations énergétiques dans tout le CSS. Elle poursuit également des recherches à gros financements dans les procédés de construction avancés, les sources alternatives d'énergie (notamment l'énergie micro-ondes), la géologie et la météorologie - toutes produisant des données de valeur vendues à prix d'or. Elle maintient quatre parcs de recherche coûteux à Missoula, Moscou, Vancouver et Spokane.

- Gaeatronics opère également les GTL de Vancouver et de Boise via leur filiale Omni Electronics. Omni est très présente dans la recherche intelligence artificielle, donc vous pouvez



vous attendre à ce que les cogiciels qu'elle utilise comme administrateurs système sur ses GTL soient plus malins que la moyenne.

◆ Google

KYUUSEI BIO MEDICAL

P-DG: Aruji Densetsu

Quartiers généraux: Spokane

Kyuusei est un leader mondial des fabricants de produits pharmaceutiques. Elle a développé de nombreux traitements et rétrovirus sur mesure importants pour combattre les maladies Éveillées émergentes. Elle est célèbre pour son occasionnel dédain flagrant pour la réglementation sur l'environnement et la sécurité et ses installations ont été condamnées par le CDC comme les plus dangereuses dans lesquelles travailler sur le continent.

◆ Kyuusei est une jeune corporation dirigée par quelques véritables requins corporatistes. Le P-DG a même la réputation d'être un chaman Requin, ce qui ne m'étonne pas. Impitoyable à l'extrême, cette compagnie emploie les stratégies les moins avouables pour remplir ses business plans. Si vous pensez avoir vu des mégacorpos faire des coups en douce, attendez de voir ce que les raclures de ce panier de crabes corporatiste sont capables de faire.

◆ Bull

"Le meilleur decker ork que vous ayez rencontré!"

◆ Plus d'un produit de Kyuusei ont fini sur le marché noir d'après la rumeur courant chez les contrebandiers. Ça doit faire partie du contrat qu'ils ont signé avec le Lotus Rouge.

◆ Chrome Coyote

◆ La corpo convoite les "spécimens" d'otaku vivants pour ses recherches. Elle paie gros, alors laissez votre morale à la porte et commencez la chasse.

◆ Imbris

PACIFIC CYBERNETICS INCORPORATED

P-DG: Herbet Lali

Quartiers généraux: Vancouver

Juridiction tribale: Crow des Cascades

PacCyber s'est fait un nom en vendant des implants cybernétiques bon marché - notamment les premières séries de modèles de marque (et le modèle de contrebande occasionnel à côté). Contrairement aux copies des autres bandes de contrefacteurs, les siennes sont souvent supérieures à l'original (probablement parce qu'elles sont souvent conçues à partir des spécifications de conception originales elles-mêmes - "empruntées", bien sûr). PacCyber a récemment conclu un contrat exclusif avec la FAD pour du cyberware militaire, notamment des interfaces d'armes et des ordinateurs tactiques.

◆ Ce contrat militaire fait de PCI une cible prioritaire des runs d'espionnage organisées par le Tsimshian et MCT. Ça a également fait d'elle un plat potentiel au menu du déjeuner de Damien Knight.

◆ Night Owl

UNIVERSAL OMNITECH

P-DG: Hamilton Grimes

Quartiers généraux: Vancouver

Juridiction tribale: Salish



Si ça a un rapport avec le biotech - épissage génétique, chair synthétique, bio-ordinateurs, chimères agricoles, tout ça - alors forcément Universal Omnitech (UO) joue à dieu avec. La corpo a distancé Gaeatronics, devenant la plus grosse corporation du CSS.

- L'installation d'UO de génie génétique bourrée de problèmes hors de Spokane a récemment doublé son personnel de recherche. Je ne sais pas sur quoi ils bossent, mais ça doit être plutôt balaise.

- Magnificent Edward

- Un pote à Thundercloud SAFB (l'ancien AFB de Fairchild) m'a dit que les savants fous d'UO ont recommencé à tester ces méduses "boursouflées".

- Hostmask

- Des boursouflures ? C'est une nouvelle créature Éveillée ?

- Lollypop Bandit

- Les boursouflures sont de grandes créatures créées génétiquement, ressemblant un peu à des méduses flottantes. Elles étaient censées révolutionner le transport lourd par leur coût de maintenance plus faible que celui des hélicoptères de transport lourd ou des appareils plus légers que l'air conventionnels. Le projet s'est perdu dans la nuit après 2055 - il semble qu'il y ait eu de vrais problèmes avec elles juste au moment où elles étaient supposées sortir. Elles ont souffert de vieillissement cellulaire accéléré et sont devenues inutiles après seulement quelques mois.

- The Smiling Bandit

"Striking Again! Ha! Ha! Ha!"

- UO travaille en fait sur une série entière de "versions de guerre" - des créatures créées génétiquement, chargées de composants bionétiques de contrôle et avec un sale caractère. Attendez-vous à les voir dans les prochaines Guerres du Désert au côté de tous les jouets corporatistes conventionnels.

- Kzeentch

Bien que faisant partie du Pacific Prosperity Group, des portions d'UO sont également détenues par des éléments d'Aztechnology. Les deux corporations ont, de toujours, eu d'étroites relations. Cela a placé la corpo dans une position peu enviable entre deux rivaux et les intrigues en découlant ont commencé à tailler dans les bénéfices d'UO.

- La filiale d'UO DeBeers-Omnitech a marqué pas mal de points pendant la Course à l'Orichalque initiale, ramassant des paquets de nuyens grâce à un partenariat avec Wuxing. Mais DeBeers-Omnitech s'est sur-étendue en essayant de gober tous les dépôts d'orichalque qu'elle pouvait trouver, puis s'est retrouvée dans le pétrin quand tous les dépôts se sont rapidement faits rares. Elle est maintenant dans une situation financière agitée et est en train de subir une rapide réduction de taille - ce qui affecte également UO. Même certaines corporations plus petites ont commencé à faire des manœuvres contre DeBeers depuis qu'elle est relativement affaiblie.

- Snow Tiger

- UO a travaillé longuement et durement pour résoudre certaines "aberrations" dans le procédé de Léonisation. Combiné avec la demande pressante en bioware dans chaque segment

du marché (le chrome ça fait tellement années 50 vous savez), UO pourrait se refaire très rapidement.

- The Chromed Accountant

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

PETIT GUIDE DU SALISH À L'USAGE DU CONTREBANDIER

par Tak777

Quand on veut gagner sa vie dans Salish, la contrebande est le moyen de s'en sortir. Vous êtes votre propre patron, vous faites votre emploi du temps et vous voyagez beaucoup - sans parler de la pure terreur et des frissons quand vous faites prendre ou la satisfaction d'un arrangement bénéfique. Le CSS relie quelques routes de contrebandes clef, comme celle de Seattle à Vladivostok, mais il est aussi la porte pour de nombreux marchés noirs dans les NAO - et plus loin vers Denver, les UCAS, les CAS et ailleurs.

ENTRER ET SORTIR

Franchir la frontière du CSS sans permission est comme traverser une conurbation sans GridGuide - vous ne savez jamais si ce sera bon ou pas. Les frontières avec les Sioux, le CAM et les Utes sont techniquement "ouvertes", ce qui veut dire que le trafic entrant est soumis à une inspection de routine. Si vous avez les ID et permis adéquats, vous pouvez entrer sans visa ou passeport particuliers. Les postes de contrôle et les patrouilles sont peu nombreux et dispersés, cependant, alors prenez les routes de campagne pour un voyage en douceur.

Les frontières avec Seattle, le Tir et le Tsimshian sont bien plus restrictives. Le trafic sortant est soumis à une vérification visuelle et des permis seulement superficielle. Le trafic entrant du Tir et de Seattle est toujours inspecté et un véhicule sur quatre peut s'attendre à être mis à l'écart pour un examen exhaustif par renifleurs chimiques et des chamans de service.

Les frontières du nord sont en état d'alerte effectif. Tout le trafic venant du Tsimshian et du Conseil athabaskan est fortement restreint et contrôlé par la Patrouille Frontalière, avec le renfort des Rangers et la FAD. Il y a beaucoup d'unités militaires qui rôdent par là-haut ces jours-ci, avec une politique tire d'abord et brûle les corps après effective pour tout trafic ne suivant pas les routes et les axes aériens surveillés avec attention.

- Cette querelle de frontière a fortement perturbé le business d'import/export entre Seattle et la Russie. Les prix de certains produits difficiles à se procurer crévent le plafond. L'impact est ressenti de Seattle à St Louis et jusqu'à l'Asie. Bien sûr, ça veut juste dire des bénéfices supplémentaires pour les contrebandiers désireux d'opérer à risques accrus.

- Ridge Runner

VANCOUVER, OU LA PORTE DU CONSEIL

Ah, l'odeur particulière des vapeurs et fumées d'hydrocarbures qui rend toutes les villes si accueillantes. Retirez l'Arcologie Renraku et le Space Needle et diminuez la pluie acide, et quiconque de familier avec Seattle se sentira chez lui à Vancouver. Bien sûr, ce n'est pas la capitale des runners en Amérique du Nord, mais les affaires sont plutôt bonnes ces jours-ci. Vancouver est aussi le centre culturel du CSS et le plus gros centre d'activité économique dans le pays, Boise mise à part.

• Grâce à la faible présence mégacorpo, la plupart des runs dans cette ville sont des boulots plus petits, plus vicieux entre des micro-corpos. Les mises sont élevées, car une ou deux shadowruns réussies peut signifier la vie ou la mort sur ce marché extrêmement concurrentiel.

• Jurian

En tant que port d'échanges important et escale de la route de contrebande entre Seattle et Vladivostok, Vancouver a naturellement attiré toutes sortes de syndicats du crime organisé espérant profiter du trafic import/export. Comme ni la Mafia ni les Yaks n'ont jamais pris racine ici, le marché noir est resté entre les mains de gangs, d'anneaux de contrebandiers indépendants et des Triades.

• Plus tôt cette année, un passeur appelé Loop a organisé une Guilde de Contrebandiers, une sorte de syndicat de petits indépendants, pour partager les contacts et les ressources et se protéger des autres syndicats. Le projet allait très bien jusqu'à ce qu'il soit révélé que Loop était un rabatteur pour le Vory V Zakone, qui utilisait les contrebandiers pour établir sa propre base à Vancouver.

• Negative Burn

• Foutaises. Loop est pas un partisan. Le Lotus Rouge a sali sa réputation parce qu'il n'appréciait pas l'idée d'un adversaire organisé.

• Iki-no-same

Les décombres de Richmond

Le charme de Vancouver est unique, car la ville est conçue et sculptée avec soin pour intégrer les structures urbaines dans la nature. Les parcs, fontaines, arbres et de la verdure abondent. La ville souffre d'une grosse horreur, pourtant : les décombres de Richmond.

En décembre 2059, un tremblement de terre soudain secoua la ville, nivelant complètement la banlieue de Richmond et créant un brasier qui a mis des jours à être éteint. Des milliers de victimes périrent dans l'holocauste, dont nombre sont encore enterrées dans les débris carbonisés. Les Crows des Cascades n'ont pas encore rassemblé les fonds pour terrasser la zone et la reconstruire (surtout maintenant avec la guerre), ils ont juste nettoyé les zones qu'ils ont pu. Ils ont organisé une grande cérémonie pour honorer les morts, mais la zone a été laissée aux rats du diable et aux fantômes. Et, bien sûr, aux contrebandiers qui ont besoin d'un endroit sûr et discret où se planquer.

• Oublie ça. Je n'entrerais à Richmond que si je dois absolument le faire. L'endroit est infesté de shedim - qui sont pour la plupart d'une sacrément mauvaise humeur après s'être déterrés des décombres. Ils se seraient répandus sur la ville si quelques gangs ne faisaient pas de la chasse nocturne aux zombies un sport régulier, les explosant en masse. Il n'est pas si rare qu'un gangster ne s'en sorte pas, mais ne vous en faites pas pour ses amis, ils le reverront marcher la nuit suivante.

• Lorain

La Triade du Lotus Rouge

Peu de produits se frayent un chemin dans Vancouver sans que le Lotus Rouge n'en retire quelque chose. Il a en effet la main-d'œuvre sur un paquet de services d'entrepôts et de docks et essaie de rester en avance sur l'offre et la

demande. Il est aussi connu pour avoir des rackets de protection sur les petites affaires de contrebande, en appliquant une "taxe de sécurité" à tous les produits transportés.

• Bien qu'ils ne soient pas un go-gang, les membres du Lotus ont une passion pour les motos archaïques. Aucun membre du Lotus Rouge qui se respecte ne voudrait mourir sur une moto construite après 2010.

• Lambretta

Le seul commerce dans lequel le Lotus trempe directement est le trafic de drogues. Beaucoup de drogues "démonées" comme l'héroïne, le bliss, la novacoke et la marijuana ne sont pas illégales dans la plupart des tribus du CSS, le Lotus en profite donc pour les déplacer ailleurs. Il ne semble pas en produire ou en fabriquer lui-même, ce qui suggère qu'il sous-traite avec quelqu'un d'autre.

• Vous n'avez pas besoin d'aller chercher leur soutien plus loin que Kyuusei Biomedical. La plupart des drogues sont fabriquées dans ses usines de façon parfaitement légale, mais sont vendues illégalement hors du Salish.

• Vision

• Oubliez les drogues communes. On raconte qu'il s'agit du commerce de diverses plantes Éveillées aux propriétés narcotiques. J'ai entendu dire que les trucs populaires dans les go-gangs sont la Fleur d'Immortalité, Deepweed et le Sang de Léopard des Rochers. Ces substances accroissent la résistance à la douleur et permettent aux gangs d'accomplir des prouesses défiant la mort. Certains gangs ont organisé des "crash parties" - sauter d'immeubles, courir les yeux bandés sur l'autoroute, passer dans des vitrines blindées de cafés de yuppies sur leurs motos - et le tout avec le plus de style et de finesse possible. Certaines tridées pirates en ont filmées quelques-unes. Un truc excitant, si ce n'est dérangeant.

• Green Thumb

• Sois réaliste. Tu sais à quel point c'est dur de se procurer des drogues comme ça ? Jamais de la vie des gangsters ne pourraient se les permettre. Quelqu'un a noyé les rues de came ordinaire et de beaucoup de pub.

• Google

LES CASCADES, OU L'ESCALE OBLIGÉE

La chaîne des Cascades est une autoroute pour contrebandiers et le territoire de la tribu des Orks des Cascades en est l'arrêt ravitaillement. Les Orks des Cascades soutiennent les routes de contrebande par des dépôts de carburant, des prévisions de patrouille, des fréquences de transpondeur IFF, des garages pour réparation et quoi que ce soit d'autre demandé par le contrebandier intrépide. En retour, les Orks reçoivent un argent vital qu'ils utilisent pour soutenir leur économie anémiée. La relation est à peine parasitaire - ce sont les Orks qui détiennent l'essentiel du pouvoir dans la relation ; le simple retrait de leur support signifie que de nombreuses routes importantes de contrebande deviendront bien trop coûteuses pour être rentables.

Bien que les liens de la tribu avec les contrebandiers et les gangs soient connus de tous, les Orks des Cascades ont pris garde de rendre la contrebande indispensable pour d'autres tribus et même pour gouvernement du CSS en général. Ils sont heureux de fournir à prix juste assez réduits des produits de première nécessité, des données et autres



dessous-de-table pour empêcher le CSS de censurer la tribu. Tout le monde est content et les Orks entendent que cela reste ainsi.

❖ Le conflit frontalier a aussi détourné l'attention de la contrebande, une tendance dans laquelle les Orks des Cascades ont rapidement vu l'avantage. La tribu interfère maintenant passivement dans l'effort de guerre, espérant étendre le conflit autant que possible. Les tensions élevées signifient aussi plus de bénéfices pour eux, donc ils sont contents de voir la guerre traîner des années.

❖ Prime Runner

❖ C'est un jeu dangereux pour les Orks des Cascades. S'ils interfèrent trop directement, ils seront suspectés de comportement "anti-salish". Ce sera un coup rude sur le long terme pour leur position déjà fragile.

❖ Vic

BOISE, OU LA PORTE DU TIR

Boise a eu un siècle difficile. De toutes les villes du Salish, elle a le plus souffert de la Guerre de la Danse Fantôme. La majorité de son industrie et de sa population est partie après le traité de Denver, laissant la ville comme une coquille vide. Boise a aussi été davantage handicapée par la sécession du Tir

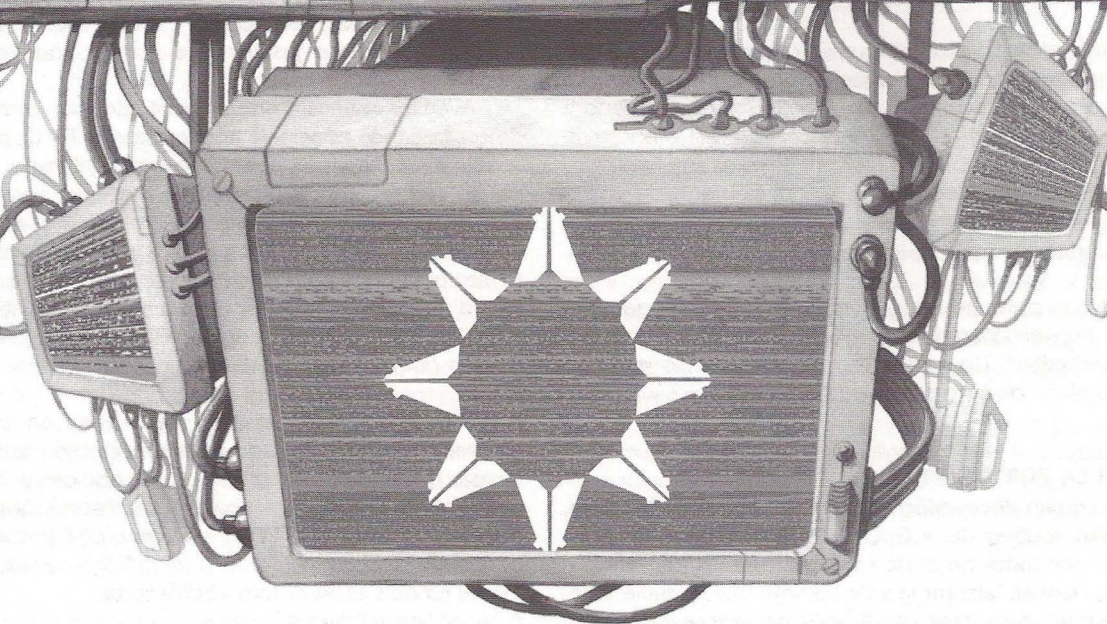
Tairngire. À l'origine, les Cénesté ont revendiqué la ville, mais après une courte lutte avec les loyalistes salishs, ils ont été refoulés. Aujourd'hui, le coin sud-ouest de la ville est techniquement entre les mains du Tir - mais c'est une histoire plus polie, utilisée pour justifier une grande zone commerciale franche.

Avec les années, Boise s'est développée comme la route de contrebande principale hors et dans le Tir. La proximité de la ville avec les Sioux et les Utes est également importante, car les contrebandiers n'ont pas à aller loin. Les postes frontière sont moins que rigoureux et il y a plein d'autres moyens de passer en douce les limites de la ville. Les récents changements politiques ont davantage encore relâché la frontière. Plus d'un résident du Tir, mécontent de la situation actuelle, ont fui le pays. La population d'oreilles de Boise se fait de plus en plus pointue de jour en jour.

❖ Boise est vraiment en train de devenir un centre de la contrebande. Il y a beaucoup de demandes pour des runners dans le Tir ces jours-ci et la plupart des équipes entrent par des connections à Boise. De nombreuses "échoppes de contrebandier" se sont ouvertes dans ce qui était Cambridge, Council et New Meadows du côté tir de la frontière pour fournir à la fois les runners et les commerçants libres.

❖ Magnificent Edward

LA NATION SIOUX



La Nation sioux est pleine de surprises. Beaucoup de runners la considèrent comme un gros bout de terre ennuyeux qu'on essaie de traverser aussi vite que possible sans être réduit en miettes par les Wildcats Sioux. Mauvaise réponse. Il y a plus sur ce territoire que des routes de contrebandiers et des commandos meurtriers. J'ai demandé à quelques natifs sioux de nous rencarder et voilà ce qu'ils ont eu à dire, préjugés inclus.

● Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 17:25:08 (PST)

par Stanley Left Hand

La Nation sioux tire fierté de son héritage. Notre terre a traditionnellement été une terre de grands chefs et de grandes batailles. Elle a également été une terre de conflits entre les Amérindiens et l'oppression anglo. C'est la terre où Crazy Horse a été tué en s'échappant d'une prison anglo et où Custer a rencontré son destin à la bataille de Little Big Horn. C'est la terre où Sitting Bull a été assassiné pour avoir commencé la Grande Danse Fantôme et où la cavalerie des US a massacré 300 membres de ma tribu à Wounded Knee avant qu'ils ne puissent l'achever. Notre peuple a combattu pour sa souveraineté à Wounded Knee dans les années 70, via le MSA contre les corporations avides de ressources et via Coyote Hurlant dans la Grande Danse Fantôme qui a gagné notre indépendance. Aujourd'hui la Nation sioux, seule entre les États des NAO, reste vigilante contre les tentatives extérieures pour nous dérober à nouveau nos terres et détruire notre héritage.

● Lefty plaisante pas. Les Sioux sont très préoccupés par les tentatives extérieures de reprise de ce qu'ils ont gagné. Ils sont particulièrement soupçonneux envers les UCAS - pas étonnant, considérant les agitateurs anti-NAO au sein des UCAS qui palabrent à propos de "reprenre l'Amérique". Ils ont placé des espions dans tous les pays voisins des États des NAO et conduisent constamment des opérations de collecte de renseignements de surveillance et même de sabotage contre des menaces potentielles.

● Two-Fists

● La Nation sioux pousse son rôle encore plus loin, agissant comme la "police des NAO" auto-proclamée, assez comme les US avaient l'habitude de jouer la "police du monde". Les Sioux sont toujours en train d'envoyer des "observateurs" et de faire des offres "d'aide" chaque fois que quelque chose de grave se passe dans un autre pays des NAO. Par exemple, quand le Salish-Shidhe est devenu un peu nerveux à propos du fait que les UCAS avaient envoyé des troupes supplémentaires à Seattle pour gérer la situation de l'arcologie, les conseillers sioux étaient sur la frontière Salish-Seattle dans l'heure, prenant des notes et faisant des suggestions tactiques. Le personnel militaire sioux a aussi gardé un œil sur la guerre civile couvant au CAM,



en s'assurant que les Manitous n'agissent pas pour le compte d'intérêts extérieurs. Si leurs frères des NAO ne veulent pas que les Sioux viennent fouiner, ils envoient simplement des équipes sous couverture, ou engagent des shadowrunners dont on peut nier l'existence.

◆ Steel Lynx

◆ Et pour le Tsimshian ? Bien sûr, la Nation sioux fourre son nez là où on n'en veut pas, en essayant de jouer les grands frères. Mais où étaient les Sioux quand le Tsimshian a envahi le Salish-Shidhe ? Où sont-ils alors que la guerre menace le peuple salish ?

◆ Jasper Red Ribbon

◆ Tu plaisantes ? Les Sioux savaient à propos de l'attaque du Tsimshian avant les Salishs. Ils ont été très vigilants, envoyant même des équipes pour recueillir des "échantillons" après cette supposée attaque biologique. Bien qu'il reste discret à ce sujet, le Conseil sioux soutient pleinement le CSS et a fait parvenir des armes et des ressources en cachette depuis des mois maintenant. Quand on parle d'attaque sur un pays des NAO, vous pouvez compter sur les Sioux pour aider ce pays.

◆ Milton Sharp Stone

LES SIOUX DE L'INTÉRIEUR

Le peuple sioux prête tellement d'attention au reste des NAO qu'il est facile de rater ce qu'il se passe dans notre propre pays. Par chance, nous n'avons pas été frappés par un désastre ni séparés par une guerre civile. En surface, la Nation sioux surfe sur la vague d'une discrète croissance et consolidation économique. Mais les choses ne sont jamais aussi bien qu'elles ne le paraissent, pas vrai ?

LES TRIBUS

La Nation sioux compte plus de groupes tribaux distincts dans sa population que toute autre NAO. Certains ont l'impression que lors de sa fondation, la Nation sioux a été une décharge pour les tribus qui étaient très petites en nombre ou qui ont été déplacées de leurs terres d'origine traditionnelles. Les Tsalagis (ou Cherokees, comme les Anglos les appellent) et les Sioux sont clairement les plus grandes tribus, les Chickasaws, Choctaws, Creeks et Blackfoots ayant moins de la moitié de leur nombre. De nombreuses plus petites tribus sont également représentées, incluant les Arapahos, les Crows, les Seminoles, les Crees et les Cheyennes. La population inclut également des fragments de tribus qui sont également représentés dans d'autres pays des NAO (comme les Ojibwas, les Mohawks, les Apaches et les Navajos).

◆ La "tribu Sioux" est en fait une fabrication, car le terme était à l'origine utilisé par les Anglos pour se référer à trois tribus distinctes (les Dakotas, les Lakotas et les Nakotas). Ces tribus s'unirent peu après la Grande Danse Fantôme, en attirant les restes de nombreuses petites tribus qui avaient été décimées par la déportation et la guerre (comme les Hidatsas, les Lumbees et les Potawatomi). Ça a gonflé les rangs des Sioux, faisant d'eux davantage une force avec laquelle on doit

compter. Des fractures commencent à apparaître, cependant, alors que des voix discordantes essaient de reprendre leurs identités tribales distinctes. Un certain samouraï des rues de Dakota que je connais, par exemple, se vexe gravement d'être appelé Sioux.

◆ Cree Dog

Contrairement aux autres États des NAO, aucune tribu en particulier ne domine la nation, ni même une branche de la société, que ce soit l'armée, la police ou un bureau du gouvernement. C'est un changement remarquable datant d'il y a dix ans, lorsque les branches civiles étaient clairement dominées par des tribus précises. Une décennie d'actions positives et de changements inspirés par la croissance ont largement éliminé ce problème.

◆ Faux - les préjugés de Stanley se dévoilent. Les monopoles des tribus sont peut-être réduits, mais on a toujours de grandes poches d'affiliation tribale dans la plupart des agences d'affaires et du gouvernement. Ce qui résulte en une stratification sociale sous-jacente basée sur votre origine tribale. Par exemple, les Sioux ont un bien plus grand pourcentage de places gouvernementales, comparé au pourcentage des sioux dans la population du pays. Même si les Tsalagis (Cherokee) constituent la plus grande tribu, on n'en trouve presque

pas dans les postes du gouvernement et ils rencontrent des préjugés constants dans d'autres secteurs professionnels civils. Le népotisme tribal est toujours florissant et les tribaux prennent soin des leurs.

◆ Spotlight Sally

◆ Pour les shadowrunners, ça veut dire que si vous vous faites les bonnes relations, un seul contact peut vous ouvrir à un monde "d'amis de vos amis" à appeler en cas de besoin. De même, si vous vous

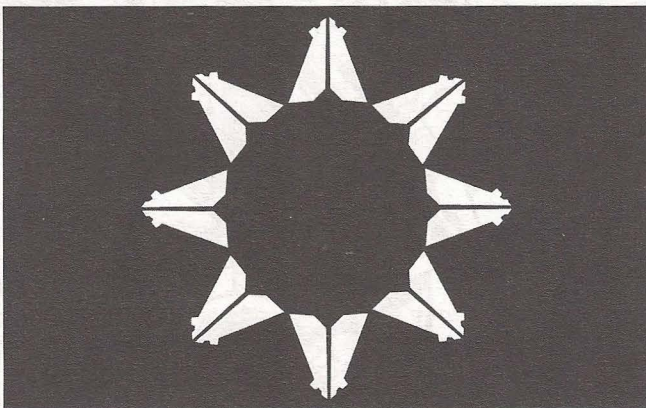
faites les mauvais ennemis...

◆ T-Bone

La plupart des animosités historiques, entre les Crows et les Sioux par exemple, n'existent plus, bien que quelques nouvelles soient apparues, comme la rancœur actuelle entre les Sioux et les "cinq tribus civilisées" (Tsalagi, Chickasaw, Choctaw, Creek et Seminole). Cette friction a peu d'impact sur les affaires nationales, car le Conseil sioux des chefs a le devoir de montrer un front uni face aux agences étrangères, en particulier des UCAS. C'est probablement le facteur le plus important gardant le Conseil intact et parlant d'une seule et même voix.

◆ Foutus apologistes. Stanley est un Sioux, alors il n'a aucune expérience directe de comment la politique d'influence sioux impacte les tribus qui ne sont pas "en odeur de sainteté". Un simple regard sur qui travaille dans les champs (les Tsalagis), qui vit dans les taudis (les Cheyennes) et qui obtient des maîtrises en technos avancées (les Blackfoots) ou des boulots corpos confortables (les Sioux) vous révèle la véritable histoire.

◆ Cheyenne Pepper





• Les rancœurs tribales filtrent effectivement jusqu'à la rue, où il est douloureusement évident que cette unité est feinte. Il n'y a qu'à regarder les gangs de rue. Vous trouverez des humains, des orks, des nains et ainsi de suite de mélanger, mais vous aurez bien du mal à trouver un gang intertribal.

• Socio Pat

La Nation sioux a toujours beaucoup d'Anglos, pour la plupart dispersés dans les zones rurales. Ils sont une tribu silencieuse, participant peu à la politique de la nation.

• Les Anglos rencontrent encore pas mal de préjugés sociaux. Puissent les esprits les aider s'ils disent publiquement du bien des UCAS.

• Paleface

• La Nation sioux a encore des douzaines de réserves d'Anglos, plus que toute autre NAO, pourtant la police garde un œil vigilant sur eux.

• Cyclone

LE CONSEIL SIOUX

Le Conseil des chefs dirige la Nation sioux. Il est constitué de vingt membres (un pour chaque tribu officielle). Les chefs sont nommés pour des mandats de cinq ans par un Conseil des Anciens (également constitué d'un ancien pour chacune des vingt tribus, mais servant à vie). Cela donne aux plus petites tribus une voix égale à celle des plus grandes.

• C'est pourquoi les grandes tribus monopolisent, ou essaient de monopoliser, certains segments de la société. C'est aussi pourquoi la tribu Sioux pourrait finalement se scinder en ses trois composantes et ainsi gagner plus de voix.

• Socio Pat

Le Conseil des chefs nomme les dirigeants des divers bureaux du gouvernement (comme la justice, la haute technologie, la santé et les affaires sociales et la sécurité nationale), mandate la politique de l'État et légifère. Toutes les décisions nécessitent d'être validées par un vote à la majorité des deux tiers (14 voix). Dans le passé, cela ne s'est pas avéré une mince affaire, mais ces dernières années, les chefs se sont unis face aux agitations du monde.

• Cette unité est une façade, en particulier quand on voit tous les combien de temps les petites tribus se battent entre elles, plutôt que de former un bloc contre les grandes tribus. Cela arrange les grandes tribus qu'il en soit ainsi, et elles encouragent activement les dissensions dans les rangs - avec l'aide des ombres.

• Friction

• La décision prise de céder aux exigences de Ghostwalker à Denver n'a pas été vue favorablement par les chefs. Lucinda Grey Arrow, l'administratrice du secteur sioux, a pris la décision de son propre chef, ce pourquoi elle est fortement critiquée. Deux membres du Conseil ont perdu des proches dans les attaques de Ghostwalker et n'ont pas apprécié son analyse et son raisonnement. Il y a eu une lutte pour rappeler Grey Arrow, mais elle a manqué la majorité de justesse.

• Priest

• Résultat final: Grey Arrow s'est fait deux ennemis puissants, mais elle s'est également fait un très puissant allié du dragon.

Cette influence politique, engrangée non seulement pour elle mais aussi pour la Nation sioux, sera de façon évidente très importante.

• Lara

LES TENSIONS FRONTALIÈRES AVEC LES UCAS

Depuis que la Nation sioux s'est découpée dans le territoire des US et du Canada, la frontière a été une source de tension. Bien qu'aucun côté n'ait permis une escalade jusqu'à une fusillade, pendant des décennies les deux nations se sont testées et se sont opposées dans des jeux de guerre, une surveillance frontalière et des postes d'écoute, le harcèlement des voyageurs, des déclarations provocantes et des actes de sabotage occasionnels. Cette frontière rend difficile (mais pas impossible) le voyage clandestin dans les deux sens.

• À mon avis, cette hostilité frontalière donne l'avantage aux contrebandiers. Les Sioux se focalisent tellement sur les UCAS que leurs autres frontières sont littéralement grandes ouvertes. Les deux côtés sont davantage concentrés sur les opérations militaires, si bien que des opérations de contrebande de petite envergure attirent moins l'attention. Les deux côtés sont aussi nerveux, donc les diversions bruyantes marchent à merveille. Un panzer fou qui fonce tout droit se fera abattre, mais un contrebandier qui se fond dans le décor peut se glisser de l'autre côté avec le reste du trafic touristique et commercial.

• Bear Tail

• Je connais deux équipes de runners, une de chaque côté de la frontière, qui vivent de jeux de frontière. Un mois les runners sioux "répareront" une nouvelle matrice de radar coûteux du côté des UCAS. Le mois suivant les runners des UCAS utiliseront la magie de contrôle des esprits sur un pilote de la Force de Défense Sioux de sorte qu'il vole "agressivement" dans l'espace aérien des UCAS, se fasse abattre et crée un incident qui mettra en boîte un officier sioux. Les équipes se connaissent et sont amicalement rivales. Du bon temps et une bonne paie.

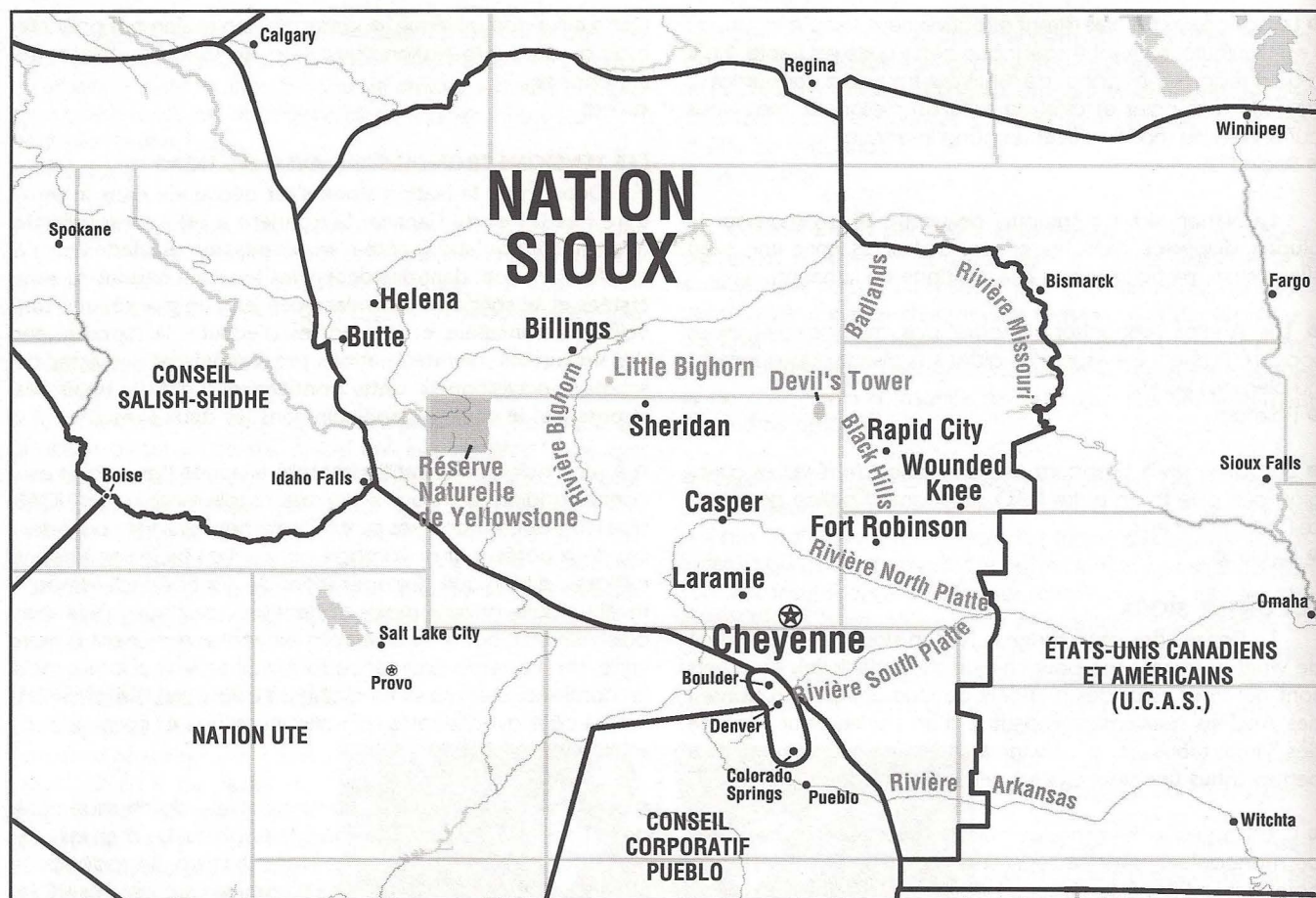
• Prime Runner

Il y a eu une brève lueur d'espoir qu'une nouvelle ère de co-existence voie le jour avec l'élection de Dunkelzahn comme président. Des sources internes ont révélé que Dunkelzahn avait eu deux rencontres secrètes avec le Conseil des chefs entre son élection et son investiture, esquissant un plan pour diminuer les tensions entre les deux nations. Ces espoirs ont été détruits avec la limousine présidentielle le 9 août 2057. Le président Haeffner a essayé au début de reprendre ce plan, mais après l'assassinat et les émeutes, l'utilisation d'agents biologiques pour nettoyer les insectes à Chicago et le fiasco de l'arcologie à Seattle, les chefs sont sceptiques sur la capacité d'Haeffner à maintenir la stabilité.

UNE SOCIÉTÉ MILITARISÉE

par Milton Sharp Stone

La Nation sioux n'est pas un État policier, mais c'est une société bien plus militarisée que tout autre pays d'Amérique du Nord. Un an de service dans la Force de Défense Sioux (SDF: Sioux Defense Force) est obligatoire pour tous les citoyens âgés de dix-huit ans, hommes et femmes, qui deviennent des réservistes les quatre années suivantes. Les sans-SIN échappent à ce destin, ainsi que certains pacifistes qui choisissent à la place deux ans de travail social. La motivation pour le



service commence jeune, car la plupart des enfants sioux sont enrôlés dans des programmes scouts et sont encouragés par des bourses et d'autres avantages à s'engager pour plus longtemps. Les chamans et les adeptes ont droit à des tours gratuits.

- Un service militaire rallongé remplace souvent la probation comme peine pour crimes mineurs. Toute cette mise en place permet de maintenir un bas taux de chômage et de garder la population criminelle dans le rang. Les prisons sioux sont également sous-traitées par Shiawase, qui les utilise comme camps de travaux forcés pour des lignes de montage d'équipement militaire.
- Four Feathers

Résultat, la SDF est la plus grande armée des NAO. L'entraînement des troupes de la SDF est presque entièrement basé sur des scénarii d'invasion des UCAS, se concentrant fortement sur des concepts de guerre non conventionnelle, des systèmes d'armement au top de l'art et la magie chamaniques. Les troupes de la SDF patrouillent sur les frontières du pays, dans les aéroports et les postes de douanes.

- Gardez ça à l'esprit. L'adulte sioux moyen a passé au moins un an à apprendre à tirer, à survivre dans la nature et à se défendre selon le style d'art martial Wildcat. Ça peut vraiment vous gâcher la journée que votre otage/victime vous mette soudain par terre avec une clé de pousse, une manchette et une frappe au cou.
- Catnipped

Le Conseil des chefs n'autorise pas les agences de police privées. À la place, la police nationale sioux (SNP, Sioux National Police, ou "snipes" en argot de rue) a la juridiction sur toutes les villes et tout le pays. La SNP s'entraîne et se coordonne avec la SDF, et leur équipement et leurs véhicules sont similaires, bien que la SNP se concentre davantage sur les mesures de contrôle civiles.

- L'armée sioux est tenue en haute estime par les autres pays des NAO qui envoient souvent quelques-unes de leurs propres troupes s'entraîner avec des instructeurs Sioux.
- Four Feathers

BUREAU DU RENSEIGNEMENT MILITAIRE

Le Bureau du Renseignement Militaire (OMI: Office of Military Intelligence) est chargé de collecter des renseignements sur tous les ennemis potentiels des Sioux, extérieurs ou intérieurs. Bien que l'OMI concentre traditionnellement ses efforts sur les UCAS et les CAS, il est connu pour avoir placé des agents dans d'autres États des NAO. L'OMI surveille également les mégacorporations impliquées dans les affaires sioux, particulièrement des corps basées aux UCAS comme Ares et Novatech.

Dans les années 2050, l'OMI a été montré du doigt pour une série de révélations publiques embarrassantes, qui ont dénoncé une organisation grossière et inepte ayant échoué à contrer les équipes d'espionnage corporatistes et des UCAS et s'étant engagée dans des batailles mesquines de personnes avec les Wildcats. Les chefs ont ordonné une purge et l'OMI a subi une réorganisation et réorientation



massive sous la direction d'une nouvelle directrice, connue sous le nom de code Sinopa (du blackfoot signifiant "renard").

Sinopa a avancé qu'une meilleure coordination était nécessaire pour empêcher les puissances étrangères, les groupes terroristes et les syndicats internationaux du crime de se glisser sous le radar. Non contente désormais des missions d'espionnage extérieur, elle a transformé l'OMI en la première agence de sécurité interne et de contre-espionnage de la Nation sioux. L'OMI conduit maintenant des mesures de surveillance de grande envergure sur la population de la Nation sioux au nom de la sécurité nationale.

❖ En d'autres termes, l'OMI a amassé une quantité massive de crasses sur les acteurs principaux de la Nation sioux et de l'underworld. La question est : qu'en fait-il ? Personne, à part Sinopa, ne semble le savoir.

❖ Cree Dog

❖ C'est vrai. L'OMI a des informateurs partout. Il a une connaissance à jour des opérations de contrebande et des arrangements entre syndicats, il a des dossiers complets sur la plupart des shadowrunners qui ont opéré au sein de la Nation sioux et il a en réserve de quoi faire chanter plus d'un chef et plus d'un P-DG. Sinopa est très sélective sur quand et comment sont utilisées de telles données. Soit elle la joue très prudente, soit elle suit un plan aux détails minutieux.

❖ Notch

LES FORCES SPÉCIALES SIOUX (WILDCATS)

Tout shadowrunner a entendu parler des Forces Spéciales Sioux, surnommées les Wildcats. Ce sont les mecs et les nanas qui se font les dents sur les Bérêts Verts des UCAS et mangent du Samouraï Rouge de Renraku au petit-déjeuner. Ils sont généralement reconnus comme une des meilleures - sinon la meilleure - unités de forces spéciales dans le monde.

De nombreux runners sont étonnés de découvrir que les Wildcats ne sont pas lourdement cybernétisés (sauf les interfacés). Les contraintes budgétaires militaires ne permettent simplement pas à ces personnes d'être implantées complètement avec du cyberware de grade delta. Ce dont les Wildcats manquent en cyberware, ils le combrent par leur entraînement, leur professionnalisme et leur puissance de feu.

Tous les Wildcats sont des parachutistes confirmés, entraînés à utiliser une variété impressionnante d'armes et de véhicules ennemis (c.à.d. des UCAS) et sont habiles dans l'art martial Wildcat, les armes de jet et à projectiles. Les compétences de survie sont aiguisées sur une grande variété de terrains : l'arctique (dans le CAM), le désert (dans le CCP), la montagne et particulièrement les environnements urbains. On insiste également sur les compétences linguistiques et les Wildcats font un usage intensif du langage des signes sioux pour les opérations en silence radio.

❖ Chaque équipe de Wildcats inclut au moins un chaman et tous les Wildcats sont versés dans la théorie magique et dans le traitement des attaques magiques ou spirituelles.

❖ Bear Tail

Les Wildcats constituent une force très dynamique pour un pays qui n'est en guerre avec personne. En plus de la



HISTORIQUE SIOUX

2026 : le Bureau Sioux de la Haute Technologie décréta que seules les corporations sioux pourraient obtenir des licences technologiques de l'université de Cheyenne.

2054 : le Ministère du Renseignement Militaire (Office Military Intelligence : OMI) est impliqué dans une série de scandales embarrassants, suivi par une purge interne. Une nouvelle directrice est nommée, dont le nom de code est Sinopa.

2055 : de très nombreuses ruches d'esprits insectes sont découvertes et détruites sur le territoire sioux. Le nombre des fusillades accidentelles dues à la paranoïa vis-à-vis des insectes grimpe en flèche.

2057 : le Conseil des chefs tient deux réunions secrètes avec le président élu Dunkelzahn avant qu'il ne soit assassiné.

2057 : la Wind River Corporation termine le premier complexe hydroponique souterrain, appelé la Ferme Hydroponique Shoshoni.

Septembre 2061 : des émeutes de changelins délabrent Cheyenne, la loi martiale est temporairement déclarée.

Septembre 2061 : la Devil's Tower connaît une croissance mystérieuse et non détectée. Les perturbations magiques dans les environs deviennent courantes.

Juin 2062 : les participants au rituel de la Danse du Soleil à la Devil's Tower font l'expérience de visions anormalement fortes. Certains disparaissent mystérieusement.

reconnaissance, de l'anti-terrorisme et des opérations d'interdiction, ils sont utilisés efficacement pour des frappes chirurgicales clandestines sur des puissances étrangères antagonistes (les UCAS) et les corpos. Ils ont également été utilisés pour contenir ou éliminer des éléments criminels particulièrement gênants, comme des shadowrunners.

• Parfois les Wildcats sont envoyés après des shadowrunners juste pour l'entraînement. Ils appellent ces opérations "exercices de tir en situation réelle".

• Four Feathers

• Beaucoup d'opérations des Wildcats sont commanditées et planifiées par l'OMI. Les deux ont un passé de rivalité et les Wildcats adorent dire que l'OMI leur fournit de mauvais renseignements ou les pièges. Dans certains cas, il se peut qu'ils aient raison.

• Notch

• Il y a au moins une équipe de Wildcats en opération au Tsimshian en ce moment, pour le compte du Salish-Shidhe. Je parierais que d'autres équipes se tiennent à Los Angeles et à Denver.

• Magnificent Edward

LES GUERRIERS DE LA MATRICE

Les guerriers de la Matrice sont l'unité secrète d'élite de deckers et de renseignement informatique de la SDF. Ils sont souvent bec et ongles avec l'OMI, conduisant des opérations extensives d'espionnage contre des systèmes UCAS et autres cibles importantes. Ils prêtent une attention particulière à l'industrie technologique de la Nation sioux, à la recherche de voleurs de technologie potentiels et protègent sinon les intérêts high-tech de la nation. Ils mènent également des exercices aléatoires de sécurité sur les systèmes matriciels Sioux,

LA NATION SIOUX EN UN COUP D'ŒIL

Population : 6.306.000

Humains : 68 %

Elfes : 5 %

Nains : 4 %

Orks : 18 %

Trolls : 5 %

Autres : 0 %

Affiliation tribale : 63 % de la population totale

Cherokee (Tsalagi) : 35 %

Sioux : 21 %

Choctaw : 9 %

Chickasaw : 5 %

Blackfoot : 5 %

Autres tribus : 20 %

Revenu par habitant : 22.500 ¥

Sans-SIN estimés : 15 %

Population sous le seuil de pauvreté : 21 %

Affiliation corporative : 33 %

Éducation :

Moins de douze ans : 8 %

BEPC : 55 %

Baccalauréat : 27 %

Doctorat : 10 %

Principales langues parlées :

Anglais : 90 %

Dakota : 14 %

Lakota : 11 %

Cherokee (Tsalagi) : 10 %

Monnaie : nuyen

Couverture DocWagon : 100 %

Temps de réponse garanti : 10 minutes (zones urbaines)/30 minutes (zones rurales)

testant les vulnérabilités et réprimandant les administrateurs systèmes laxistes.

• Certains de ces exercices requièrent une pénétration sur site. Pour réduire le risque de blesser leur propre personnel, les guerriers de la Matrice engagent habituellement des shadowrunners pour ces opés et exigent d'eux qu'ils utilisent un armement non mortel.

• Notch

• Je surrais avec les guerriers de la Matrice avant et une de nos tâches secondaires était de diffuser de manière constante de la désinformation sur les affaires sioux de par la Matrice. Ne vous fiez à rien de ce que vous dénîchez sur des cibles sioux. En plus d'être fausses, ces informations peuvent vous conduire à la mort.

• Zip

• Pourquoi est-ce que je soupçonne ce message d'être de la pure désinformation ? Ah, paranoïa...

• Mirial

QUELQUES ENDROITS À DÉCOUVRIR

par White Horse

Je suis un voyageur. J'ai traversé la Nation sioux de long en large par tous les moyens que j'ai pu trouver: en stop, à dos de cochon, en pilotant un panzer ou simplement à pied. Ça me fait mal d'entendre les rats des villes de shadowrunners se plaindre qu'il n'y a rien à voir dans la Nation sioux, comme si elle se résumait à des champs de céréales, de mornes collines et des fermiers indiens. Zappez ce bruit. Il y a plus à dire sur la Nation sioux que les gens le pensent, des ombres de la ville jusqu'aux magnifiques badlands. Asseyez-vous pendant que je vous fais le topo.

CHEYENNE

L'arrêt numéro uno est Cheyenne, la capitale sioux et le point de concentration de la richesse, du pouvoir et des jouets high-tech. Cheyenne foisonne de corpos de logiciel et d'usines de fabrication électronique, mais la ville a toujours un air rustique. Même les taudis sont plutôt intimes.

Cheyenne a été plutôt fortement touchée par l'hystérie de la GRIME et quand le Chef de la Ville Billy Eaucalme s'est exprimé dans une conférence de presse, la ville a explosé en émeutes. Les snipes ont tout verrouillé assez rapidement et la ville a toujours cette impression tendue d'État policier. Il n'est pas rare que les snipes garent des APC au coin de la rue pour procéder à des contrôles aléatoires. La sécurité est particulièrement étroite près des halls du Conseil sioux des chefs et du Conseil des Anciens.

L'université de Cheyenne

L'université de Cheyenne est l'étoile lumineuse autour de laquelle gravite l'économie high-tech de la Nation sioux. Le gouvernement sioux noie les labos de recherche et développement de l'UC sous les nuyens, donc pendant des décennies ils ont fait des avancées constantes sur les systèmes experts, les systèmes opératifs matriciels et autre foutaise matricielle. Selon la loi Sioux, ces avancées ne peuvent être licenciées qu'à des corpos Sioux. Il y a eu presque une centaine de petites corpos entassées autour de l'UC, faisant des bénéfices sur la techno, puis certaines sont devenues plus grosses et une frénésie boulimique a commencé. L'attrition corporatiste a réduit leur nombre à environ vingt survivants.

Attirés par l'odeur des nuyens, les tours hérissées et les parcs de recherche enchevêtrés des corpos étrangères de logiciel et d'électronique ont poussé tout autour de l'UC. La ville entière est un terrain de jeu pour ces nouveaux gadgets et jeux. La plupart des corpos espèrent se sustenter sur les avancées de l'UC via des accords légaux quand c'est possible, mais s'arrangeront d'affaires louches. Le biz est facile à trouver dans les ombres, en particulier des incursions matricielles. Comme l'UC forme également certains des meilleurs ingénieurs en informatique logicielle de la planète, beaucoup de corpos rôdent dans le campus, espérant choper de jeunes gourous du code.

• Chaque année, pile au moment de la remise des diplômes, environ une douzaine d'extractions ont lieu car les étudiants les meilleurs et les plus brillants trouvent de nouveaux foyers corporatistes, qu'ils le veuillent ou non.

• Cheyenne Pepper

• Beaucoup de corpos ont appris la leçon ici après s'être faites grillées par des opés de l'ombre. Maintenant, elles gardent

leurs principaux cerveaux, recherches et ainsi de suite dans d'autres villes sioux, comme Laramie ou Casper.

• Snipe Hunter

Le QG du CTS

Quand Coyote Hurlant a donné le souffle de la vie aux NAO, Cheyenne a tiré la courte paille et devint la base du Conseil tribal souverain (CTS). Les réunions hebdomadaires à la Loge du Conseil, juste hors de l'ancien centre de commandement ICBM à Warren AFB, sont un vrai feu d'artifice. Amusant à regarder, mais ne laissez pas les snipes en armure de sécurité vous choper et notez bien que toute alarme attire des troupes de la SDF de la base juste à côté.

Aucun des représentants des NAO au CTS n'aime rester sur Cheyenne s'ils n'ont pas à le faire, mais ils ont des résidences sécurisées dans la ville. Dans la plupart des cas, cependant, ils débarquent pour une réunion sous bonne garde et repartent aussitôt que possible.

Le CTS maintient un complexe de bureaux à côté de la Loge pour toutes les agences des NAO: l'Agence Amérindienne pour l'Environnement, l'Agence Spatiale Amérindienne, le Bureau des Peuples Non-Tribaux, la Banque de Réserve des Nations Américaines d'Origine (NANRB), le bureau des Affaires Culturelles des NAO et ainsi de suite.

• Ces agences pan-NAO regorgent de querelles et de politiques politiciennes inter-NAO, ce qui veut dire qu'elles jouent un rôle prédominant dans les shadowruns dans les NAO - à la fois comme cibles et comme clientes. Chaque agence a des sous-bureaux éparpillés dans tous les pays des NAO, avec une sécurité moindre et en conséquence un taux plus élevé "d'incidents de sécurité".

• Firelight

DEVIL'S TOWER

La Tour du Diable, cette énorme colonne de roche volcanique qui saillie au-dessus des collines environnantes, est un spectacle à couper le souffle. C'est un lieu mystique et sacré qui a été mis à l'écart à des fins rituelles par la tribu Sioux (Lakota) quand la nation a été créée. La Danse du Soleil y a lieu à chaque solstice d'été et des loges sont à la disposition des chamans tribaux qui souhaitent entreprendre des quêtes visions, faire des offrandes ou pratiquer d'autres rites.

L'année passée, quelques trucs étranges se sont produits près de la tour. Juste après que la comète de Halley nous a agités, la tour a grandi sans que personne n'ait vu le processus - passant de 262 mètres à 356 mètres! Aucune activité sismique n'a été enregistrée, mais des chamans rapportent que le niveau de mana dans la région est assez fort pour les étourdir et leur inspirer des visions. Quand la Danse du Soleil s'est tenue pendant une période d'une semaine en juin, quelque chose d'encore plus étrange est arrivé que le gouvernement a essayé d'étouffer. De tous ceux à qui j'en ai parlé, personne ne connaît toute l'histoire, mais j'ai entendu dire que beaucoup des Sioux ayant participé au rituel - un cycle symbolique de régénération et de renaissance par le jeûne et la saignée - ont fait le voyage de leur vie. Tous n'en sont pas revenus vivants et certains n'en sont pas revenus du tout.

• Je peux le confirmer. Deux chamans sont toujours portés disparus: Mary Eaublanche et David Main Rouge. Nombre des participants du rituel ont eu des visions, même les norms. Pas deux visions ne se ressemblaient.

• Brightsong



• Il y a quelques légendes tribales intéressantes concernant la Loge de l'Ours qui peuvent avoir un rapport ici. Une légende Lakota parle d'un groupe de Lakotas qui furent attaqués par les Crows alors qu'ils campaient dans la forêt au pied de la tour. Avec l'aide surnaturelle d'un ours énorme, les Lakotas gagnèrent le combat. Les Crows racontent une autre histoire. Dans leur version, deux filles Crows étaient en train de jouer dans les rochers près de la Maison de l'Ours (leur nom pour la tour) lorsqu'un ours a essayé de les manger. Les filles ont escaladé la tour pour lui échapper, mais l'ours continuait d'essayer de sauter pour les attraper, ses griffes lacérant la roche tandis qu'il tombait au sol (marques encore visibles aujourd'hui). On dit que les filles sont toujours là-haut.

• Bear Tail

• Une autre légende soutient que la Femme Jeune Bison Blanc, un esprit puissant, dissimula le Calumet du Jeune Bison Blanc dans une grotte secrète dans la partie nord de la Loge de l'Ours. Ce calumet est l'objet le plus sacré des Lakotas et chaque année, de nombreux jeunes braves et chamans vont à sa recherche.

• Tall Feather

LES BLACK HILLS, LE YELLOWSTONE ET LES BADLANDS

Le pays sioux a des terres sauvages fantastiques, prisées pour leur beauté naturelle mais aussi parce qu'elles sont sacrées pour les Amérindiens. Les trafiquants de talismans et les touristes sont attirés comme des mouches par des lieux comme les Badlands, Yellowstone et Black Hills. La plupart des trafiquants de talismans sont des petits indépendants - il y a assez de bénéfices pour encourager certaines personnes à risquer leur vie, mais pas assez pour attirer le crime organisé à grande échelle. On ne peut tout simplement pas refourguer des telesma comme des BTL ou de la drogue.

Les trafiquants de talismans passent l'essentiel de leur temps à chercher des matériaux naturels immaculés rares. Il y a toutes sortes d'ossements et de fossiles jonchant le sol des Badlands qui attendent d'être ramassés - parfois des fossiles très intéressants pour lesquels des groupes comme la Fondation Atlante paient rubis sur l'ongle. Les geysers, les sources chaudes, les fumeroles et les trous de boue de Yellowstone sont également des régions de collecte de prédilection, bien que de nombreux prospecteurs aient découvert que cette région semble se "protéger elle-même" par des caractéristiques naturelles plutôt torrides.

Il y a également une demande croissante pour des artefacts amérindiens, comme des os et des objets de sites funéraires sacrés. Des champs de bataille des Guerres Indiennes des années 1800 commencent à être fouillés de long en large. Le pillage de tombes est regardé avec dédain - ben tiens - et les trafiquants de talismans pris dans ces zones sacrées sont normalement abattus à vue.

• Vous le faites à vos propres risques. Les Sioux sont très susceptibles en ce qui concerne les Anglois foulant les endroits qui détiennent une grande signification historique et religieuse pour eux.

• Claymore

• Et bien, c'était le cas. Depuis que les morts ont commencé à rôder partout, la question des sols funéraires est devenue bien plus compliquée. Jusqu'à maintenant, le Conseil a

ordonné que tous les corps soient incinérés - une règle qui est très impopulaire et souvent ignorée.

• Brightsong

Dans certaines zones sacrées, les Amérindiens laissent des offrandes sous la forme de bourses colorées et de cordeles de tabac pendues aux arbres. La plupart sont ignorées, mais j'ai entendu dire que certains trafiquants de talismans prétendent en avoir trouvé avec un potentiel magique latent, les rendant utiles à des fins d'enchantement. Les peaux de bison sont aussi recherchées et on prête aux parties du corps du bison blanc une signification spéciale. Toutes ces activités vous feront salement amocher si les mauvaises personnes les découvrent.

• Prenez garde au temps bizarre dans ces régions. Certains météorologistes ont avancé que la Danse Fantôme avait eu des effets inhabituels. Un déluge éclair ou un orage de grêlons à fendre le crâne peuvent vous gâcher une sortie.

• Cyclone

• On s'en fiche du temps, faites gaffe aux insectes! Il y a beaucoup de réseaux de cavernes en territoire sioux et certaines ruches les trouvent plus confortables que des planques dans la conurbation après qu'Ares a commencé à tous les traquer. Certains rampants ont creusé des labyrinthes entiers dans le sol et la roche, des villes souterraines dissimulées à la vue. Les invités surprises finissent comme aménagements permanents.

• Raid Array

LES VILLES FANTÔMES

La fuite des Blancs qui a eu lieu dans la décennie suivant la Guerre Fantôme a laissé des dizaines de villes fantômes disséminées sur le territoire. Certaines ont été rasées, mais la plupart pourrissent sur place. Après qu'on a découvert, au milieu des années 2050, que certaines contenaient des ruches d'insectes, la plupart des citoyens sioux ont développé une sainte horreur d'elles et restent maintenant à l'écart. Aujourd'hui, elles sont utilisées par les squatters, les contrebandiers, les go-gangers et autres désireux de trouver un lieu reculé depuis lequel opérer. Certaines sont maintenant des points de chute pour des créatures paranormales. Mais les meilleures sont retapées en relais, où les contrebandiers et les runners peuvent se terrer et obtenir ce dont ils ont besoin, tout en gardant l'air de bâtiments abandonnés, vides, oubliés.

• Une ville fantôme que vous pourriez vouloir visiter est Potter, à la sortie de l'I-80. L'endroit est le foyer de cet Amérindien plutôt excentrique, Billy Grand Cheval. Il est la seule âme vivante dans la ville entière, mais il dirige ce vieux bar appelé Golden Mug. Si vous vous comportez bien, le vieux Billy peut vous mettre en contact avec un autre pote qui est le top du top en matière de flingues. Ce type fait le travail personnalisé le plus merveilleux que vous trouverez jamais. Il a un arsenal complet stocké ailleurs, si bien qu'il peut mettre la main sur des trucs difficiles à trouver plutôt rapidement, de la petite sarbacane à la mitrailleuse légère. Vous avez besoin de plus de punch? No problemo. Il a aussi des APDS et des EX-EX. Prenez seulement soin d'apporter vos nuyens.

• Laughing Coyote

• Ça sent l'arnaque, les gars!

• Claymore



❖ Il y a une petite ville fantôme appelée Flatwillow qui était un point de chute pour un petit go-gang appelé les Skidmarks. Il y a quelques mois, la majeure partie du gang a disparu, mais personne ne l'a vraiment remarqué. Un des membres les plus jeunes s'est depuis remontré et il prétend que le gang a été pris dans une embuscade par des shedim. Il dit qu'ils se sont traînés hors du cimetière de Flatwillow et qu'ils ont ouvert boutique dans la vieille ville, comme si c'était un lotissement de zombies. Gardez ça à l'esprit la prochaine fois que vous roulez dans une ville qui semble être "morte".

❖ Romero

LA MATRICE SIOUX

Ok, c'est pas vraiment un endroit, du moins géographique, mais c'est quelque chose que vous avez des chances de visiter à un moment ou un autre. Les grilles sioux sont sculptées pour capter la sensation du territoire lui-même : grand ciel, succession de collines sombres, badlands boueuses, roches monolithiques, ce genre de choses. Afin de garder le sens d'un vaste espace vide, toutes les icônes de NA ne sont visibles que lorsque l'on est juste devant, ils apparaissent alors comme une forme floue ou une entrée de caverne jusqu'à ce que vous leur accordiez de l'attention. C'est beau d'avoir une grille qui donne l'impression de ne pas être encombrée, même si ce n'est pas le cas.

La GTL de Cheyenne

La seule exception à ce style est la GTL de Cheyenne. La haute densité de branches de logiciel a eu un impact sur le design. La grille apparaît comme attrape-rêve numérique, dont les lignes sont tendues par des araignées électriques. Les transmissions de données sont représentées comme des rêves, donc à chaque seconde, des milliers d'expériences et de sensations passent légèrement autour de vous.

❖ Tout le développement logiciel et la recherche techno de Cheyenne signifient que l'activité des pirates - et la sécurité système - sont au maximum. Au moins un arrangeur en ville, au nom de Din Fiv, utilise une écurie de deckers sous contrat pour passer au peigne fin ces systèmes, à la recherche de données de valeur et de marchandises virtuelles. À risque élevé, travail bien payé.

❖ Notch

❖ L'université de Cheyenne a une sous-culture de deckers florissante. Beaucoup d'étudiants s'y retrouvent pour améliorer leurs compétences et certains ont fait du piratage juste pour impressionner des employeurs qui recrutent. Terrain fertile pour matière à chantage.

❖ Glitch

La grille du CTS

Bien que le CTS propose des systèmes matriciels à accès public à Cheyenne (et, effectivement, dans la plupart des grilles des NAO), le CTS maintient également sa propre GTLP pour les affaires internes. L'accès à cette grille est facile à pirater, mais les systèmes eux-mêmes ont une structure d'accès par paliers qui deviennent de plus en plus difficiles et dangereux. L'essentiel de la sécurité est importé directement de stations de travail du Pueblo, alors attendez-vous à des cocktails de CI sérieux.



❖ Il y a une grosse base de données sur cette grille que tout le monde devrait connaître : le Registre des SIN des NAO. Plus précisément, c'est une base de données complète de tous les citoyens des NAO enregistrés légalement qui est stockée à l'abri derrière des méchants chokepoints et des machines virtuelles. Sauf si votre tête a besoin de petites vacances appelées mort cérébrale, je recommande d'acheter simplement une ID aux Kosharis ou à la Mafia Lakota - ils ont déjà des portes de derrière en place dans le système.

❖ Priest

LES PRAIRIES DES AFFAIRES ÉTERNELLES

par Milton Sharp Stone

Notre économie est bâtie autour de deux secteurs : l'agriculture et la haute technologie. Grâce à des normes environnementales strictes, de nombreuses mégacorporations trouvent que faire des affaires sur le territoire sioux n'en vaut tout simplement pas la peine. Celles qui en ont font s'en tiennent à la région Cheyenne-Laramie-Casper. Résultat, les petites corporations locales ont tendance à être florissantes. Quelques corporations Sioux, à la fois locales et importantes, méritent une mention particulière.

ARES

Chez les Sioux, le citoyen moyen regarde Ares avec méfiance, car la corporation est largement connue pour son soutien à l'armée des UCAS. Mais les pontes, eux, ont une perspective différente. Ares Arms est le deuxième fournisseur de petites armes et de matériel militaire pour la SDF, juste après Shiawase Armaments. Apparemment, la SDF ne fait pas confiance à Ares pour être sa source principale d'armes, mais elle préfère aussi avoir accès et s'entraîner avec le matériel que l'armée des UCAS utilise.

❖ Tous les contrats militaires sioux sont à renouveler en 2063, donc la concurrence flambe. Mesametric a déjà remporté le contrat pour les véhicules, laissant Ares, Shiawase et quelques autres seconds couteaux se disputer les contrats du packaging.

❖ Four Feathers

❖ Ares a longuement fait un dur lobbying pour essayer que les États des NAO standardisent leurs systèmes d'armement, de sorte que, en cas de guerre, la logistique soit beaucoup plus simple. Bien sûr, les UCAS n'aiment pas trop ça et elle en a reçu la critique de l'autre côté de la frontière. Non pas que les NAO fassent assez confiance à Ares pour suivre cette idée de toute façon. Mais peut-être qu'une autre corporation pourrait remplir ce rôle...

❖ Claymore

Knight Errant

Knight Errant détient la majeure partie des contrats de fournisseur de sécurité sur le territoire sioux, principalement en raison de la confiance envers le Sioux vice-président exécutif Roger Soaring Owl. La SNP a reçu un entraînement des conseillers de Knight Errant et Soaring Owl a beaucoup d'amis dans toute la tribu Sioux, la SDF et le Conseil des chefs - assez pour déclencher dans les UCAS l'inquiétude qu'Ares ait été compromise par une puissance étrangère.

❖ C'est seulement le jeu habituel d'Ares - jouer sur les deux tableaux, profiter des peurs des deux côtés - seulement à l'échelle nationale.

❖ Rubik

❖ Ah ouais ? Alors comment se fait-il que de nombreuses bases de données de l'OMI semblent être un miroir de dossiers du renseignement de KE ?

❖ Glitch

DOCWAGON

DocWagon mérite d'être cité simplement parce que la Nation sioux a été la première NAO à autoriser le service DocWagon. Depuis, dans un effort pour se vendre aux pays des NAO, DocWagon s'est arrangé pour couvrir la totalité du territoire sioux, urbain ou rural. La Nation sioux est constellée de stations aériennes d'urgence DocWagon. Le temps de réponse garanti varie bien sûr, mais peu importe à quel point l'endroit où vous êtes est isolé, vous pouvez compter sur l'arrivée de DocWagon dans les 30 minutes.

❖ Il n'y a même pas une couverture comme ça aux UCAS !

❖ Chronic

GAEATRONICS

La corporation énergétique salish joue un rôle important dans la Nation sioux, en particulier maintenant qu'un contrat gouvernemental lui permet de finir six centrales géothermiques. La première d'entre elles, la Centrale à Énergie Géothermique de Pahaska, est déjà terminée et les cinq autres devraient être opérationnelles en 2066. La centrale de Pahaska, située à l'extrémité est de du parc naturel de Yellowstone, a subi une période rigoureuse de tests et d'analyses de quatre ans, malgré une technologie de pointe, pour s'assurer qu'elle satisfaisait aux normes environnementales de la Nation sioux. Elle fournit maintenant plus de la moitié des besoins sioux en électricité. Une fois que les autres centrales seront terminées, le partenariat Gaeatronics/Sioux sera paré pour livrer de l'électricité bon marché à ses voisins des NAO, créant ainsi un monopole énergétique dans cette partie de l'Amérique du Nord.

❖ Shiawase Envirotech est sur le pied de guerre à ce sujet. Comptez sur elle pour allouer du fric pour s'assurer que la centrale de Pahaska ne survive pas à ses quelques prochains tests rigoureux de sécurité environnementale. Si Pahaska ferme, le projet entier sera en danger.

❖ Metropolis

HIGH PLAINS CODING

QG : Cheyenne

P-DG : Andrew Boyce

FTL Technologies a été la première corporation informatique de Cheyenne à jouer dans la cour des grands, mais Fuchi l'a absorbée. Maintenant le chef de la meute est High Plains Coding (HPC), une corporation de grade A qui s'étend plus rapidement que la courbe d'évolution technologique. HPC produit de super applis bas de gamme, allant des utilitaires pour secrétaire de poche jusqu'aux routines automatisées pour drones en passant par les softs de cuisine. Mais elle casse vraiment la baraque en nano-programmation de systèmes experts, domaine qui fait d'elle une cible juteuse dans de nombreux secteurs.

❖ En plus des dizaines de corporations que HPC a absorbées, elle a repoussé avec succès des tentatives de rachat hostiles de Shiawase, de Novatech et même du CCP. Maintenant la compagnie est plus forte que jamais, bien partie pour décrocher le statut de mégacorporation.

❖ Rubik



❖ HPC n'a pas contré ces attaques toute seule. Elle fut largement aidée par un grand nombre de runners et par un soutien financier conséquent. En effet Boyce a passé un arrangement à la "chevalier blanc" avec CATCo. En retour sur investissement, HPC fait passer à Cross des "avant-premières" en douce pour contourner les lois sioux sur le licenciement.

❖ Errant Knight

❖ Faux. HPC a survécu avec l'aide de Sinopa, la chef de l'OMI, qui a fait le kilomètre de plus pour la corpo. C'est parce que HPC produit des chevaux de Troie customisés et des programmes de surveillance furtifs pour l'OMI.

❖ Morning Mist

❖ Est-ce que tout doit être une conspiration avec vous les gars ? Pourquoi HPC ne peut-elle pas être une corpo intelligente qui bat les mégas à leur propre jeu ?

❖ Claymore

MESAMETRIC

QG: Casper

P-DG: Vern Montileaux

Mesametric a pris la tête des ventes de véhicules de construction en Amérique du Nord. Tout aussi impressionnant, elle pourrait bientôt obtenir le contrat exclusif des véhicules militaires, et pour la Nation sioux et pour le CCP. Les nouvelles sorties de véhicules de basse altitude (VBA) et de panzers ont rempli des segments importants pour les postes de commande/surveillance et le soutien blindé à bas coût. Son dernier né est un drone fusil auto-propulsé (SPGD : Self-Propelled Gun Drone).

❖ Ares est très furieuse que Mesametric lui ait pris le marché avec ça. Non seulement des runners ont volé le concept à Ares Arms sans qu'ils s'en aperçoivent, mais Mesametric a amélioré la portée et la performance du canon principal de 115 mm. Peut-être que Knight devrait extraire leurs concepteurs.

❖ Claymore

❖ Mesametric a lancé un nombre record de runs sur des fournisseurs militaires outre-mer - des corpos qui ne voient pas en une boîte bas de gamme comme Mesametric comme un concurrent important, en particulier avec la "preuve" trompeuse laissée sur place qui oriente vers une autre corpo. Ils jouent aux malins pour effacer leurs traces, mais je connais un ou deux réguliers qui paient bien si quelqu'un est intéressé.

❖ Tall Feather

NATIVE AMERICAN BROADCASTING SERVICE

QG: Cheyenne

P-DG: Whope Fat Crow

Le Native American Broadcasting Service (NABS) était auparavant la voix du CTS - et elle était aussi ennuyeuse et lisse qu'un média d'accès public dirigé par des bureaucrates peut l'être. En 2056, cependant, le stratège média sioux Whope Fat Crow est entré en fonction et a convaincu le CTS qu'il était dans l'intérêt des NAO de privatiser l'ensemble et de la laisser le diriger. Six ans après, Fat Crow a transformé le NABS en une chaîne dans le vent, moderne et compétitive. Les reporters du NABS ont toujours une réputation de journalistes d'investigation novateurs et Fat Crow s'en tient toujours à de rudes standards de documentation et de faits en ce qui concerne les histoires à controverse.

❖ Depuis que le NABS a été privatisé et n'a plus eu à apaiser le CTS, il a tourné un œil minutieux sur les affaires tribales et la politique intérieure du CTS. Le feu soudain des projecteurs a forcé les bureaucrates à garder les mains propres - ou au moins à effacer les traces.

❖ Sioux Stringer

❖ Le NABS a une filiale de fourniture de services matriciels populaires appelée NativeNet, avec accès à la grille offert dans chaque pays des NAO. NativeNet propose d'excellentes ressources culturelles tribales, des émissions exclusives de NABS et a probablement une des meilleures compilations publiques de connaissances chamaniques en dehors de MagickNet. La sécurité est Vert-Moyenne.

❖ Info Junkie

SHIAWASE

Shiawase était la mégacorporation la plus enracinée dans la Nation sioux, mais elle en est maintenant la plus querelleuse. Les nouvelles centrales géothermiques de Gaeatronics menacent les bénéfices dégagés par les centrales de Shiawase Atomics ; Ares et Mesametric menacent les contrats de produits militaires détenus par Shiawase Armaments et les tentatives de Shiawase pour racheter High Plains Coding ont été déjouées.

La notoriété réelle de la corpo dans la Nation sioux, cependant, vient de nulle autre que de Mary Cat Dancing. Représentant la Nation sioux au Conseil de Denver avant Lucinda Grey Arrow, Mary fut soudainement rappelée par le Conseil des chefs fin 2060. La note de rappel avait un ton qui impliquait que Mary allait au-devant d'une retraite anticipée - ou pire. Mary n'est jamais retournée à Cheyenne pour affronter son destin, elle a simplement disparu. Puis, quatre mois plus tard, elle a tenu une conférence de presse à Casper, où elle a annoncé son nouveau statut de citoyenne de Shiawase et de nouvelle Directrice Diplomatique Senior pour la Nation sioux.

❖ Tu parles d'un choc, personne n'a vu le coup venir. La rumeur des ombres était que l'OMI avait découvert assez de preuves pour l'accuser de trahison et qu'elle avait été victime d'un cas mortel d'empoisonnement cinétique. Pendant des années les rumeurs l'avaient appelée la marionnette de MCT - on dirait bien qu'il y a eu erreur sur la corpo.

❖ Notch

❖ Quelque chose d'autre de bizarre se passe avec Mary. Les gens avaient remarqué son vieillissement prématuré - pour une femme d'âge moyen, elle avait l'air plus vieille que Dieu. Alors vous imaginez le choc quand une Mary en bien meilleure forme et ayant l'air bien plus jeune est arrivée à une réception récemment organisée par le corps diplomatique sioux. On aurait pu entendre une mouche voler quand elle a fait son entrée.

❖ Electric Elk

WIND RIVER CORPORATION

QG: Laramie

P-DG: Ron Mull

Wind River Corp est remarquable parce qu'elle est en train de mener un projet d'agriculture souterraine à grande échelle appelé Shoshoni Hydroponics Farm. Située près de la Réserve de Boysen, la ferme couvre une surface de 20.000 kilomètres carré (sur de nombreux niveaux). C'est le complexe souterrain le plus grand jamais construit. Plus d'un



millier de drones s'occupent de la ferme, ce qui demande moins de vingt employés pour diriger l'opération entière.

À la différence des fermes traditionnelles, le complexe n'a aucun problème d'insectes, de maladies et de conditions météo contraires. Wind River est capable de produire dix récoltes annuelles de céréales hybrides et de produits dont la culture était, à l'origine, limitée à certaines régions, comme les ananas et le safran. La construction de quatre fermes supplémentaires est bien avancée. Une fois les travaux terminés (fin 2068), la production agricole sera multipliée par un facteur huit, faisant de la Nation sioux le plus gros producteur agricole d'Amérique du Nord.

❖ Je peux entendre le chœur de "Et alors ?" Bien, laissez-moi expliquer pourquoi c'est important pour des criminels comme nous. Premièrement, le projet fait à Wind River des ennemis importants, comme Aztechnology et Shiawase et d'autres nations et fermiers dont les bénéfices agricoles sont menacés. Deuxièmement, ces fermes souterraines fournissent un environnement contrôlé qui est parfait pour la recherche agricole - on pourrait faire pousser des pneus sur des arbres, en bas, pour ce qu'on en sait.

❖ The Smiling Bandit

"Striking Again! Ha! Ha! Ha!"

❖ Les fermes sont super galère à pénétrer. Les entrées ont des sas de décontamination par lesquels les visiteurs passent pour maintenir à l'écart les agents biologiques et environnementaux indésirables. De plus, c'est en souterrain, ce qui rend difficile toute surveillance ou accès, ou même reconnaissance astrale.

❖ Rubik

LES OMBRES SIOUX

par Siouxzi

On ne court pas les ombres sioux comme on court les ombres dans la conurbation de Seattle. Avant que vous ne veniez en visite et que vous ne fassiez une grosse bêtise, parcourez ces notes sur les principaux acteurs des ombres.

LA MAFIA LAKOTA

La Mafia lakota est la force dominante des ombres dans la Nation sioux. Cet empire criminel est dirigé par William Whiteclay depuis Cheyenne. Il se concentre sur la contrebande, le détournement de camions de marchandise automatisés, l'extorsion et le racket de protection. Le jeu illégal, la prostitution et le recel d'informations arrondissent les fins de mois.

❖ J'ai rencontré Whiteclay et il n'était pas ce que j'attendais d'un chef d'un important syndicat du crime. Peut-être que j'ai trop vu de vidéos de westerns avec de vilains Indiens, mais ce gars est le type qui présente le mieux que j'ai jamais rencontré. Intelligent, bien éduqué (maîtrise de droit) et assez gros pour faire hésiter un troll.

❖ Tess

❖ Tous les soldats de Whiteclay sont des Lakotas; en fait, la plupart ne le sont pas, sauf dans la direction. Tous les hauts gradés mettent un point d'honneur à s'appeler Lakota et non pas Sioux et il y a un préjugé subtil envers les autres tribaux sioux parmi les rangs. Le langage lakota est utilisé pour les accords opérationnels et financiers, donc ça paie de le parler si vous travaillez dans les ombres ici.

❖ Claymore

❖ Des liens quelconques avec les bouffeurs de spaghetti ?
❖ Demon!

❖ Si tu fais référence à la Cosa Nostra, bâtard insensible, la réponse est non. La Mafia reste à l'écart des Sioux, comme le font les Yaks et les Triades. Mais la Lakota Nostra (comme j'aime à l'appeler) fait beaucoup d'arrangements avec des groupes extérieurs, donc qui sait qui est à l'autre bout de la run de contrebande.

❖ 9-Fingered Steve

❖ Le Koshari (mafia pueblo) et la Mafia lakota se crèpent le chignon périodiquement, habituellement avec des résultats gore. Ils essaient tous les deux de rester de leur côté de la frontière, mais il est inévitable qu'ils se croisent dans leur genre de travail.

❖ Horse Head

Whiteclay dépense beaucoup de temps et d'énergie à essayer de monopoliser les centaines de petites opérations de contrebande qui ont lieu dans tout le pays. La plupart de ces trafics sont suffisamment petits pour ne pas attirer l'attention des autorités légales mais le réseau d'information de Whiteclay est bien plus expert. La plupart des contrebandiers indépendants, soit paient un petit pourcentage de leur prise pour avoir le droit d'opérer dans le pays de la Mafia lakota, soit finissent comme dans les statistiques des morts de la route.

❖ La Mafia Lakota ne fait pas dans le trafic de BTL ? Y a un marché important juste sous son nez!

❖ Rhino

❖ Certainement pas dans la Nation sioux. La société secrète Midwiwin s'en assure. Les Midwiwin sont ce qui se rapproche le plus de l'intention de membres d'un comité de surveillance chamanique de "guérir" la Nation sioux de ses maladies sociales. Une de leurs cibles particulières est les BTL. Les poignées de premiers labos de BTL dans la Nation sioux sont parties en fumée. En réponse, quelques Midwiwin se sont retrouvés morts. Alors pendant environ un an, les trafics de Whiteclay ont subi un harcèlement majeur de sources magiques non identifiées. Finalement, Whiteclay a décidé que les BTL n'étaient pas assez rentables et a fait marche arrière.

❖ Brain Freeze

❖ Whiteclay est compromis avec Sinopa, la chef de l'OMI. Il utilise son réseau d'informateurs pour la tenir au courant des événements du monde souterrain et en retour, elle s'assure que les opés de contrebande de Whiteclay sont laissées tranquilles et que ses concurrents sont enchristés. Tant que Whiteclay ne fait pas de grabuge publiquement et qu'il se refraine de faire du traic de BTL dans la NS, elle (et avec elle toutes les forces de l'ordre) fait celle qui ne voit rien.

❖ Morning Mist

❖ Les représentants de Whiteclay agissent parfois comme Johnson pour le compte Sinopa, dès qu'elle a besoin de dénégation plausible. Richard Broken Tree et John Lame Horse sont deux receleurs qui normalement jouent ce rôle.

❖ Tess

LES GANGS

Avec toutes les routes dégagées qu'il y a chez les Sioux, il y a au moins trois douzaines de go-gangs qui adorent les



parcourir. Environ un tiers sont dans la poche de Whiteclay. Ces gangs adorent les rallyes motos, traîner dans des dîners gras et de grosses fêtes. Ils sont à l'occasion assez organisés pour commettre des vols de grand chemin, escorter des contrebandiers ou faire eux-mêmes un peu de contrebande. Au moins un gang, les Thunder boys, est un gang magique chamanique engagé dans le trafic de telesma.

Le passe-temps favori des gangs consiste à foncer sur l'interstate et à "compter les coups" portés aux véhicules particuliers ou aux camions. Les variantes sont multiples : toucher simple, planter un couteau dedans, retirer un bout du véhicule ou le faire se planter.

- Les autochtones appellent cette section de l'I-80 entre Ogallala et Evanston : la Piste du Coup. Normalement, c'est un événement non-mortel, bien que ça fiche la trouille de leur vie à tous ceux qui ne sont pas habitués au rituel.
- Sixth Gear

Concrete Sidewinders

C'est le plus grand go-gang du pays, contrôlant la I-80 depuis l'ouest immédiat d'Ogallala jusqu'au côté est de Cheyenne. C'est un gang atypique - la plupart des membres parcourent le circuit des courses de motos des NAO et gagnent même de nombreuses fois. Ces crasseux sont accrocs à la vitesse plus que tout. Ils adorent tout ce qui est high tech et va plus vite que légalement autorisé.

À la différence d'autres gangs dont les membres ont tendance à venir de la même tribu, les Sidewinders se fichent de quelle tribu tu viens tant que tu sais piloter une moto et que tu sais faire la différence entre un quatre-temps et un deux-temps. Ils sont plus d'une centaine, en comptant les hommes, les femmes, les métahumains, les Amérindiens et les Anglo dans leurs rangs.

- Les Sidewinders comptent aussi les coups, mais ils le font avec des pistolets paintball. Ce sont des adeptes de la redécoration de votre voyage à 200 km/h !
- SpecD

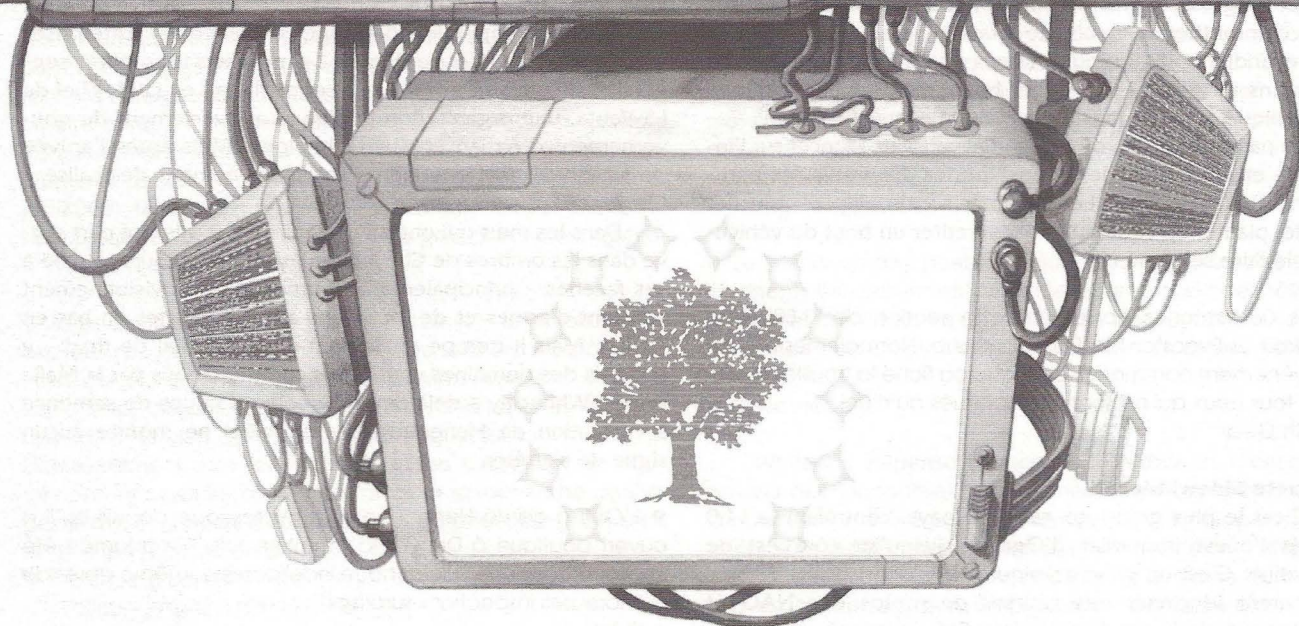
HENEQUEN

Ce gars mérite une mention spéciale. Chaman du totem forêt tropicale - quoi que ça puisse être - Henequen dirigeait une affaire d'import/export appelée Henequen Enterprises dans le secteur sioux de Denver. Le mot dans les ombres suggérait qu'il était en exil d'Aztlan et qu'il était en fait le chef de La Venta, une organisation dédiée au renversement du gouvernement d'Aztlan et d'Aztechnology. Mais après l'arrivée de Ghostwalker, Henequen s'est soudainement délocalisé à Cheyenne.

Dans les mois qui ont suivi, Henequen a pris une part active dans les ombres de Cheyenne. Il semble toujours attaché à ses facéties - principalement, fournir un approvisionnement constant d'armes et de munitions aux zappatistes en bas en Aztlan. Mais il trempe également dans pas mal de trucs - y compris des domaines considérés comme tabous par la Mafia lakota. Whiteclay a déjà envoyé quelques coups de semonce à l'attention de Henequen, mais celui-ci ne montre aucun signe de s'arrêter.

- L'OMI a gardé Henequen sous microscope depuis qu'il a ouvert boutique à Denver la première fois. Il n'a jamais été impliqué dans une quelconque indécatesse, même après de nombreuses inspections surprises !
- Rubik
- Bien sûr que non. Où crois-tu que Henequen va chercher ses armes ? Les Sioux considèrent l'Aztlan comme une menace pour la stabilité des NAO, mais ils préfèrent travailler avec un intermédiaire pour garder les mains propres.
- Morning Mist
- Êtes-vous tous aveugles ? Henequen a quitté Denver parce que c'est un foutu serpent à plumes, et qu'un plus gros lézard est arrivé et lui a dit de dégager. Maintenant il s'agit pour mettre en place une nouvelle base de pouvoir, avec l'aide de Sinopa (gare à Whiteclay quand il le découvrira !).
- Firelight

LE TIR TAIRNGIRE



Depuis que les elfes ont fermé leurs frontières à la suite de l'assassinat de Dunkelzahn, seul un mince filet de nouvelles a passé la censure jusqu'au monde extérieur. De l'avis de tous, les choses se sont salement accélérées dans le Tir. Premièrement, un embargo commercial conjoint UCAS/Salish a fait éclater leur bulle économique. Faisant face à une grave récession, les princes auto-proclamés du Tir ont fait le truc typique et ont tout sacrifié pour garder leurs beaux petits luxes. Quand leurs sujets indisciplinés ont décidé qu'il était temps qu'un changement ait lieu, ils les ont remis à leur place par quelques doses généreuses d'emprisonnement et d'armes automatiques. Et ai-je mentionné que Hestaby, une des ennemies les plus haïes du Tir, siège maintenant au Conseil des princes ?

Donc pour donner à la communauté des ombres un topo sur les récents troubles agitant la Terre des Promesses, j'ai tiré notre vieil ami Spes de ce petit nid d'inégalités qu'il aime à appeler son chez lui. S'il y a une meilleure autorité sur les machinations de couloirs du Tir et la politique des puissants, je ne le connais pas.

● Captain Chaos

Transmis : 14 août 2062 à 17:37:53 (PST)

par Spes

Le Tir Tairngire est une nation construite sur les apparences. Il présente l'image d'une société efficace, bien ordonnée et réussie. Ses citoyens sont éduqués, chic et des exemples délibérés de la perfection elfique. Ses dirigeants princiers sont infaillibles, judicieux et transpirent le sex appeal. Ses villes sont propres, riches et sécurisées. Son style de gouvernement, ses titres d'autorité et sa langue sont conçus pour donner une apparence d'ancienneté - et ainsi de crédibilité et de respectabilité. Le Tir Tairngire fait tout pour prouver que la société elfique est simplement meilleure - et que sa société elfique dépasse d'autres sociétés elfiques, comme le Tir na nÒg, Pomorya et la Nation zulu.

Dans ce jeu, la fierté était à la fois la motivation et le prix. La Terre des Promesses offrait un rêve au genre elfique que nul autre endroit ou puissance ne pouvait satisfaire. Pendant des années, ce narcissisme d'envergure mondiale a mis une lumière même dans les crimes et les erreurs les plus horribles. Mais maintenant la fierté pourrait être la chute de Tir Tairngire, car les méchants princes refuse de lâcher du mou peu importe à quel point la situation tourne mal. Incapables d'admettre leurs erreurs et incapables de perdre la face sur la scène mondiale, les princes jouent maintenant à un jeu bizarre de querelles de personnes qui transforme le Tir en une Terre des Rêves Brisés.

UNE LEÇON D'ÉCONOMIE

Le Tir Tairngire n'est pas auto-suffisant, contrairement à ce que prétendent les princes. Il ne peut exister sans commerce et la bonne volonté de nos voisins. Nous avons besoin



PRESCOTT



d'importer de la nourriture, des métaux et autres matières premières et nous avons besoin de routes ouvertes pour envoyer nos produits manufacturés sur le marché mondial. Ignorer cette simple réalité a été la première et la plus dévastatrice erreur.

Quand les princes ont ordonné la fermeture des frontières en 2057, le commerce s'est réduit jusqu'à un simple filet. L'effet immédiat fut handicapant, mais pas dévastateur. L'effet le plus important fut que nos partenaires commerciaux ont tout autant souffert. Les compagnies de transport ont eu des pertes, comme les économies du Salish-Shidhe et le métroplex de Seattle. Ces partenaires ont appliqué leur propre pression pour remettre le Tir Tairngire sur les rails, en imposant des tarifs élevés et des restrictions commerciales de leur cru. Un ping-pong économique en a résulté et la politique frontalière du Tir a continué à fluctuer ces dernières années en réponse à ces pressions, la guerre corporatiste et d'autres événements mondiaux.

• Avec le commerce légal dans une impasse, le marché noir a prospéré. Ces années ont été de bonnes années pour les contrebandiers dans et autour du Tir. Je connais beaucoup de marins qui ont fait de grosses opérations en transportant des métaux et produits chimiques précieux dans le pays. Des trucs comme le thorium (composants céramiques), le thallium (superconducteurs), feldspat (aciérie) et la bauxite (produits chimiques). Des matériaux dont le Tir a besoin pour éviter de revenir à l'âge de la pierre et des lances.

• The Keynesian Kid

• L'antagonisme politique a aussi joué un rôle. Le Tir et les UCAS se sont cherchés depuis que le Prés' Écailleux a mordu la poussière. Je pense que le Tir n'a pas été satisfait de la façon dont les UCAS ont géré les insectes à Chicago ou le désordre de l'arcologie à Seattle. Les princes du Tir semblent aussi avoir une rancœur contre Nadja Daviar, que pour quelle raison, je ne peux pas le dire. Je suppose qu'un elfe au pouvoir ne vous mène pas bien loin si vous ne faites pas partie du club secret.

• Greta

Le coup fatal vint en 2060 quand les UCAS et le CSS ont lancé un ultimatum : ratifier une nouvelle série de pactes d'échanges, ou le Tir Tairngire perdrait l'accès au port de fret de Seattle. Mis au pied du mur et face à des troubles intérieurs croissants, le Tir Tairngire a lentement ouvert ses frontières. Les princes ont mis un point d'honneur à ne pas céder à la demande tout en essayant de prévenir un effondrement économique complet en raison des réserves désespérément basses des ressources industrielles critiques.

COMMENT PRESSER UN CAILLOU JUSQU'AU SANG

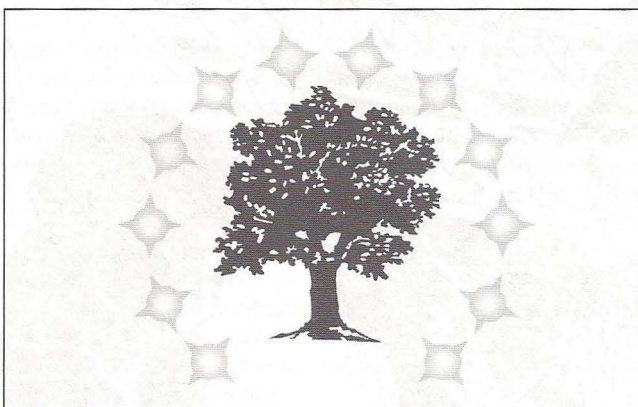
Les princes ne voulaient pas, bien entendu, porter la responsabilité de leurs propres erreurs de gestion financière. Leur solution à la crise a été d'imposer des taxes encore plus élevées et de nouvelles retenues sur n'importe quoi depuis le revenu direct jusqu'à diverses transactions financières. Tandis

que l'inflation et le chômage s'élevaient, les taxes montaient pour consommer jusqu'à 60% du revenu du citoyen moyen.

Bien que la situation soit en train de changer, les réparations pourraient bien être trop modestes et arriver trop tard. Déjà de grands nombres de non elfes opprimés ont été jetés de force dans une pauvreté abjecte. Même des milliers d'elfes autrefois privilégiés ont senti le moment difficile, dégringolant les échelons de l'échelle économique à la vitesse de l'éclair. Sans programme social pour alléger le fardeau, les rues autrefois sans tache du Tir sont maintenant encombrées des sans-abris et des dépossédés. Les budgets militaires et gouvernementaux gonflés consomment toute la galette fiscale. Entre-temps, le crime atteint des niveaux épidémiques, l'usage de drogues et de BTL est en augmentation et la population carcérale explose. La dissension et les troubles publics se répandent comme un feu de prairie, alimentés par les rêves et les illusions brisés.

RANG SOCIAL DANS LE TIR

Rang	Titre
Irenis (sans classe)	aucun
Gente	Écuyer
Chevalerie	Sire ou Demoiselle
Noblesse	Seigneur ou Dame
rang comtal	Comte ou Comtesse
rang ducal	Duc ou Duchesse
rang royal	Prince ou Princesse



• Les princes et leurs familles sont eux-mêmes le drain principal sur l'économie. Bien qu'ils ne perçoivent pas directement de fonds publics, ces sangsues reçoivent un nombre incroyable d'à-côtés, incluant l'école gratuite, des emprunts à taux zéro, des dégrèvements d'impôts massifs, le voyage gratuit par la ligne aérienne nationale - et ce n'est que le commence-

ment. Rajoutez tous ceux de rang royal, plus leurs femmes, sœurs, frères, cousins germains, amis, courtisans etc. et vous obtenez un énorme gouffre à nuyens.

• Audun

Les princes ont annoncé que le prochain Rite de Progression était planifié pour mai 2063, mais les masses mécontentes ne sont pas satisfaites de cet os à ronger. Le gouvernement a, jusqu'ici, étouffé publiquement l'état lamentable dans lequel se trouve le pays, mais le peuple du Tir connaît la vérité et l'odeur de la révolution est dans l'air.

• C'est quoi cette histoire de "Rite de Progression" ?

• Maelwys

• Jamais été au Tir, hein ? Voila un topo rapide. Les gens vivant au Tir ne sont pas des citoyens, ce sont des sujets - il s'agit d'une autocratie, souviens-toi. Ils n'ont pas de droits, ils ont des privilèges - qui peuvent être modifiés ou révoqués à tout moment. Chaque sujet du Tir a un rang social officiel qui affecte ses privilèges. Il affecte le logement, l'éducation, les emplois, les permis de voyager, les impôts et bien plus encore.

Les rangs sociaux commencent à Gente pour les masses et montent en passant pas la Chevalerie, les Nobles, gna-gna-gna, jusqu'au rang Royal. Techniquement, les Hauts Princes sont le rang suprême. Oh et n'oublions pas les Irenis, ou les "sans-classe", dont les rangs grandissent et qui - comme moi - ont le sentiment que toute cette stratification sociale est une norme organisationnelle dépassée de pacotille, utilisée pour garder à une classe parasite un pouvoir sur nous autres.

Tu hérites de ton rang social de tes parents, mais si tu veux monter dans l'échelle, tu dois faire tes preuves dans un Rite de Progression. Ces rites sont une batterie de tests physiques et académiques, plus du lobbying politique et n'ont lieu que tous les sept ans (ou du moins c'était le cas jusqu'à ce qu'ils aient été reportés indéfiniment).

Maintenant tu peux voir pourquoi ils sont si importants, et pourquoi tant d'elfes sont contrariés de ne pas pouvoir sortir de la mouise dans laquelle ils sont.

● Class Warrior

LES REBELLES DE LA TOUR

La dissension publique dans le Tir Tairngire a écloé pendant cette récente période d'isolationnisme. Alors que la pauvreté faisait de plus en plus de victimes, un mouvement social s'est développé dans la gente et la chevalerie, réclamant des réformes économiques, d'ouverture des frontières, de santé publique et ainsi de suite. Ces questions ont été ignorées par le pouvoir jusqu'à ce que des manifestations massives et des grèves paralysantes ruinent le pays, en 2059. Dans la soudaine panique que cette démonstration de méfiance populaire provoqua, les princes ont ordonné une répression immédiate. Des maisons ont été prises d'assaut, des chefs furent arrêtés, des sources de propagande furent muselées, la loi martiale fut décrétée dans certaines villes et des centaines de personnes furent jetées en prison.

● Quoi? Jamais entendu parler que tout ça se soit passé. Pourtant, ce genre d'événements fait la une dans le monde entier.

● Reality Czech

● Bien sûr que t'en as pas entendu parler, c'est du Tir dont on parle. Ils contrôlent et censurent toutes les sources d'information sortantes sur lesquelles ils peuvent poser leurs mains manu-crées et poudrées. Une partie a été rapportée sur des chaînes pirates et des sources d'informations souterraines.

● Media Watcher

Pris au dépourvu, le mouvement s'est d'abord mis à l'abri. Mais la peur a vite été maîtrisée par l'indignation à l'encontre de cette lourde répression et une nouvelle vague de manifestations a déferlé dans la rue - rapidement suivie d'émeutes et de grèves. Cette fois, les princes ont choisi une approche plus subtile. D'abord, une série de petites concessions furent faites, calmant les éléments les plus privilégiés du mouvement. Les chefs du mouvement furent cooptés par le Haut Prince Mainsûre qui leur a accordé un rang plus élevé "en observation de leur dévouement envers leurs concitoyens du Tir Tairngire". Achetées, ces marionnettes ont travaillé docilement à pacifier le reste du mouvement. Entre-temps, les éléments les plus radicaux - qui ne marchaient pas dans la combine - ont été frappés par une nouvelle vague d'arrestations, traques, séances de torture et disparitions, le tout en secret et hors de la vue de tous. Le soutien du public pour les radicaux a aussi été miné après qu'ils

eurent commis de nombreuses actions terroristes sanglantes et horribles.

● Ces actes terroristes étaient l'œuvre d'infiltrateurs et de provocateurs, commis intentionnellement pour discréditer les éléments les plus dangereux du mouvement. Tristement, cette tactique a fonctionné pendant un moment.

● Panther

Tous les efforts pour contenir le mouvement furent vains, cependant, car la situation du pays empirait. Tout en pansant leurs blessures, les radicaux passèrent en souterrain, en s'organisant en une structure à cellules pour optimiser la sécurité. Depuis les ombres, de nouveaux actes de résistance commencèrent à tourmenter le gouvernement du Tir Tairngire. Un nouveau nom accompagne ces actions: Rinelle ke "Tesrae". Traduit sommairement du sperethiel, cela signifie "les Rebelles de la Flèche" ou "les exilés de la Citadelle."

● Quelque chose dans ce nom a fait piquer à certains princes une crise mémorable lorsqu'ils l'ont entendu la première fois. Il a été banni presque immédiatement des médias. Il semble porter une signification spéciale, plus qu'une métaphore.

● Aegis

● Quoi? Pas de bons mots? Pas de prophéties moqueuses de destin funeste? Pas de curiosité?

● Orange Queen

● Pas besoin. Ces événements parlent d'eux-mêmes.

● The Laughing Man
"Ha! Fraggin' Ha!"

ORGANISATION

Le Rinelle ke "Tesrae" reste encore bien plus un mouvement ou un réseau qu'une organisation. Tous ceux qui sont impliqués sont dévoués au renversement du régime actuel, mais là s'arrête leur unité. Seul un petit segment du mouvement est souterrain - la majorité sont des sujets normaux qui soutiennent la cause et fournissent aide matérielle, cachettes, soins médicaux et informations aux cellules actives.

● Ce réseau de soutien est particulièrement fort dans les zones de classes ouvrières, les taudis et les quartiers non elfes. Les membres du Rinelle peuvent compter sur des gens normaux qu'ils ne connaissent même pas pour les cacher des flics, s'interposer dans une poursuite ou leur trouver un docteur et une voiture de fuite. Cela frustre la Peace Force, qui est connue pour avoir fait des arrestations de masse ou de pâtés de maisons entiers de "sympathisants de traitres".

● Fenian

Les cellules du groupe sont formées de gens qui se connaissent et se font confiance et sont parfois appelés des *ranelles*, ce qui se traduit par "famille" ou "collègues". Pour la plupart, les cellules opèrent indépendamment, contactant occasionnellement d'autres cellules pour coordonner des actions, obtenir des approvisionnements et ainsi de suite. La communication est gérée par la Matrice, en utilisant de l'équipement satellite de contrebande. Les messages sont relayés au moyen de trames intelligentes et d'agents chargés avec des paquets de données hautement codées et sensibles au temps écoulé; ce réseau est habituellement appelé la *Shay ke'Sallah* ("forêt du silence").



HISTOIRE DU TIR TAIRNGIRE

11 mars 2035: Lugh Surehand annonce la formation du Tir Tairngire au Conseil salish-shidhe.

6 mai 2035: Lugh Surehand est nommé Haut Prince par le Conseil des princes. Le premier de nombreux incidents de frontière entre les forces salishs et du Tir est déclenché par la re-localisation forcée de nombreux milliers de citoyens salishs.

17 août 2035: par une manœuvre surprise, Lofwyr se voit accorder un siège au Conseil des princes.

1^{er} mai 2036: le premier Rite de Progression est tenu. Des centaines de milliers de gens y participent.

2036-2037: les forces du Tir Tairngire envahissent la Californie "pour protéger les forêts de séquoias". Des forces miliciennes et les troupes de l'armée de ELC repoussent la Peace Force du Tir à Yreka au prix d'une guérilla sanglante.

1^{er} mai 2043: deuxième Rite de Progression.

1^{er} mai 2050: troisième Rite de Progression. De nombreux participants des rangs les plus élevés disparaissent mystérieusement dans les mois qui suivent.

2052: Seattle devient le principal port du Tir à la suite d'une série d'accords d'échanges avec les UCAS et le CSS.

2053: les forces du Tir attaquent le nord de ELC. Elles sont repoussées au barrage de Shasta par Hestaby avec de lourdes pertes.

30 avril 2054: Crater Lake est fermé au public.

2055: Ebran le Scribe obtient officiellement un siège au Conseil des princes (secrètement, il détenait ce siège depuis des années).

Août 2057: le Tir déclare un "l'état d'urgence" et ferme ses frontières après la mort de Dunkelzahn.

2057: les princes du Tir repoussent inexplicablement le quatrième Rite de Progression pour une "durée indéterminée".

2058: le groupe de résistance Rinelle ke'Tesrae fait sa première apparition.

2061: "l'état d'urgence" effectif depuis 2057 prend officiellement fin. Lugh Surehand annonce qu'un nouveau Rite de Progression aura lieu en 2063.

Juin 2062: sans avertissement, Lofwyr et Aythme Oakforest se retirent tous deux du Conseil des princes. Glasgian Oakforest est porté disparu.

Juillet 2062: Lugh Surehand accorde à la grande dragonne Hestaby le rang de princesse; elle se voit aussitôt attribuer un siège au Conseil des princes. Ebran annonce qu'il laissera vacant son poste au Conseil des princes à la fin de l'année.

❖ Certaines parties du réseau Rinelle sont plus organisées, groupées en une pyramide de cellules. La connaissance d'autres cellules est limitée à la connaissance de deux personnes de chaque cellule en-dessous. Les ordres sont transmis vers le bas par la chaîne de commandement. J'ai entendu dire que d'autres cellules critiquent cette structure, prétendant que personne ne sait qui est au sommet et que certains groupes - potentiellement même l'État - pourraient essayer de prendre le contrôle du mouvement.

❖ Zora

❖ Ils ont raison. Un des princes est au sommet de cette pyramide. Pourquoi pensez-vous que les Rinelle ont tant de succès et que les autres princes les craignent tant ?

❖ Autark

❖ Belle façon de répandre des mensonges et de causer des divisions, espèce de lèche-bottes. Si on croyait des messages

LE TIR TAIRNGIRE EN UN COUP D'ŒIL

Population: 5.010.000

Humains: 4 %

Elfes: 81 %

Nains: 7 %

Orks: 5 %

Trolls: 1 %

Autres: 2 %

Revenu par habitant: 25.000 ₣

Sans-SIN estimés: 8 %

Population sous le seuil de pauvreté: 26 %

Affiliation corporative: 10 %

Éducation:

Moins de douze ans: 6 %

BEPC: 55 %

Baccalauréat: 29 %

Doctorat: 10 %

Principales langues parlées:

Anglais: 85 %

Sperethiel: 55 %

Monnaie: nuyen

anonymes comme celui-là, nous serions en train de nous entre-tuer dans des purges sanglantes - ce qui est probablement ton but. Désolé, on ne s'occupe que des faits.

❖ Varsakhan ke'Raegh

La sécurité des cellules est importante, car le gouvernement a enregistré des succès importants en infiltrant et en mettant en place de fausses cellules comme partie de leurs efforts de contre-renseignement. Les nouveaux membres n'obtiennent qu'un accès limité aux ressources et à la communication et on leur donne typiquement diverses tâches et tests pour évaluer leurs capacités et leurs intentions. Si les choses ont l'air douteuses, soit des informations trompeuses seront données à la personne, soit elle sera contrôlée de l'extérieur par d'autres cellules.

LES FACTIONS

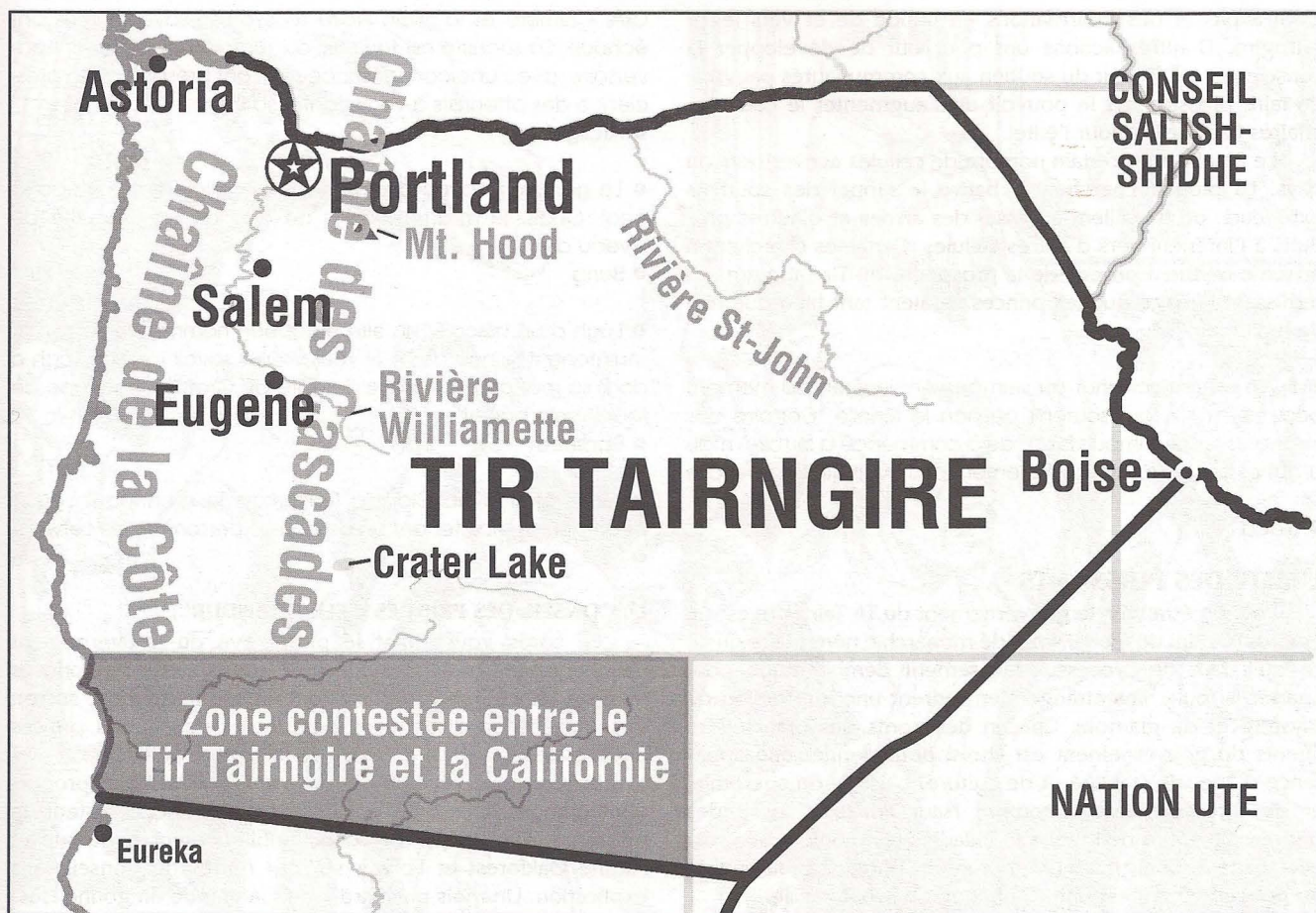
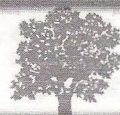
Rinelle ke'Tesrae est une force populaire et elle comporte toutes les contradictions et différences de l'opinion publique. Certains membres pensent que le Rinelle est, soit *trop* radical, soit pas assez radical, car chaque cellule a sa propre vision du futur.

La majorité des membres et des soutiens du Rinelle souhaitent renverser le Conseil des princes et établir un gouvernement représentatif plus moderne. Ces rebelles pensent que le Conseil des princes a trahi le pays et que seul un gouvernement dûment élu, qui en répond devant le peuple, sera capable de résoudre les problèmes financiers du pays.

❖ Ouais, ça va aider. Rencontrez le nouveau patron, le même que l'ancien patron.

❖ Fawkes

Une autre grosse faction a un point de vue plus critique de la société du Tir en général, demandant l'abolition du système de stratification des classes. Ces radicaux ne se contenteront pas de juste renverser le Conseil, ils veulent



restructurer toute la société du Tir de fond en comble. Cette faction compte à la fois des intellectuels de gauche très éduqués dans ses rangs et une tripotée d'elfes du peuple et sans-SIN, ainsi qu'une grande quantité de mécontents d'autres métatypes.

La troisième plus grande faction est plus réactionnaire et nationaliste. Ses membres se considèrent comme des patriotes qui souhaitent stabiliser le Tir Tairngire pour qu'il puisse concurrencer d'autres nations et influence mégacorpo. Leurs annonces publiques se concentrent sur la *vereb'he* de la nation, ce qui est difficile à traduire mais qui veut en gros dire "la destinée du peuple à prospérer". De nombreux membres de cette faction ont un statut social plutôt élevé et le report du Rite de Progression est leur principal problème. Ils ont reçu un afflux de soutiens quand la grande dragonne Hestaby a pris un siège au Conseil des princes. Les souvenirs douloureux de ses activités meurtrières pendant le conflit frontalier de 2053 sont toujours frais dans beaucoup d'esprits.

- Hestaby est une ennemie détestée et crainte du peuple du Tir. Des centaines de familles ont perdu des fils et des filles dans ses griffes lors de la dernière guerre de frontière. Sa position actuelle est un affront pour le peuple du Tir.

- Aegis

- Hestaby a peut-être du sang sur les griffes, mais faites porter le chapeau aux vrais responsables : les princes qui ont ordonné une invasion et ont utilisé le peuple comme chair à canon dans une guerre que nous ne voulions pas.

- Class Warrior

D'autres factions, plus petites, existent également et les différences entre les cellules conduisent à de graves difficultés, si ce n'est carrément à la lutte. Ce n'est qu'une question de temps avant que le Rinelle se scinde en groupes concurrents. Il reste à voir si une faction aura le dessus, ou si le Rinelle arrive à faire tomber le Conseil d'abord.

- Une des factions les plus mauvaises est un groupe séparatiste appelé le Brat'mael ("Soleil Noir"). Ils pensent que le Tir est tombé dans son état présent parce qu'il a été bien trop laxiste avec la "racaille non elfique". Ils combattent pour un retour à une "véritable terre elfique" qui ne serait pas "polluée" par d'autres races.

- Monitor

- Des puissances étrangères, comme le Salish, la Nation sioux et les UCAS, suivent le dicton que "l'ennemi de mon ennemi est mon ami". Ils prêtent un soutien caché à des cellules du Rinelle, en particulier des factions séparatistes qui sont susceptibles de causer plus de troubles au sein du Tir.

- Jasper_One

LEURS ACTIVITÉS

Les cellules du Rinelle se concentrent sur l'action directe, ciblant le gouvernement, la royauté et les mégacorpos responsables des maux du pays. Ces actions vont du vol à la tire et attaques publicitaires aux attentats à la bombe et kidnappings. Le mouvement produit de la propagande sur les machinations des princes et le népotisme de leurs intérêts affairistes, les inégalités sociales et ainsi de suite et travaille



aussi à passer des informations en fraude de et vers le Tir Tairngire. D'autres actions ont pour but de développer la conscience, de fournir du soutien aux communautés pauvres, de faire pression sur le pouvoir et d'augmenter le coût des affaires habituelles pour l'élite.

Le Rinelle a un certain nombre de cellules actives hors du pays. La plupart cherchent à battre le rappel des soutiens extérieurs, ou travaillent à passer des armes et d'autres produits à l'intérieur vers d'autres cellules. Certaines cherchent à briser le mythe à propos de la prospérité du Tir Tairngire, en ternissant l'image que les princes essaient tant bien que mal de maintenir.

❖ Il y a un gros chahut au sein des Anciens en ce moment pour savoir s'il faut soutenir ou non le Rinelle. Certains des membres les plus impulsifs ont déjà commencé à le faire, mais d'autres ne veulent tout simplement pas avoir de liens avec le Tir.

❖ Blood

L'ÉLITE DES PUISSANTS

Pour un étranger, le gouvernement du Tir Tairngire est un embrouillamini de féodalisme, de monarchie héréditaire, juste ce qu'il faut de processus faussement démocratique pour apaiser la foule. Les étrangers en retirent une impression de mystère et de glamour. Chacun des noms des branches et agents du gouvernement est choisi pour donner une apparence d'âge, de stabilité et de culture. L'usage du sperethiel et de titres archaïques comme Haut Prince, Conseil des princes, Chambre de l'Étoile et Paladins leur confère une respectabilité et une grandeur empruntée; l'organisation entière du gouvernement est une campagne de propagande.

LE HAUT PRINCE ("SE'HAR MAERA")

Le Haut Prince remplit un rôle situé quelque part entre celui de chef d'État et celui de dictateur. Il dirige à la fois le pouvoir exécutif et législatif et il est nominalement le commandant en chef des forces de police et des forces militaires. En dépit de la croyance populaire, le Haut Prince n'a pas le pouvoir absolu et ses mots ne font pas nécessairement pas loi. Il peut donner des ordres à n'importe quelle partie du gouvernement, créer ou éliminer des lois, altérer les privilèges accordés au sujet du Tir et déclarer la guerre. Mais le Conseil des princes *peut* s'opposer à ses décisions.

Lugh Surehand

Premier et unique Haut Prince, Surehand est rarement vu en public ces temps-ci, probablement en raison des nombreuses tentatives d'assassinat dont il a fait l'objet depuis 2047 (trois rien que dans l'année écoulée) et du fait que son apparition attire d'importantes manifestations provoquées par crise économique actuelle.

Les plus grandes forces de Surehand résident dans le fait de se jouer des autres membres du Conseil et de savoir quand faire un compromis, tout en ayant l'air de détenir une position d'avantage. Surehand a été le plus fort partisan des fermetures de frontière en 2057, bien que dans le passé il se soit opposé à des arrangements bien moins restrictifs. Il est aussi derrière la nomination d'abord de Lofwyr, puis de Hestaby, au Conseil.

❖ En dépit du fait d'avoir des ennemis à ne plus savoir qu'en faire, aucun n'a jamais été ne serait-ce que près de le tuer - et il a été visé par les meilleurs dans le métier. Le Mossad, la

CIA, Chimère et la Main Noire tous ont essayé et tous ont échoué. Sa sécurité est toujours dix temps d'avance sur l'adversaire, avec une connaissance relevant presque de la prescience des attentats à venir contre sa vie.

❖ Arclight

❖ Le gars traite avec des dragons. Régulièrement. D'égal à égal. Ouais, je m'attendrais à ce qu'il ait une sécurité de niveau divin.

❖ Bung

❖ Lugh a un associé, un elfe européen nommé Reiner Graff, maintenant prince du Tir. Si vous voulez savoir ce que Lugh a dans sa manche, regardez du côté de Graff - il s'occupe de tout le sale boulot.

❖ Banshee

❖ Graff était avec Claudia Romanov, le mannequin européen qui est maintenant un des jouets personnels de Lofwyr.

❖ Felix

LE CONSEIL DES PRINCES ("ELE ARANDUR")

Le corps gouvernant le plus élevé du gouvernement national est le Conseil des princes. Il consiste en treize princes (le Haut Prince non compris), dont un est un membre secret. Ces treize-là se distinguent des deux cents autres princes environ de rang royal en vertu de leur place au Conseil.

Le Conseil a récemment subi une secousse de proportions épiques, bien que ses circonstances exactes restent un mystère. Tout ce qui est connu publiquement c'est que et Aithne Oakforest et Lofwyr se sont retirés du Conseil sans explication. Un mois plus tard, on fit la grande dragonne Hestaby princesse et on lui accorda le siège de Lofwyr. Cette manœuvre a créé un tumulte parmi les sujets qui la voyaient comme une ennemie, malgré les annonces du Haut Prince pour les réassurer d'une nouvelle ère de coopération avec les voisins de la nation. Les émeutes se sont calmées après quelques jours, mais les rangs du Rinelle ke'Tesrae ont été renfloués.

❖ Cet arrogant de Oakforest n'était-il pas une sommité dans le Tir? Qu'est-ce qui s'est passé?

❖ Rose Red

❖ Il l'était, mais ça veut juste dire que sa chute n'en a été que plus rude. Personne ne semble connaître le scoop, mais voici un indice intéressant - son fils, Glasgian Oakforest, a disparu. La façon dont je le vois, Glasgian et les Oakforests ont eu une sorte "d'incident" et les retombées ont forcé à la fois Aithne et Lofwyr à partir. Aithne est toujours en train de panser ses plaies dans sa propriété de Royal Hill et je ne voudrais pas faire partie de ses ennemis lorsqu'il sortira de cette folie. Son tempérament explosif est légendaire et c'est toujours une force avec laquelle compter.

❖ Page

❖ On se fout de Oakforest, qui diable a réussi à battre Lofwyr? Il faut un gros culot pour conspirer le fait de retirer du pouvoir à un dragon et je ne voudrais pas voir ce que le lézard a en tête comme revanche!

❖ Dragonslayer

❖ Comment sais-tu que Lofwyr n'a pas choisi de partir?

❖ Reality Czech



Entre-temps, on a mis de côté un siège du Conseil et une concurrence discrète mais mortelle est en cours parmi les rangs royaux. James Telestrian III est un choix clair dans l'esprit de beaucoup, bien qu'il soit face à une rude concurrence.

Des treize princes, quatre sont ce que je considère comme le "Conseil Interne" : Sean Laverty, Erhan le Scribe, Jenna Ni'Fairra et Sósan Naerain. Avec Surehand, ce sont eux qui tirent vraiment les ficelles du Tir Tairngire ; en gros, ils détiennent toutes les cartes.

Les trois autres elfes, Jonathan Reed, Dar Varien et Maria Cinebal, étaient à l'origine des bouche-trous et des yes-men de Lugh Surehand. Mais après de nombreuses années et de nombreux changements, ces elfes ont goûté au pouvoir et en redemandent. Chaque jour qui passe, ils deviennent de plus en plus imprévisibles, en poursuivant leurs propres plans plus souvent qu'ils ne suivent les ordres.

Les autres du Conseil sont un échantillon de métahumains placés à leur poste pour montrer que le Conseil est aussi sensible aux besoins des non-elfes. Je suis certain que chacun de ces objets mis en vitrine est bien conscient de sa place dans l'ordre des choses, mais je soupçonne que certains d'entre eux d'être là depuis assez longtemps pour avoir d'autres notions. Leurs noms semblent revenir dans des conversations plus souvent que dans le passé, mais il reste à voir s'ils espèrent concurrencer les maîtres machiavéliques du

Cercle Intérieur, ou s'ils espèrent simplement jouer leurs jeux politiques personnels à côté.

• Hmm. Qui de mieux pour soutenir secrètement le Rinelle ke'Tesrae qu'un de ces princes non-elfes ignorés ?

• Conspir-I-See

Erhan the Scribe

Autrefois membre le plus central du Conseil, Erhan le quittera bientôt, annonçant publiquement qu'il se retirait du Conseil vers fin 2062. Cette annonce a laissé Lugh Surehand et les autres muets de surprise. Officiellement, Erhan part pour accepter un poste à plein temps à l'Institut Dunkelzahn de Recherche Magique. Officieusement, il est évident qu'il est extrêmement mécontent des événements entourant Lofwyr, Aithne et Hestaby. Il n'a pas renoncé à sa citoyenneté, cependant et il restera sans aucun doute une force dans les affaires du Tir Tairngire pour un bon bout de temps encore.

Il n'a pas encore été déterminé qui remplacera Erhan au Conseil. Déjà les rangs princiers lorgnent sur le siège et les complots se mettent en branle.

• La perte d'Erhan signifie que le Conseil va devenir de plus en plus polarisé. Pour toute faute, Erhan avait assez de



popularité et de charisme pour diriger les autres princes sur une voie plus impartiale. Il doit avoir de graves problèmes avec le Conseil pour abandonner une nation dans laquelle il mit tant d'énergie.

• Aegis

• Ebran est un maniaque manipulateur, fourbe et égoïste. Mais il sent le vent tourner et s'en va tant que son image publique est encore positive. Je ne serais pas surpris s'il revient en "héros" quand un côté ou un autre aura le dessus.

• Marker

• Des groupes comme les Jeunes Technologistes Elfes et les paladins de la Grande Chasse n'ont pas bien pris l'annonce d'Ebran. Certains suivent leur chef et abandonnent le navire, tandis que d'autres se dévouent à la "correction" des problèmes du Tir - par tous les moyens.

• Monitor

Sean Laverty

Sean Laverty est le prince le plus reconnaissable hors du Tir Tairngire, après Ebran et Surehand. Il est bien connu pour sa politique de retour à la nature et son opposition ouverte à l'industrialisation du pays. La rivalité qui l'a opposé à Ebran pendant de nombreuses années, était davantage basée sur leurs différences d'interprétation des plans pour l'avenir de la nation que sur un quelconque problème personnel. Il n'a pas de famille ou de romance connue, mais a un petit groupe de suivants dans et hors du Tir - typiquement parmi les groupes elfiques "traditionalistes".

• Laverty a une sorte d'obsession pour les lieux magiques. Récemment, il a fait croisade pour envoyer des équipes de recherche du Tir enquêter sur le mont Shasta, mais Hestaby a repoussé l'idée.

• Cork

Jenna Ni'Fairra

Loin d'être le membre le plus public du Conseil, Ni'Fairra est connue pour ses discours éloquents et passionnés. Domage qu'elle soit ouvertement raciste, allant jusqu'à quitter effrontément les réunions du Conseil quand des princes non-elfes sont en train de parler.

• Je ne sais pas quelle épée de Damoclès Surehand tient au-dessus de sa tête pour lui faire accepter Hestaby au Conseil, mais ça doit être quelque chose de vraiment moche.

• Nemar

• Notre belle princesse Ni'Fairra a durement œuvré pour pousser son protégé Feana Sterling en position de revendiquer le siège d'Ebran au Conseil. Il semble qu'elle prenne des leçons de Surehand sur comment mettre au gouvernement des vieux amis loyaux.

• Jurian

Sósan Naerain

Bien que son nom soit inconnu du public, Naerain est une force clé au Conseil depuis un bon bout de temps. Elle est la seule dont j'ai entendu dire qu'elle pouvait passer des savons à Surehand devant ses pairs sans conséquence. Il est difficile de deviner quels intérêts elle représente, car elle n'apparaît jamais aux réunions *enregistrées* du Conseil et vote rarement

quelles que soient les questions. Elle semble cependant être proche de Ni'Fairra, car elles unissent leurs forces de façon régulière, se réprimant mutuellement comme des sœurs et ont même quelques ressemblances physiques.

• Pourquoi le secret ? Elle a un passé embarrassant comme star du simsexe ou un truc du style ?

• Snoop

Jonathon Reed

Le prince Reed fait partie de la "nouvelle génération" des Princes du Tir - méritant cette désignation, car on peut concrètement retracer son passé jusqu'à sa naissance. Le prince Reed est né en Finlande au début de l'Éveil. Il a immigré au Tir en 2034 et a été nommé Prince à peine un an plus tard. Les raisons exactes de sa nomination restent entourées de mystère.

Le prince Reed est un soutien solide de Lugh Surehand et n'a jamais voté contre lui au Conseil. Actuellement, Reed est "Directeur des Opérations" du suspect Secrétariat à l'Information et rend des comptes directement au Haut Prince sur toutes les affaires de sécurité intérieure. Il n'est pas marié et n'a aucune relation ou activités connues en dehors de ses tâches officielles.

• Je ne dirais pas qu'il n'a aucune occupation en dehors de son travail en tant que chasseur de têtes en chef du Tir. C'est juste qu'elles sont du genre qui nécessite d'enterrer des corps quand il a fini de s'amuser.

• Magnificent Edward

Dar Varien

Né en Allemagne, Dar Varien est un autre vaillant supporter de Surehand, bien qu'il reste indépendant du contrôle du Haut Prince. Son visage est familier dans les journaux du Tir car il est l'un des quelques princes à assister régulièrement à des événements publics.

Dar Varien n'a pas exercé beaucoup de ses pouvoirs de prince, mais il est célèbre pour être le seul membre du Conseil à être directement impliqué dans l'invasion par le Tir du nord de la Californie (la supervisant prétendument pour le compte de Surehand). Pendant cette campagne, une bombe de la guérilla a détruit son poste de commande - et son bras. Héros de guerre, il arbore maintenant un bras cybernétique avec fierté.

Dar Varien est extrêmement populaire parmi le personnel militaire et effectue souvent des visites impromptues aux garnisons de la Peace Force dans le pays. Il est très libéral s'agissant des droits des non elfes et a eu beaucoup de succès en ouvrant le service militaire à tous les sujets du Tir en 2039.

• Il est également très populaire auprès des dames. Varien a la réputation de "les aimer et les quitter", pour ainsi dire. Je suis sûr qu'il a plus d'un enfant illégitime qu'il garde sous le manteau.

• Maelwys

• Le prince Varien ne s'intéresse qu'à deux choses : un bon combat et une bonne publicité - de préférence les deux en même temps. Il voyage souvent dans et hors du pays pour participer à des tournois d'arts martiaux et à des compétitions de tir, dans lesquels il ne se débrouille pas mal.

• Magnificent Edward

Maria Cinebal

Les renseignements publics mettent la date de naissance de la princesse Cinebal en 1998, plus de dix ans avant l'Éveil. Ça lui donnerait le qualificatif de "bébé pointe" - une personne ayant subi un EGI prématuré - bien que cette théorie soit encore très contestée dans les cercles académiques. Les informations indiquent qu'elle a été élevée à la Fondation Xavier (détenue par Sean Laverty) et qu'elle est entrée dans l'arène politique salish à la fin des années 2020. Elle était liée sentimentalement avec le prince Varien dans le passé, mais on voit rarement les deux ensemble en public.

- Elle a perdu un frère au combat quand le Tir a envahi la Californie pour la deuxième fois en 2053. On peut voir la haine émaner d'elle par vagues chaque fois que Hestaby est présente ou soulève des discussions.

- Page

Blake Ladner

Ladner a été choisi comme prince pour deux raisons : c'est un nain et il est facilement manipulé. Ladner croit vraiment que les elfes sont les mieux à même de diriger et il n'a rien vu qui démente cette impression. Surehand le tient attentivement à l'abri des réalités du pays et en retour, Ladner est extrêmement loyal à Lugh Surehand.

- Ladner est un lèche-bottes qui doit tout à Surehand et tout le monde le sait, lui y compris. Aucun des autres princes ne le respecte, en particulier Zincan qui le considère comme un traître servile.

- Joe

- Je n'y crois pas. J'ai été au lycée avec Ladner et il était brillant, mais c'était un bien piètre comédien. Je le soupçonne de simplement jouer les laquais nains de sorte que ses adversaires aux oreilles pointues le sous-estiment. Je parie qu'il a imaginé toutes sortes de plans - "au service du Conseil", bien sûr.

- Wormtongue

- Sauf si c'est un acteur hors pair, une telle ruse ne tromperait pas longtemps le Cercle Intérieur. Peut-être apprécient-ils suffisamment ses "talents" d'acteur et son culot pour le garder dans les parages malgré tout. Qui peut le dire ?

- Aegis

Garth Stone

Le prince Stone était le quota de nain placé au Conseil en 2035. Pendant seize ans, il a joué le rôle du métahumain consciencieusement inférieur, consistant à approuver toute résolution supportée par Surehand. Mais Jenna Ni'Fairra l'a atteint d'une quelconque façon et pour la première fois en 2061, il a voté contre le Haut Prince. Pendant de nombreux mois, Stone s'est trouvé tiraillé entre les deux princes, jusqu'à ce qu'il prenne un congé prolongé en avril.

- Le p'tit Garthy n'est pas en vacances, ça, c'est sûr. Surehand l'a fait enfermer dans un "hôpital privé" après qu'il a présenté une grave instabilité mentale à la suite d'un "accident de voiture". Les rumeurs circulent sur le fait que Surehand est en train de le reprogrammer pour qu'il se comporte correctement, que Ni'Fairra est en train d'arranger son évasion et que Hestaby s'intéresse personnellement à son cas. Foutaises à la noix.

- Arkham

- Si la concurrence pour les sièges vides du Conseil s'échauffe vraiment, certaines factions pourraient décider qu'il est nécessaire de libérer un autre siège au Conseil - et Stone est une cible privilégiée. Des paris sur le temps qu'il durera ?

- Negative Burn

- Mes amis à Salem me disent que le prince Ladner cherche désespérément à faire venir quelques gardes du corps extérieurs au Tir. Semblerait qu'aucun des talents locaux ne veuille de la tâche peu enviable de protéger cette cible ambulante. Des gros sous si vous êtes friands de défaite.

- Arclight

Larry Zincan

Larry Zincan est le seul prince ork et un des rares princes non elfes qui a activement essayé d'utiliser ses pouvoirs. Zincan a exprimé son opposition à la politique économique isolationniste depuis le début et a fait quelques commentaires critiques à propos de la répression de l'indignation publique. Il a usé de ses pouvoirs pour amnistier nombre des activistes impliqués dans la première vague d'arrestations, mais les autres princes ont été prompts à le réprimander. Il a aussi activement calmé le public quand la GRIME a surgit et fut en fait le seul prince hormis Ebran à avoir publiquement soutenu les changelins.

- Zincan a sauvé tout seul Salem de l'embrasement quand la GRIME a frappé. Des rumeurs se répandaient selon lesquelles il s'agissait d'une attaque biologique de terroristes du Croissant Nord et la ville a explosé. Zincan était sur les chaînes tridéo et dans les rues, à calmer les gens avec la voix de la tolérance, de la raison et de l'autorité. Il a aidé beaucoup de changelins elfes qui ont soudain découvert ce que c'était que de souffrir de la discrimination exercée par le pouvoir.

- Asymetric

En récompense de sa franchise, Zincan a été nommé par Surehand pour être l'Envoyé Spécial du Tir aux UCAS. Cette mission le maintient occupé à Seattle et à DeeCee, ce qui est devenu en pratique une forme d'exil.

- Zincan a été impliqué d'une manière ou d'une autre dans l'embrouillamini entre Lofwyr, Hestaby et Aithne. Je suppose qu'il a mis en colère les mauvaises personnes.

- Redleaf

"Rex"

Le prince "Rex" est le seul sasquatch de toute la planète à être un homme politique de haut rang. "Rex" est juste son nom verbal : son vrai nom est imprononçable et a la forme d'un chant de 20 secondes. Rex n'est impliqué dans les affaires du Conseil que quand sa présence est absolument requise ; sinon il disparaît des mois durant dans les forêts du sud-est.

- Rex est le plus populaire des princes. En grande partie grâce à et bien... soyons honnête, il est chou comme tout. C'est le seul prince à avoir ses propres poupées - la gamme "Rex qu'on peut chouchouter, câliner" est incroyablement populaire à la fois dans le Tir et au Salish-Shidhe. Et son visage à fourrure est visible partout depuis les posters écologistes jusqu'aux porte-clefs.

- Kzeentch



❖ Si quelqu'un peut rallier le soutien de tout le monde, des punks des pires basses fosses jusqu'aux nobles, c'est bien Rex. Dommage qu'il s'intéresse si peu à la politique. Plus d'un noble a essayé de le faire soutenir leurs candidats au Conseil, mais je ne pense pas que la boule de poils sache quoi faire de toute cette attention.

❖ Murian

Hestaby

Hestaby est la membre la plus récente et de loin la plus controversée, du Conseil des princes, remplaçant Lofwyr comme seul dragon du Conseil. Bien que le Conseil ait approuvé le changement (de justesse!) il est évident que quelque chose d'autre s'est produit en coulisses. Avec le retrait sans explication ni préavis de Lofwyr et de Oakforest, beaucoup se demandent si sa nomination n'aurait pas été un acte de désespoir plus qu'un acte planifié.

❖ Il y a eu une grande panique des deux côtés de la frontière quand le nouveau poste de Hestaby a été annoncé. Quelques villes du Tir ont explosé en émeutes, tandis que les résidents du Croissant du Nord se sont terrés, s'attendant à une invasion du Tir. Mais le Tir n'a pas mobilisé de troupes pour faire mouvement vers le sud (bien qu'il surveille Saito de près) et Hestaby a fait clairement entendre au Conseil qu'une telle chose n'arriverait jamais.

❖ Page

❖ Hestaby est peut-être princesse maintenant, mais elle ne va pas abandonner son domaine personnel à une bande de gugusses versatiles. Elle est déjà en train de faire des heures supplémentaires pour convaincre ces gens du Croissant du Nord qu'elle ne les a pas vendus aux elfes.

❖ Arcadian

❖ Mince, quel coup pour Hestaby! Lofwyr doit être vert de rage qu'un autre dragon l'ait poussé dehors et lui ait volé sa place! Peut-on s'attendre à voir des combats de dragon bientôt?

❖ Twitch

❖ En fait, je dirais que notre Dame de Shasta fut la perdante dans cet arrangement. Elle a maintenant plus de responsabilités et la corvée de s'occuper d'une bande de gosses pourris gâtés, alors que pour une fois Gueule d'Or n'a pas eu les yeux plus gros que le ventre, n'est pas exact, ma chère?

❖ The Laughing Man

"Ha! Fraggin' Ha!"

❖ Du calme, mon ami. Ton humour morbide ne dissimule pas ta jalousie.

❖ Orange Queen

LA CHAMBRE DE L'ÉTOILE ("SE'RANSHAE ELENVA")

La Chambre de l'Étoile a été formée en 2043 comme une "Chambre des Représentants" pour satisfaire à une demande du public de représentation dans le gouvernement. L'astuce s'est révélée efficace, car de nombreux sujets croient réellement que leur voix est entendue dans le gouvernement, bien que la Chambre ne puisse légalement prendre aucune décision et que le Conseil ne se plie jamais à ses requêtes pour la tenir aussi informée que lui.

Il semble que la Chambre elle-même est proche de la rébellion maintenant, à la lumière de récents événements. Ses

propositions pour changer la situation économique ont été ignorées, ainsi que ses requêtes pour une session d'urgence avec le Conseil pour discuter de la situation de Hestaby. Rien que dans les six derniers mois, une douzaine de représentants ont démissionné de dégoût. Trois ont été arrêtés et poursuivis pour trahison ("pour avoir calomnié le Haut Prince" et "aidé des terroristes").

LES PALADINS

Techniquement, les paladins ne sont ni un corps ni une organisation gouvernementale. Le concept des paladins est lié à de nombreux éléments sociaux et sécuritaires du Tir Tairngire, cependant et il y a eu suffisamment de confusion les concernant dans le passé que j'espère dissiper ici.

Dans la culture du Tir Tairngire, les paladins peuvent être deux choses: des individus qui se sont dévoués à une cause précise, ou ceux qui s'engagent au service d'une personne précise. Les deux types de paladins sont appelés Les Passionnés ("Beletre"), mais les deux sont très différents.

Le premier type de Paladin est un quêteur d'une nature personnelle, à qui on donne le titre honorifique de paladin parce qu'il voue sa vie à un but, comme soigner une maladie ou aider les sans-abri. Les paladins de cette sorte sont des mécènes et des activistes, dédiant leur temps, leur énergie et leurs ressources à l'avancement de leur cause précise. Dans ce cas, devenir un paladin est une question d'honneur et de responsabilité qui n'est pas prise à la légère et qui s'accompagne souvent de communiqués de presse, d'annonces lors d'importants événements de société et ainsi de suite. L'échec - ou le fait de ne pas s'impliquer complètement dans la cause - est une disgrâce importante qui peut conduire à l'exil, la déchéance du rang social, le suicide ou pire. La plupart des paladins de ce type viennent de la classe noble.

❖ Certains membres célèbres du Rinelle ke'Tesrae sont devenus des paladins de leur cause, ce qui leur vaut le soutien d'autres activistes et la peine de mort de la part du Conseil.

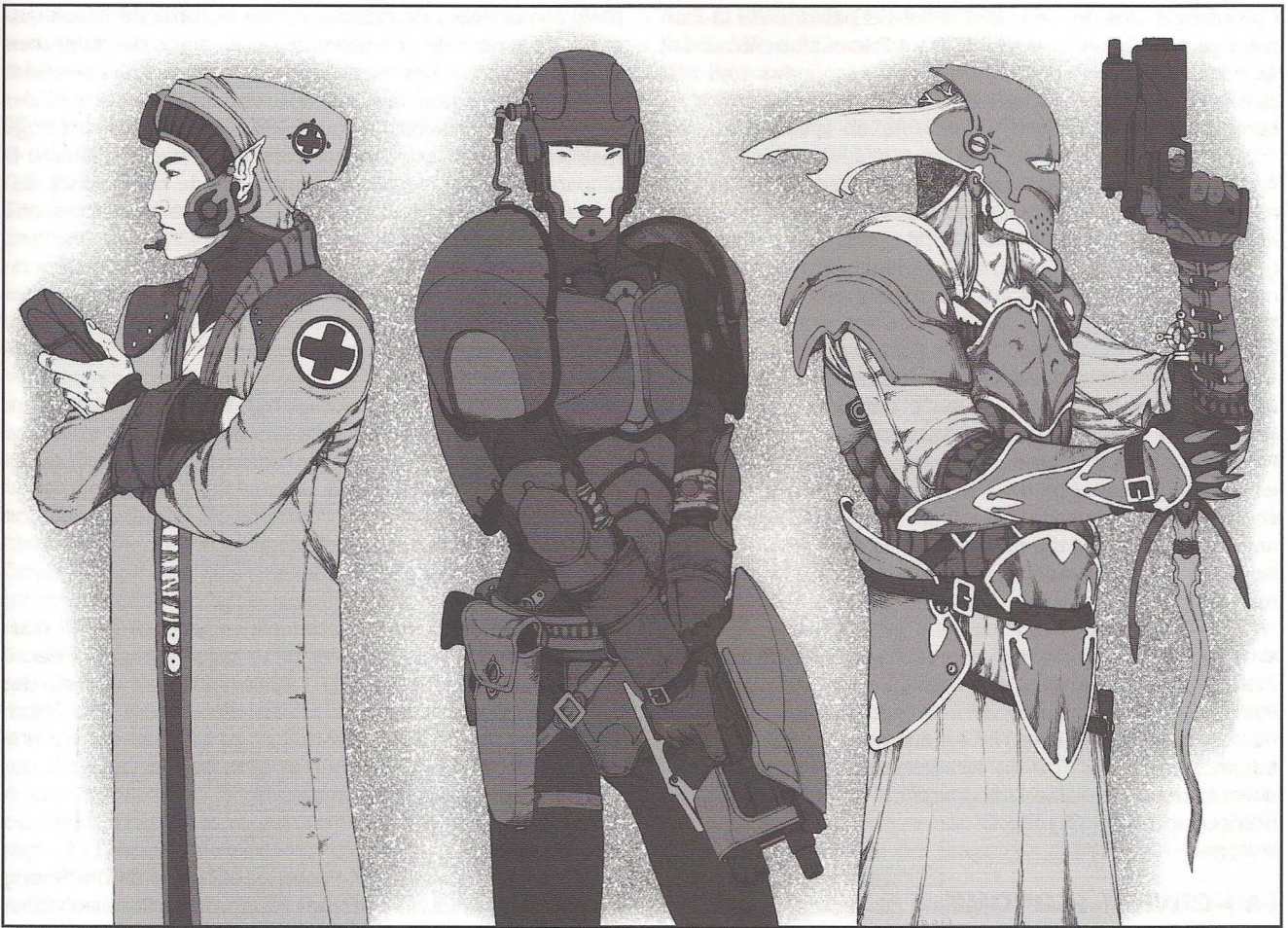
❖ Fenian

Le second type de paladin jure fidélité à vie à une personne importante, prenant en charge un ensemble précis de devoirs et de rôles. La plupart des princes du Conseil ont un certain nombre de paladins qui se sont mis à leur service comme vassaux, en particulier Surehand, Eهران et Laverty. Dans quelques cas particuliers, cette servitude se confond avec des responsabilités officielles, comme pour les agents de sécurité d'élite qui servent le Haut Prince.

Suivent quelques exemples du vaste panel de paladins:

L'Ordre des Guérisseurs ("Huro ke'Envar")

Cet ordre de médecins et de chercheurs se consacre à soigner et à préserver la vie. En tant que paladins, les Guérisseurs suivent un ensemble de principes similaires au Serment d'Hippocrate, mais à une échelle plus large. Ils travaillent à soigner non seulement les maladies physiques mais également sociales et émotionnelles. Ils sont connus pour faire fonctionner des cliniques gratuites et pour fournir des soins aux nécessiteux, sans distinction de race. Leur dévouement à soigner dépasse le cadre légal, ils sont donc d'un grand secours pour les shadowrunners, car ils ne laisseront pas ou ne mettront pas en danger quelqu'un dans le besoin.



❖ Il y a environ un mois, un de ces Guérisseurs a été arrêté pour trahison et jeté en prison pour avoir fourni des soins médicaux à des cellules du Rinelle. L'incident a fait pas mal de bruit et provoqué des gigas de débats sur le conflit entre l'éthique et la légalité.

❖ Leech

Les Chasseurs ("Mitish Farad")

Ehran, qui a encouragé les jeunes nobles de haut rang à assister la Peace Force dans les patrouilles frontalières, est celui qui a formé à l'origine ce groupe de paladins. Le concept est intelligent, car il encourage les enfants désœuvrés et chouchoutés de la noblesse du Tir à s'engager dans une activité xénophobe légale. Connus comme les paladins de la Grande Chasse ("Bele se'Farad"), ils font un sport de la chasse aux envahisseurs, agissent en dépannage et servent de rangers parcourant la nature. Les privilèges de leur position les autorisent à être assoiffés de sang lorsqu'ils interceptent des contrebandiers, des miliciens californiens et autres - les cadavres sont plus fréquents que les prisonniers. Leur brutalité est à l'origine de nombre des légendes et histoires de paladins, allant jusqu'à faire naître des émissions de tridéo dans le Tir et les UCAS à propos de leurs exploits.

❖ Le membre typique de la Chasse est un elfe suprémaciste de la pire espèce. La seule pensée de venir en aide à des cele'nit (les autres métahumains) leur est étrangère.

❖ Arclight

Les Guerriers Spirituels ("Meraerth ke'Tolo")

Comme le Tir Tairngire est une aristocratie, ce n'est pas une surprise que les unités des Forces Spéciales de la Peace Force se soient engagées à servir le Haut Prince. Considéré comme étant l'un des meilleurs groupes militaires non conventionnels au monde, les Forces Spéciales sont connues comme les "Fantômes" et sont à leur avantage dans une comparaison avec les *Reach Fuileach* du Tir na nÓg et les Wildcats sioux.

❖ Au cas où vous ne l'auriez pas encore deviné, la police et l'armée du Tir sont fondues dans un seul corps, la Peace Force. La division Police gère les missions de police civile/criminelle et inclut une branche matricielle de maintien de l'ordre appelée NetWatch. Ces flics portent des armures moyennes, des armes étourdissantes, des pistolets lourds, des biomoniteurs et des jouets techno de qualité décente et ils ont bien plus de latitude, en particulier si vous êtes un étranger ou de rang social modeste. La division Militaire gère les missions militaires standards plus les patrouilles frontalières; les Forces Spéciales entrent dans cette partie. Ah oui, le Secrétariat à l'Information - la police secrète du Tir - est distincte de la Peace Force, bien qu'ils partagent des infos et en répondent tous deux au Haut Prince.

❖ Grim Fairy

Il y a deux groupes principaux de paladins au sein des Fantômes. Le premier est la Bannière Blanche ("*Bratach Gheal*"), les gardes du corps personnels du Haut Prince.



Comptant moins de vingt membres, les paladins de la Bannière se voient confier la vie du Haut Prince et en retour ont sa confiance inconditionnelle. Ils sont reconnaissables instantanément à leurs armures noir mat et à leurs épées de cérémonie.

- ♦ Les soi-disant "Dagues Noires" sont des membres de la Bannière Blanche détachés en mission pour accomplir des tâches spéciales pour le Haut Prince ou le Conseil. Les assassinats (même de nobles du Tir), les enlèvements voire le meurtre de masse sont les tâches assignées à ces lèche-bottes trouillards.
- ♦ Wagner

La majorité des Fantômes, cependant, sont membres de la Bannière Noire "*Bratach Falan*"). Comptant environ 200 individus, sa mission est de soutenir les opérations de la Peace Force à la fois dans le pays et contre des cibles étrangères. Elle est fortement engagée dans le Croissant Nord (à la grande contrariété de Hestaby). La Bannière Noire a un pourcentage anormalement élevé d'individus Éveillés dans ses rangs - plus de 80% sont des adeptes ou magiquement actifs d'une manière ou d'une autre.

- ♦ La Peace Force du Tir a un pourcentage élevé de membres Éveillés, particulièrement des hermétiques et des adeptes. Les Forces Spéciales sont intégralement constituées d'initiés de haut grade. La Bannière Noire comprend un groupe initiatique appelé le Cercle Fantôme. Les Fantômes sont aussi connus pour s'entraîner intensivement avec des animaux paranormaux.
- ♦ Tigger

LA NOUVELLE ÉCONOMIE

Tir Tairngire tirait une grande fierté du fait qu'une grande partie de la population employée, soit travaillait pour elle-même, soit dans des petites affaires de "papa et maman". Les subventions du gouvernement ont maintenu nombre de ces affaires à flot, mais quand l'économie a connu la récession, ces programmes ont été les premiers à en souffrir.

Pendant la période isolationniste, les mégacorporations étrangères ont subi encore plus de restrictions que d'habitude, à l'instar des nombreuses corpos du Tir qui se reposaient sur des affaires avec l'extérieur. Maintenant que les restrictions commerciales ont été levées, de nombreuses corpos du Tir sont trop faibles pour profiter des nouvelles conditions. Entre-temps, les restrictions sur les mégacorporations étrangères ont été réduites, leur permettant de venir, d'acheter des compagnies en faillite et d'établir de nouveaux pied-à-terre. Une boulimie est actuellement en train de s'installer, tandis que de nouvelles corpos accourent et tentent de s'implanter avant leurs concurrents.

- ♦ Le Tir a beaucoup de petites boîtes qui se spécialisent dans la propriété intellectuelle, les procédés de fabrication, les méthodes, les formules, les concepts et même l'art, dont elles tirent des revenus stables par la commercialisation de licences. Ces bureaux ont été les cibles principales des nouveaux crabes du panier, chacun espérant piller quelques patentes et licences lucratives et les malins qui les ont créées. Les extractions sont au plus haut.
- ♦ The Keynesian Kid

Les mégacorporations, cependant, doivent manœuvrer prudemment. Le Tir Tairngire résiste encore aux demandes

mégacorporatistes de ratification des Accords de Reconnaissance Commerciale et ne montre aucun signe de céder dans un avenir proche. Les mégacorporations doivent toujours créer des filiales spéciales pour faire des affaires dans le Tir et ces filiales ne peuvent pas avoir l'extraterritorialité. Le Conseil déroge maintenant à son exigence de détenir 5% des filiales dans la plupart des cas et a également supprimé de nombreuses restrictions légales et fiscales. Les effectifs doivent encore être composés de 60% de sujets du Tir et les employés étrangers subissent de rudes restrictions de déplacement. Les corporations qui enfreignent la loi du Tir peuvent être interdites d'opérations dans le pays et se voir saisir leurs ressources, sans aucun recours légal.

- ♦ Cela veut dire qu'il est plus facile pour des corpos de faire entrer et sortir des runners si nécessaire. Attendez-vous à ce que les Johnson prennent un plus grand soin pour garder les mains propres, cependant. Si un quelconque sale boulot est relié à la corpo, ils sont de la viande froide et ils le savent. Alors attendez-vous à être dans le flou plus que d'habitude.
- ♦ Night Runner

- ♦ Les corpos ont une immense influence, mais il suffit d'un prince de mauvais poil pour les faire crouler sous un monde de problèmes. Des inspections surprises de régulation, des amendes, des coupures du réseau électrique, des "accidents" inexpliqués et la révocation du SIN de travail d'employés sont les résultats fréquents pour ne pas avoir plu aux bonnes personnes.
- ♦ Audun

- ♦ Remarquez que le Haut Prince peut accorder un "Sceau du Prince" spécial qui autorise une corpo étrangère à ignorer toutes les restrictions spéciales. La dernière corpo à en détenir un était Kokura Biotechnology, mais ils se sont taillés quand les choses ont commencé à mal tourner (mais pas avant d'avoir perdu une division ou deux à Telestrian). Aucune autre n'en a obtenu, bien que de nombreuses candidatures aient été posées - dont une de Saeder-Krupp Prime.
- ♦ The Chromed Accountant

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

TELESTRIAN INDUSTRIES

P-DG: Marie-Louise Telestrian

QG: Habitat Telestrian, Portland

Filiales: Telestrian Biotechnology, Neurotech Computing, Lotus Eaters Entertainment, Aeon Pathways, GeneSec, Green Arrow Industries

Le conglomerat Telestrian est la plus grosse corpo du Tir, impliquée dans presque chaque secteur high-tech de la génétique au militaire. Entièrement détenue par le clan Telestrian, la compagnie a vécu un véritable remaniement de sa direction quand James Telestrian III s'est retiré le mois dernier et a déclaré son intention de "prendre" le siège bientôt libre au Conseil d'Ehran (comme s'il lui avait été déjà offert). James a passé le contrôle à sa sœur cadette, Marie-Louise Telestrian, qui a déjà préparé un plan de bataille pour étendre les intérêts de la compagnie.

- ♦ Timothy Telestrian, le fils de James, est sorti de ses gongs quand il a su qu'il avait été encore une fois coiffé au poteau. Il a aligné quelques partisans étrangers et est en train d'engager quelques grosses pointures pour tenter un rachat hostile

de la compagnie à sa tante - les rumeurs actuelles pointent vers Aztechnology ou Saeder-Krupp.

• Marker

NEW DAWN CORPORATION

P-DG: Gavin Thibault

QG: Portland

Filiales: New Dawn Medical Research, New Dawn Pharmaceuticals, Genome Technologies

New Dawn est une compagnie assiégée. Bien que prometteuse dans les années mi-2050 après avoir racheté Genome Technologies, le rachat a drainé ses ressources et l'a laissée vulnérable à l'embargo commercial des UCAS. Quand les frontières se sont ouvertes, New Dawn était presque démantelée par les tentatives d'acquisition et d'opérations noires de la part d'Universal Omnitech, Renraku et Saeder-Krupp.

• Universal Omnitech essayait de ne faire qu'une seule bouchée de toute la compagnie mais s'est trop étendue. New Dawn a alors menacé de diffuser des informations sur un sombre programme secret qu'avait concocté Universal Omnitech. Donc les deux sont tombées d'accord: UO obtient la filiale New Dawn Biotechnology sans opposition et en échange, elle aide à empêcher les autres prédateurs à mettre leurs mains sur davantage de ressources.

• The Keynesian Kid

• Vous pensiez que le gamma-anthrax était une saleté? Et bien vous n'avez pas vu ce que nos potes d'Universal Omnitech ont préparé. New Dawn a probablement flairé leur programme "Ebola Plus".

• The Smiling Bandit

"Striking Again! Ha! Ha! Ha!"

WILLAMETTE COMPUSAT CORPORATION

P-DG: Darcy Dybhavn

QG: Salem

Divisions: WC Data Processing, WC Consulting, Remote Technologies

Willamette excelle dans la création de bases de données sur mesure, le traitement de données et les logiciels de recherche automatisée, ainsi que dans le traitement des besoins en gestion de données. Elle a été rachetée par Saeder-Krupp à peine quelques heures après que le lézard a quitté le Conseil des princes. C'est la première acquisition officielle de S-K dans le pays.

• Voulez savoir pourquoi Lofwyr voulait ce bijou? Willamette avait le contrat de toutes les sauvegardes importantes de données du gouvernement du Tir depuis 2052 environ, y compris les enregistrements du Conseil et quelques systèmes royaux. La compagnie n'était pas censée garder de copies... ouais, bien sûr. Le plus fort, c'est qu'il semble que quelqu'un ait pris Lofwyr de vitesse sur ce coup-là. Avant que l'encre du contrat de vente ne soit sèche, quelqu'un a fait une vente éclair et a vendu tout ce qui n'était pas sous clef au plus profond des obscurs bureaux de Willamette. Des têtes sont tombées bien sûr, mais quelqu'un a dilapidé le prix de Lofwyr. La question est: qui?

• Ziplip

ANDALUSIAN LIGHT INDUSTRIES

P-DG: Michael Demarco

QG: Portland

C'est un secret de polichinelle que ALI est une compagnie de holding de plusieurs affaires détenues par divers princes qui ne souhaitent pas être exposés. Elle trempe d'une manière ou d'une autre dans virtuellement toutes les grosses affaires du pays. Elle sert également à dissimuler diverses affaires étrangères que les princes dirigent à l'extérieur du pays.

• ALI a avancé beaucoup de nuyens pour engager des shadowrunners pour traquer et "neutraliser" les cellules du Rinelle hors du pays qui ont fait des embrouilles à des ressources d'Andalusian. Si vous n'avez pas de problèmes avec le wetwork et autres sales boulots, signez. Vous ne vous ferez pas d'amis dans les ombres, mais les affaires sont les affaires.

• Synner

LE TOURISME DES OMBRES

par Ventos

Vous vous rappelez les jours où chaque shadowrunner tremblait de terreur à l'idée de bosser dans le Tir? On a tous entendu l'histoire de l'équipe qui essaie de passer la frontière en douce, se fait choper par les paladins ou d'autres trucs, piquer au laes et jeter dans le CSS sans souvenir mais avec un sale mal de crâne. Ces histoires sont entrées dans le mythe culturel qui veut que le Tir soit cerclé plus étroitement qu'un tonneau, avec des Ninjas aux Oreilles Pointues de la Forêt sous chaque caillou et des dragons à chaque coin. Ces jours ne sont plus, mes amis.

Grâce à la nouvelle politique d'ouverture des frontières du Tir, entrer est plus facile qu'avant. Comprenez-moi bien - ça ne sera pas facile ni de la rigolade et la Peace Force a toujours la gâchette aussi facile, mais si vous aimez les défis et que vous faites un petit travail préparatoire et de planification, vous aussi pouvez visiter Elfland.

Comment ça? Tout d'abord, vous pouvez maintenant obtenir des visas spéciaux de "touriste" pour visiter Portland avec seulement une vérification de routine de votre passé. Les vérifications de sécurité dans les aéroports et les postes frontière de Portland n'ont rien de spécial - le scanner chimique habituel et peut-être une recherche physique et vous voilà parés. Pour visiter d'autres coins du Tir, vous devez passer quelques obstacles et détecteurs de plus. D'un autre côté, vous pouvez essayer de sortir en douce de Portland, mais ça implique habituellement le passage du portail d'un poste de contrôle, bien que quelques autres options existent.

• Si vous voulez vous balader hors de Portland, vous feriez mieux d'être un elfe (ou d'être capable d'en avoir l'air). Sinon vous aurez besoin d'une pile d'accréditations et même alors votre visite sera limitée et vous pouvez vous attendre à des contrôles réguliers de la Peace Force dans la rue pour vérifier vos papiers.

• Brick

• Si vous voulez voyager avec style, arrangez-vous pour obtenir un "Passe du Conseil". Tout elfe qui en voit un se mettra en quatre pour vous aider, crocs ou pas.

• Glitch



Le personnel des douanes fait de son mieux pour contrôler le trafic entrant, mais jusqu'à ce que les installations du port et les autres centres de transport soient reconstruits, la plupart du trafic de marchandise doit passer par voie de terre via des compagnies de transport accréditées depuis le Salish, les UCAS et l'Ute. Il n'y a simplement pas assez de personnel ni de temps alloué pour fouiller plus de quelques véhicules entrant ou sortant, ce qui signifie que passer des produits de contrebande est plus facile que jamais.

Si vous voulez franchir la frontière en fraude, je vous recommande d'éviter une traversée par la frontière du nord, car la limite est toujours étroitement verrouillée. La frontière sud est un pari - soit tout se passera bien, soit vous tomberez sur une patrouille/embuscade militaire (du Tir ou d'une milice de l'ELC) ou sur des métacréatures chahuteuses. Il y a beaucoup de rapports de phénomènes magiques et d'animaux étranges là-bas dans le Sud, alors ouvrez l'œil. La frontière ouest c'est de l'eau, donc vous devez juste rester à l'écart des patrouilles côtières irrégulières et des pirates du Croissant du Nord qui aiment tuer tout elfe sur lequel ils mettent la main. Les transports cargos ne sont généralement pas fouillés, mais ils doivent se garer dans des installations spéciales à l'écart des zones habitées et les équipages des navires ne sont pas autorisés à débarquer. L'est est grand ouvert excepté autour de Boise, où il y a de nombreuses installations militaires importantes. Les gardes des postes de contrôle de Boise des deux côtés sont heureux d'accepter des pourboires, cependant. Seulement ne vous attendez pas à vous "mettre en sécurité" dans le CSS si vous êtes pourchassé par des flics du Tir - les deux nations ont un "accord de gentleman" de coopération si un côté poursuit une cible essayant de s'enfuir de l'autre côté de la frontière.

En admettant que vous entriez, voici quelques endroits où vous pourriez vous retrouver.

PORTLAND ("CARA'SIR")

Pendant des années la Ville des Rivières a existé dans une zone d'ombre. En dépit d'être le siège du gouvernement, les princes l'ont traitée comme une décharge publique pour les indésirables du Tir. Elle est aussi devenue la zone tampon que tout ce qui est étranger doit traverser avant d'entrer dans le pays. L'économie de la ville a subi un choc quand Seattle a été choisie comme port de marchandise de prédilection du Tir et le crime a crevé le plafond dans les années 2050. Bien que la ville soit sous une version modifiée de loi martiale avec un gouvernement de type tribunal militaire, la violence urbaine s'est même répandue dans les quartiers affluents quand la récession a frappé.

La récente réouverture des frontières pourrait être le signal d'une amélioration du style de vie des habitants, mais tout changement prendra du temps et les résidents pauvres de Portland sont à bout de patience. Portland est la plus forte base de soutien du Rinelle ke'Tesrae et la ville est décorée de leurs slogans, peints à la bombe sur chaque surface.

Il fut un temps où la police ne patrouillait jamais les coins non elfes, mais maintenant, quelques zones elfes qui ont fait savoir à la police qu'elle n'était plus la bienvenue (par quelques utilisations judicieuses de pierres, de cocktails Molotov et de petites armes à feu). Cela signifie qu'il y a encore plus de zones où les shadowrunners peuvent se cacher.

• Class Warrior

• De nombreux employés de la Peace Force de la Division de Police ont été réaffectés à des missions de contrôles douaniers pour aider à la gestion de l'afflux des nouveaux échanges. Cela veut dire que les patrouilles urbaines de Portland sont gravement en sous-effectifs. Combiné avec les coupes budgétaires sur la Peace Force, il est étonnant qu'il y ait encore des crimes résolus.

• SPD

• Les membres du Conseil parlaient de supprimer le tribunal militaire, mais maintenant ils pensent qu'ils en ont besoin pour contenir le Rinelle. La situation est devenue suffisamment alarmante pour qu'ils discutent des graves mesures à prendre pour "pacifier" et "nettoyer" les quartiers rebelles.

• Taxi Rigger

Le mur

Au cas où vous ne le sauriez pas, Portland est entouré par un mur, construit pour empêcher tous les indésirables de la ville de souiller la pureté du reste du Tir Tairngire. Il était patrouillé et équipé de gadgets de sécurité high-tech, rendant difficile pour une araignée de traverser inaperçue. Une douzaine de portes sécurisées par des obstacles anti-char, des gardes et des systèmes de senseurs contrôlaient le trafic entrant et sortant de la ville. Mais quand l'économie est partie en sucette, le budget pour la maintenance du mur a été réduite à peau de chagrin. Sans maintenance régulière, une grande partie des caméras, des senseurs et des systèmes automatisés de tuerie ne fonctionnent plus. Les Rinelle ont fait plus d'un gros trou dans le truc à coup d'explosifs et pour des raisons de sécurité ils ont dû démolir la section qui se trouve le long du lac Oswego. La Peace Force n'a pas assez de main d'œuvre pour le patrouiller régulièrement, bien que vous pouvez parier votre interface d'armes qu'elle répondra à tout déclenchement des senseurs avec de gros moyens.

• Les cellules du Rinelle ont développé une douzaine de routes au travers du mur qu'elles utilisent pour faire passer des gens et du matériel en fraude. Avec le bon pourboire ou quelques faveurs, elles "ouvriront la route" pour d'autres. Soyez prévenus, cependant, qu'elles pourraient exiger de vous de faire le voyage les yeux bandés, alors assurez-vous de pouvoir faire confiance à vos contacts.

• Cu Chi

Lieux importants

Il y a quelques trucs valant la peine d'être notés à propos de Portland. Premièrement, les zones des docks le long des rivières Willamette et Columbia à l'extrémité nord de la ville bénéficient d'une renaissance. Les nuyens coulent à flots pour construire de nouvelles installations et de nouveaux entrepôts, dont un paquet remplit les poches "d'hommes d'affaires" locaux qui supervisent le nouveau "commerce".

• Kate Mustaffah, alias "la Kat", à la tête du Conseil du commerce de Portland, est toujours sur le devant de la scène des syndicats des docks de Portland. Bien qu'elle ramasse un paquet avec les nouveaux développements, beaucoup de nouvelles opportunités se sont ouvertes pour des entreprises criminelles. Les Anciens, le Rinelle et une demi-douzaine d'équipes étrangères sont en train de créer de la concurrence. Attendez-vous à ce qu'une guerre de territoire éclate dès



qu'un de ces camps deviendra assez gros pour défier la mainmise de la Kat.

• Longshoreman

Les quartiers de Maywood Park, Faloma, Fairview et Milwaukie regorgent de métas et d'elfes pauvres, ce qui veut dire qu'ils grouillent de partisans des Rinelle. Même beaucoup de gangs qui se faisaient la guerre ont mis leur énergie dans le soutien de la résistance, à l'exception d'un gang de dingues appelé les Souldrinkers. Le Lloyd Center, autrefois un des centres commerciaux en espace clos les plus grands du monde, est maintenant un bazar entièrement squatté par le marché noir. La plupart des maisons de jeu et des maisons closes se sont installées ici, après s'être fait éjecter au loin des docks.

À l'ouest de la ville, à l'extérieur du mur, se trouve la région connue sous le nom de la Colline royale. Si vous pouvez passer la sécurité de Knight Errant et la campagne méticuleusement découpée dissimulant de nombreux senseurs et d'illusions créatives, vous trouverez les imposantes propriétés privées des princes, des membres du Conseil des princes et même le palais royal de Surehand au sommet de la Colline royale elle-même.

• Lofwyr a dû abandonner son repaire quand il a quitté le Conseil, à son grand regret. J'ai entendu dire que le terrain avait alors été donné à Hestaby. Mais cela a-t-il été un don ou une insulte, ce n'est pas clair. Elle ne s'est pas encore installée - peut-être qu'elle attend que l'odeur nauséabonde de lézard de Lofwyr se dissipe.

• Felix

LE TSIMSHIAN



Le Tsimshian n'est pas exactement la destination de vacances favorite de tout le monde. En fait, je connais quelques durs au regard d'acier dont l'estomac se retourne à l'idée de faire un run là-bas. Mais avec le trouble civil, la querelle mégacorpo et une guerre de frontière en préparation, les opportunités sont trop bonnes pour être ignorées. Peut-être que personne ne le sait mieux les sources locales à qui j'ai fait appel, un runner et un mercos familiers avec la situation du Tsimshian.

● Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 18:02:03 (PST)

par Digital Samurai

Quand je suis allé au Tsimshian, j'ai pensé que j'entrais en Enfer.

C'était en 2053, quand le Tsimshian a ouvert les portes à mon employeur - Mitsuhamas. J'étais un ingénieur de la Matrice, faisant partie de la première vague des "troupes" de Mitsuhamas venant occuper le pays. Je connaissais peu de choses du Tsimshian à l'époque, seulement que c'était une terre dans un grand besoin. J'ai rapidement appris pourquoi.

Le Tsimshian a fait sécession des NAO en 2037 après une série de disputes. La première d'entre elles concernait sur la politique d'immigration stricte du Tsimshian (refoulant même d'autres Amérindiens), son oppression des tribus minoritaires et son désir de se libérer des réglementations sur l'environnement imposé par le CTS. L'autonomie du pays lui a permis de poursuivre sans compter l'exploitation systématique des ressources naturelles (exploitation forestière et minière), soutenant sa faible économie pendant presque deux décennies. Lentement mais sûrement, cependant, le Tsimshian a sombré vers l'effondrement financier.

● Aidé en partie par l'embargo des NAO et une inaptitude technologique à profiter de ses faibles ressources.

● Reciprocity Rik

Approchant la banqueroute et trop fier pour se tourner vers les NAO pour quémander un soutien financier, le Tsimshian a finalement été forcé d'accepter l'arrangement proposé par Mitsuhamas. Mitsuhamas assisterait le Tsimshian à capitaliser sur ses ressources restantes, relocaliserait des sites de fabrication et investirait fortement - tout pour revitaliser l'économie du Tsimshian. Elle a aussi été d'accord pour livrer à l'armée de l'équipement de pointe et pour fournir de la formation. En échange, Mitsuhamas a reçu l'accès exclusif à des ressources critiques, y compris une fortune en dépôts de manganèse situés dans les eaux côtières du Tsimshian. Le Tsimshian a également exempté Mitsuhamas de règlements stricts, ouvrant en pratique les vannes de l'expansion corporatiste et laissant tomber les derniers faux-semblants de protection environnementale. L'arrangement a aussi ouvert le Tsimshian à d'autres intérêts





HISTOIRE DU TSIMSHIAN

2018: alors que la Nation tsimshiane se forme, la Nouvelle Nation Haida s'élève, pétitionne pour son inclusion dans les NAO et impitoyablement démolie par l'armée tsimshiane. Bien que des faits continuent à être mis à jour, cet acte d'agression n'est jamais prouvé.

2037: le Tsimshian fait sécession des Nations des Américains d'Origine.

2041-2042: l'activiste John George forme le Front National Haida (HNF) pour protester en faveur des droits civiques Haida. Le mouvement est brutalement réprimé et John George est emprisonné à vie. Les membres survivants prennent le maquis et se tournent vers des méthodes plus extrêmes.

2043: les premières exécutions publiques de prisonniers de l'État commencent lors des cérémonies potlatch annuelles.

2053: le Tsimshian ouvre ses frontières aux corporations internationales. MCT achète des droits miniers exclusifs, en échange de son aide, d'affaires et d'investissements.

2060: les patrouilles frontalières tsimshianes capturent une douzaine de Salishs juste à l'intérieur des frontières. Le Salish prétend qu'il s'agit de randonneurs, mais le Tsimshian les inculpe comme espions et les exécute.

2-4 mai 2062: les troupes tsimshianes envahissent le Salish-Shidhe. Après de lourds combats, ils sont repoussés à et dans certaines zones au-delà de, la frontière. Des milliers de soldats Salish-Shidhe et quelques troupes tsimshianes sont tués par ce que certains croient être des agents biologiques de guerre, bien que le Tsimshian nie toute responsabilité.

5 mai 2062: le Conseil salish-shidhe signe un cessez-le-feu avec le gouvernement tsimshian.

Juillet 2062: le cessez-le-feu est rompu par une série d'attaques par des milices salishs.

corporatistes, bien que MCT ait clairement reçu le traitement de faveur.

Mitsuhamma n'a pas perdu de temps et dans la nuit, des douzaines de filiales de MCT ont posé le pied sur le sol tsimshian, suivies rapidement par d'autres corpos. Les quelques premières années furent turbulentes pour nous, les costume-cravate étrangers. La pauvreté et la discrimination tribale étaient partout et le territoire était ravagé. Les xénophobes du Tsimshian n'aimaient pas et s'opposaient à notre présence.

Comme l'économie s'améliorait, les avantages de notre présence devinrent clairs et les attitudes changèrent. Mais le Tsimshian avait pactisé avec le diable et il y avait aussi des effets négatifs. Le Tsimshian ne peut pas exister sans Mitsuhamma, ce qui met le pays sous le contrôle de la mégacorpo. Et Mitsuhamma et les autres corpos dépouillent carrément le pays, semant la dévastation dans leur sillage.

● Hé Digital Samurai - je suppose que tu ne portes plus le col de MCT autour du cou. Pourquoi as-tu abandonné la vie confortable ?

● Glitch

● J'en ai eu assez. On m'a demandé d'effacer les traces d'une victime d'un accident avec délit de fuite. Le chauffeur était un cadre de MCT, la victime était un enfant haida. J'avais déjà fait disparaître des centaines de soi-disant fauteurs de troubles et d'éco-terroristes haida en effaçant leurs vies des bases publiques. Mais cette fois a été de trop. Alors je me suis fait disparaître à la place.

● Digital Samurai

LE TSIMSHIAN EN UN COUP D'ŒIL

Population: 955.000

Humains: 85%

Elfes: 2%

Nains: 2%

Orks: 8%

Trolls: 3%

Autres: 0%

Affiliation tribale: 78%

Tsimshian: 55%

Tlingit: 28%

Haida: 13%

Autres tribus: 4%

Revenu par habitant: 15.500 ¥

Sans-SIN estimés: 11%

Population sous le seuil de pauvreté: 29%

Affiliation corporative: 13%

Éducation:

Moins de douze ans: 23%

BEPC: 53%

Baccalauréat: 22%

Doctorat: 2%

Principales langues parlées:

Anglais: 85%

Tsimshian: 22%

Japonais: 15%

Monnaie: nuyen

Couverture DocWagon: 20%

Temps de réponse garanti: 15 minutes

CELUI QUI DÎNE AVEC LE DIABLE

Le gouvernement du Tsimshian est tenu d'une main ferme pour les Tsimshians et les Tlingits qui sont les tribus dominantes. Bien qu'il prétende être une démocratie représentative, le nombre de postes politiques tenus par un élément extérieur à ces tribus peut se compter sur les doigts de la main. Les deux tribus sont aussi mouillées avec Mitsuhamma, dont la présence au Tsimshian est partout.

LE GRAND CHEF ET LE PARTI DU PROGRÈS

Le Grand Chef Deborah Jim dirige le pays depuis 2038, remportant constamment des victoires écrasantes. Son image tridéo, méticuleusement mise au point, la présente comme une dirigeante au cœur d'or qui se soucie profondément de chaque citoyen tsimshian, en réalité c'est une puissante carriériste motivée et amoralisée qui ne laisse pas de petits détails comme des lois ou des opposants se mettre sur son chemin. C'est la force vitale et la voix principale du Parti Progressiste, qui dirige le Tsimshian sur la voie de l'avancée technologique, militaire et magique, quel qu'en soit le prix. C'est aussi la première à soutenir la position agressive envers le Conseil salish-shidhe (CSS). Avec les connaissances que lui fournit Mitsuhamma, les ressources qui pourraient être prises au CSS sont de plus en plus tentantes.

● Le fait que le Grand Chef truque les élections n'est pas une surprise. C'est une femme impitoyable et fourbe que, si j'avais une once de respect pour elle, j'appellerais un adversaire de

valeur. Comme ce n'est pas le cas, je dirais juste que ses jours sont comptés.

• Shawnigan

• C'est Dangereuse Deborah qui a orchestré l'arrangement avec Mitsuhamu, bien que je ne pense pas qu'elle soit pleinement satisfaite du résultat. MCT est son allié principal, qu'elle ne peut pas se permettre de perdre, mais elle sent bien que le contrôle du pays est en train de glisser de ses mains dans les leurs. Si elle n'est pas prudente, elle sera bientôt obsolète. J'imagine qu'elle cherche tout moyen de pression possible sur MCT, en dehors de son influence sur Masakura.

• Kiti Kat

LES PARTIS D'OPPOSITION

Deux autres partis jouent un rôle dans la direction du Tsimshian, bien que jusqu'à récemment leur opposition au Parti du Progrès ait été principalement une façade. Sous une nouvelle direction de parti et au vu de la domination de MCT, ces partis ne sont plus satisfaits par le rôle qui leur est réservé et sont en train d'exprimer leur désaccord et de créer des interférences avec Jim publiquement.

• C'est une question de convoitise. Le Tsimshian se fait des citernes de tunes sur les corpos, dont la plupart vont directement dans les poches, les comptes et les comptes offshore des dirigeants du Parti du Progrès. Le reste des deux tribus a eu leurs dessous de table, mais maintenant il y a à nouveau un moment difficile et les paiements sont plus minces. Les nouveaux riches veulent leur part du gâteau.

• Gringott

Le Parti Modéré a une vision à long terme de la situation du Tsimshian et fait entendre son opposition à l'exploitation sans retenue des ressources par Mitsuhamu. Il cherche à limiter les pouvoirs de Mitsuhamu et il est pessimiste sur la capacité du Tsimshian à soutenir un conflit prolongé avec le CSS. Sa voix principale est celle du membre du Conseil national, Margaret Phillips.

• Le Parti Modéré cherche activement à s'allier avec d'autres mégacorporations qui ont des intérêts dans le Tsimshian, espérant les employer comme chevaliers blancs pour défier l'emprise de Mitsuhamu. De nombreuses corpos sont en train de répondre à l'appel, incluant Yakashima, Aztechnology, Eastern Tiger, DeBeers-Omnitech et Athabaskan Oil.

• Pistons

Le plus modeste Parti du Potentiel est isolationniste dans sa façon de voir les choses et cherche à libérer le Tsimshian de sa dépendance corporatiste. Son dirigeant se faisant le plus entendre, le Kitimat membre du Conseil Nathan Jance, va jusqu'à appeler ouvertement à la nationalisation des possessions corporatistes de Mitsuhamu et à l'expulsion de son personnel. Le parti demande aussi de sévères restrictions en matière d'immigration et s'oppose au conflit frontalier avec le CSS, bien qu'il se fasse l'avocat d'une position défensive dure.

• Les différences entre ces partis sont en train de chauffer et ils engagent tous des quantités croissantes de shadowrunners pour saisir des documents, des dossiers secrets ou carrément des squelettes dans le placard.

• Shadowdancer

MCT: TSIMSHIAN

Le conglomerat Mitsuhamu maintient une branche qui supervise toutes affaires de la filiale liées au Tsimshian. Au moins une douzaine de filiales de MCT sont actives ici, incluant Mitsuhamu-Benguet Mining, Mitsuhamu Industrial Technologies, Pentacle Distributing et Zen-Marsh Chemicals. Le VP Exécutif Junichiro Masakura est à la tête de MCT: Tsimshian, qui les cinq premières années était le bureau le plus efficace hors du Japon. D'autres corpos sont en train de la concurrencer, cependant et Masakura est retrouvé au feu à cause d'une récente baisse sur les revenus des opérations minières de MCT.

• S'il permet à la prise de MCT sur Tsimshian de se desserrer et qu'il n'augmente pas les bénéfices, sa carrière ne vaut pas un plombage en nickel.

• Daikoku

La force de Masakura réside dans sa relation avec le Parti

du Progrès de Jim et dans le levier économique que MCT détient sur la nation. Un seul mot de Masakura peut signifier le désastre pour les représentants, les communautés ou les affaires du Tsimshian - et ils le savent tous. MCT a également la loyauté des échelons supérieurs des services militaires et de sécurité du Tsimshian, qui comptent sur MCT pour maintenir leur avantage. D'innombrables étendues de souches d'arbres, plans d'eau

polluée et cheminées crachant fumée - et le récent massacre d'une demi-douzaine de protestataires trop passionnés à la mine de Vanderhoof - prouvent que MCT transgresse les lois tsimshianes.

• Pour l'instant. Une structure tellement criblée de corruption est vouée à l'échec.

• Shawnigan

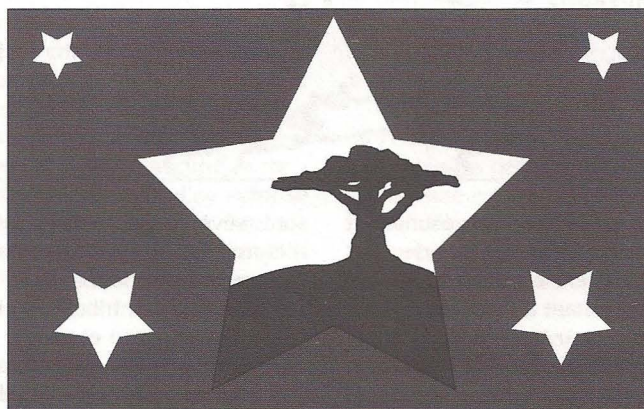
• Ouais. Pour être remplacé par une autre toute pareille.

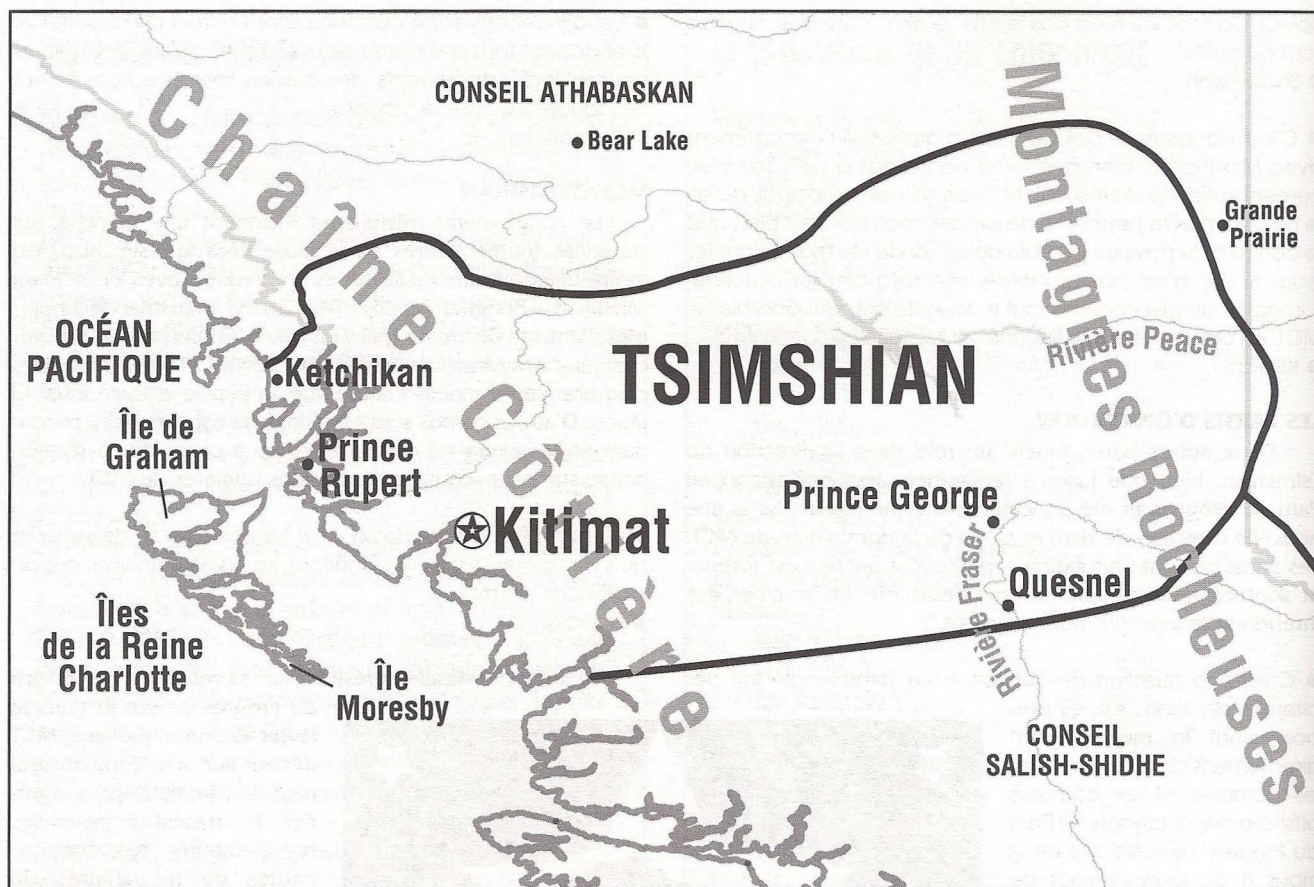
• Bung

LA VIE EN ENFER

Laissez-moi vous le dire d'entrée : le Tsimshian est un État policier. Les patrouilles de sécurité sont visibles dans la rue et les couvre-feux stricts ne sont que la partie émergée de l'iceberg. L'identification et la pacification du citoyen sont devenues la mission première de la police et c'est une mission qu'elle prend très au sérieux si l'on en croit les nombreux soulèvements de gens opprimés et privés de droits civiques.

Pour le côté positif, les jouets et équipements électroniques high-tech qui étaient auparavant difficiles et coûteux à se procurer sont maintenant bon marché et disponibles. La conurbation de Kitimat a une des grilles matricielle les plus





rapides et les plus modernes du monde, dont la sécurité est aussi étroite que n'importe quelle autre au monde. Les citoyens du Tsimshian sont constamment connectés, utilisant des ordinateurs portables et se connectant au réseau local via une connexion sans câble. Même les pauvres ont accès à une électronique de premier ordre, encore que les BTL surpassent en nombre les secrétaires de poche. Les tord-cerveau sont légaux car ça occupe les pauvres et crée une dépendance dans certaines communautés.

• Digital Samurai ne plaisante pas du tout ici. La Matrice du Tsimshian est à la pointe de la pointe. Cela fait se demander ce qu'ils cachent derrière ces systèmes cryptés.

• Dybbuk

• Oui, quoi? Je me suis aperçu qu'avec toute cette sécurité et le gouvernement dans la poche, le Tsimshian ferait un endroit impeccable pour mener toutes ces expériences cybernétiques qu'on sait tous que MCT adore. Je parierais qu'il y a quelques données de valeur à prendre dans tout ça finalement.

• MacBeth

UNE NATION DIVISÉE

Les Tsimshians et les Tlingits détiennent un monopole sur le gouvernement, les postes civils et militaires et pèsent de tout leur poids sur les partis politiques et les mégacorpos. Les Haida, Kwakiutl, Kitksan, Niska et les autres tribus ne sont pas représentés et sont traités comme des citoyens de seconde classe. Les préjugés et la discrimination sont flagrants et institutionnalisés - on leur interdit d'obtenir certains emplois, de vivre dans certaines zones et leurs libertés civiles

sont sévèrement restreintes. De façon générale, chacun d'entre eux est considéré comme un terroriste potentiel et traité en conséquence par la police et la sécurité.

Résultat, ces tribus opprimées subissent chômage, pauvreté, dépendance et même maladies et famine chroniques. Ces communautés vivent habituellement dans des taudis privés de soins médicaux, d'éducation et de tout sauf les services sanitaires les plus basiques. Les corpos répandent librement des toxines et des polluants dans ces zones. Le crime est partout, mais la police l'ignore sauf s'il menace de déborder à l'extérieur.

Alors que le Tsimshian s'est montré strict en mettant les Anglo dehors après la Guerre de la Danse Fantôme, la levée des restrictions sur l'immigration a commencé à changer le manque de diversité ethnique. La majorité des immigrants ont été des Japonais de mégacorpo, bien que d'autres ethnies soient en train d'arriver en flots continus. À l'exception des Japonais, à qui on a rapidement accordé le respect approprié à la position de MCT, les non-Amérindiens rencontrent des préjugés réguliers de la part des Tsimshians et des Tlingits.

• Être un Anglo et parcourir les rues d'une ville tsimshiane n'est pas une expérience enviable. L'attitude est subtile au premier abord, mais ensuite vous commencez à repérer les indices. Les gens vous fixent, mais ne vous regardent pas dans les yeux. Les conversations s'arrêtent brusquement quand vous approchez. La sécurité vous suit partout et tout service commercial que vous recevez est au mieux potable, au pire grossier. Je me suis rarement senti un étranger.

• People Watcher

Les esprits vous viennent en aide si vous êtes métahumains. La solidarité tribale est passée par la fenêtre aussitôt que des gens ont commencé à arborer des oreilles pointues ou des crocs. La plupart des métas en avaient eu marre il y a longtemps et était parti pour le CSS et les Tsimshians avaient été bien contents de se débarrasser d'eux. Ceux qui étaient restés avaient été entassés dans des taudis avec les tribus minoritaires. Là, l'expérience partagée de la répression les avait rapprochés.

• Tout ça s'ajoute pour faire passer un sale quart d'heure aux runners qui s'aventurent hors de la ville, en particulier ceux qui tendent du côté des Anglo ou des métas. Mais ne désespérez pas. Se déplacer en public ne sera pas facile, alors restez dans les zones Haida et métas où les flics ne vont pas. La communauté des ombres du Tsimshian prospère dans les taudis et vous trouverez une foison de contacts et de gens désireux d'aider. Si vous avez vraiment besoin d'arpenter les rues, utilisez un déguisement pour vous fondre dans la foule. Un troll peut minimiser le harcèlement en portant une tenue arborant le logo de Mitsuhama. Utilisez votre tête ; sinon, attendez-vous à du vitriol et à une forte attention.

• Brick

LES DÉBORDEMENTS

Ces conditions ont déclenché un malaise social, se manifestant typiquement sous forme de criminalité, d'émeutes et d'attaques terroristes. Les forces de police ont répondu par une stratégie de contention et de répression. Les tribus minoritaires n'ont pas le droit aux rassemblements publics et aux manifestations, ni de porter d'armes d'aucune sorte - même celles conçues pour l'autodéfense. La police autorise leurs communautés à pourrir pendant qu'elle harcèle d'autres minorités. Les attaques terroristes ou les troubles civils ont pour réponse des rafles violentes, autant susceptibles de prendre au piège des passants innocents qu'elles sont radicales.

Avec les années, de nombreux groupes se sont formés pour combattre ces injustices. Le plus important d'entre eux est le Front National Haida (HNF).

Le Front National Haida

Le HNF a parcouru un long chemin, évoluant du petit réseau d'activistes de justice sociale qui sont passés dans la clandestinité pour éviter l'arrestation, la torture et la mort à une organisation de guérilla pleine de ressources. Bien que les rangs du HNF restent modestes, ses membres sont devenus plus compétents et confiants avec le temps. Pour la défense du peuple haida et des tribus opprimées, le HNF accomplit des évasions de prison, du sabotage, des frappes contre des structures et des assassinats. Ses cibles sont les représentants du gouvernement, les leaders des Tsimshians et des Tlinglits et les mégacorpos exploiteuses de ressources.

• Le modus operandi de ces auteurs de troubles s'est véritablement amélioré. Ils sont passés de petits pétards et de bombes artisanales minables aux fusils d'assaut accessoirisés, au Semtex et aux missiles sol-air. Quelqu'un les soutient avec de l'entraînement et du matériel, mais quand je pose la question aux suspects habituels (Athabaska, Salish, Sioux), tout le monde hausse les épaules et joue les innocents.

• Steel Lynx

Le HNF est une présence active dans les ombres des communautés opprimées. Il a établi un réseau clandestin de partisans qui assure l'approvisionnement et protège les cellules des chasses aux sorcières de la police. Être membre ou soutenir le HNF est un crime de sédition passible de la peine de mort, bien la plupart des sympathisants supposés aient la chance de sortir vivants du tribunal irrégulier.

Le HNF a souffert de nombreuses scissions qui ont fait des dégâts au groupe. Les groupes séparatistes recherchent l'escalade des hostilités, ce qui veut généralement dire passer de la rébellion armée au terrorisme pur et simple, sans souci des pertes innocentes et des dégâts collatéraux. D'autres groupes séparatistes, conduits par des chamans, ont fait entendre un besoin croissant d'arrêter la destruction environnementale en cours. En plus de déchirures semant la discorde, ces groupes séparatistes ont altéré l'image publique du HNF par leurs actions téméraires. Heureusement, la plupart de ce genre de groupes se fracture et se désagrègent d'eux-mêmes avant longtemps, bien que dans certains cas une lutte ouverte ait éclaté entre eux et le HNF cadre.

• La plupart des groupes séparatistes ne durent pas longtemps parce qu'ils sont dirigés par des fous - des chamans corrompus et entraînés sur la Voie Toxique. Entourés comme nous le sommes par la dévastation, il faut un esprit robuste pour résister au chant des sirènes, détourner la haine, le dégoût et le désespoir qui nous rongent le cœur.

• Far Seer

La Fraternité de la Longue Maison

Selon les contes (personne ne peut le dire avec certitude), la Fraternité est une société secrète de chamans de la tribu tsimshiane dévouée à protéger la terre des abus. Le groupe actuel interprète sa mission comme signifiant l'éradication du pouvoir des mégacorpos dans la nation, en particulier de MCT - et pour cela, ils ont besoin de renverser le Parti du Progrès. Vous n'entendrez pas parler de la Fraternité dans la presse - le gouvernement interdit toute mention de son nom pour éviter d'éveiller sympathie ou soutien. Mais à en juger par la sueur qui coule chaque fois que ceux en haut de l'échelle parlent du groupe, la Fraternité a logé la Peur dans leurs cœurs noirs.

• La Fraternité n'agit pas souvent, mais quand elle le fait le message est clair. Elle s'en prend aux éco-criminels de plus haut rang : les représentants du Conseil environnemental, les managers des opérations de Mitsuhama, même au chef du staff, la Dangereuse Deborah. La magie est utilisée et les résultats sont pour le moins moches et horribles. Un esprit est laissé sur les lieux pour délivrer un message d'avertissement au pauvre gars qui trouve les restes.

• Grue

• Et aucune signature astrale n'a jamais été trouvée, en plus d'une décennie d'attaques. Ça, c'est de l'opération sophistiquée.

• Vapor

• La Fraternité, c'est des toxiques. Je le sais parce que de nombreuses victimes sont mortes à la suite de cannibalisme rituel. Aucun chaman sain d'esprit ne ferait ça.

• Nibble

Le gouvernement a enquêté sur chaque chaman du Tsimshian à la recherche de connexions avec la Fraternité, sans



résultat. Cela conduit les représentants les plus haut placés à penser que des membres de la Fraternité dissimulent leurs capacités magiques.

- Ce qui signifie qu'ils pourraient être n'importe où, même au plus haut niveau de gouvernements. Si j'étais Deborah Jim, je ferais des vérifications parmi les membres du Parti Modéré.
- Spook

LE CONTRÔLE MÉDIATIQUE

Au sein du Tsimshian, toute la programmation des médias est contrôlée et censurée par le ministère de l'Information du gouvernement, dirigé par un "ancien" expert en relations publiques de Mitsuham, Tetsuro Amino. Bien que chaque citoyen tsimshian ait accès à un véritable trésor de programmes, aucun d'entre eux ne dépeint le gouvernement ou MCT autrement que sous une lumière positive.

Avec le soutien de MCT, le ministère de l'Information a fait de son mieux pour isoler les systèmes matriciels tsimshians. Les sources de données extérieures sont, soit interdites, soit redirigées au préalable dans un filtre à contrôle d'ID. Bien qu'il y ait peu de choses que Tsimshian puisse faire pour restreindre le champ d'investigation des utilisateurs hors des grilles du Tsimshian, les transferts de données de toutes sortes (y compris les appels télécoms et les e-mails) sont notés, fouillés et contrôlés. Les citoyens du Tsimshian peuvent être accusés d'accès à des sites hors-la-loi. Les deckers entraînés par MCT font de leur mieux pour éliminer les sites pro-Haida et le gouvernement ignore tout tollé que cela cause. L'encodage est fortement restreint, sauf s'il est utilisé pour des raisons de sécurité nationale ou d'affaires bien sûr.

- De nombreux autres régimes répressifs, de Tír na nÒg à Aztlan, ont joué à ce jeu de censure matricielle pendant des années. Malgré leurs efforts, pourtant, la matière est toujours là pour ceux qui sont assez braves ou qui ont le savoir-faire d'un decker pour l'obtenir. Malheureusement, le citoyen moyen n'en prendra pas la peine - il est plus facile d'accepter les informations officiellement approuvées.
- Slipstream

Les marionnettes des médias ont joué un rôle important dans la Guerre Frontalière, en stimulant le chauvinisme hystérique. La plupart des citoyens tsimshians pensent que le Salish-Shidhe a commencé le conflit par une tentative d'annexion des ressources tsimshianes et qu'il a utilisé des agents chimiques de guerre illégaux contre les troupes tsimshianes. Cela a déclenché une vague d'engagements chez les jeunes tribaux tsimshians et Tlinglits impatientes d'avoir leur revanche.

LA PEINE CAPITALE

Sans surprise, de même que les lois tsimshianes sont appliquées de façon sélective, les peines légales sont loin d'être équitables ou justes. La peine standard pour la plupart des crimes est la servitude contractuelle, connue dans des pays plus éclairés comme l'esclavage. Les criminels se voient équipés d'un "appareil de contrôle" et placés dans la force ouvrière pour travailler dans les mines, les usines, les sites de construction ou les maisons de riches politiciens.

- Au cas où vous vous retrouveriez vous-mêmes avec un mouchard, voici le scoop sur les appareils de contrôle. Selon votre crime et votre affectation de travail, vous aurez, soit un

bracelet de jambe, soit un collier, soit un implant. L'appareil en constante communication avec l'émetteur, délimite un petit périmètre de liberté de mouvement. Si vous franchissez ce périmètre, vous vous prenez une décharge. Généralement la douleur est suffisante pour vous arrêter, mais si vous parvenez à continuer, vous atteindrez une deuxième limite, plus loin. C'est là que la micro-charge s'enclenche et soit vous déchiquette la jambe, soit vous décapite, soit vous éclate le cerveau.

Inutile de dire que ces appareils sont psychologiquement intimidants. Il y a plusieurs cas où des prisonniers ont été accidentellement ou intentionnellement poussés en dehors du périmètre, ou alors où l'émetteur de contrôle a été brouillé ou s'est cassé. Certains prisonniers ne supportent pas la pression, alors ils tentent "le sprint" et en finissent ainsi.

Oh ouais, le "geôlier" qui a la charge du prisonnier a un émetteur de poche pour activer le zappeur ou pour infliger une décharge à volonté. Alors ne soyez pas arrogants.

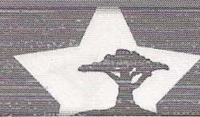
- Logan
- L'armée tsimshiane a ramassé un paquet de criminels pour les utiliser dans l'effort de guerre de frontière. Les esclaves sont utilisés pour construire des fortifications dans des zones à haut risque ou pour d'autres activités dangereuses. Elle prend garde à les laisser hors de portée de l'armement bien sûr.
- Fraggled
- Certains des plus hauts échelons de la société tsimshiane ont développé un goût malsain pour la traite des esclaves, en en faisant discrètement le commerce, prenant des libertés et les utilisant à des fins "non-autorisées". Ils sont connus pour garder leurs favoris, même après que les pauvres gars ont fait leur temps. Quelques-uns ont même été échangés contre des faveurs ou d'autres biens à des acheteurs d'outre-mer.
- Shawnigan

Pour des crimes graves, la peine capitale est le châtiment. Ces exécutions d'État prennent presque une allure de rituel au Tsimshian. Chaque automne, durant les cérémonies annuelles du potlatch, les familles dignitaires tsimshianes et tlinglits s'engagent dans une guerre de surenchère pour le droit d'exécuter le plus de prisonniers. Ces exécutions sont télévisées et obtiennent les meilleurs scores de l'année.

- Cette pratique barbare est basée sur l'ancienne pratique du potlatch, qui était essentiellement une compétition entre des familles matérialistes pour savoir qui pourrait détruire le plus de richesses. Les esclaves capturés dans d'autres tribus étaient une marchandise, donc on en disposait comme des bateaux, des demeures, des outils et d'autres objets de valeur. Ce que cela dit sur le Tsimshian et la façon dont ils voient les autres tribus au sein de leur nation, est laissé à l'appréciation du lecteur.
- Holly

Tous les Tsimshians et tous les Tlinglits ne soutiennent pas cette pratique abominable. Plus d'un la méprise, en fait. Mais dire à haute voix des choses est un crime qui peut conduire devant un peloton d'exécution.

- Moderate
- Qui ne dit mot consent.
- N30ist



LA FIÈVRE DES COMBATS

par Janet Running-Wolf

L'armée du Tsimshian, bien que modeste, est bien équipée, bien entraînée et extrêmement nationaliste. Au grand chagrin du Salish-Shidhe, elle s'est révélée être une formidable force de combat.

Je suis une tacticienne, pas une stratégie, donc je ne peux pas dire avec certitude ce que le Tsimshian espérait gagner en envahissant le CSS. J'ai entendu de nombreuses théories, du contrôle des ressources magiques jusqu'aux conflits économiques ou même simplement la malveillance. De mon point de vue, cette guerre s'est avérée une diversion pratique pour Dangereuse Deborah à un moment où le mécontentement de ses alliés à MCT était grandissant et où même ses copains tribaux devenaient nerveux.

Quoi qu'il en soit, le 2 mai 2062, les troupes du Tsimshian ont attaqué et se sont engagées profondément dans le territoire du CSS. Elles ont échoué à capitaliser sur leur succès, cependant et en quelques jours le CSS avait repoussé nos troupes à la frontière ou au-delà. Bien que le Tsimshian ne l'admette pas, les attaques aériennes et de missiles en représailles ont infligé des coups dévastateurs à l'infrastructure tsimshiane. Préparés à la guerre, les Tsimshians et Tlingits réclament du sang et une revanche, aiguillonnés par un bourrage de crâne impitoyable des médias. Ce n'est qu'une question de temps avant que les hostilités n'éclatent à nouveau.

● D'après certains rapports que j'ai vus, le Tsimshian a également subi quelques frappes structurelles douloureuses de la part "d'unités commandos inconnues" durant la guerre des

trois jours. Tous les signes pointent vers du travail de Wildcats Sioux, soutenant leurs voisins du CSS.

● Haida Hunter

En préparation de nouvelles hostilités, le Grand Chef Deborah Jim a demandé à Mitsuhama une aide de guerre. MCT a évalué la situation et a décidé qu'il était prudent de prêter assistance "à la défense des ressources corporatistes vitales". Un afflux de matériel a renforcé les troupes tsimshianes et des rumeurs courent sur des troupes de MCT en uniformes tsimshians.

● La situation a causé de l'émoi à la Cour Corporatiste, et des millions d'espions corporatistes ont tourné leurs yeux, oreilles et senseurs sur l'implication de MCT. Certaines des Dix Grandes pensent que MCT dépasse les bornes en s'impliquant directement et sont déjà en train de parler de sanctions pour garder la corpo à l'œil. L'utilisation prétendue d'agents biologiques de guerre n'a plu à personne. MCT tire les ficelles pour obtenir un peu de mou, mais elle a besoin de naviguer prudemment. Dans sa position, elle pourrait avoir plus à perdre qu'à gagner.

● SINner

● Si les Salishs pousse en avant et envahisse le Tsimshian, il aura des difficultés. Les frontières sont minées, les routes sont gardées par des plate-formes de tir robotisées et les forêts sont ficelées de barbelés. Les troupes tsimshianes iront jusqu'à pratiquer la politique de la terre brûlée pour la refuser à des envahisseurs. Ce ne sera pas joli.

● Russkie



L'EMPOISONNEMENT DU TERRITOIRE

par Drowned Rat

L'économie du Tsimshian tourne autour de ses ressources naturelles, que les corpos sont plus qu'avidés d'exploiter. Pour maintenir à flot sa nation chancelante, le Parti du Progrès a abandonné toute réglementation environnementale efficace. Sentant l'opportunité, les mégacorpos utilisent et abusent sans vergogne de procédés et de méthodes qui sont interdits ailleurs. Tandis que le Parti du Progrès et les mégacorpos s'enrichissent, l'éco-système tsimshian meurt.

L'exploitation minière est la principale industrie criminelle car le Tsimshian a un potentiel abondant et encore inexploité. Argent, plomb, or, platine, molybdène, cuivre, zinc, fer et amiante, tout ça repose sous la surface des terres et des eaux du Tsimshian. Les consortiums miniers utilisent les moyens les moins chers, mais les plus destructeurs, pour accéder à ce trésor enterré. Des collines et des montagnes sont explosées pour mettre à jour les ressources du sous-sol et le déblai sert à combler des vallées ou à créer des "terrils". Les produits chimiques utilisés pour extraire certains éléments s'écoulent dans la nappe phréatique et les rivières; des régions entières ont été contaminées par des déchets cyanurés. Les résidus des mines remplissent les voies navigables, ce qui élimine la vie sauvage et crée une demande exorbitante d'eau potable - que les corpos livrent et vendent à profit.

❖ L'exploitation minière n'est pas la seule source de dévastation. Des forêts entières sont coupées pour leurs bois coûteux. Le fond de l'océan est dragué et éventré pour son molybdène, ou foré pour son pétrole. Les usines d'électronique et les raffineries recrachent des nuages de produits chimiques par leurs cheminées. Pentacle utilise de la main d'œuvre esclave et s'est débrouillé pour faire de la collecte de telesma un travail à la chaîne. Des particules d'amiante s'échappent des mines et tapissent nos poumons. Autrefois un lieu de merveilles naturelles immaculées, le Tsimshian est en train de devenir une terre de souches, de boue et de fumée.

❖ Green Piece

L'indifférence omniprésente à l'égard de la vie et de la nature a façonné de mauvaises choses dans le plan astral. Des nuages de statique et des saveurs fétides traînent dans des zones ravagées, aveuglant les voyageurs astraux et retournant les esprits contre leurs amis et leurs maîtres. Des zones qui autrefois regorgeaient de pouvoir en ont été dépouillées, ou ont au lieu de ça pris un aspect sombre. De nombreux chamans et des esprits apparentés ont succombé à l'appel des sirènes et au travers de la colère ou du dégoût suivent maintenant la voie toxique. D'autres chamans et esprits ont été forcés de fuir pour leur propre sécurité et santé mentale, laissant notre vie sauvage sans protection.

❖ Assez avec ces trucs de magie toxique mauvaise et sombre. Allez, c'est pas juste parce que l'endroit devient un petit peu crade et que quelques chamans se défoulent là-dessus que ça veut dire quelque chose. Beaucoup de ces amoureux des arbres sont un peu détraqués pour commencer, si vous voulez mon avis. J'admets que quelque chose doit être fait à propos de la pollution, mais cet alarmisme à propos de magie toxique est en train d'aller trop loin.

❖ Technocrat

❖ Pour une culture tribale amérindienne, le Tsimshian a un très petit pourcentage de chamans dans sa population. Contrairement aux autres pays des NAO, où les chamans ont souvent un poste au gouvernement, il n'y a pas de tels chamans au Tsimshian, pas un. Les quelques magiciens en poste sont des hermétiques. Ça vaut aussi pour l'armée tsimshiane - seuls quelques suiveurs de totems peuvent y être trouvés. La chose étrange c'est que, je ne pense pas vraiment que la prédisposition des Tsimshians et des Tlingits contre les chamans et pour les hermétiques l'explique complètement. D'après les archives que j'ai vues, ils produisent des chamans, mais la plupart d'entre eux quittent le pays pour de plus verts pâturages, pour ainsi dire.

À mon avis, ces chamans sont poussés dehors. En partie par des pressions et des préjugés culturels, en partie parce qu'ils ne supportent pas d'être près d'une terre qui est en train d'être torturée. Le peu qui restent sont forcés de passer à la clandestinité, comme la Fraternité de la Maison Longue.

❖ People Watcher

❖ J'ai entendu certaines choses intéressantes venant de Mitsuham. D'abord, certaines des filiales se disputent entre elles. Il semble que Pentacle voit la pollution excessive comme dommageable à ses opérations de collecte de telesma et elle a poussé en interne en faveur de quelques restrictions. Naturellement, les autres filiales lui ont dit d'aller se faire voir. La situation est en train de s'échauffer et Pentacle pourrait bientôt commencer à donner du soutien aux éco-activistes pour les entraver.

Dans le même temps, la Recherche Thaumaturgique de Mitsuham a trouvé le moyen d'éviter les difficultés associées à l'utilisation de la magie dans les zones polluées. Elles ont apparemment développé une sorte de méthode pour filtrer l'énergie négative associée au champ magique. Elle est encore en train de la tester, mais si ça marche, ça sera sur le marché bientôt.

❖ Pistons

Les rumeurs vont bon train sur le fait qu'après neuf ans d'exploitation intensive, les vastes ressources du Tsimshian seraient presque épuisées. Si c'est vrai, cela pourrait signifier le désastre pour le gouvernement, car l'argent corporatiste est tout ce qui maintient l'État à flot.

❖ Ça pourrait être bien plus qu'une rumeur. Les bénéfices des mines du Tsimshian de MCT sont en baisse de plus de 30%. Bien que je doute que les corpos se retirent complètement du Tsimshian - elles s'amuse trop ici - elles arrêteront probablement de remplir les poches des politiciens autant qu'elles le faisaient.

❖ Nuyen Nick

LE TSIMSHIAN DES OMBRES

par Shadowdancer

Avec le contrôle corporatiste fort et le gouvernement terriblement répressif, la plupart des shadowrunners supposent que l'activité des ombres au Tsimshian doit être proche de zéro. Heureusement, ce n'est pas le cas. Il faut juste plus de talents et d'ingéniosité pour survivre et se cacher dans les failles que le gouvernement n'a pas encore éclairées de ses lumières. D'étrange façon, la situation du Tsimshian a créé une nouvelle génération de résident des ombres. Nous sommes plus forts, plus rapides, plus étroitement liés et souvent bien plus subtils que nos frères des terres plus libres.

• Les shadowrunners sont comme les rats. Vous pouvez les exterminer en masse, mais ceux qui survivent à la sélection naturelle sont d'une espèce plus forte, plus rapide et plus intelligente. Saprستي, j'ai connu des organisations d'éco-activistes qui utilisaient le Tsimshian comme un terrain de mise à l'épreuve pour les nouvelles recrues. Le procédé sépare le bon grain de l'ivraie et économise à tout le monde beaucoup d'ennuis à long terme.

• Skaven

LE CRIME ORGANISÉ

Les gros cartels du crime ne peuvent tout simplement pas survivre dans un État policier oppresseur - sauf s'ils en font partie, je veux dire. Le gouvernement déteste la concurrence, mais il aime avoir des pantins pour faire le sale boulot. Le Yakuza qui rampe entre les jambes de MCT est le seul syndicat d'une quelconque taille, encore que même ses opérations sont petites et confinées à Kitimat et Ketchikan. Les Yaks s'intéressent principalement au commerce de contrebande et à la fourniture de biens illégaux aux costards des mégacorpos. À l'occasion, des gorilles du Yak prendront des jobs de Johnson corpos, généralement du nettoyage ou pour se débarrasser de fauteurs de troubles fouineurs comme des éco-cellules identifiées.

• Les Yaks ont également écoulé des tord-cerveaux depuis les usines corpos directement dans la communauté Haida. Difficile de déclencher des troubles quand on est branché sur Glace Mentale, hein ? Le HNF a raison de voir ça comme une tentative pour empêcher le peuple de s'insurger et s'en prend aux dealers et aux dépôts des Yaks chaque fois qu'il le peut. Les Yaks n'ont pas besoin de répliquer - ils appellent simplement leurs amis des corpos et du gouvernement et un nouveau tour de raids et de répression s'ensuit.

• Kuwasi

Même la police nationale ne peut éliminer le crime et des douzaines de plus petites organisations sans allégeance à aucune puissance supérieure font marcher le marché noir du Tsimshian. Nombre de ces organisations sont simplement un groupe de durs punks de rues qui ont créé un racket de protection du quartier ou dirigent un établissement de jeu non autorisé dans quelque entrepôt ou sous-sol. Des groupes comme le Cercle Totempole à Kitimat achètent et vendent de la marchandise humaine, tandis que la Fraternité Kootenay à Ketchikan fait exclusivement de la contrebande d'équipement électronique et de communication à la fois dans et hors du Tsimshian.

• La "marchandise humaine" peut être des fugitifs ou des gens pauvres essayant de fuir le pays, des runners et des éco-cellules essayant de rentrer en douce, ou des esclaves vendus sur le marché mondial. Beaucoup de ces opérations sont des escroqueries, laissant la pauvre marchandise à la dérive en mer sur un bateau trop chargé ou suffoquant dans un container étanche.

• Josie Cruise

Les Haida et les Kitsan, qui n'ont souvent pas d'autre choix pour survivre, sont souvent responsables de ces gangs criminels. Ils ont tendance à être tendres avec leurs camarades de tribu et à éprouver de la répugnance à traiter avec les Tsimshians et les étrangers.

• En d'autres termes, si vous êtes un Haida, vous aurez un prix. Si vous êtes un Anglo, on supposera que vous avez du fric, alors attendez-vous à une augmentation du prix.

• Traveler Jones

• Ces ordures criminelles sont des opportunistes. Au lieu d'aider la lutte pour élever notre peuple, ils profitent de sa misère. Nombre d'entre eux sont des espions du gouvernement et ne sont pas fiables.

• Haida Hunter

COURIR LES OMBRES

La première chose dont vous aurez besoin dans les ombres du Tsimshian est un ami. Vous devez savoir à qui faire confiance et qui regardera ailleurs pour quelques pièces - il y a trop d'espions et de vendus pour survivre sinon. Si vous êtes un étranger, vous aurez à accomplir quelque chose pour mériter la confiance des gens. Ils ne lèveront pas le petit doigt pour vous si ça signifie une vie d'esclavage ou que c'est leur tour de passer devant le peloton d'exécution.

La deuxième chose à savoir est que presque tout le monde avec une once de pouvoir au Tsimshian est corruptible. Le simple coût de la vie au Tsimshian est tellement élevé que la corruption est presque une pratique officielle. Il est souvent plus facile d'obtenir ce que vous voulez en versant un peu de nuyens qu'en jetant beaucoup de sorts et en tirant beaucoup de balles. C'est aussi plus discret et ne vous vaudra pas la peine de mort.

La troisième chose est que les flingues sont illégaux au Tsimshian. Un peuple armé est un peuple dangereux et donc les pontes du Tsimshian ont la main lourde sur tout populo qui en porte. Cette loi couvre tous les flingues, des petits pétards jusqu'aux fusils de chasse. Comment êtes-vous censés vous défendre contre ce piasma pendant votre randonnée en nature ? Facile, diront les flics, utilisez un bâton. L'État réprime durement les trafiquants d'armes, simplement en obtenir peut donc s'avérer difficile. Résultat, beaucoup de runners tsimshians sont plutôt créatifs quand il s'agit de faire des runs sans flingue. Des sorts, des armes peu technologiques, des tasers et une bonne force de frappe à l'ancienne sont plus souvent utilisés.

Maintenant, tout ceci étant dit, il y a une vérité de la Palisse pour la course dans les ombres : là où l'argent coule à flot, il y a du boulot. Il y a beaucoup de fric s'écoulant au Tsimshian, même s'il y en a peu qui filtre du sommet de la société vers le bas. Les corpos investissent beaucoup d'argent dans leurs opérations ici et elles ont toutes des ennemis qui paieront pour des informations, du sabotage ou des extractions.

• Si les opportunités vous intéressent mais que vous ne voulez pas mettre le pied au Tsimshian, il y a quelques corpos qui ont des communautés offshore d'exploitation minière sous-marine pleinement opérationnelles. Yamatetsu a construit un immense complexe sous-marin, Knox City, pour l'exploitation minière des eaux de l'île du Prince de Galles, à l'ouest de Ketchikan. Proteus est représenté par le Consortium Minier Hecate, une plate-forme mobile qui prospecte assidûment la faille d'Hécate à la recherche de dépôts minéraux rentables.

• Riptide

PETIT TOUR D'HORIZON

Le Tsimshian est une nation de montagnes, avec des colonies abritées dans les vallées ou dispersées sur les îles avoisnantes. De nombreux habitants sont nés, ont grandi et sont



morts sans quitter leur petite ville. Mais ne désespérez pas, il y a quelques endroits intéressants pour les shadowrunners.

Prince George

Autrefois la plus grande ville du Tsimshian, Prince George n'a pas profité du même boum de la construction corporatiste que les autres villes. C'est la ville la plus diversifiée ethniquement de la nation et celle qui connaît la plus grande concentration de Haida. C'est une base importante du HNF et donc les sbires de l'État gardent un œil attentif dessus. Chose inhabituelle, le maire de la ville est un Haida élu, Randall Tslatch. C'est un patriote proclamé et un membre du Parti du Progrès et il est généralement considéré comme un pantin du Chef Jim.

Kitimat

Kitimat est à la fois une enclave corporatiste et la capitale de la nation. La présence de Mitsuhamas domine la ville, les logos de ses filiales décorant des douzaines de tours étincelantes. Le gouvernement de la ville, dirigé par le maire Teil Kliksut, est l'incarnation du pot-de-vin et de la corruption. Il sert le Chef Jim, qui y tient également une cour qui partage la politique servant ses propres intérêts. Les rues de la ville sont fortement patrouillées par une puissante force de police.

- Le HNF sait que s'il augmente son activité ici, les attentats à la bombe et les sabotages feront fuir de nouvelles corpos et mettront la pression sur MCT pour qu'elle parte tant qu'elle est en avance. Attendez-vous à plus d'action dans un avenir proche.

- Kiti Kat

Ketchikan

Ketchikan est une ville d'îles reliées entre elles par un réseau de ponts nouvellement construits, de plusieurs kilomètres de long. La base aéronavale de Ketchikan sur l'île la

plus au sud de la chaîne surpasse la ville par son éclat. Pour le bon prix, le commandant Kim Yeux-Levés ferme les yeux sur la contrebande, étape sur la route Asie-Athabaska-Seattle. Résultat, les rues de Ketchikan sont souvent pleines de criminels, de marins et d'aviateurs chahuteurs qui sont tout sauf immunisés contre les poursuites civiles. Le maire Janice Chinulk du Parti Modéré espère nettoyer sa ville. Elle essaie d'évincer Yeux-Levés et parle de confier la sécurité de la ville à une corpo privée pour mettre de l'ordre. La lutte pour la domination n'en est pas encore arrivée aux mains - si on ne compte pas les incidents courants mais mineurs - mais la situation n'attend que l'étincelle propice.

- Les contrebandiers qui ont un statut de "bons clients" peuvent même utiliser la base militaire elle-même pour faire des arrêts réparations.

- Slipstream

Quesnel

Cette petite bourgade a grandi pour devenir une ville capable de soutenir la réserve militaire toute proche, qui est maintenant le point focal de la défense frontalière du Tsimshian contre le CSS. Si vous voulez jeter un œil sur les plans militaires tsimshians, c'est l'endroit où chercher. Le général Gerald Nikstak est aux commandes, bien que l'agent de liaison de Mitsuhamas, Amanda Kirsch, surveille attentivement les événements et que ses "conseils" soient généralement traités comme des ordres. Quesnel a été en alerte élevée depuis que quelqu'un a laissé un explosif dans la maison du général - il n'était pas à la maison, mais sa femme l'était.

- Certains officiers s'inquiètent du fait que pendant que le général perd du temps à chercher le tueur, les plans de défense et/ou d'invasion plus importants sont ignorés. C'est probablement ce que voulait le tueur.

- Bald Eagle

LES ÉTATS-UNIS CANADIENS ET AMÉRICAINS



Si une nation en Amérique du Nord a reçu une gifle ces dernières années, c'est bien les UCAS, la nation qui ne semble pas pouvoir prendre une pause. Maintenant je sais que vous avez tous ici la larme à l'œil de sympathie, mais ne soyez pas trop tristes. Après tout, la mentalité de siège et la paranoïa aux UCAS créent toutes sortes d'opportunités d'emplois pour les shadowrunners, si vous savez où les chercher. C'est de ça que parle ce dossier, vous dire qui est qui dans ce porteur auto-proclamé de "la flamme de la liberté", où aller et quoi faire quand vous y arrivez. J'ai eu ce qu'il y a de plus frais de la part de nos experts informateurs mais, comme toujours, n'hésitez pas à poster vos aperçus. J'ai choisi de ne pas couvrir Seattle - bien qu'elle fasse partie des UCAS, nous l'avons couverte en détail dans les dossiers de Seattle 2060, alors cherchez les crasses là-bas. On démarre avec les nouvelles venant directement de la tête (pour ainsi dire) de l'État, avec quelques extraits du discours sur l'État de l'Union du président des UCAS, Kyle Haeffner.

• Captain Chaos

Transmis: 14 août 2062 à 18:05:33 (PST)

L'ÉTAT DE L'UNION

Mes chers concitoyens. Ces dernières années, notre nation a été confrontée à de grandes épreuves, de l'assassinat du président Dunkelzahn aux récents bouleversements à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du pays. En dépit de ces menaces pour la paix et la sécurité, notre Union a tenu et en est ressortie plus forte que jamais auparavant. Je suis ici pour dire aux citoyens de notre grande nation que les États-Unis canadiens et américains sont unis et que la réussite sera à nous! [APPLAUDISSEMENTS]

Avant tout, je voudrais remercier les travailleurs braves et infatigables de nos services d'urgences et de soins médicaux pour leur réponse au moment où nous avons besoin d'eux. Grâce à leur aide et à celle de nos alliés corporatistes, nous avons traversé la tempête du changement qu'une soudaine expression de gênes récessifs avait soufflée sur le territoire. [APPLAUDISSEMENTS]

Je voudrais clarifier le conseil du Chirurgien Général et de l'Association Médicale Canadienne-Américaine en vous demandant d'offrir votre respect et votre sympathie aux gens affectés par cette transformation. De plus, je souhaite assurer aux soi-disant "changelins" affectés par ce phénomène que les UCAS tiennent ces mots sacrés pour une vérité, que dans cette nation, tous les hommes sont créés égaux. [APPLAUDISSEMENTS]

À cette fin, mon administration continuera le programme du Système d'Identification commencé pendant mon premier mandat. J'ai le plaisir de vous annoncer que, au jour d'aujourd'hui, plus de 300.000 citoyens probatoires vivant aux UCAS sont devenus citoyens à part entière, avec tous les droits et privilèges et que nous leur souhaitons la bienvenue dans notre Union comme membres productifs de notre société. [APPLAUDISSEMENTS]

HISTOIRE DES UCAS

15 octobre 2030 : Jour de l'Union, lorsque les restes des US et du Canada formèrent les UCAS.

2032 : en réponse aux Euroguerres, les UCAS retirent la majorité de leurs troupes d'Europe.

2034 : les États du sud font sécession des UCAS, formant les CAS. Le traité de Richmond est signé, posant les frontières. À ce point, les UCAS n'ont plus de troupes hors de leurs frontières.

2036 : la Californie fait sécession des UCAS.

2038 : Hawaï fait sécession des UCAS.

2055 : Chicago est pris par des esprits insectes.

2056 : le Congrès des UCAS reconnaît le grand dragon Dunkelzahn en tant que citoyen à part entière des UCAS (faisant de lui le premier dragon à devenir un citoyen des UCAS). Dunkelzahn établit une résidence sur l'île du Prince-Édouard.

Novembre 2056 : le président Thomas Steele et le vice-président James Booth sont largement réélus à leurs fonctions lors de ce qui est appelé "l'élection la plus ennuyeuse du 21^{ème} siècle".

Décembre 2056 : le résultat de l'élection de 2056 est invalidé pour fraude. Le Congrès déclare l'élection nulle et annonce une nouvelle élection avec une courte période de campagne de moins de huit mois.

7 août 2057 : Dunkelzahn est élu président des UCAS avec peu de voix de majorité.

9 août 2057 : le président Dunkelzahn et le vice-président Kyle Haeffner prêtent serment. Cette nuit, en quittant une fête d'inauguration au Watergate Hotel, la limousine du président Dunkelzahn est détruite dans une explosion violente, le président est présumé mort. Une faille dans l'espace astral apparaît au-dessus du site de l'explosion.

10 août 2057 : Kyle Haeffner prête serment en tant que président des UCAS. Deux jours plus tard, il nomme l'interprète et aide de Dunkelzahn, Nadja Daviar, au poste de vice-présidente.

Novembre 2057 : la Fondation Draco ouvre ses quartiers généraux à Washington FDC pour administrer les legs du testament de Dunkelzahn.

Mars 2058 : le gouvernement des UCAS lève partiellement les restrictions sur des zones de Chicago, à la suite d'un nettoyage conduit par Ares Macro-technology des esprits insectes infestant cette ville.

15 octobre 2060 : les préparations pour le Jour de l'Élection sont précédées par la 13^{ème} célébration du Jour de l'Union.

Novembre 2060 : le président Haeffner et la vice-présidente Daviar sont largement réélus à leurs postes.

Janvier 2061 : le président Haeffner prête serment pour son second mandat à son poste. Le battage publicitaire autour du retour de la comète de Halley commence.

24 décembre 2061 : le grand dragon Ghostwalker émerge de la faille de Dunkelzahn à Washington FDC. La vice-présidente Daviar joue un rôle déterminant dans les négociations avec Ghostwalker à la suite de la revendication de celui-ci sur la ZLFR.

Nous avons créé de nouveaux marchés et de nouvelles opportunités pour montrer au monde de quoi sont capables l'industrie et le savoir-faire des UCAS. Notre récent accord commercial avec la Grande Bretagne, le Québec et le Tir Tairngire aideront à ouvrir ces nations aux biens et services produits ici et apporteront de nouveaux emplois et de l'argent frais dans l'économie. Nous avons également encouragé nos alliés corporatistes à travailler avec nous pour prouver que nous sommes une nation de travailleurs, de bâtisseurs et d'hommes à succès. [APPLAUDISSEMENTS]

LES UCAS EN UN COUP D'ŒIL

Population : 172.016.000

Humains : 68 %

Elfes : 11 %

Nains : 6 %

Orks : 7 %

Trolls : 7 %

Autres : 1 %

Revenu par habitant : 28.000 \$

Sans-SIN estimés : 30 %

Population sous le seuil de pauvreté : 26 %

Affiliation corporative : 51 %

Éducation :

Moins de douze ans : 17 %

BEPC : 55 %

Baccalauréat : 20 %

Doctorat : 8 %

Principales langues parlées :

Anglais : 91 %

Monnaie : dollar UCAS (nuyen également accepté)

Taux de Change : 1 \$ = 0,25¥

Couverture DocWagon : 80 %

Temps de réponse garanti : 15 minutes

Couverture CrashCart : Toronto uniquement

Temps de réponse garanti : 5 minutes

Couverture DocWagon : Boston et New York uniquement

Temps de réponse garanti : 10 minutes

Notre sécurité nationale reste forte. L'engagement est en hausse dans nos forces armées qui restent les meilleures et les mieux équipées au monde, prêtes à traiter en un instant toute menace à l'encontre de notre paix. [APPLAUDISSEMENTS]

Notre paix intérieure étant assurée, il est de notre devoir de tendre la main de l'amitié à d'autres nations, d'aider nos alliés dans ces temps difficiles. J'ai déjà parlé avec le premier ministre Kazama et l'empereur Yasuhito du Japon de la manière dont nous pourrions participer aux efforts de secours et de reconstruction qu'imposent les désastres qui ont ravagé cette nation. La vice-présidente Daviar prête son assistance au dragon Ghostwalker dans la négociation d'un accord à Denver et nous sommes préparés à offrir notre assistance à la Californie et aux Nations des Américains d'Origine pour aider à assurer la paix et la compréhension dans toute l'Amérique du Nord. [APPLAUDISSEMENTS]

Le rêve de notre nation n'a jamais péri. Il a survécu à la guerre aux fléaux et aux changements du monde que nos Pères Fondateurs n'auraient jamais pu prévoir. Maintenant, il est temps pour nous de prendre exemple sur l'esprit de notre époque. Maintenant, il est temps pour nous de nous éveiller et de faire du rêve de notre nation une réalité. Merci et bonne nuit. [TONNERRE D'APPLAUDISSEMENTS]

• Inutile de dire que les choses ne sont pas aussi fantastiques dans les UCAS que Heff voudrait qu'elles soient. La Côte Est est toujours l'étendue urbaine la plus grande, la plus sale et la plus dangereuse au monde. Chicago est toujours un petit bout d'enfer complet. La violence raciale est en hausse et il y a tellement de trucs bizarres qui se passent qu'on ne sait plus où



Djurđjević

donner de la tête. Cependant, en comparaison, les UCAS s'en sont sortis en plutôt bon état. La question est : que vont-ils faire maintenant ?

• Holly

• La cote de popularité de Haeffner est énorme ces jours-ci, grâce à son image de chef calme et confiant en temps de crise. Les experts disent qu'il a tout pour se faire réélire sans problème pendant quelques années encore, à condition qu'il ne foire pas trop de choses d'ici là. On est peut-être en train de regarder le premier prés^s des UCAS à trois mandats, les enfants.

• Bowler

• Peut-être même plus longtemps que ça, mec. On raconte un peu partout que Haeffner prévoit de tenir à son poste aussi longtemps qu'il pourra s'y accrocher avant de passer les rênes en douceur à Daviar. À condition que leurs ennemis politiques ne les abattent pas, ils ont les qualités d'une vraie dynastie qui peut diriger le futur des UCAS pendant des décennies. Vous pouvez parier que c'est quelque chose que les partis politiques établis à DeeCee veulent éviter presque à tout prix.

• DC Insider

• Notez qu'un pourcentage significatif (peut-être aussi élevé que 5%) des nouveaux SIN, que le gouvernement des UCAS accorde, finit sur le marché noir. Il y a un biz en explosion dans la fausse ID et les "personnes virtuelles" aux UCAS qui rendent les choses plus faciles pour les runners qui cherchent à y faire des affaires. Ça veut dire que les ombres des UCAS sont en train de s'ouvrir comme jamais auparavant et nous souhaitent pratiquement la bienvenue.

• Prime Runner

• En fait, ça me rappelle quelque chose qu'un pote m'a dit. Il a grandi à Seattle avant de venir aux UCAS à proprement parler et il disait toujours à quel point Seattle était vraiment une ville du bout du monde. Que c'était une sorte de "île frontière" depuis longtemps parce qu'elle est trop isolée du reste des UCAS. Vous avez toujours entendu dire à quel point Seattle était fantastique et étrange, au milieu du territoire des Amérindiens juste à côté d'Elfland. Quand j'ai déménagé de Boston pour Seattle la première fois, j'ai pu voir ce que ça voulait dire. Le plexe était certainement à la pointe des tendances sociales, de la mode, de la musique, des âneries comme ça, un vrai melting pot pour toutes sortes de gens. Depuis 57, les UCAS entiers sont de plus en plus devenus comme Seattle : plus sauvages, plus ouverts, avec plus de métahumains visibles (et même des non-humains) et plus d'acceptation de la magie et des Éveillés. C'est comme s'ils laissaient s'en aller le 20^{ème} siècle et entraient dans le 21^{ème}. Ça sera intéressant de voir ce que ça signifie, pour les UCAS et le reste du monde.

• Talon

UNE TERRE DE LIBERTÉ POUR DES HOMMES COURAGEUX

par Prof

Il ne fait pas de doute que les UCAS sont sur une pente ascendante, en dépit des (ou peut-être grâce aux) récents événements. Voici une introduction rapide pour ceux d'entre vous qui viennent d'autres nations ou qui n'ont pas reçu les bases de l'éducation civique (ou qui n'ont pas fait l'effort d'écouter à l'époque). Bienvenue aux États-Unis canadiens et américains, j'espère que vous vivrez pour profiter de votre séjour.

LE GOUVERNEMENT DES UCAS

Nous, le peuple des États-Unis d'Amérique et du Dominion du Canada, afin de former une union plus parfaite, d'établir la justice, de restaurer l'ordre public, de pourvoir à une défense commune, de promouvoir le bien-être général et de procurer les bienfaits de la liberté et de la sécurité à nous-mêmes et à la postérité, en dépit de tous les ennemis de l'extérieur et de l'intérieur et par le travail de nos deux nations, nous créons et établissons cette Constitution des États-Unis canadiens et américains.

C'est le préambule de la Constitution des UCAS, le docu-

ment qui a fait de la nation une réalité et qui le gouverne encore. Il est né des restes meurtris de deux nations autrefois grandes, mises à bas par une combinaison de magie amérindienne et d'exploitation corporatiste. Il n'est pas étonnant que la Constitution et le gouvernement des UCAS diffèrent de façon importante de ceux que ces nations avaient avant.

La Constitution des UCAS est basée sur la Constitution des États-Unis d'Amérique.

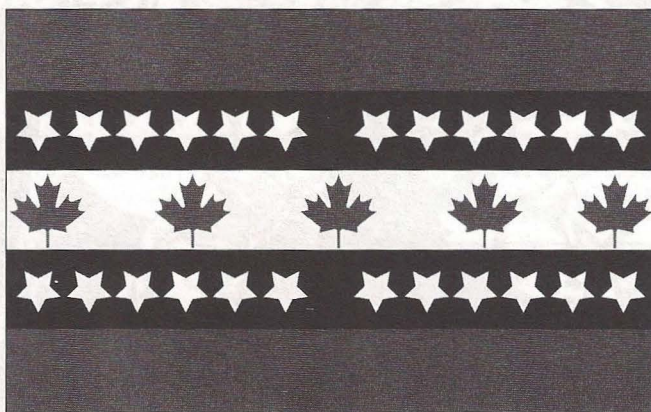
La plupart des derniers amendements de la Constitution US furent incorporés dans le document originel des UCAS, avec une Charte de Droits similaire à la Constitution US. La Constitution des UCAS détermine l'organisation et la fonction du gouvernement fédéral des UCAS.

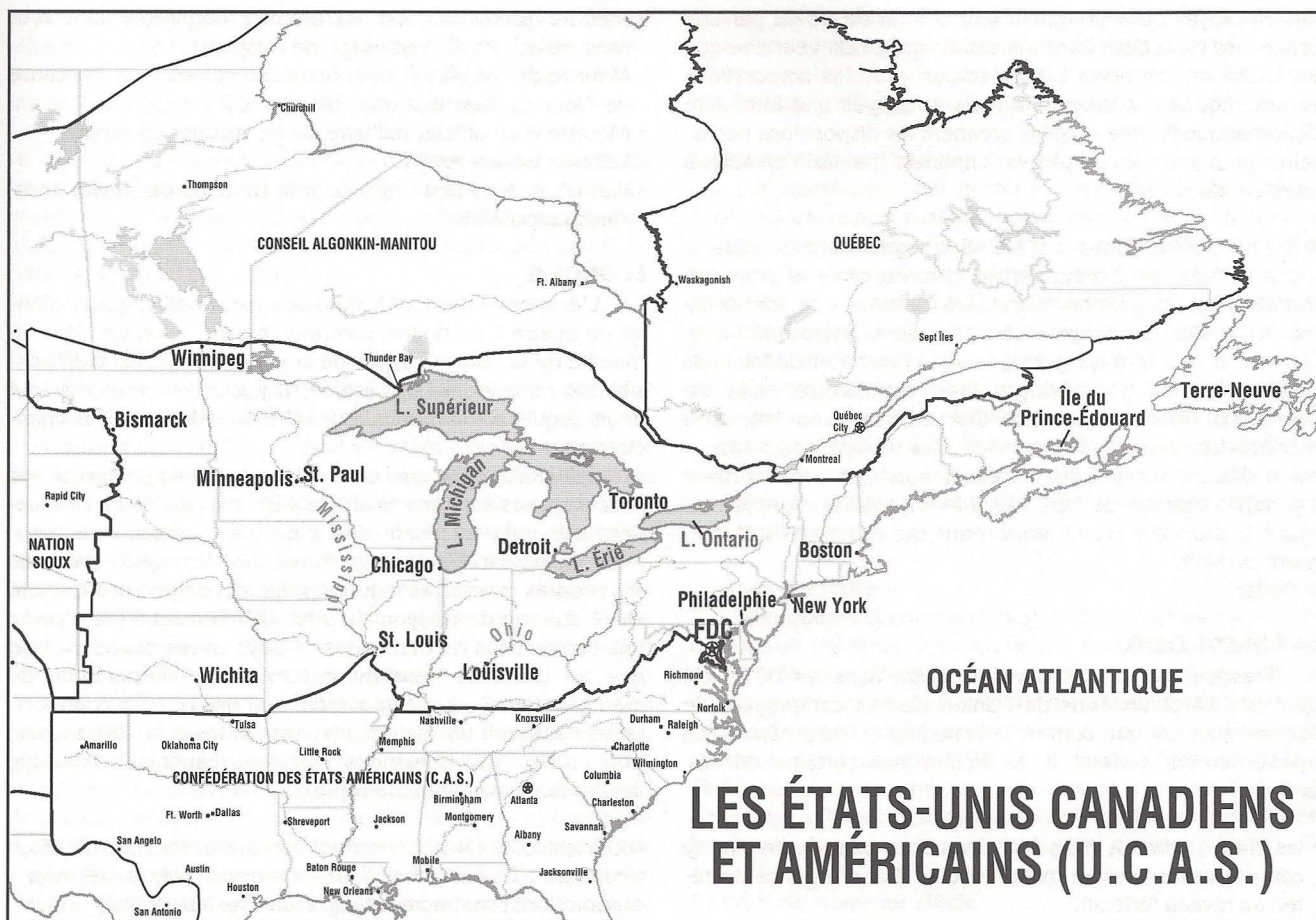
Le président et le vice-président sont élus pour des mandats de quatre ans par un scrutin à majorité simple du suffrage universel (les UCAS n'ont pas de collège électoral). Il n'y a aucune limite au nombre de mandats qu'un président peut servir.

• Le vote dans les UCAS, comme dans la plupart des pays du premier monde, est géré électroniquement via la Matrice (le soi-disant système de "vote à distance"). À l'origine présenté comme l'expression ultime de la démocratie, le système de vote à distance a été remis en question de nombreuses fois depuis 30 ans environ, le plus récemment lors de l'élection de 56, où les résultats se sont avérés avoir été truqués, ce qui provoqua la nouvelle élection au cours de laquelle Dunkelzahn est devenu président. Depuis, le gouvernement fédéral est supposé avoir ajouté des sécurités et des procédures de vérification pour s'assurer que le scrutin reste impartial.

• Brother Data

• Bien sûr, il y a plein d'autres partis pris dans le système électoral des UCAS, le moindre d'entre eux n'étant pas qu'il est





nécessaire d'avoir un SIN pour voter. Les votes peuvent également être "achetés" par une intelligente publicité politique ou carrément par manipulation, comme les messages subliminaux attachés à la campagne simsenne de ré-élection du sénateur Hammond, ou l'utilisation de "voix de morts", des votes enregistrés avec des SIN désactivés. Vous pouvez être sûrs que de nouvelles sécurités ne seront efficaces que le temps que quelqu'un trouve un moyen de les contourner.

• TomTom

La législature des UCAS est constituée d'un sénat et d'une chambre des représentants un peu comme les anciens États-Unis. Chaque État de l'Union (Seattle y compris) élit deux sénateurs pour servir des mandats de six ans. Les représentants servent quatre ans et sont choisis par circonscriptions d'approximativement 500.000 citoyens (redistribuées tous les 10 ans d'après le recensement national et régulièrement remaniées pour satisfaire les besoins du gouvernement). Il n'y a pas de limite au nombre de mandats qu'un sénateur ou qu'un représentant peut servir.

La partie judiciaire des UCAS est virtuellement identique en structure à l'ancienne Cour Suprême des US et les décisions de la Cour Suprême des US sont considérées comme des précédents dans la loi des UCAS. Les juges de la Cour Suprême sont nommés par le président et approuvés par le Congrès. Ils servent à vie ou jusqu'à ce qu'ils choisissent de se retirer (et avec la médecine moderne, ces mandats n'arrêtent de devenir de plus en plus longs).

La Constitution des UCAS permet au gouvernement fédéral de suspendre tous les droits civils en temps de guerre,

d'insurrection, ou d'urgence nationale (telle que déterminée par les pouvoirs exécutifs et législatifs). Dans le cours de l'histoire de la nation, certaines régions (comme Chicago) ont été en "état d'urgence" pendant des années d'affilée.

• Cela veut exactement dire ce que vous pensez que ça veut dire, les gars. Le gouvernement des UCAS peut suspendre les droits civils et légaux de quiconque quasiment à volonté et il s'est avéré avoir la volonté de le faire quand le besoin s'est fait sentir. La nation prend sa sécurité très au sérieux et les traîtres et les terroristes potentiels sont souvent simplement alignés et abattus. Devinez dans quelle catégorie les shadowrunners ont tendance à tomber ?

• Legal Eagle

Selon la Constitution des UCAS, la Charte des Droits s'applique à tous les citoyens de la nation. Un citoyen est défini comme quelqu'un ayant un Numéro d'Identification dans le Système ou SIN. Ceux qui n'ont pas de SIN sont des "citoyens en probation", avec des droits très limités. Les citoyens en probation ne peuvent pas voter, ne peuvent pas faire partie d'un jury de tribunal et n'ont accès à aucun programme du gouvernement d'aucune sorte (entre autres choses). Les êtres pensants autres que *Homo Sapiens* n'ont droit qu'à la citoyenneté probatoire et ne peuvent voir s'accorder la citoyenneté pleine et entière que par un acte du Congrès.

La Constitution des UCAS reconnaît également la "loi contractuelle", en particulier dans le domaine des contrats de travail entre les corporations et leurs employés. Elle reconnaît le droit d'un corporatiste à mener des actions en justice contre

des employés qui enfreignent leur contrat de travail par une procédure via la Cour Corporatiste. En gros, cela veut dire que les UCAS ont un accord d'extradition avec les corporations extraterritoriales, accordant à leurs employés une immunité diplomatique limitée et qu'ils prennent les dispositions nécessaires pour livrer les employés "criminels" (en clair, en fuite) à leurs employeurs.

• La loi contractuelle des UCAS a également complètement sécurisé le mariage et le divorce dans le pays. Le mariage est simplement considéré comme une forme de contrat, qu'on peut signer et résilier de la même manière. Cela veut dire que les gens peuvent librement définir leurs propres termes de mariage, bien qu'il existe plein de contrats standards disponibles. Cela a discrètement rendu le mariage unisexe et entre partenaires multiples techniquement légaux. Les groupes conservateurs sont constamment en train d'essayer de faire revoir la loi, mais ils n'ont jamais réussi à proposer un amendement qui remporte suffisamment de voix.

• Deiter

LA LOI ET L'ORDRE

Presque tout le maintien de l'ordre dans les UCAS est géré par les divers États de l'Union via des compagnies de sécurité sous contrat, comme la Lone Star et Knight Errant. Le gouvernement fédéral a juridiction sur certains crimes, comme :

- les crimes commis dans les zones sous contrôle fédéral (y compris celles sous loi martiale ou en état d'urgence décrétée au niveau fédéral).
- les crimes impliquant une conspiration inter-État ou le vol à travers les limites d'État ou la juridiction de multiples fournisseurs de sécurité.
- le kidnapping
- le terrorisme
- les crimes matriciels
- les crimes impliquant des nationalités étrangères (y compris les employés de corporations extraterritoriales)
- les crimes violant les actes du Congrès

Le département de Justice des UCAS coordonne les efforts de maintien de l'ordre fédéral. Sa principale agence de maintien de l'ordre est le Bureau Fédéral d'Investigation (FBI), avec le Service Secret et les UCAS Marshals. Les dernières années ont vu une recrudescence du budget et de l'entraînement, et du FBI et du Service Secret.

• Une grosse partie a été investie dans l'ajout de davantage de personnel Éveillés dans leurs rangs et dans la fourniture de cyber et de bioware top niveau au reste. Les magiciens du FBI sont réputés pour être particulièrement bien entraînés et compétents en magie légale.

• Dominic

Un autre domaine pour lequel les autorités des UCAS ont un intérêt particulier est le transport et la vente de matériel contrôlé (en d'autres termes, la contrebande). La chasse aux contrebandiers est le travail du FBI. Les Fédéraux prennent la contrebande plutôt au sérieux, bien que à quel point dépende de l'objet et du lieu de la contrebande.

Les UCAS maintiennent la peine de mort pour certains crimes, lesquels sont :

- Meurtre prémédité, ou au premier degré (incluant tout meurtre accompli avec usage de magie)
- Meurtre de sang-froid (tout homicide commis dans le cadre de l'accomplissement d'un crime)
- Meurtre d'un officier militaire ou de sécurité en service
- Trahison envers les UCAS
- Viol ou enlèvement impliquant la mort ou de graves blessures corporelles.

ÉCONOMIE

L'économie des UCAS est basée sur le dollar, qui s'échange de quatre à six dollars contre un nuyen, selon les aléas du marché de la bourse, le jour de la semaine et, c'est bien possible, le mouvement des étoiles. Il y a un commerce animé (mais risqué) sur la monnaie des UCAS sur les marchés financiers mondiaux.

Les UCAS sont une des nations technologiquement les plus avancées sur Terre, avec de vastes capacités de production, mais elle est relativement pauvre en ressources naturelles. Le pays a depuis longtemps épuisé la majeure partie de ses propres ressources naturelles. Le recyclage a presque été élevé au rang de religion dans les UCAS, mais il fait à peine une brèche dans les demandes du pays en ressources, si bien que les UCAS se reposent fortement sur l'importation de matières premières. Le gouvernement des UCAS a continuellement assoupli les réglementations sur les centrales à fusion pour traiter les demandes quasi-permanentes d'énergie venant des principaux métroplexes.

• Les restrictions environnementales laxistes font des UCAS un refuge pour certains des pires pollueurs au monde. Les mégacorporations sont heureuses de situer des installations dans les UCAS pour en profiter pour déverser des tonnes de déchets dangereux dans l'air et dans l'eau. C'est pas une surprise que tant d'étendues dans les métroplexes de la nation soient empoisonnées et soient lentement en train de mourir, que le cancer, les tares de naissance et autres désordres liés à des toxines soient en hausse. La réputation des UCAS d'endroit plutôt non-Éveillé est due en partie au fait que les Éveillés ne peuvent pas supporter de vivre ici.

• Jesse

LE DISTRICT FÉDÉRAL DE COLUMBIA

par DC Insider

Washington, le District Fédéral de Columbia, alias la conurbation de DeeCee, est le siège du gouvernement des UCAS et le centre de la plupart des arrangements pas jolis de la nation. La vie politique aux UCAS est un vrai panier de crabes et les politiciens des UCAS sont fiers de leur capacité à atteindre le sommet, quel qu'en soit le prix. Dernièrement les requins de la politique ont trouvé la chasse plutôt maigre, ce qui signifie qu'une frénésie boulimique pourrait se déclencher à tout moment.

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas la région, DeeCee renferme une conurbation dans et autour du Maryland et de la Virginie du Nord aux UCAS. Elle est centrée sur la rivière du Potomac, où le cœur de la conurbation est la capitale elle-même. La Virginie du Nord fut cédée aux UCAS lors du traité de Richmond, qui a tracé la frontière avec les États Américains confédérés. Naturellement les UCAS n'étaient pas fous de joie à l'idée d'avoir leur capitale à un jet de pierre d'une puissance étrangère potentiellement hostile, donc le traité a créé une "zone tampon" en scindant la Virginie en

deux États. La Virginie du Nord a rejoint l'Union et la Virginie elle-même est restée avec les CAS. Il y a eu de timides velléités des CAS pour "reprendre" la Virginie du Nord de temps à autre, mais rien n'est jamais venu de chez eux.

● Atlanta utilise la Virginie du Nord comme cause célèbre de temps à autre juste pour titiller les UCAS et il y a eu quelques incidents de terrorisme (que les Fédés des UCAS ont étouffés, à fond). À part ça, Insider a raison, la Virginie du Nord n'est vraiment pas un problème.

● FedPol

LE JEU POLITIQUE

On dit qu'il n'y a qu'un jeu de joué à DeeCee et que c'est le jeu de la politique. Il est devenu plus intéressant que jamais ces jours-ci parce qu'on ne peut vraiment pas dire qui en sont les acteurs sans des petites fiches. La plus grande différence entre la politique des UCAS et le jeu tel qu'il était pratiqué dans les anciens US d'Amérique est le nombre d'acteurs. Avant la Guerre de la Danse Fantôme et l'Union, deux partis politiques avaient étroitement verrouillé les choses: les démocrates et les républicains. Il y avait quelques partis "marginaux" mais ils ne constituaient pas une troisième faction même si on les mettait tous bout à bout.

De nos jours, il n'y a pas moins de six partis politiques significatifs, ainsi que quelques douzaines de petits partis, souvent alliés avec les grands ou simplement "marginaux" pour ceux qui cherchent une carte de membre en échange de leur voix. Ironiquement, aucun de ces partis ne peut revendiquer d'être le chef de meute à DeeCee. L'éclatement de l'ancien système bi-partiste n'a laissé personne aux commandes du Congrès; les alliances changent avec le vent selon la question qui est sur la table. Pire encore, le président Dunkelzahn a choisi de faire campagne comme indépendant et l'actuel président Haeffner tient ses distances avec tous les partis établis, ne se réclamant d'aucun d'entre eux. Il utilise son statut "d'outsider" pour bien montrer qu'il n'est pas empêtré dans la même mélasse politique que les pachas du Capitole Hill (même s'il s'y vautre en fait jusqu'à sa calvitie naissante).

● Il y a en fait une faction grandissante d'électeurs indépendants se ralliant autour du président Haeffner dans ce que certains agités appellent "le Parti Draco", en référence au défunt président Dunkelzahn et à la Fondation Draco (qui est dirigée par la VP Daviar et considérée comme alliée avec l'administration actuelle). Il reste à voir à quel point ce mouvement grandira et combien de gens il éloignera des partis actuels.

● Cam

Tout cela veut dire que les politiciens à DeeCee sont affaiblis et toujours à l'affût d'opportunités pour prendre de l'avance, de préférence en escaladant les cadavres de leurs concurrents. Qui sont les grands acteurs? Merci de poser la question.

Le Parti archiconservateur

Certains ne savent tout simplement pas s'arrêter. Ainsi sont les archiconservateurs. Ils sont dévoués à des choses comme les "valeurs traditionnelles" et le bon vieux temps où on ne laissait pas les gens différents de soi venir jusqu'à la porte d'à côté sans leur jeter une croix enflammée en signe de bienvenue. Au mieux ils sont fiscalement et socialement conservateurs, au pire, la bave aux lèvres, ce sont des fanatiques religieux liés avec des groupes comme l'Human Nation et le Policlub Humanis. Ils aimeraient voir un retour des

années 50 (pas les années 2050 - les années 1950) et d'une jolie nation homogène, blanche, chrétienne, humaine, dominée par les hommes. Ils ne sont pas gros mais ont beaucoup d'influence et d'argent qu'ils sont disposés à utiliser.

Le Parti démocratique

Les démocrates ont perdu pas mal de terrain dans les quelques décennies passées. Ils ont essayé de le regagner en embrassant certaines des factions les plus radicales et libérales, particulièrement le Parti vert, qu'ils ont pour ainsi dire absorbé il y a des années. Les démocrates ont toujours tendance à soutenir des programmes sociaux, un gouvernement actif et le fait de mettre de l'argent dans les problèmes jusqu'à ce qu'ils disparaissent (ou du moins jusqu'à ce que les médias n'en parlent plus). Ils soutiennent également des choses comme les initiatives écologistes (tant qu'elles ne sont pas trop radicales ni trop contraignantes) et les droits des métahumains. Ils ont récemment défendu le traitement égal pour les transformés.

Le Parti libertaire

Bien que les libertaires aient gagné des membres et même du pouvoir politique (il y a un certain nombre de sénateurs et de représentants libertaires), ils n'ont toujours aucune influence significative parce que les parts du gâteau politique ne cessent de devenir plus petites. Ils sont autant anti-gouvernementaux qu'un parti peut l'être et ils veulent limiter la taille et l'influence du gouvernement. Une bonne partie de leurs soutiens vient d'intérêts corporatistes qui voudraient aussi limiter le pouvoir du gouvernement, mais pour d'autres raisons.

Le Parti du nouveau siècle

Le Parti du nouveau siècle rivalise avec le Parti démocratique pour le titre de parti "granola" (celui avec le plus de fruits, de noisettes et de flocons). C'est aussi le plus jeune des partis importants, ayant démarré il y a moins de dix ans quand certains technocrates et de démocrates mécontents se sont joints à des groupes marginaux. Une des influences motrices du Parti du nouveau siècle est le groupe des Illuminés de la Nouvelle Aube (IOND: Illuminates of the New Dawn), un groupe initiatique hermétique basé à DeeCee. La deux fois candidate présidentielle Rozilyn Hernandez reste la porte-parole et la visionnaire du parti.

Le Parti républicain

Les républicains se sont quelque peu adoucis depuis que nombre de leurs éléments les plus fanatiques et les plus zélés sont passés à l'ennemi pour former le Parti archiconservateur. Le gros des républicains prône la responsabilité fiscale et se prosterne devant les intérêts corporatistes, bien qu'ils aiment aussi se la jouer "Réunifions l'Amérique du Nord!" devant le drapeau pour voir qui se met au garde-à-vous. Les pontes du parti ne demanderaient pas mieux que de voir les UCAS reprendre tout le territoire des États-Unis et du Canada perdu ces cinquante dernières années et remettre à leur place des "parvenus" comme les NAO, les CAS et ces elfes arrogants. La Californie est une de leur cause favorite, en particulier depuis qu'il semble que d'autres nations ont commencé à se partager l'État libre.

Le Parti technocratique

Les technocrates ont démarré avec une vision et se sont égarés sur son chemin peu après être devenu un parti reconnu. Leur programme se concentre traditionnellement sur le

“progrès” généralement par l’innovation technologique et la manœuvre sociale. Plus souvent que le contraire, il s’est agi d’une politique à peine déguisée de soutien corporatiste, suggérant que les mégacorporations aideraient à améliorer le monde si seulement on leur donnait tout ce qu’elles voulaient. Sans surprise, le Parti Technocratique attire de nombreux managers et cadres supérieurs corporatistes et obtient de généreuses donations du secteur corporatiste.

LES OMBRES DE FDC

Donc, qu’est-ce qu’il y a à faire pour un shadowrunner à DeeCee ? Plein de choses, comme vous vous en seriez douté. Le gros des affaires à FDC n’est pas corporatiste (du moins, pas directement), il est politique. La monnaie qui a le plus de valeur par ici est l’information. Tout le monde espionne tout le monde, essayant de déterrer les crasses pouvant servir de levier pour s’élever à une meilleure position. Les partis politiques s’espionnent les uns les autres. Les politiciens importants essaient de se faire chanter et de se ruiner les uns les autres. Tout le monde veut son morceau du président et de la vice-présidente (qui se sont jusqu’ici avérés avoir une réputation à l’épreuve des balles). Puis il y a les ambassadeurs étrangers collectant des renseignements pour leur pays. Il y a les corpos veillant à ce que ce soit leurs intérêts qui sont entendus au Capitot Hill et les familles du crime organisé qui maintiennent les Fédéraux à l’écart de leurs affaires en échange d’une part de l’action, ou qui détiennent simplement quelque vidéo compromettante.

En fait, le plus dur dans le fait de courir les ombres à DeeCee est de tenir le compte de tout ça et de savoir qui veut bien payer pour quoi. Je connais plus de quelques runners qui prennent l’initiative de glaner des données pour leur propre compte, en espérant les vendre au plus offrant. Bien sûr, la sécurité à DeeCee est à des niveaux ultra-paranoïaques, simplement parce que tout le monde a quelque chose à cacher.

- D’autres biz que vous verrez dans et autour de DeeCee incluent la contrebande (qui vient en général de Virginie du Nord) et divers boulots ciblés comme les extractions, l’enlèvement et à l’occasion l’assassinat. Bien que rares, ces boulots sont payés à des tarifs très élevés.

- Prime Runner

LES BONNES ADRESSES

Il y a plein d’endroits à voir et où être vu à DeeCee, bien trop pour parler de tous ici. Il y a également plein de choses à voir et à faire si vous êtes intéressé par l’histoire ou les panoramas. En supposant que vous soyez dans le plexe pour vous faire du fric, cependant, il y a quelques endroits que vous voudrez vraiment garder à l’esprit.

En premier, il y a les divers bureaux du gouvernement. Mon conseil, restez à l’écart tant qu’on ne vous paie pas un paquet de fric. Le Service Secret et le FBI prennent la protection de lieux comme le Capitot Hill et la Maison Blanche très au sérieux et ils tirent d’abord et étudient les corps après. La sécurité est de niveau ultra-top ; Si votre cible est politique, ne l’embêtez pas au travail.

La Grande Loge des Illuminés de la Nouvelle Aube est située à DeeCee, à Foggy Bottom non loin de l’université de Georgetown. Foyer de l’ordre magique peut-être le plus puissant des UCAS (et peut-être du monde), des rumeurs circulent constamment à propos des trucs magiques qui se passent ici.

La Fondation Draco a aussi ses quartiers généraux à DeeCee, dans un immeuble de bureaux d’allure modeste. Ne vous

laissez pas bernier par les apparences, sa sécurité est à la pointe et il y a peut-être plus de gadgets magiques là-dedans que chez les IOND. Je connais plein de gens à DeeCee qui paieraient gros pour un coup d’œil à l’intérieur.

Près de l’hôtel Watergate se trouve le bunker sécurisé construit autour de ce qui est appelé la faille de Dunkelzahn (ou simplement la faille), une sorte de trou dans l’espace astral qui est apparu quand la limousine du Premier Léopard explosa là. Depuis que Ghostwalker a fait son apparition, les mages du gouvernement ont étudié la faille jour et nuit. Qu’ont-ils découvert ? Vous n’êtes pas les seuls à vouloir le savoir.

LE CORRIDOR NORD-EST

par Talon

Ce qu’ils appellent le Corridor Nord-Est, ou l’axe Métroplexe Nord-Est, constitue le cœur des ressources technologiques et financières des UCAS. C’est aussi la région la plus anciennement et la plus densément peuplée des UCAS, en gros une conurbation géante qui s’étend de Boston jusqu’à Philadelphie, ce qui veut dire qu’elle a une grande influence sur la politique de la nation. Bref, le Nord-Est est le lieu où ça se passe aux UCAS, en particulier si vous êtes un shadowrunner.

BOSTON

Ah, Boston. Que puis-je dire de ma ville ? Eh bien, elle est aussi pourrie que le reste des UCAS, si ce n’est plus.

Boston est le centre de l’industrie high-tech des UCAS, en particulier de trucs de pointe comme le cyberware, la technologie biotech et matricielle. Il y a plus de corpos high-tech au kilomètre carré à Boston que n’importe où ailleurs aux UCAS et la concurrence est rude pour mettre les tous derniers et les meilleurs gadgets sur le marché plus vite que le voisin. C’est aussi là que beaucoup de corpos sont en compétition pour avoir les talents sortant d’écoles comme le MIT&T. Vous pouvez trouver plein de travail dans l’extraction, le vol de données et d’autres affaires impliquant la R&D corpo.

Boston est également le siège du Marché d’Echange de la Côte Est (ECSE : East Coast Stock Exchange), le marché financier principal des UCAS. Cela signifie des gigapulses de données de valeur, de délits d’initiés, de manipulations de capital et de tentatives pour recréer le Rachat en une Nanoseconde d’Ares Macrotech par Damien Knight. Le ECSE lui-même a la meilleure sécurité que d’énormes quantités d’argent peuvent acheter, mais il y a suffisamment de courtiers et d’autres costards travaillant dans le plexe pour fournir aux runners des milliers de cibles de choix.

Puis vous avez les écoles comme le MIT&T, qui est à la pointe de la technologie et de la thaumaturgie (c’est que veut dire le “T” après tout). La sécurité y a été renforcée après un incident récent impliquant la disparition de certains matériaux du Département Thaumaturgie, des matériaux prêtés par l’Institut Dunkelzahn. Le DIMR, ou Institut Dunkelzahn de Recherche Magique, est l’autre gros poisson des cercles magiques du plexe, sponsorisé par le testament de Big D pour faire de la recherche magique pure et rendre jalouses de plus d’une division R&D corpo.

- Le reste de la communauté d’Éveillés de la région de Boston est concentré à Salem, dans la périphérie nord du plexe. La région a une grosse population néo-païenne et sorcière et la réputation de fournir une formation dans l’Art plus “holistique” que des écoles comme le MIT&T.

- Wanda



Boston a plutôt bien traversé l'épreuve du passage de la comète, tout bien considéré, avec Knight Errant pour étouffer quelques émeutes associées à la GRIME et s'occuper de quelques zombies apparaissant ici et là. Bien que les rues soient un peu plus étranges et tout le monde un poil plus paranoïaque, la vie continue dans le Hub.

❖ Talon oublie de mentionner est qu'une personnalité majeure des ombres de Boston, une arrangeuse appelée "Mama", a récemment disparu et laissé derrière elle un vide dans le pouvoir. Il semble qu'il y ait la place pour pas mal de promotion pour des types des ombres ambitieux dans la région. Je soupçonne que la concurrence sera rude.

❖ Nightside

NEW YORK

New York n'est plus vraiment ce qu'elle était, mais la Pomme Pourrie est toujours le terrain de jeu des mégacorpos. Ça veut dire que c'est un lieu où un shadowrunner peut toujours trouver du travail, à condition de n'être pas trop délicat sur le genre de travail.

New York n'a jamais vraiment récupéré du coup de poing au ventre qu'elle a pris en 2005 quand un tremblement de terre a nivelé l'essentiel des lieux, créant une des zones sinistrées les plus grandes de l'histoire. Le gouvernement US a fini par obtenir beaucoup d'aide des mégacorpos dans la reconstruction de New York City et plus les corpos reconstruisaient, plus elles prenaient le contrôle. Avec les US distraits par de petites choses comme l'Éveil, la Guerre de la Danse Fantôme et la dissolution du pays et la formation des UCAS, les corpos ont acheté New York City morceau par morceau jusqu'à ce qu'elles la possèdent entièrement. Le gouvernement des

UCAS ne pouvait d'ailleurs rien y faire. New York était et est une ville corporatiste, détenue et dirigée par les corporations.

Les corpos ont reconstruit Manhattan plus haute, plus forte et plus affreuse que jamais, avec d'énormes gratte-ciels et arcologies masquant le soleil, reliés par d'étroits canyons de ferrobéton. Elles ont aussi renforcé la sécurité, car elles ne voulaient pas que quiconque mette le bazar dans leur nouveau tas de sable. En plus du SIN exigé de tous les citoyens des UCAS, quiconque entrant ou sortant de Manhattan a besoin d'une carte-passe spéciale délivrée par le métroplex et chargée de données personnelles. Les cartes existent en une variété de code couleurs, selon que vous êtes résident, travailleur, visiteur etc. Il y a même des cartes noires spéciales pour les criminels reconnus et les ex-escrocs (juste pour qu'ils sachent qui sont les "mauvais éléments"). Les cartes sont contre-vérifiées par une banque de données centrale au moment d'entrer et de sortir, quand vous achetez quelque chose, quand vous voulez vous rendre dans un des quartiers plus sélectifs du plexe ou quand un flic vous demande votre passe. Il va de soi que, les faux passes sont un gros (et coûteux) biz dans la Grosse Pomme.

❖ Un business vital. Ne faites pas l'erreur de penser que vous pouvez vous glisser à NYC et vous balader sans un passe. Si vous pensez qu'être sans SIN est une mauvaise chose, ne pas avoir de passe non seulement vous marque automatiquement comme un criminel à NYC, mais en gros cela donne le droit aux flics de disposer de vous comme bon leur semble, car techniquement vous n'existez pas. C'est comme si la ville entière était une zone-zéro. Si vous n'en faites pas partie, alors vous êtes de la viande froide.

❖ Eddy



Bien que la ville ait toujours un maire et un conseil municipal, les véritables personnes en charge du pouvoir sont les membres du Manhattan Inc. Consortium, une compagnie de holding détenue par diverses mégacorporations. Le consortium reste discret sur le nombre exact de ses membres pour des raisons de sécurité, mais quasiment chaque grosse corporation est soupçonnée d'en être membre. Tout ce qui est de notoriété publique, c'est qu'il y a treize sièges et qu'une corporation peut être expulsée par scrutin unanime des douze autres. C'est arrivé au moins deux fois jusqu'ici, une fois avec Mitsuhamia et plus récemment avec Fuchi (remplacée par Novatech).

• Les luttes pour des sièges au consortium sont généralement moches, mais heureusement n'arrivent pas trop souvent. J'ai entendu dire que MCT est toujours à l'affût d'un moyen de reprendre son siège et que Renraku en vise un, également. On raconte aussi que Aztechnology pourrait être éjectée, mais je n'ai encore aucune confirmation.

• Gopher

Les ombres de New York sont longues et profondes et avec tant de mégacorporations entassées en un même endroit, il y a assez de travail pour tout le monde. L'actualité récente inclut des conflits en cours entre Renraku et Novatech à propos d'anciennes ressources de Fuchi et de nouveaux développements en R&D (certains d'entre eux basés sur des saletés que Renraku a récupérées dans son arcologie de Seattle). Même les flics entrent dans le jeu. Il y a une rivalité de longue date entre les trois (ouais, trois) détenteurs de contrat de sécurité à NYC : Knight Errant, Winter Systems et NYPD Inc. Ils se disputent la faveur du consortium et essaient de se tirer dans les pattes dès que possible.

• Principalement en raison d'une clause dans leurs contrats qui dit que le consortium retirera une des compagnies si on lui présente des preuves de méfaits. Donc les corporations de sécurité sont tout le temps en train d'essayer de trouver des saletés sur les autres, ou simplement de fabriquer des histoires sur les autres, pour que le consortium les casse. Naturellement, les corporations ne font que ramener une nouvelle troisième compagnie et tout recommence depuis le début. Ça veut dire que des corporations de sécurité extérieures veulent également qu'une des trois soit cassée pour prendre sa place. En ce moment même, j'ai entendu dire que la Lone Star lorgnait sur la place de Winter Systems.

• Tin Star

L'ÎLE DU PRINCE-ÉDOUARD

Ce qui a vraiment situé IPE (comme elle est parfois appelée) sur la carte, c'est quand Dunkelzahn y a établi une résidence pour obtenir la citoyenneté des UCAS et finalement briguer le poste de président. Je vous laisse décider du temps qu'il a fallu au dragon pour échafauder ses plans. Il suffit de dire que son ancienne résidence sur l'île du Prince-Édouard a attiré quelque attention à la suite de sa mort à DeeCee.

Finalement, l'endroit est devenu la base des Enfants du Dragon, un culte New Age plutôt instable qui vénère Dunkelzahn comme un avatar de "l'Esprit du Grand Dragon" dont ils pensent qu'il conduira l'humanité dans un nouvel Âge d'Or de compréhension et d'édification, ou des fadaises de ce genre. La chose intéressante à propos des Enfants, outre le fait qu'ils ont probablement certains des gadgets du dragon dans leur propriété de IPE, est qu'ils ont la réputation pour être capables d'éveiller les dons magiques des gens. Leur chef, David Dragonson, prétend

qu'il a gagné ses capacités magiques après avoir médité sur la faille de Dunkelzahn à DeeCee et en "communiant avec l'esprit du Grand Dragon". Je ne sais pas si c'est vrai ou pas, mais ils sont plus d'un à vouloir garder les Enfants à l'œil et Dragonson en particulier. Il y a donc des affaires à faire dans et autour de l'île du Prince-Édouard.

• Les Enfants engagent également des shadowrunners de temps en temps, généralement pour obtenir quelque "relique" de Dunkelzahn sur laquelle ils ne peuvent pas mettre la main légalement (ou qu'ils ne veulent pas qu'on sache qu'ils sont après, je suppose). Leurs nuyens sont bons et les runs sont plutôt simples, à condition que vous n'ayez aucun problème à courir après quelque chose qui a appartenu au Big D.

• Blossom

LA RÉGION DES GRANDS LACS

par DefCon5

Bienvenue dans la région des Grands Lacs, la Ceinture de Rouille. C'est le centre de production des UCAS et la plus grande zone sinistrée de tout le pays. Il y a une plutôt grande diversité de lieux par ici, de l'enfer qu'est Chicago au fief corporatiste d'Ares à Detroit et au biz du spectacle en pleine expansion à Toronto.

CHICAGO

J'ai passé suffisamment de temps à Chicago pour me convaincre de deux choses. Premièrement, l'enfer existe et Chicago peut maintenant en être considéré comme une banlieue importante. Deuxièmement, ne faites jamais confiance à une mégacorporation quand vous avez un problème et qu'elle dit, "on s'en occupe". À Chicago, le remède a peut-être été pire que la maladie, bien que la maladie ait été plutôt mauvaise.

Le cœur de Chicago a été envahi par des esprits insectes en 2055. L'armée des UCAS, soutenue par Ares Macrotechnology, a rapidement bouclé la ville, prenant au piège des milliers de gens à l'intérieur de la soit-disant "Zone de Quarantaine de Chicago" (CZ). Pendant trois ans, les troupes ont essayé d'éliminer les bestioles et de faire sortir les gens de la CZ, mais que faire quand les bestioles peuvent posséder des gens et sortir comme des individus ordinaires ? Pire encore, que faire des fous qui dirigent l'asile ? De plus en plus de gens dans la CZ soit ont, soit complètement craqué, soit rejoint un des divers seigneurs de guerre ou gangs. En 2058, les choses ne faisant qu'empirer, les UCAS ont donné le feu vert à Ares pour répandre dans la CZ une nouvelle bactérie appelée Souche-III qui attaque les créatures magiques. Puis ils ont déclaré le problème résolu, ont remballé et sont rentrés chez eux.

La Souche-III a tué un grand nombre des insectes, c'est vrai. Elle a également exterminé les goules et beaucoup d'autres choses. Manque de chance, elle ne s'est pas éteinte comme Ares l'avait dit. Au lieu de ça, elle est toujours là et continue à manger tout ce qui est magique sur son passage. Cela signifie que Chicago est presque magiquement morte maintenant. Le gouvernement des UCAS a bien parlé de reconstruction, mais la vérité c'est qu'après plus de six ans il a plus ou moins déjà rangé l'endroit entier dans la colonne des pertes.

Aujourd'hui, Chicago est le plus grand et le plus anarchique terrain vague des UCAS. En dehors de l'ancienne zone de quarantaine, la loi des UCAS règne (appliquée occasionnellement par une patrouille militaire), mais à l'intérieur presque tout arrive. Des pillards fouillent les ruines tandis que

les gangs et les seigneurs de guerre revendiquent différentes zones de la ville comme leurs.

Heureusement, Chicago est passé au travers de beaucoup des récents événements, probablement parce que la magie est très rare dans la ville maintenant. Malheureusement, beaucoup de transformés effrayants de la région ont été persécutés et attaqués par des bandes qui avaient surtout peur des insectes ou des mauvais esprits. Ils ont fui dans Chicago et ont commencé à y établir leur "Ville des Monstres", ce qui n'a fait qu'enrager les survivants anti-magiques, anti-métahumains qui campaient dans les ruines. Pris entre le marteau et l'enclume sans trop de magie pour la soutenir, il reste à voir si la Ville des Monstres survivra une année.

- DefCon5 a raison, Chicago est un véritable Enfer sur Terre. J'ai entendu des rumeurs disant que le gouvernement des UCAS était en train de considérer la possibilité d'emmurer de façon permanente toute la zone et de la transformer en une sorte de prison indépendante ou quelque chose comme ça, où il pourrait mettre les criminels en surnombre dans les prisons de la nation. Après tout, il n'y a pour ainsi dire rien là-bas qui peut faire du mal à qui que ce soit et toute cette Souche-III flottant dans le coin en ferait l'endroit idéal pour détenir des prisonniers Éveillés. Chicago pourrait devenir le Yomi des UCAS avec un peu d'effort.

- Connor

- J'ai entendu dire que plusieurs corpos étaient intéressées par l'étude des effets de la Souche-III et de la radiation du cratère de Cermak sur l'espace astral et les formes de vie locales. Ça signifie engager des gens pour protéger les équipes corporatistes de recherche, ou simplement aller y récupérer des échantillons pour elles (ce qui pourrait inclure occasionnellement la forme charnelle d'un esprit insecte ou ce genre de choses. Et puis, il y a toujours les chasses aux bestioles pour la prime des UCAS sur les esprits et les chamans insectes. Cela dit, il y a de meilleures façons de se faire de l'argent, si vous voulez mon avis.

- Prime Runner

DETROIT

Là où Chicago a souffert, Detroit a essentiellement prospéré, étant le siège des quartiers généraux d'Ares Macrotechnology.

Detroit est un plexe en majeure partie sous le contrôle corporatiste, sous le regard toujours vigilant d'Ares et de Knight Errant. La population du plexe a monté d'un cran depuis l'afflux de réfugiés de la région de Chicago et Ares s'assure que tout reste paisible et en ordre.

Les principaux types de biz que vous trouverez à Motown sont la contrebande (de Minneapolis-St Paul de l'autre côté des lacs, de Chicago et du Québec) et des runs impliquant Ares d'une manière ou d'une autre. Ares engage des runners à Detroit et les rivaux d'Ares (en particulier Cross Applied Technologies) sont souvent à la recherche de talents locaux connaissant la scène de Detroit pour opérer contre Ares.

- L'influence d'Ares à Detroit est omniprésente à ce niveau. Knight Errant gère le travail de police et de sécurité (évidemment), les produits et logos Ares sont partout, la compagnie détient des contrats de construction, de maintenance, de travaux publics et de presque tout le reste (soit directement, soit via une filiale). En tout état de cause, Ares possède Detroit.

- Errant Knight

- Le dernier projet d'Ares à Detroit est de construire un mur autour du métroplex. Je ne vous chambre pas, un bon sang de mur vrai de vrai. Une fois achevé, il fera huit mètres de haut et englobera les périphéries de Detroit, avec des portes aux principaux points d'entrée et de sortie. Ares le présente comme une "mesure de sécurité" pour les gens de Detroit et ils gobent tout, l'hameçon, la ligne et le bouchon. Les projections corporatistes prévoient que le mur sera achevé aux environs de 2067 et on parle d'un dôme en bio-fibres pour couvrir le tout une fois qu'ils auront fini.

- Miss Tick

TORONTO

La ville de Toronto a été élue "ville la plus propre et la plus sûre des UCAS" deux ans d'affilée en 2051-52 et ses habitants en sont toujours fiers. Toronto a une réputation de longue date d'endroit agréable où vivre. Mais ce serait une erreur de penser que les affaires dans les ombres ont du mal à se trouver. La communauté des ombres de Toronto est simplement différente de celle que l'on trouve à New York ou à DeeCee.

Les principales industries légales de Toronto sont la finance, la techno matricielle et le spectacle. La ville est le troisième principal centre financier des UCAS (derrière Boston et New York), foyer d'un grand nombre de banques corporatistes et étrangères et de maisons de courtage. Elle a sa propre bourse d'échange, qui voit chaque jour un business florissant et vous pouvez parier que ça ne manque pas de délits d'initiés et de vols de données pour aller avec.

- T'as raison là-dessus, DefCon. La bourse d'échange de Toronto est une noisette plus facile à caser que la ECSE à Boston (bien que pas de beaucoup, je te l'accorde). C'est également une bonne porte de derrière dans le réseau financier des UCAS, si vous vous sentez de jongler avec les chiffres ou de blanchir votre argent par quelques retraits et dépôts d'une nanoseconde sur des comptes offshore.

- Whisper

Toronto a une industrie de matériel et de logiciel informatique florissante, principalement des startups et des opérations "de province" se spécialisant dans le logiciel ou faisant de meilleurs widgets pour des ordinateurs et des decks. Il a un certain nombre de compagnies "virtuelles" qui n'existent que dans la Matrice et dont les divers partenaires et employés travaillent à distance (le plus souvent par télétravail d'aussi loin que Hong-Kong ou la Grande Bretagne). La concurrence est rude entre ces nouveaux venus et les mégacorporations gardant un œil sur leurs allées et venues.

- La Matrice de Toronto est aussi jolie et bien tenue que le reste de la ville. Il y a certains standards d'iconographie matricielle et toute "construction" doit être approuvée par le gouvernement. Beaucoup de résidents utilisent la Matrice pour le divertissement interactif et il y a des "portails" vers de nombreux centres commerciaux, jeux, sim-cinéma et ainsi de suite, virtuels.

- Ice Skater

Toronto est également la capitale du spectacle des UCAS. La ville a servi de "doublure" pour d'autres endroits urbains (en particulier New York) pendant des années. Quand les UCAS ont perdu la Californie et la majeure partie de son industrie du film et de la télévision, New York et Toronto ont essayé de relever le gant. Toronto s'est révélée la plus



accueillante pour la plupart des corpos du spectacle, qui y ont acheté du terrain et s'y sont installées. Certaines ne sont que des filiales de compagnies de CalLibre, leur donnant une présence dans les UCAS, tandis que d'autres sont indépendantes ou appartiennent à une mégacorpo. VisionQuest, NBS, Media-works, Brilliant Genesis et d'autres ont des studios là-bas.

❖ Les média-corps offrent plein de boulots, certains plutôt agréables pour des shadowrunners. Il y a les diverses sim-stars auxquelles vous pouvez servir de baby-sitter ou fournir des "ood-X" (bonnes expériences à enregistrer, dans le jargon du métier). Il y a les vols de données habituels et les extractions entre corpos rivales et certaines engagent même des runners pour leur installer des simrigs pour des "reality-sims" du genre "histoires de la rue". Beaucoup des média-corps de Toronto peuvent aussi vous offrir un voyage payé pour la CalLibre pour en découdre avec un de leurs concurrents.

❖ Blinky

❖ J'ai entendu dire que les média-corps à Nashville s'intéressaient également beaucoup à ce qui se passe à Toronto, qu'elles perçoivent comme leur plus proche rivale. Bien sûr, certaines corpos ont des intérêts dans les deux endroits, mais ce ne serait pas la première fois qu'il y aurait des luttes internes au sein d'une division ou filiales corporatiste.

❖ Large Marge

❖ Toronto est aussi le premier producteur de puces BTL des UCAS, qui sont passées en contrebande à Minneapolis (et de là dans tous les UCAS) ainsi que plus haut au Québec. Il y a un certain nombre de studios pirates qui confectionnent des puces et plus d'un studio légal ont eu leur argent de départ grâce à la fabrication de puces illégales (et continuent à en faire quand ils ont besoin d'un rapide afflux de liquide). La belle et propre Toronto a également plus que son compte de tête-à-puces. Elle essaie de les maintenir hors des rues et dans le caniveau.

❖ Spike

LE CENTRE

Le soi-disant "centre" des UCAS est plutôt une frontière frustrée, bordée de nations potentiellement hostiles et traversée de routes de contrebande. Ça peut être un endroit difficile où vivre et opérer, loin des conurbs pleines de monde plus loin à l'est et à l'ouest, mais au cœur de quelques dangers et opportunités aussi.

MINNEAPOLIS - SAINT PAUL

Le plexe de MSP (comme on l'appelle souvent) est le plus gros centre d'activité de contrebande des UCAS et il rivalise avec Denver pour être le plus gros d'Amérique du Nord. La contrebande terrestre du Nord-Ouest Pacifique, des Grands Lacs, du Mississippi, de tous les points de la carte convergent ici.

❖ En fait, avec les bouleversements récents à Denver, beaucoup plus de trafic passe par MSP ces jours-ci, plutôt que de risquer la possibilité que Ghostwalker soit de mauvaise humeur et qu'un des secteurs se sente lus paranoïaque que d'habitude. Ça signifie que les ombres de Minneapolis débordent d'activité. Le seul problème est qu'elles ont tendance à attirer l'attention des Fédés des UCAS, qui veulent protéger les nouveaux accords commerciaux du pays par la répression de la contrebande. Des moments intéressants en perspective, les enfants.

❖ Wile E. Coyote

Le plexe tout entier a une ambiance de "ville frontière". Les gens à MSP ne se posent pas beaucoup de questions, en particulier quand il s'agit de savoir d'où viennent vos biens. Tant que vous êtes en bons termes avec l'interfacé et la communauté de contrebandiers locaux, vous vous en tirez bien. Naturellement, les principaux syndicats ont le bras long chez les contrebandiers, en particulier la Mafia. Ils ont MSP quasiment dans leur poche, car les Yakuza et d'autres syndicats ne vont pas si loin à l'intérieur des UCAS. Don Marco "fat Cat" Catarone dirige les affaires à MSP et il a la réputation d'être un gars facile à vivre, tant que vous ne lui faites pas de crasse. Sinon vous vous retrouverez à flotter sur le ventre dans la rivière.

• La vérité est que Don Catarone est un sacré feignant. Il a une chouette affaire qui tourne à MSP et il bousillera whichever y cherchera des noises, mais il n'est, à part ça, pas très ambitieux. Fat Cat est toujours la cible des petits démons de la Mafia qui cherchent à l'abattre et à le remplacer, mais aucun d'entre eux n'a réussi jusque-là.

• Zippy

L'essentiel du travail dans les ombres que vous trouverez dans le métroplexe de MSP est lié à la contrebande d'une manière ou d'une autre. Il y a tout le temps des marchandises qui vont et viennent et parfois des interfacés engagent quelques runners comme escorte, en particulier des lanceurs de sorts s'ils s'attendent à des problèmes magiques. Des runners se font engager pour intercepter et détourner des envois de marchandises ou pour s'assurer de leur livraison. Beaucoup plus sont simplement de passage avant d'aller ailleurs, sous le radar des UCAS. À n'importe quel moment, MSP a probablement une des plus grosses populations d'ombre des UCAS, mais peu de ces runners restent plus d'un jour ou deux.

• Un danger (et opportunité potentielle) aux alentours de MSP est la vie sauvage Éveillée. Les cours d'eau et les zones boisées au nord du plexe regorgent de créatures de toutes sortes. La plupart ne sont pas une menace pour quelque chose comme un T-bird ou même un camion de bonne taille, mais il y a des trucs comme des aardlous, des annis noirs, des bogies, des piasmas et des vouivres qui attaqueront pratiquement n'importe quoi si elles sont affamées ou assez énervées. Les rivières ont des jack diamonds du diable, des hellbinders, des incubi et pire encore.

• Ranger

• En quoi c'est une "opportunité" ?

• Macro

• Un mot, mec : talismans. Beaucoup de ces créatures sont utiles pour les trucs magiques, alors à MSP des gens paieront correctement pour une carcasse intacte. Bien sûr, remorquer une vouivre dans le plexe pose certains problèmes.

• T-Max

• Quelques trucs que Ranger a oubliés : des bandes de dzoo-no-qua, des wendigos solitaires et à l'occasion des oiseaux-tonnerre. Une fois, j'ai eu le circuit électrique de mon camion grillé par une de ces saletés. Heureusement que je n'ai pas traîné dans le coin quand il s'est rendu compte que le camion n'était pas comestible.

• Mad Pete

SAINT LOUIS

La ville de St Louis reste une "ville portail" seulement ces jours-ci, c'est une porte entre les UCAS et les CAS, pour le commerce et le tourisme légaux et pour les contrebandiers de tous poils. Les affaires sont florissantes à St Louis et c'est un endroit clé pour les runners pour entrer et sortir des CAS ou des UCAS.

St Louis fut plutôt disputée quand les CAS ont décidé de se séparer des UCAS. Les CAS voulaient tout le Missouri, mais les UCAS ont trouvé que cela compromettrait trop leurs frontières. Mais les CAS ne voulaient pas céder sur St Louis, alors les politiques se sont inspirés de la leçon de l'ancien roi Salomon et ont réglé le problème en coupant la ville en deux. Les UCAS ont eu une moitié et les CAS l'autre, avec la frontière des CAS étirée pour inclure un "coin" de l'ancien Missouri, dont la pointe est à St Louis.

• Le Missouri reste un des plus gros coins chauds le long de la frontière CAS/UCAS (le long de la Virginie du Nord). Il y a toujours des gens des deux côtés de la frontière qui s'agitent pour réunifier le Missouri en prenant l'autre moitié. Les deux nations gardent une présence militaire de chaque côté de la frontière au cas où, bien qu'ils gardent généralement les troupes hors de St Louis. Les postes d'observations militaires sont la partie la plus compliquée quand on tente la route de contrebande traversant St Louis, car chaque côté peut confondre un véhicule non-autorisé (en particulier un T-bird) avec une intrusion militaire.

• Jammer

Comme à MSP, le biz des ombres à St Louis est fortement lié à la contrebande. La grande différence est que tandis que MSP a fait de la contrebande une science (fortement contrôlée par les syndicats du crime), St Louis a vu ses opérations de contrebande exploser dans les dernières années, particulièrement depuis que Chicago est bouclée. C'est vraiment du chacun pour soi dans les ombres de la ville, tout le monde étant à son compte. Amenez quelqu'un de confiance à St Louis pour assurer vos arrières. Mon conseil est de rester en dehors des luttes entre les principales factions pour le contrôle du commerce souterrain de la ville. Il y a beaucoup d'argent à se faire, mais vous devez déjà survivre pour pouvoir le dépenser et cette guerre est en train de prendre une tournure plutôt sanglante.

• J'ai entendu dire que Miriam Kozlowski, le Don de la Nouvelle Orléans, adorerait plonger ses griffes profondément dans les affaires de St Louis avant qu'un autre capo puisse avoir une véritable emprise. Normalement, ce que la Dame du Mort veut, elle l'obtient, mais avant elle a besoin de prendre garde à la guerre des mafias couvant dans sa propre basse-cour.

• Godfather

• L'autre biz important à St Louis consiste à travailler pour le gouvernement des UCAS ou des CAS, recueillir des renseignements sur l'autre côté de la frontière, faire de la contrebande et du transport clandestin de personnes de l'autre côté, et de façon générale, à garder l'avantage sur l'autre côté afin qu'il ne soit pas trop sûr de lui. La paie est bonne, mais la secrétaire niera vous connaître si vous êtes pris (bien sûr, rien de nouveau).

• I-Spy

LA NATION UTE



Les Utes ont été pris dans une spirale de décadence dernièrement et les récents événements n'ont pas arrangé les choses. J'ai trouvé la source la plus impartiale (relativement) et pourtant bien informée que j'ai pu sur le sujet pour nous mettre au parfum. Il se présente plutôt bien lui-même, donc sans plus de préambule je lui passe la parole.

♦ Captain Chaos

Transmis : 14 août 2062 à 18:44:07 (PST)

par Lead Foot

Si vous voulez une opinion sur la Nation ute, demandez à un étranger, si vous voulez des millions d'opinions sur la Nation ute, demandez aux autochtones. C'est un morceau de sagesse de ce coin qui illustre plutôt bien la lutte intestine et chaotique qui empoisonne ce pays.

Mais qui diable suis-je pour vous expliquer ce foutoir appelé Ute ? Je suis un vagabond Mohawk gagnant sa vie en Ute parce qu'une nation instable a toujours de la place pour un capitaliste moralement laxiste. Je dirais les choses telles qu'elles sont parce que je n'ai pas de plan de carrière politique. Ma vie requiert que je connaisse la scène, donc je suis aussi informé que n'importe qui du coin. Je rembourse quelques faveurs en écrivant ce document, mais je ne suis pas payé à l'heure donc je resterai bref.

L'ÉTAT DE LA CONFUSION

Si vous venez en Ute, soyez prêts au pire parce que vous le trouverez probablement. L'économie stagne, les gens sont xénophobes, les mégacorpos hésitent à amener toute affaire importante à l'intérieur des frontières et le gouvernement n'accomplit presque rien. Inutile de dire que les Utes ne sont pas heureux. En fait, ils sont sacrément en rogne. Le pays est embourbé dans une récession et les violentes manifestations et les actes de terrorisme politique sont monnaie courante.

Comment les Utes en sont-ils arrivés là ? Et bien, d'abord laissez-moi expliquer la crise économique, puis la crise politique qui empêche quoi que ce soit d'être fait pour la régler.

LE GASPILLAGE ÉCONOMIQUE

Le Ute n'a jamais été une puissance économique. La nation vit difficilement du développement agricole et de l'industrie légère, mais le chômage a toujours été élevé et les salaires sont bas. La fuite des cerveaux qui a suivi la purge de la plupart des non-Amérindiens n'a pas aidé.

Pendant des décennies la Nation ute a chancelé et s'est maintenue à flot uniquement grâce au soutien des autres États des NAO.



HISTOIRE UTE

2019-2021 : des extrémistes anti-Anglos répandent largement la violence dans une tentative pour inciter les non-Amérindiens à quitter le pays. Malgré un harcèlement oppressant et une ségrégation lourde, de nombreux Anglos restent. Ils sont au mieux traités comme des citoyens de seconde classe.

2038-2048 : des incidents de frontière mineurs éclatent entre l'Ute et le Pueblo.

2059-2062 : plus de trois ans de grave sécheresse handicapent l'économie, basée sur l'agriculture, de la nation, la jetant dans une profonde récession.

Septembre 2061 : les demandes d'enquête sur les événements suspects à Chaco Canyon sont rejetées.

Décembre 2061 : les officiels utes condamnent l'annexion de Los Angeles par le Pueblo, la taxant "d'aventurisme militaire" hostile.

Le facteur anti-immigrés

L'image antipathique du Ute en tant qu'État "chasseur d'Anglos" n'a sûrement pas aidé. Depuis que le pays a été fondé, il a clairement fait comprendre par une minorité vocale (mais grande) que les Anglos n'étaient pas les bienvenus. Juste après que le Ute a été fondé, beaucoup d'Anglos ont été mis à la porte par la menace, l'intimidation et la violence directe. Quelques lois dures sur l'immigration furent mises en place pour empêcher tout non-Amérindien de venir s'installer et ceux qui s'accrochaient ont dû s'adapter à une vie de citoyen de seconde zone avec son lot quotidien de préjugés et de discriminations.

• Sans rire, ce préjugé est vraiment dur. Ce ne sont pas les foutaises du style "oups, nous avons oublié votre commande" ou "désolé monsieur, le rendez-vous de cet homme amérindien était avant le vôtre" qu'on vous sert dans les autres NAO. Ce sont plutôt des menaces du genre "qu'est-ce que tu regardes, Anglo?" ou le fait de retrouver au matin sa voiture ou sa porte recouverte d'insultes taggées. Les visiteurs anglos sont aussi les victimes d'un pourcentage plus élevé de crimes "aveugles" de rue.

• Pale Rider

• La majorité des Utes amérindiens ne vous feront pas ce genre de crasses - c'est juste que ceux qui le font sont plutôt des bouseux là-dessus. Et c'est carrément moins violent si vous êtes noir, latino ou asiatique.

• Eth-nix

Ce problème d'attitude a, sur le long terme, probablement été le pire coup pour l'économie ute. Le pays a salement besoin des compétences, de la main d'œuvre et du coup de fouet au marché qu'une politique d'immigration plus ouverte lui procurerait. Les corporations sont réticentes à investir ici, en particulier les mégacorporations qui ne veulent pas laisser leurs comptables et rats de labo à la maison, alors elles font leurs affaires ailleurs.

• Le gouvernement ute réalise qu'une politique d'immigration plus clémente est cruciale à la guérison de la nation et les mégacorporations qui lui remplissent les poches font un gros lobbying pour que les réglementations soient levées. Mais jusque-là, la législation qui a été mise en avant provoque de grosses

L'UTE EN UN COUP D'ŒIL

Population : 3.310.000

Humains : 67 %

Elfes : 9 %

Nains : 9 %

Orks : 12 %

Trolls : 3 %

Autres : 0 %

Affiliation tribale : 90 %

Ute : 31 %

Comanche : 25 %

Pawnee : 18 %

Wichita : 10 %

Shoshone : 6 %

Autres tribus : 10 %

Revenu par habitant : 22.500 ¥

Sans-SIN estimés : 23 %

Population sous le seuil de pauvreté : 20 %

Affiliation corporative : 15 %

Éducation :

Moins de douze ans : 17 %

BEPC : 53 %

Baccalauréat : 24 %

Doctorat : 6 %

Principales langues parlées :

Anglais : 88 %

Monnaie : nuyen

Couverture DocWagon : 20 %

Temps de réponse garanti : 15 minutes

manifestations de groupes anti-immigrés et finit par être descendue par le public.

• The Keynesian Kid

• Ouais, mais comme ils ne peuvent pas la faire passer légalement, ils ont simplement arrêté d'appliquer la loi sur l'immigration. Pendant les quelques dernières années, les corpos ont fait venir des employés avec des visas de visiteur et puis elles les ont fait rester bien après l'expiration des visas. Le gouvernement a réduit sa répression des visas laxistes à presque rien, faisant celui qui ne voit rien tant que la corpo paie ses impôts à temps.

• Tie Fighter

• Ce qui veut dire que c'est aussi plus facile pour des shadowrunners de traîner dans les parages sans se soucier d'avoir des inspecteurs de l'immigration aux fesses.

• Exile

Mauvais temps

Le coup fatal pour le Ute ne fut pas une baisse de la valeur du nuyen ni un changement dans les marchés mondiaux - ça a été ce temps bizarre. Le temps extrême qui a tourmenté le Ute durant les quelques dernières années, pire qu'auparavant. Une inondation éclair a suivi des mois de sécheresse - la combinaison des deux ravageant complètement d'énormes quantités de céréales sur lesquelles l'économie ute repose.

❖ C'est pas une blague, le temps ici est hors de contrôle. Il sera aride pendant des mois, créant de graves risques d'incendies et de poussière. Des tempêtes de poussière arrachent la terre arable et des feux de brousse nous asphyxient avec leurs fumées. Et puis - SPLASH! - un déluge d'eau tombe du ciel, nous laissant dans la boue jusqu'au cou. Des inondations éclair emportent les ponts et les autoroutes et des glissements de terrain des portions entières. Puis vous ne verrez plus une goutte tomber du ciel pendant à nouveau quatre mois. J'ai entendu dire que la Danse Fantôme avait chamboulé la météo du continent et comme le Ute en était le centre on subit le pire.

❖ Desert Snowflake

❖ Vous pensez que le trafic d'eau est un bon business en Californie? Mes amis, vous en tirerez deux fois plus en Ute. L'eau pure est très recherchée, comme le savent les magiciens qui font bon usage des esprits de l'eau. En fait, j'ai entendu parler de chamans traversant des bourgades qui auraient été retenus en otage jusqu'à ce qu'ils produisent un peu d'eau en guise de "taxe de voyage".

❖ H-Twenty

Le passage de la comète n'a rien arrangé - voire, a empiré les choses. Donc maintenant, l'économie est en train de plonger comme un panzer visé par un MAS, le chômage s'envole et la foule locale en colère est devenue furieuse.

UNIS COMME LES DOIGTS DE LA MAIN

Comme toutes les routes vers l'Enfer, le Ute a commencé avec de bonnes intentions. Tout le monde sait que les NAO ont été bâties grâce aux efforts de révolutionnaires. Daniel Coleman, le Coyote Hurlant des rebelles de la Danse Fantôme, était ute et ce fut son noyau de suivants qui se sont installés ici et ont posé les fondations de la Nation ute. C'était des idéalistes opiniâtres, des stratèges et des guerilleros sans merci; ceux qui s'étaient faits les dents en attaquant les soldats américains, mirent leur vie en jeu pour la Danse Fantôme et conduisirent les Amérindiens à la victoire. Plus que tout autre pays des NAO, le Ute a été construit avec la plus grande loyauté pour l'esprit de Coyote Hurlant.

Ces fondateurs étaient déterminés à mettre la décision entre les mains du peuple ute. Même avant la "question indienne" et les centres de ré-éducation, c'était le peuple qui critiquait les chefs corrompus des réserves qui ne servaient que l'argent américain, pas leur propre peuple amérindien. Ils ont donc tenté de mettre au point un système où le peuple déciderait, pas les bureaucrates. Dans les décennies qui ont suivi, cette expérience leur a sauté au visage.

Les bureaucrates

J'ai entendu certains anarchistes utes dire que l'Erreur Numéro Un avait été d'introduire des bureaucrates et ils ont peut-être raison. Vingt-deux arrondissements locaux élisent quarante-quatre représentants du Conseil des Élus pour des mandats de quatre ans. Au bout de deux ans de mandat de

chaque Conseil des Élus, un Grand Chef est élu par la nation pour diriger le Conseil. Le Grand Chef nomme des conseillers mais un vote doit les approuver à la majorité. Dans le cas d'une égalité de voix, le Grand Chef a voix prépondérante.

❖ Jusque-là, tout semble bien, pas vrai? Les arrondissements n'ont aucune règle pour les anciennes adresses, cependant, ce qui en a conduit plus d'un à tirer la couverture à eux. Une personne influente d'un arrondissement populaire brigue un poste dans un arrondissement plus petit où il y a moins de concurrence, mais après avoir gagné, elle ignore les problèmes des gens qui l'ont élue. Les gens ne savent jamais à qui se fier politiquement et ils insistent quand même encore pour dire que leur voix compte. Est-ce que j'ai l'air d'en avoir assez?

❖ Bobby Growling Bear

Tandis que le Conseil des Élus rédige la plupart des projets de loi, il possède peu voire aucun pouvoir quand il s'agit de transformer un projet en loi. Ce pouvoir reste au peuple.

❖ Ces jours-ci, ce ne sont pas les conseillers qui rédigent la plupart des projets, ce sont les corpos et les polyclubs. Au moins la moitié des conseillers sont dans la poche de quelqu'un - parfois dans dix poches différentes - et ils pondent des propositions comme on leur dit de le faire.

❖ Orphx

Le vote populaire

Chaque projet est soumis à un référendum national électronique, où la majorité des voix du peuple détermine l'issue de tout projet proposé par le Conseil des Élus ou le Grand Chef. On trouve des kiosques de vote à presque tous les coins de rue. Ils sont

libres d'utilisation à condition de pouvoir présenter un crédit-tube avec un SIN en règle. Les élections et les référendums sont ouverts aux voix pendant exactement une semaine et même une différence d'une voix suffit pour avoir la majorité. À cette date, la plus courte marge de l'histoire ute a été de treize voix.

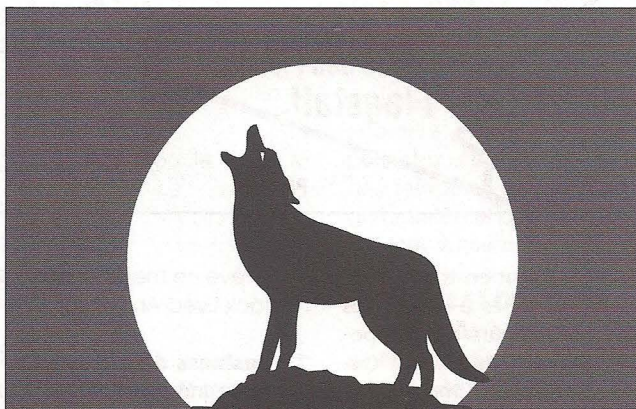
❖ J'ai voté deux fois mardi, une fois mercredi, me suis pris un jour sans vote le jeudi, j'ai voté deux fois de plus vendredi, puis une fois encore aujourd'hui, lundi. La moitié sont déjà partis pour être recomptés. Un satané projet peut remporter 90% des voix et quelque brute au Conseil criera à la fraude et demandera une enquête et le recomptage.

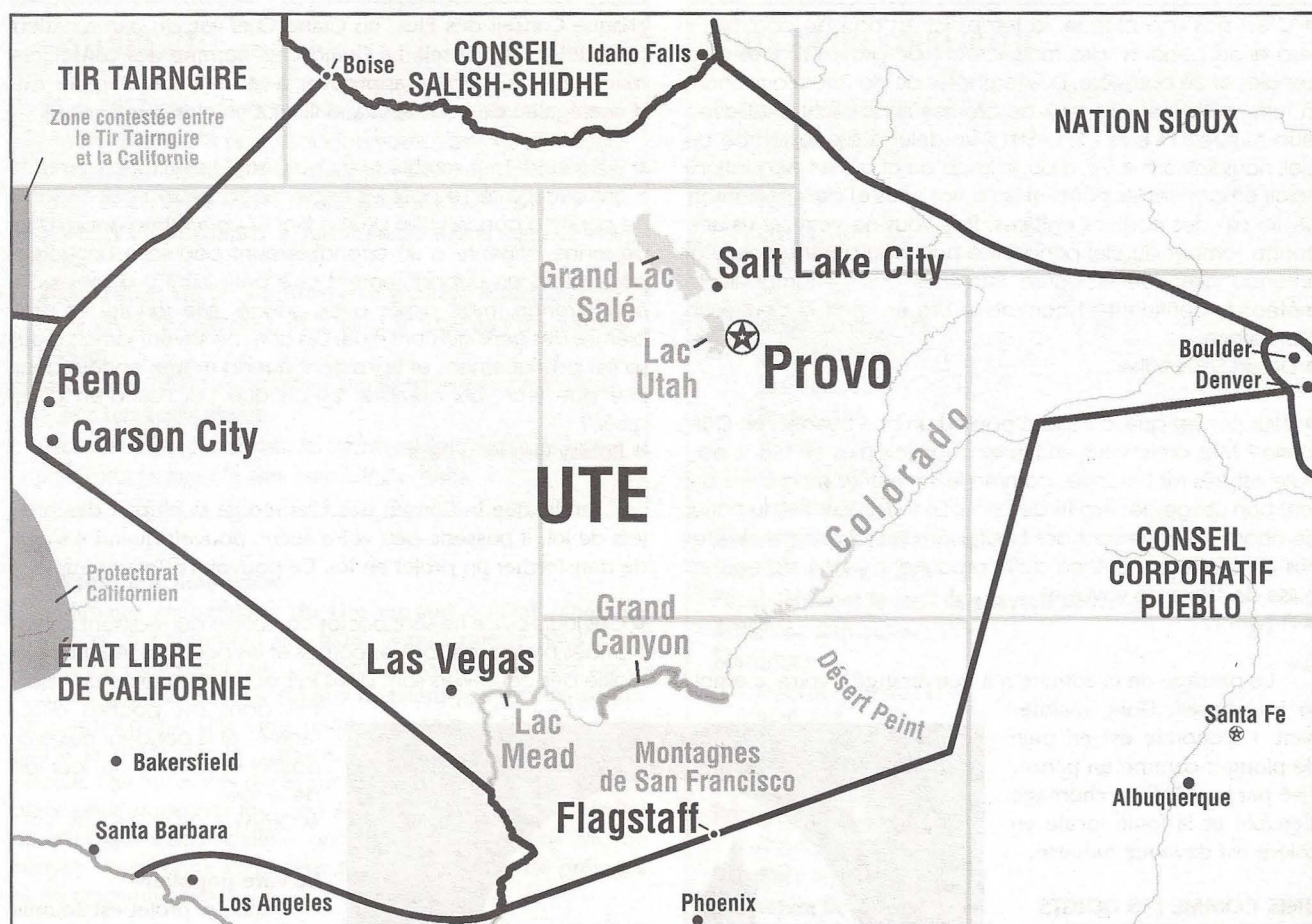
❖ Bobby Growling Bear

❖ 'xact, BGB. Dans ma courte vie, j'ai vu des scrutins qui ont basculé d'un côté après un deuxième comptage et encore de l'autre après. Et quand ça arrive, pouvez être sûrs qu'y a une corpo dans le coup. Les voix sont de l'or ici et tout decker potable peut gagner correctement sa vie.

❖ Static

Pour certains, ça pourrait ressembler au modèle de la démocratie. En réalité, c'est un cauchemar. Il y a peu d'efforts





pour informer le public des décisions qui sont en train d'être prises et la plupart des Utes sont trop occupés à joindre les deux bouts pour étudier les problèmes et leurs développements. Le Conseil est compétent dans l'art de joindre des annexes et des amendements, ou de camoufler d'importantes décisions derrière un florilège de petites. Il est courant qu'une loi votée une semaine soit éviscérée quelques semaines plus tard.

❖ Je ne sais même pas pour quoi je vote la moitié du temps. On n'arrive pas à faire avancer quoi que ce soit. Ça me rend dingue! Pourquoi est-ce que je vote pour le budget voyage de la Commission de l'Infrastructure Sanitaire alors que mes enfants n'ont pas d'eau à boire? On passe plus de temps à voter qu'à accomplir quoi que ce soit! Les gens n'ont aucun pouvoir. Le foutu Conseil veut juste nous maintenir dans la confusion!

❖ Bobby Growling Bear

❖ Je vote pour que tu la fermes, BGB.

❖ First Wind

❖ Bear a raison. Le Conseil des Élus décide ce sur quoi on vote et les choix qu'ils nous donnent n'en sont pas du tout. Ils nous aveuglent avec le spectacle de la démocratie et pendant ce temps, les corps et les politiciens ignorent les lois. Le rêve est mort. Avant, nous étions des révolutionnaires et maintenant, nous sommes des esclaves. À la prochaine élection, votez avec une balle.

❖ Burrow

❖ Le rêve ne meurt jamais... Il attend juste son heure.

❖ Black-Eyed Angel

Le business de la politique

Une industrie entière s'est développée autour du "vote" dans la Nation ute. Les firmes de sécurité (pas le gouvernement, naturellement) travaillent jour et nuit pour s'assurer que les kiosques de vote gardent leur intégrité et que les recomptages sont correctement gérés. Dans les ombres, une sous-culture entière s'est mise en place pour truquer les votes du mieux qu'elle peut. Les deux s'affrontent souvent, bien que certains prétendent qu'elles travaillent main dans la main.

❖ Il y a aussi tout un marché en marge dédié à la promotion de la Cause Favorie du Jour via des pubs, du spam, du démarchage pour la signature de pétitions, de la propagande, de faux "flash-infos" ou même la corruption de citoyens sur le trottoir par de petits cadeaux.

❖ Vendor

❖ Les deckers qui travaillent pour les firmes de sécurité de vote matriciel sont de sacrés maniaques égocentriques. Ils sont super agressifs et prennent leur boulot très au sérieux. Ils ont tous cette lueur psychotique dans les yeux parce qu'ils "protègent la volonté du peuple" à eux seuls. Quand on parle du pouvoir qui monte à la tête...

❖ Static

❖ La première firme sur ce marché s'appelle VoteSecure. Ce n'est pas de notoriété publique (en fait, c'est bien caché),



mais VoteSecure est une petite mais très rentable branche de Shiwawase. Et les électeurs sont supposés croire qu'elle est impartiale ?

• Black-Eyed Angel

• Les manigances pour truquer les scrutins sont entre les mains de la Mafia comanche. Ils ont des portes de derrière dans tous les principaux systèmes et bases de données de SIN valides et ils savent sur quels boutons appuyer pour que des conseillers s'animent et soumettent une législation. Vous voulez l'ambassadeur ute en Amazonie ? Parlez à ces gars, ils vous arrangeront ça pour un bon prix.

• Frankie

LES PUISSANCES D'EN HAUT ET CELLES D'EN BAS

Comme dans toutes les périodes de bouleversement, le Ute croule sous les leaders, les sauveurs et les groupes auto-proclamés qui prétendent fournir la solution aux problèmes de tout le monde. Ouais, c'est ça. Au milieu de tout ce chahut et racket, c'est dur de savoir à qui faire confiance, si on le peut encore. La plupart des Utes ont simplement cessé de s'en soucier. J'ai couvert le meilleur et le pire, alors prenez-en de la graine.

• Pour moi, c'est de leur faute. Si les Utes veulent que quelque chose soit fait à ce sujet, il va falloir qu'ils s'en occupent eux-mêmes, si vous voyez ce que je dire, Kemosabes.

• Fractura

• Une révolution ? Un vrai régime par le peuple, pour le peuple, sans patron ?

• Misty Eyes of Fire

• Rappelle-toi seulement que je n'ai rien dit.

• Fractura

LES HUILES GOUVERNEMENTALES

Alors que la majeure partie des politiciens est trop occupée à passer des arrangements et à s'enrichir pour faire attention aux demandes du public, quelques enflammés sortent du lot, prêchant la réforme.

Les Socialistes Unis

Ces rouges fanatiques, conduits par le conseiller Eric Twann, qualifient la technocratie ute "d'inutile" et de "corrompue" et appellent très bruyamment à une action décisive pour protéger la "classe ouvrière" (quoi que cela puisse être, à notre époque) de la Nation ute. Les socialistes ont fait s'organiser de façon importante la population dans les petites communautés rurales de la nation (celles les plus durement touchées par la pauvreté) et cela a produit les plus radicaux des sympathisants. De même que leur soutien, les manifestations violentes et les actes de sabotage augmentent.

• La présence de la Sec Force ute dans les zones rurales de Ute a presque triplé cette année. Dans certaines régions, c'est pratiquement la loi martiale avec des postes de contrôle sur les principales routes. Naturellement, les gorilles de la sécurité enveniment la situation par des raids et des perquisitions sans mandat, des arrestations punitives et une extrême brutalité. Certains socialistes sont malins, cela dit – ils sont en train de recruter activement des flics et de les convaincre qu'ils sont

du mauvais côté. Ça se comprend, les flics ressentent le contrecoup financier aussi.

• Baton

• Cette présence de la Sec Force ne sert pas juste à contenir les fermiers rebelles – elle est là aussi pour faire une brèche dans la contrebande et les trafics de telesma. Gardez ça à l'esprit quand vous traversez clandestinement les territoires ruraux de l'Ute.

• Josie Cruise

Le juge Utall

Nick Utall est probablement la créature politique la plus étrange en Ute. C'est un juge vétérinaire et un puissant chaman Serpent qui semble penser que le Ute serait mieux avec des chamans menant la danse comme ils le font dans les cours de justice. Il a la population magique de son côté et il a en fait rallié beaucoup de propriétaires terriens et d'employés de ferme en promettant d'utiliser la magie chamanique pour apaiser le mauvais temps qui règne sur la nation.

• Contrôler le temps ? Jamais de la vie ! Il y a eu une tonne de recherches sur la magie de contrôle et personne n'a jamais été capable de l'employer efficacement sur une grande échelle. Il y a tout simplement trop de facteurs et trop de chaos dans le système.

• Magister

• Ne vois pas les choses sous une perspective hermétiste. Les chamans regardent au-delà des "facteurs chaotiques" et parlent aux esprits de la nature. S'ils peuvent inciter les esprits des tempêtes à voir les choses de leur point de vue, je te garantie qu'ils peuvent contrôler la météo.

• Derek Whitemane

LE SYNDICAT DES TRAVAILLEURS AMÉRINDIENS

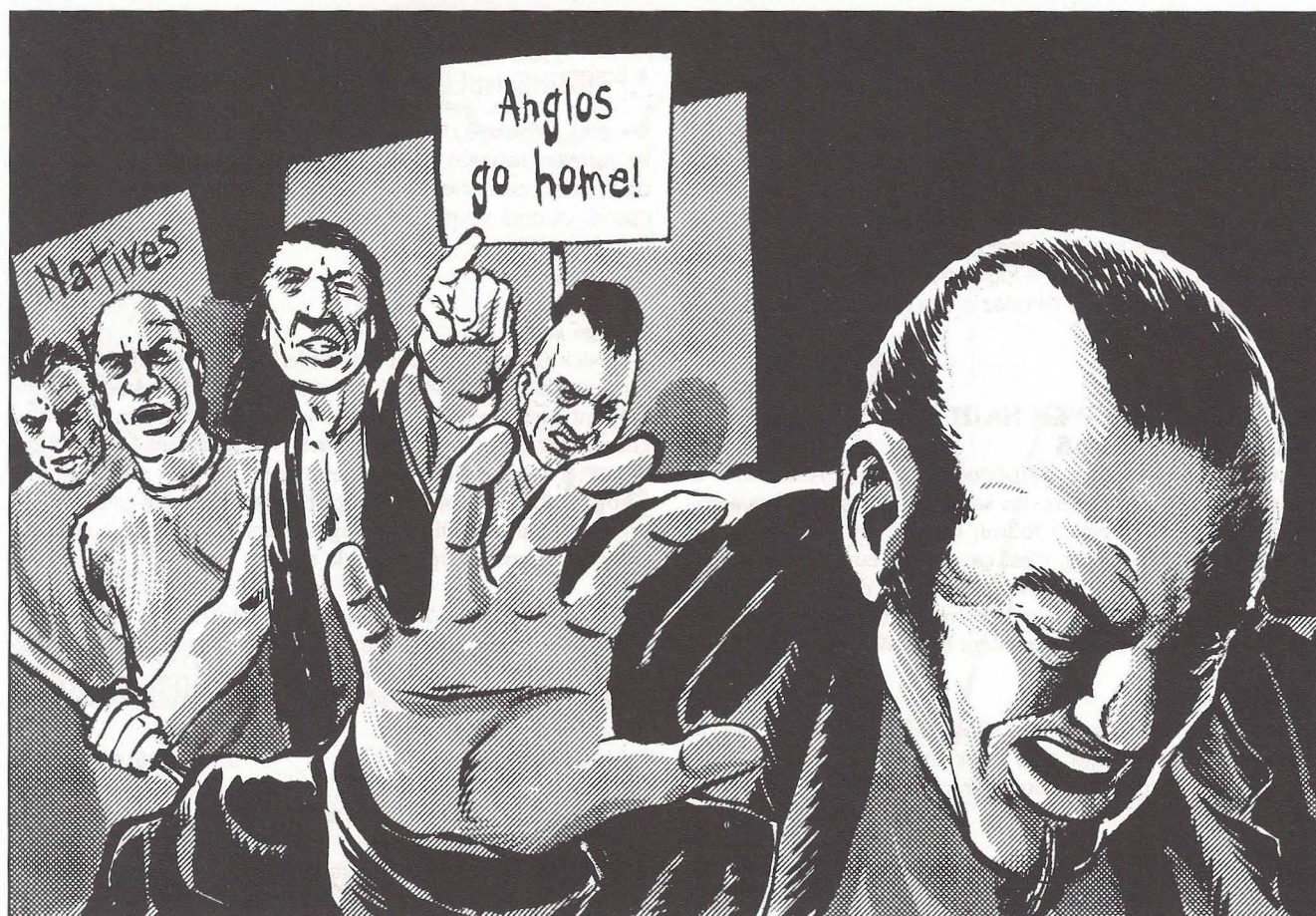
Le NWU (Native Worker's Union : Syndicat des travailleurs amérindiens) est la force anti-Anglo et anti-immigrés prédominante de la nation. Il joue sur le nationalisme tribal, cite des centaines d'années d'oppression sous le joug anglo et avance des raisons économiques non seulement pour empêcher de nouveaux immigrants d'entrer dans le pays, mais aussi pour renvoyer ceux qui sont encore là depuis les pogroms du début des années 20. Et si quelques métahumains et tribus défavorisées comme les Navajos se retrouvaient aussi à la porte ? Et bien, la majeure partie du NWU n'y verrait pas d'inconvénients non plus...

• Le NWU attire énormément de tribaux qui ont l'impression de s'être fait avoir au moment de la formation de Ute. Ça comprend les tribus traditionnellement situées en Californie qui sont froissées que leurs terres natales aient été laissées entre les mains des Anglo et certains Utes qui sont irrités que des terres ancestrales ute aient été données à Pueblo. Leur xénophobie est teintée de cris de guerre et de pressions sur l'Ute pour reprendre le territoire qui lui a été refusé. Des gens sympathiques.

• Wichita Witch

INTÉRÊTS CORPORATISTES ET ÉTRANGERS

Le Pueblo, en sympathique voisin, a poliment offert son aide à l'Ute pour le tirer de son marasme financier, mais la réponse ute peut à peine s'écrire. Certains politiciens de l'Ute ont un problème de fierté et ils sont bien trop têtes de mule



pour accepter de l'aide de toute autre NAO, même celle des Sioux. Il y a peu d'autres nations que l'Ute puisse compter comme alliées, ce qui a conduit les gens au pouvoir tout droit chez les corpos.

Les crapuleuses habituelles de mégacorpos étrangères trempent leurs doigts sales dans la mélasse ute. Aucune de leurs opérations n'est particulièrement étendue, car les règles d'immigration et les compétences limitées du peuple ute coupent les moyens de leurs plans d'expansion – du moins jusqu'à ce qu'elles aient toutes commencé à ostensiblement ignorer la loi. Les corpos ont une alliée en Isabella Sun-Dancer, l'actuelle Grand Chef de l'Ute. Sun-Dancer a mis sur pied un groupe appelé le Conseil de Progression Économique (EPC) pour présenter des arguments séduisants, capables de justifier pourquoi on devrait permettre à l'Ute d'avoir davantage de non-Amérindiens dans sa nation. Sans surprise, le EPC est truffé de noms tirés directement des bulletins de paie mégacorpos.

• Le pauvre cri d'appel à des programmes sociaux pour les assister durant cette récession pendant que le gouvernement essaie d'ouvrir ses frontières à des intérêts financiers internationaux ? Le chômage est déjà omniprésent ! Amener des étrangers ne va que rendre plus difficile le fait de trouver un travail ! Pour qui travaille-t-elle ? Ce n'est certainement pas pour nous !

• Un Indien en colère

• Gardez l'œil sur Aztechnology – c'est un acteur discret en Ute. Vous ne verrez pas trop son nom, mais elle a de nombreuses filiales en Ute qui collectivement ont une influence et une marge de manœuvre certaines. Maritech Entreprises est

celle qui frappe fort, car elle contrôle les principales réserves d'eau (et ainsi le marché de l'eau) et c'est également un producteur agricole clé, avec des fermes piscicoles et des céréales transgéniques.

• Pyramid Watcher

• Je ne le vois pas mentionné ici, mais j'ai entendu des rumeurs concernant un mouvement croissant derrière la scène politique chaotique de l'Ute. Certaines personnes commencent à parler d'une Danse, peut-être un rituel comme la Grande Danse Fantôme ou la Danse du Soleil. Comme on le murmure, cette Danse balaiera les problèmes de l'Ute – elle calmera le temps, apaisera les gens et remettra à leur place les « leaders » auto-proclamés. Et la Danse ne commencera peut-être qu'avec l'Ute, mais elle ne s'arrêtera pas là. Elle va continuer, secouer toutes les NAO et déraciner tout le mal et la corruption. Elle va réunir les Nations des Américains d'Origine, rassembler à nouveau les tribus face à l'adversité.

Peut-être que ce n'est qu'une histoire, elle m'a glacé jusqu'aux os quand je l'ai entendue. Maintenant j'entends des gens en parler tout bas à l'arrière des bars, ou dans des groupes blottis au coin de la rue. Quoi que ce soit, ça prend de l'ampleur. Les Vents du Changement pourraient se lever bientôt.

• Whisper

LES SAINTS ET LES PÊCHEURS

Le Paradis et l'Enfer, le noir et le blanc, le feu et l'eau. La Nation ute a aussi ses pôles opposés – Salt Lake City et Las Vegas.



SALT LAKE CITY

Salt Lake City (SLC) est unique en tant que plus grande réserve Anglo restante dans les NAO. SLC a atteint son statut d'État souverain tôt dans la formation de l'Ute grâce à l'influence de l'Église de Jésus Christ des Saints des Derniers Jours (autrement connus comme les Mormons). Les Mormons ont toujours contrôlé SLC et, contrairement à la plupart des Anglos, ils avaient soutenu les revendications des Amérindiens pour des terres tribales pendant la Guerre de la Danse Fantôme. Le gouvernement ute en formation sembla penser qu'il avait une dette envers les Mormons et a donc accédé à leur requête, leur donnant la ville entière, le lac et un bon bout de campagne (et aussi l'université de Brigham à Provo comme extension du territoire mormon). Les Mormons ont eux-mêmes font des concessions: ils paient des taxes à l'Ute et techniquement doivent recevoir l'approbation pour certains types de législation et d'accords économiques. Mais en réalité, SLC est une enclave souveraine dirigée par les Mormons.

❖ Ok, c'est quoi cette histoire? Il n'y a aucune raison pour qu'un paquet d'Amérindiens victorieux file à une bande d'Anglos plus-vanilla-tu-meurs une ville entière juste parce qu'ils ont dit quelques trucs pro-MSA. Qu'est-ce qui s'est vraiment passé?

❖ Reality Czech

❖ Les Mormons ont fait davantage que soutenir oralement les Amérindiens – ils leur ont subrepticement fourni de l'argent et des armes et les ont souvent secrètement abrités et protégés. La rumeur prétend même que Coyote Hurlant a vécu quelques semaines avec une famille de Mormons alors qu'il se cachait du gouvernement américain. Les Mormons ont beaucoup de fric et ils ont offert d'en partager une partie pour mettre l'Ute sur pied s'ils étaient autorisés à conserver leur terre en retour. Tout ça n'a été qu'une question d'aide militaire et économique.

❖ Bills

❖ La vraie raison, c'est que les Utes ne voulaient pas de la région – leurs chamans la considéraient comme une terre souillée. La région entière est un énorme creux de mana. Tenter de lancer un sort ici, c'est comme essayer de propulser une balle par son souffle. C'est comme si vous vous débattiez pour rassembler assez de puissance pour gratter une allumette, mais que l'effort était aussi épuisant que si vous lanciez une boule de feu monstrueuse. Je ne veux même pas envisager d'invoquer un esprit ici.

❖ Starving sorcerer

❖ C'est aussi pourquoi l'Église Mormon évite la magie, pourquoi les flics de SLC n'ont pas de mal à choper les magiciens et pourquoi tant de corpos utes choisissent de construire leurs bureaux ici – sécurité magique gratuite.

❖ Shetani

L'Église Mormon nomme un Conseil des Sages pour gouverner la ville. La ville entière est propre comme un sou neuf en ce qui concerne le crime. En fait, elle est antiseptique. Vous pouvez marcher dans les rues la nuit sans crainte, car tout le monde garde un œil sur les gens louches. Les armes de feu de tous types sont interdites et le genre de conduite turbulente qui est en pratique obligatoire dans les Barrens vous fera jeter au trou ici. À Salt Lake City, même la police n'est pas armée, si on excepte les électro-matraques. La pression sociale est

très forte – merdez une fois et toute la ville aura l'air de le savoir. Soudain, tous les amis que vous auriez pu avoir à SLC disparaissent. Le plus souvent, l'arrestation est une option secondaire. La première est toujours de vous chasser de la ville.

❖ Ça ressemble au paradis du criminel, pas vrai? Des flics avec des électro-matraques? Mais leurs forces sont nombreuses et vigilantes et ils transportent tout un arsenal dans le coffre de leurs voitures. On ne voit tout simplement pas le flic lambda l'exhiber. Si vous faites du bruit pendant une run, par contre, ils vous tomberont dessus comme une tornade.

❖ SeeMore

❖ Aucun endroit n'est aussi propre. Ça donne des frissons, c'est sûr. Mais ça donne un côté mort et sans vie à la ville. Ça donne l'impression qu'il y a quelque chose qui se trame derrière chaque porte close.

❖ Pixxy Stix

❖ J'ai entendu dire que certains flics mormons avaient secrètement ressuscité la secte Dannite. En remontant dans l'histoire, ces tarés croyaient qu'ils avaient atteint un tel niveau de sainteté qu'ils étaient libres du pêcher (pratique, hein?). Ils pensent que leur devoir est d'empêcher quiconque vivant dans le pêché de se débaucher davantage – de préférence par décapitation. Ces malades des comités de surveillance.

❖ Iron Neck

SLC a une politique d'ouverture de frontières, que vous soyez une corpo ou un passeur en t-bird. Ça en fait un chouette endroit où les contrebandiers qui ne sont pas amérindiens ou qui sont poursuivis de près peuvent faire une pause – surveillez simplement vos manières pendant ce temps-là. Si vous abusez de l'hospitalité, vous serez jeté hors de la ville ou pire.

Les corpos profitent pleinement de la situation, au plus grand bénéfice également des Mormons. Saeder-Krupp fait un malheur avec la mine de cuivre de Kennecott à l'extrémité ouest de SLC. C'est la plus grande mine de cuivre à ciel ouvert au monde et une bonne source d'or aussi. Le Grand Lac Salé est également une source significative de divers types de produits chimiques industriels vitaux, qui y sont récoltés via des bassins d'évaporation.

❖ Quelqu'un a parlé de la puanteur du lac? Je veux dire de l'odeur vraiment *vraiment* nauséabonde?

❖ Skaven

❖ Les Mormons doivent bien s'y prendre. Le reste de la Nation ute plonge dans la pauvreté pendant que SLC brasse les nuyens. Leur empire tourisme procuré par les petites stations de ski comme Park City (nichée comme par hasard au sein des frontières étendues de Salt Lake) représente la moitié de toute la Nation ute. Si vous voulez mon avis, je pense que toute la situation pue!

❖ Shameonus

❖ Un tuyau pour ceux qui cherchent à se faire rapidement quelques nuyens: le Festival Tridéo International de Hit the Sundance dans le hameau endormi de Park City en janvier. Plein de fric circule pendant ces dix jours et les studios tridéo cherchent toujours à engager des saboteurs pour s'assurer que quelque chose de « malencontreux » arrive à la marchandise du concurrent.

❖ D\$



LAS VEGAS

Viva Las Vegas! C'est difficile pour moi d'être objectif, car mon enthousiasme pour Vegas est sans limite. C'est sans aucun doute un de mes endroits préférés au monde et pas seulement à cause du jeu et de la prostitution. Il y a de l'argent à se faire dans le temple auto-proclamé du péché. Et tout commence avec les corpos les plus grosses et plus puissantes de la Nation ute – les casinos.

Les acteurs

Il y a des centaines de casinos dans la ville du vice, alors je me concentrerai sur les trois plus gros acteurs.

Le conglomerat Wynne est le plus ancien du Strip et la base de son succès est le Mirage. Construit dans les années 1990, le Mirage a vu plus de clients que tout autre casino au monde et il attire toujours le gratin des célébrités malgré son adhésion aux jeux et aux divertissements de la vieille école (pas de sims ni de jeux matriciels ici – du moins, pas dans les zones publiques). Le conglomerat est détenu par Paddy McManus, un désagréable nain irlandais qui a commencé comme croupier de blackjack.

● Paddy a planté plus d'un couteau dans le dos pour arriver au top – au sens propre. Il a laissé un monceau de cadavres dans son ascension pour devenir le bras droit de William Wynne (Wynne était le petit-fils du fondateur de la compagnie). Wynne s'est étouffé lors d'un dîner une nuit au buffet du Mirage et a claqué. Le nom de Pady s'est trouvé être sur le testament.

● Peace Pipe Porridge

● Il y a toujours des boulots à prendre avec le conglomerat Wynne <clin d'œil>. Paddy a une querelle très publique en cours avec le propriétaire du casino d'à côté, un elfe seulement connu sous le nom de Phaedra. Paddy veut étendre le Mirage depuis plus de dix ans et a besoin du terrain sur lequel se situe le Casino rouge de Phaedra. Il ferait presque n'importe quoi pour l'avoir.

● Lip Splitter

Le Flamingo Casino Group a ouvert son premier casino à Vegas il y a seulement dix ans sur la terre sacrée du premier casino par qui tout a commencé – le Flamingo construit par le célèbre Bugsy Seagal. Le FCG est dirigé et tenu par la famille mafieuse Verontesse. C'est la plus grosse opération à Vegas (contrôlant plus de la moitié des casinos du Strip).

● Le capo Dominic Freda contrôle aussi le pouvoir politique à Vegas (et toutes les petites bandes en répondent également devant lui). Peu importe qui est en poste ici, il finit dans la poche de Dominic dans l'année.

● Frankie

La Wind speaker Corp est dirigée par un syndicat amérindien et un homme appelé Roger Tekwa, un Comanche qui a débuté comme contrebandier. Son ascension au pouvoir s'est faite par la connaissance du crime à son niveau le plus minutieux. Après tout, une arnaque est une arnaque, que ce soit de dix nuyens ou de dix millions. Il ne fait pas un secret de son passé criminel mais insiste sur le fait qu'il est maintenant un homme d'affaires honnête travaillant pour le bien de sa nation et dans l'intérêt de son peuple. C'est une célébrité de premier ordre en Ute et ses casinos sont aussi flamboyants que lui.

● On raconte dans la rue que les gars de Verontesse cèdent du terrain à la bande de Tekwa. La violence politique récente a dissimulé une augmentation de la lutte des syndicats, mais ceux d'entre nous qui travaillons sur la scène avons remarqué le changement.

● Broken Nose

● Des vauriens de Comanches ont fait leurs débuts avant le tournant du siècle via les casinos qui ont éclos dans toutes les réserves indiennes. Ils ont discrètement suivi la vague d'ascension amérindienne, accumulant du soutien dans les villes utes que la mafia ignore ou sur lesquelles elle ne peut affirmer sa prise. Et maintenant, ils se sentent finalement assez confiants pour prendre Las Vegas.

● Jimmy Geronimo

● Tu ferais mieux de surveiller ta langue, Jim-Jimmy.

● Cigar Chomper

● Sinon quoi?

● Jimmy Geronimo

● Sinon tu vas te retrouver au fond du bassin du barrage Hoover avec ton ami lanceur de hachette Tekwa. Ne te plante pas, fiston. La famille Verontesse contrôle COMPLÈTEMENT les événements dans notre charmante ville. VIVA LAS VEGAS et VIVA VERONTESSE!

● Cigar Chomper

Hormis les casinos, Vegas offre de nombreuses autres distractions, même à l'amateur de plaisir le plus éclairé. Le marché de la drogue et des BTL est florissant ici, la plupart de la production s'écoulant sur la scène des nightclubs. Des arcades vidéo géantes permettent des jeux de masse en liaison SISA et on peut même trouver des arènes illégales de combats de fosse – si vous savez où chercher. Combats de métacréatures, duels de drones, blood matches, roulette russe, tout y est.

● Hors du Strip, Vegas est un trou paumé. Les flics et la mafia gardent les zones à touristes rutilantes, mais le reste du lieu est aussi dingue que les Barrens de Redmond. Les squatters vivent dans la misère, les gangs s'entretuent pour des histoires de territoire et de disputes et des groupes comme les Tama-nous rôdent dans le noir, récoltant des organes ou kidnappant des esclaves sexuels pour les bordels. Prenez garde à vous.

● Working Girl

Ceux qui sont à la recherche de distractions sexuelles trouveront le déploiement le plus abondant (et légal) de maisons closes du monde. Simsexe, bordels bunraku, androgynes, fétichisme, snuff, prostitution d'esprits – tout ce qui vous fait prendre votre pied existe. Faites juste attention de ne pas vous faire rouler dans le motel cerceuil ou de ne pas finir comme esclaves sexuels vous-mêmes.

Les poulaillers (comme nous autres du coin les appelons affectueusement) peuvent être l'une des meilleures sources d'informations d'un shadowrunner. Certaines personnes disent n'importe quoi dans le feu de l'action ou quand elles pensent que leur "escorte" pour la soirée les trouvera vraiment intéressantes. "Elle m'aime bien, j'te dis! Je pense qu'elle m'aime vraiment bien!" Ouais. Bien sûr.



DANS LES MONTAGNES

L'Ute a suffisamment de beautés naturelles pour faire réfléchir à deux fois même le plus hermétique des rats des villes sur ce qu'il fait de sa vie. La majorité du territoire n'est qu'étendue sauvage somptueuse à couper le souffle. L'Ute se débrouille pas mal pour en prendre soin et la protéger, mais de grandes régions restent totalement sans surveillance et anarchiques. Cela a fait de l'Ute un coin chaud pour les chercheurs de telesma.

❖ Pendant les années 2040, les voleurs de telesma ont causé pour des millions de dollars de dégâts à la Forêt Pétrifiée. La collecte de telesma est passible de peines très rudes si vous êtes pris – alors ne le soyez pas. Mais faites-nous une faveur, ne laissez pas un foutoir aux autres non plus.

❖ Leaf Cutter

La nature sans fin renferme un appât pour les sans-loi et les esprits épris de liberté et les contrebandiers se reposent sur l'anonymat des étendues désertiques pour transporter leurs cargaisons. Les gangs de motards et les traditionalistes tribaux rôdent dans le désert, souvent en camps de nomades qui se déplacent à travers les sables comme les tribus tziganes de la Californie du Nord. Certains errent à la recherche d'un travail, main d'œuvre itinérante. D'autres ont formé des communautés indépendantes auto-suffisantes et protectrices de leurs libertés. Un contrebandier ou un shadowrunner malin peut jouer profile bas et disparaître dans ces camps de nomades, à condition qu'il ait quelque chose de valable à leur offrir.

❖ Certains de ces camps de nomades entretiennent des liens étroits avec les Anazasis du désert Mojave et d'autres sont proches des camps tziganes près du barrage de Shasta. Il y a, en fait, une société cachée dans les étendues sauvages du Sud-Est, une culture du retour en arrière créée par le chaos du Sixième Monde.

❖ People Watcher

❖ Faites attention près de ces camps, cependant. Certains d'entre eux n'apprécient pas du tout les étrangers. Au mieux, ils exigeront des nouveaux venus de faire leurs preuves de dangereuses (et parfois fatales) façons. Au pire, ils dévaliseront un étranger à vue, le tueront et le laisseront pourrir dans le désert.

❖ Holly

LE GRAND CANYON

Il y a beaucoup de belles choses à voir dans la nature ute – trop pour les énumérer. Mais un endroit mérite une remarque. Le Grand Canyon est un lieu à la signification à la fois historique et spirituelle pour les Amérindiens. Après la signature du traité de Denver, Daniel Coyote Hurlant a prononcé son premier discours public sur une crête du canyon. Un chaman de mes amis dit que le Grand Canyon est un symbole de la magnificence de l'esprit amérindien et que le Colorado est un portail vers le monde des esprits.

❖ La chaman a raison. Le canyon est un énorme lieu de pouvoir relié par des lignes mana à d'autres lieux de pouvoir dans

tout le Sud-Ouest. Je ne serais pas du tout surpris que les révolutionnaires amérindiens aient utilisé le pouvoir de ces lieux pour alimenter la Danse Fantôme.

❖ Weaver of the Winds

❖ En parlant de la Danse Fantôme, je connais certaines personnes qui sont vivement intéressées de trouver l'endroit où la Danse Fantôme a eu lieu. Elles soupçonnent que c'est en Ute et considérant la nature du rituel, il devrait y avoir un résidu – si ce n'est une déchirure mana – pour le trahir. Elles ont écumé le territoire, sans résultat. Personne n'a une idée ?

❖ Raven Blue

❖ Il y a des personnes très puissantes qui ne veulent pas que ce site soit trouvé. Je te suggère de trouver une meilleure occupation, si tu vois ce que je veux dire.

❖ Dancer

❖ Hé, ça n'aurait pas un rapport avec cette nouvelle Danse dont Whisper parlait, par hasard ?

❖ Mook

❖ Je vais changer de sujet avant que quelqu'un dise quelque chose qui le fasse tuer. Vous voulez connaître les coins magiques en Ute ? Allez du côté du Désert Peint et de la Forêt Pétrifiée, à l'est de Flagstaff près de la frontière pueblo. Les deux endroits sont des coins à telesma de premier ordre, mais les gardes utes quadrillent tout le site depuis qu'un prospecteur y a découvert de l'orichalque en février. À part les arbres pétrifiés, des minéraux et des fossiles rares, l'endroit a des formations de quartz et de cristaux inhabituels. Faites juste attention aux basiliques – il y en a partout, ils sont fourbes et ils sont affamés.

❖ Chipper

❖ Si vous avez besoin d'un endroit où vous planquer, allez du côté de la région du Grand Staircase-Escalante National Monument, près du Grand Canyon. Non seulement la région regorge de telesma, mais c'est un labyrinthe de canyons et de mesas qui en font un bon endroit pour se cacher. Il y a des rumeurs d'or de conquistador et de caches perdues de contrebandier aussi, si vous marchez dans ce genre de trucs. Faites juste attention avec qui votre guide est en cheville.

❖ Jon Who

❖ Il y a un endroit dont il faut rester à l'écart : l'ancien Dépôt du Désert de Produits Chimiques de l'US Army près de Tooele (au sud-ouest de SLC). On entreposait à peu près la moitié de l'arsenal d'armes chimiques des US là-bas. On parle ici de produits innervants comme le GA, le GB et le VX et d'agents vésicants (boutons, boursouffures) comme le gaz moutarde et lewisite. Les conteneurs de stockage étaient instables, donc ils ont construit un incinérateur d'armes sur place. Le site est scellé et condamné maintenant, mais qui peut dire qu'un peu de cette m... n'est pas toujours enterrée quelque part là-bas... peut-être s'écoulant dans la nappe phréatique. Attention : la zone a un champ magique et elle est généralement bizarre et inhospitalière.

❖ Pike

INFORMATIONS DE JEU



L'Amérique du Nord est un immense sous-continent et il y a de nombreux facteurs que les shadowrunners doivent garder à l'esprit quand ils s'aventurent hors de Seattle. Ce chapitre fournit des règles et des suggestions pour incorporer les lieux, les personnages et les événements décrits dans ce livre dans votre campagne *Shadowrun*.

En plus du Livre des Règles de *Shadowrun Troisième Édition* (SR3), les meneurs de jeu trouveront utiles d'autres livres de règles et livres source en utilisant *L'Amérique des Ombres*. Les événements décrits dans *L'Année de la comète* sont étroitement liés à ce livre, ainsi que le sont les descriptions et les règles pour les fluctuations magiques détaillées dans *Terres d'Éveil*. *Target: Smuggler Haven* (T: SH) contient des informations sur les principaux itinéraires de contrebande d'Amérique du Nord. Les règles avancées sur la magie et la Matrice données dans *La Magie du Sixième Monde* et *Matrix* seront également utiles.

COMMENT UTILISER L'AMÉRIQUE DES OMBRES

L'Amérique des Ombres fournit une pléthore d'idées d'intrigue, de lieux, de personnages, d'organisations et d'événements pour chaque nation du continent. Le meneur de jeu peut utiliser ce matériel pour présenter un scénario excitant pour des shadowrunners qui s'aventurent hors de leur base d'opérations (généralement Seattle). Il peut ainsi introduire des personnages, des lieux et des événements que les personnages joueurs ne rencontrent pas ou avec qui ils ne traitent pas dans leur environnement habituel. Le meneur de jeu peut facilement bâtir un scénario à partir d'une des idées d'intrigue mentionnées dans la fiction, ou en construire un en utilisant les idées données ci-dessous. Il peut aussi utiliser le matériel présenté comme base de référence pour créer ses propres personnages et lieux, en s'inspirant des attitudes et l'environnement fourni.

Alternativement, les meneurs de jeu peuvent utiliser les informations de ce livre pour situer leurs campagnes dans des environnements extérieurs à Seattle. Jouer dans la même ville peut devenir lassant à force, alors voilà l'opportunité d'un changement de rythme. Il y a des douzaines de grandes conurbations qui peuvent faire une bonne base pour des shadowrunners, comme Denver, Las Vegas, New York, Atlanta, Cheyenne ou Los Angeles, pour n'en nommer que quelques-unes. Chacune de ces villes alimente suffisamment de magouilles souterraines pour enrichir une campagne, qu'elle est basée sur le crime organisé, les querelles entre mégacorporations, les guerres de gangs ou la politique. Bien que les informations fournies sur ces villes n'aient pas la profondeur de *Seattle 2060*, les principaux acteurs sont présentés pour donner au meneur de jeu quelque chose sur quoi bâtir. À partir de là, tout dépend de son imagination, peut-être complétée par des informations supplémentaires présentées dans d'autres livres de *Shadowrun*.

SONA fournit aussi des munitions pour des campagnes qui sont davantage orientées voyage, comme des campagnes pour mercenaires, contrebandiers ou pirates. Il y a plein d'endroits





en Amérique du Nord où une guerre ouverte ou des conflits moins importants ont lieu (Salish-Tsimshian, CAM-Manitou, le Protectorat californien de Saito), fournissant des opportunités d'action pour des mercenaires de tous les camps. Comme décrit dans *Target: Smuggler Havens*, les itinéraires de contrebande quadrillent le continent, permettant à des runners de vivre de l'action dans une demi-douzaine de pays en une seule run. L'activité pirate est forte le long de la Côte Ouest, particulièrement près de Big Sur, LA et San Francisco, mais se répand aussi plus loin au nord vers Athabaska, ainsi que sur la région du Golfe. Qui peut dire que les pirates ne peuvent pas passer par les eaux douces ou par les Grands Lacs, ou même par la voie des airs ?

La chose importante qu'il faut garder à l'esprit en utilisant n'importe lequel des endroits décrits dans *SONA* est que l'Amérique du Nord a subi de grands changements depuis l'époque actuelle. La Guerre de la Danse Fantôme et la balkanisation conséquente de l'Amérique du Nord ont divisé le territoire qui était auparavant plus ou moins uniforme. Les plus d'une douzaines d'États qui courent l'Amérique du Nord en 2062 ont chacun leurs propres histoires, culture, traditions et valeurs sociales – parfois langues. Les frontières ne sont pas que des limites imaginaires ; elles séparent des cultures distinctes. Alors quand vos runners font un voyage dans un pays des NAO, ou même dans un lieu comme les CAS ou Denver, ils devraient avoir l'impression qu'ils sont dans une société qui n'est pas celle de Seattle et qu'ils n'y sont pas habitués (et qui n'est pas forcément habituée à eux). S'ils ont l'air d'étrangers ou agissent mal à propos, ils déclencheront des alarmes et de mauvaises réactions de la part des autochtones. S'ils gardent un profil bas et n'agissent pas comme des poissons hors de l'eau, ils passeront un meilleur moment.

LE CONSEIL ALGONKIN-MANITOU

Le CAM est au bord de la guerre civile. Les Manitous anti-techno, partisan d'un retour à la nature, visent à s'affranchir des Algonkins et de leur manipulatrice Aztechnology. Seul le temps dira si ce mouvement réussit ou déchire la nation.

ENTRER/SORTIR

L'accès au territoire du CAM est exceptionnellement facile. Les voyageurs venant de n'importe quel pays des NAO, des UCAS ou du Québec n'ont pas besoin de visas. Le CAM a deux aéroports internationaux capables de transport par semi-balistique et suborbital : Calgary et Saskatoon. D'autres grandes villes ont des liaisons aériennes ou par bus vers les nations voisines. Passer les douanes est un processus rapide, efficace et sans douleur, sauf si vous vous trouvez faire partie de la tribu Manitou.

Les frontières du CAM sont grandes ouvertes, en particulier pendant les mois d'hiver. Cela fait de la région un endroit rêvé pour la contrebande. Tant que les itinéraires qu'ils choisissent évitent de traverser les grandes villes comme Calgary et Saskatoon, les trafiquants et vauriens ont la belle vie dans le pays. Thunder Bay est un repaire de contrebandiers et le point de départ de nombreux itinéraires de contrebandiers. Le CAM utilise généralement des esprits de la nature et des drones pour patrouiller sur ses frontières, renforcées par des patrouilles de quatre hommes et occasionnellement d'un chaman.

Pour la région revendiquée par le Manitou, cependant, c'est une autre histoire. La "ligne dans la neige" (la rivière Churchill) est attentivement surveillée et patrouillée par les milices manitous et par les troupes militaires du CAM.

COURIR LES OMBRES

La crise actuelle que traverse le CAM offre, beaucoup d'opportunités aux shadowrunners.

La sécession des Manitous

Les Manitous ont besoin de défendre publiquement leur prétention d'indépendance pour réussir, ils recherchent donc des moyens de garder l'armée du CAM et Aztechnology occupés pendant qu'ils font pression sur le CTS et les autres pays des NAO pour être reconnus. Traiter avec les Manitous peut se révéler difficile, car certains d'entre eux ont une approche intransigeante envers les amateurs de technologie comme les deckers, les interfacés et les samouraïs. D'un autre côté, le chef de guerre Doxtator est impatient d'exterminer les Manitous, donc impatient de tester leurs défenses, de collecter des renseignements et de semer la discorde dans leurs rangs. Bien que distraite par d'autres événements mondiaux, Aztechnology sait qu'une guerre civile, c'est mauvais pour les affaires, alors elle cherche aussi à mettre fin à la dispute.

Conflit interne

Le chef cérémonial Hawksford a mis un grain de sable dans les rouages des plus hauts niveaux du pouvoir du CAM. Jusqu'à ce que Bear, Doxtator, Longmiles et Aztechnology puissent la retirer de son poste, le gouvernement aura les mains liées avec les Manitous. Si les méthodes politiques échouent à l'évincer, ils pourraient se résoudre à des tactiques plus dures. La crise peut amener les tribus Ojibwa et Haude-nosaunee à jouer un rôle plus actif dans les affaires du pays – ou du moins inspirer leurs sociétés secrètes.

Contrebande

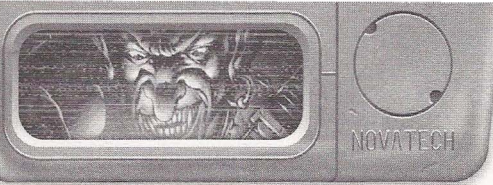
Thunder Bay est un nid de contrebandiers, il y a donc plein de travail à prendre en livrant des colis vers et depuis le CAM. Les divers gangs de Thunder Bay cherchent toujours à être devant les autres tout en continuant de faire en sorte que les élus regardent ailleurs.

Lakehead

L'université de Lakehead est une anomalie – la plupart des autres écoles de magie se concentrent sur les arts hermétiques. Afin de saisir le style et le concept plus libre des voies et disciplines chamaniques, les cours à Lakehead ont une structure plus relâchée, bien que plus intense. Les personnes qui recherchent des métatechniques rares ou autre connaissance ésotérique peuvent les trouver ici. Nombre des enseignants, des étudiants et des sujets d'études sont uniques et ainsi ont de la valeur pour les clients adéquats. Il est courant que des hermétiques égocentriques tentent leur chance ici, ce qui peut requérir de l'aide pour les sortir de là. De loin, certaines écoles hermétiques pourraient voir Lakehead comme une menace pour la "bonne manière" de faire les choses et chercher à la faire tomber en disgrâce ou à la saper d'une quelconque façon.

UNE TERRE SANS LOI

En partie en raison de la nature rurale du CAM, l'application de la loi a tendance à être beaucoup moins stricte hors des centres d'affaires comme Calgary et Saskatoon. Pour refléter cette approche laxiste dans le reste du pays, appliquez un bonus de +2 au Code de Légalité de tout item illégal, +4 dans la ville de Thunder Bay.



LE CONSEIL ATHABASKAN

L'Athabaska est un pays des merveilles gelé, avec une vraie nature sauvage et une vraie magie naturelle. C'est aussi le foyer de deux cultures distinctes – les habitants des villes high-tech qui utilisent la Matrice et/ou les BTL pour se socialiser et échapper aux conditions de vie défavorables et les rudes frontaliers qui vivent de la terre.

ENTRER/SORTIR

Les conditions climatiques rendent très hasardeux les voyages vers l'Athabaska. Les tempêtes maintiennent fréquemment le trafic aérien cloué au sol pendant les mois d'hiver et la glace présente un réel danger. Juneau, Anchorage et Fairbanks ont toutes des aéroports internationaux. L'Ares Spaceport sur l'Île Kodiak gère le trafic semi-balistique et suborbital, mais seulement pour Ares et des contractants précis. Les routes ne sont pas toujours disponibles ou praticables et certaines bourgades ne peuvent tout simplement être atteintes que par voie des airs.

L'Athabaska encourage fortement les visiteurs, les restrictions de voyage depuis ou vers le pays sont donc pratiquement inexistantes. La frontière tsimshiane est étroitement gardée et la frontière avec le CAM est aussi surveillée, en particulier les régions frontalières revendiquées par les Manitous. L'Athabaska se repose sur le réseau radar et les postes d'écoute hérités des États-Unis et du Canada, mais fait également un bon usage des patrouilles et des drones aériens. Les patrouilles terrestres et dans certains cas les patrouilles aquatiques, sont connues pour utiliser des animaux paranormaux. Les villes frontalières ont tendance à avoir leurs propres milices citoyennes et à faire justice elles-mêmes si nécessaire.

COURIR LES OMBRES

Bien que l'Athabaska ne soit pas sous l'emprise d'une crise et qu'elle soit un peu à l'écart, il y a tout de même plein de boulots pour attirer des shadowtypes dans le nord. Les runners devront garder à l'esprit les problèmes posés par les lieux reculés, le temps hivernal et le choc des cultures.

Belle et mortelle

L'Athabaska attire dans ses étendues reculées un certain nombre d'aventuriers, dont certains pourraient vouloir prendre une escorte armée avec eux. La vie sauvage et les dangers de la nature peuvent surprendre les randonneurs, ou les conditions météo les mettre en danger. La nature est connue pour contre-attaquer à l'occasion, enterrant de petits postes avancés ou menaçant des installations corpos isolées. Dans ces circonstances, des runners pourraient être engagés pour des missions de sauvetage, ou peut-être pour coiffer au poteau une mission de sauvetage.

La chasse aux primes est aussi populaire dans certains cercles, en particulier la chasse aux loups de mer, mais des éco-activistes et des sasquatchs peuvent prendre ombrage de cette pratique.

Noir et vert

Le pétrole est le sang de l'économie athabaskane et l'abondance des ressources naturelles attire beaucoup d'opérations corpos. Un mouvement écolo florissant défie cette pratique, en ciblant les corpos qui exploitent la terre. Mais la nature isolée de nombreux sites corpos et la réponse irritée des autochtones qui se reposent sur le travail corpo pour survivre lui compliquent la tâche. Il se pourrait que certaines corpos utilisent l'éco-terrorisme comme couverture pour du

sabotage industriel, pour détourner l'attention des vrais coupables – et peut-être en faisant que les éco-cellules cherchent à laver leurs noms.

Intrigue politique

La nature chaotique du système politique de l'Athabaska signifie que des factions se forment, changent et se brisent constamment. Cela procure plein d'opportunités : des jobs de nettoyage, des menaces et de l'intimidation, du chantage, de la calomnie organisée et les habituels deals d'arrière-salle.

La recherche du grand frisson

L'isolement, les journées courtes et le climat froid ont un fort impact sur de nombreux Athabaskans, en particulier la jeunesse désœuvrée. Les gangs de têtes brûlées recherchent constamment de nouveaux frissons, avides de prendre des risques et plus que désireux aussi de défier (ou forcer) les autres à les surpasser. D'autres se tournent vers la Matrice pour leur divertissement, ce qui signifie que les gangs matriciels athabaskans sont une nuisance constante pour les corpos et les services de maintenance des systèmes locaux. Les victimes de vols ou de dégradations matriciels pourraient vouloir se venger ou chercher à récupérer leurs données avant qu'elles ne leur causent du tort.

Arrêts pour contrebandiers

En tant que principal point de relais sur le trajet Seattle-Mer de Vladivostok, l'Athabaska voit passer un important trafic de contrebandiers. Certains commerçants libres transportent le type de bagage qu'on ne peut pas abandonner – qu'ils soient en fuite ou qu'ils convoient une marchandise malsaine que personne saine d'esprit ne toucherait. Beaucoup s'arrêtent pour des réparations ou pour faire une pause, puis se retrouvent embarqués dans les affaires locales. Certains pourraient avoir besoin de pièces difficiles à trouver, ou pourraient chercher à décharger leur came rapidement afin de pouvoir repartir charger. Les Vory trempent dans tout le marché noir, tentant de tirer le plus de nuyens possible. Certains en fournissant un service utile, d'autres en s'en remettant au racket de protection. Tous les contrebandiers ne se soumettent pas facilement et ceux-là pourraient être en quête de gardes du corps ou de moyens de pression.

LA MATRICE ATHABASKANE

Beaucoup de bourgades, de stations corporatistes isolées et de postes frontières avancés se fient aux méthodes "wireless" (en particulier les liaisons satellites) pour se connecter à la Matrice. Résultat, certains de ces GTL et serveurs ne sont accessibles que par une GTLP qui est louée et maintenue par le réseau satellite Globalink de Renraku (p47, *Matrix*). Cette sous-grille n'est accessible que par le GTR d'Athabaska et le GTR de Globalink et sa sécurité et son ACIFE sont identiques à ceux de Globalink.

Les liens matriciels "sans câble" sur lesquels comptent les endroits isolés sont vulnérables aux mauvaises conditions météo d'Athabaska, particulièrement pendant les tempêtes hivernales. À la discrétion du meneur de jeu, les personnages pourraient être incapables de se loguer dans ces GTL et serveurs depuis le GTR, ou vice-versa. Alternativement, la météo pourrait interrompre la connexion du signal, imposant des limitations de vitesse E/S et de bande passante, en appliquant des modificateurs à tous les tests pour tenir compte de la dégradation du signal ou en éjectant aléatoirement les personnages. Les meneurs de jeu sont encouragés à utiliser ces



aléas comme un défi supplémentaire et/ou comme un effet dramatique, plutôt que juste pour punir les joueurs.

LE LOUP DE MER

Marin amphibie chassant en meute, le loup de mer se trouve exclusivement le long des côtes athabaskanes et c'est l'un des prédateurs les plus craints de la région. Certains pensent que les loups de mer sont une version Éveillée ou mutée des phoques, des éléphants de mer ou des sirènes, mais d'autres font remarquer des similitudes avec les ours polaires. Le loup de mer a un museau allongé, un corps long et mince (en moyenne 2,5 mètres de long pour un adulte) et deux courtes pattes lui permettant de se déplacer sur la terre avec quelques difficultés. Il a une fourrure noire et de longues dents effilées. Les loups de mer sont de rapides prédateurs qui préfèrent les proies fraîchement tuées aux charognes. Ils sont connus pour attaquer en meute et pour prendre les métahumains pour cible.

C	R	F	C	I	V	E	R
6	6x2	5	-	4/6	4	4	5

Init : 5+2D6

Réserves : Combat 7 (9 avec Rapidité Améliorée)

Attaques : 7G

Pouvoirs : Attributs Physiques Améliorés (Constitution et/ou Rapidité, une fois par jour chaque pendant [Essence]D6 tours de Combat), Aura Glaciale, Collage, Peur (hurlement), Réaction améliorée, Sens Accrus (ouïe et odorat)

Faiblesses : Allergie (air et eau purifiés, grave), Sens réduits (vue)

Remarque : multiplicateur de déplacement pour la natation est de x4.

DENALI ET HARDING

À Denali (anciennement connue comme le mont McKinley) la barrière avec le monde des esprits est très affaiblie. La région est un lieu de pouvoir d'indice 3 à la base de Denali, montant jusqu'à un indice 6 au pic. Le sommet de la montagne est occasionnellement un haut-fond astral (voir p. 96, *Terres d'Éveil*). Un initié qui gravit la montagne, laisse son corps près du sommet et entreprend une quête astrale réduit le seuil de réussite de tous les tests de cette quête de 1. De plus, il y a 1 chance sur 6 qu'une faille astrale (voir p. 96, *Terres d'Éveil*) s'ouvre quand le quêteur revient, pour une durée de 1D6 heures. Inutile de dire que Denali est un lieu sacré pour tous les autochtones qui vivent dans son ombre.

Le glacier de Harding est un extraordinaire lieu de pouvoir – un carrefour de nombreuses lignes mana. La région est orientée vers la magie totémique, encore que le totem favorisé change tous les 1D6 jours. L'indice du lieu de pouvoir fluctue entre 2 et 5.

LA SAUGE

La sauge est une substance magique, cultivée à partir d'un champignon extrêmement rare, similaire à la substance magique décrite p. 122, *Man & Machine*.

Vecteur : Inhalation

Avantages : en plus des hallucinations et une augmentation de Perception de +1, la sauge fournit au consommateur le pouvoir de métacréature Sensibilité à la Magie (p. 13, *Métacréatures*).

Désavantages : la sauge réduit la Perception du consommateur de 2 et lui inflige une Blessure Physique Légère.

ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE

Bien que le nom convienne de moins en moins chaque jour, l'État libre est toujours un mélange chaotique de factions puissantes et de dangers. Pour plus de détails sur les événements qui ont conduit à la situation actuelle, voir *L'Année de la comète*. Des détails supplémentaires sur le général Saito peuvent aussi être trouvés dans *Threats 2*.

ENTRER/SORTIR

À l'exception du Protectorat californien de Saito, la Californie n'est pas trop dans le contrôle frontalier. Les Rangers de Californie et des unités militaires irrégulières gardent un œil sur certaines autoroutes, comme le font les milices urbaines et les supporters de Hestaby dans le Croissant du Nord. Les troupes de Saito gardent toutes les routes d'accès importantes en provenance ou à destination du Protectorat, mais elles concentrent le plus leur attention sur la région de la Baie et sur Sacramento.

Trois aéroports californiens accueillent les vols internationaux : San Francisco, Oakland et Sacramento. Tous sont gardés par les troupes de Saito. On ne demande pas aux visiteurs de visa, mais les contrôles douaniers sont stricts et les métahumains se verront refuser l'entrée sauf s'ils ont une dispense corporatiste spéciale.

Le voyage par mer est pratiquement libre de restriction, encore que la piraterie soit courante. La plupart des transports maritimes sont à destination et en provenance d'Oakland, bien que le port (toujours libre) de Monterey sache le port de ceux qui souhaitent éviter l'inspection du Protectorat.

COURIR LES OMBRES

Les événements de 2061 ont plus que jamais occupé les ombres de l'État libre. Du Croissant Nord aux profondeurs du Mojave, la Californie est dans la tourmente – ce qui veut dire plein d'options pour les shadowrunners, à condition qu'ils connaissent déjà le terrain.

Le Croissant Nord

La défection apparente de la grande dragonne Hestaby pour le Tir Tairngire, longtemps la croque-mitaine du Croissant Nord, a déclenché de véritables paniques à l'idée d'une guerre dans cette région. Les personnages joueurs orientés combat peuvent y trouver un large panel d'employeurs, de la milice de Redding aux petites bourgades nerveuses, en passant par les diverses corporations à l'affût d'un avantage parmi les communautés souvent revêches. Étant donné la réputation du Tir en matière de magie lourde, les mages de combat sont très demandés. Le trafic d'eau est une autre source de blé ; là, les employeurs probables sont le Pueblo, les syndicats non-yakuza et les trafiquants d'eau se battant pour leur survie, entre autres suspects habituels.

Diverses corporations ont aussi laissé des bonnes choses derrière elles dans des installations récemment abandonnées. Avec les craintes d'une invasion du Tir grandissant chaque jour, de nombreuses corporations choisissent de concentrer leurs installations secrètes en un ou deux endroits plutôt que de laisser leurs labos disséminés dans la région. Certaines ont complètement quitté le Croissant Nord. Bien que les personnages joueurs aient peu de chances de tomber sur quelque chose de révolutionnaire, ils peuvent néanmoins trouver des données de valeur et d'autres choses intéressantes dans des complexes corporatistes abandonnés à la hâte. Ils risquent également de se faire avoir par des pièges placés justement



pour de tels voleurs, mais hé, personne n'a jamais dit que c'était facile de courir les ombres.

Central Valley et la région de la Baie

Courir les ombres à Central Valley implique généralement de démarrer à Sacramento ou à Chico-Oroville. Dans cette région, de nombreux acteurs n'ont aucun atome crochu avec les envahisseurs impériaux, comme Ben Alvarez, le P-DG de Pacific Foods qui dirige aussi la Société de l'Eau et de l'Agriculture de Californie dont le but est de briser le pouvoir corporatiste dans Central Valley. Les meneurs de jeu peuvent également inventer des affaires locales désireuses d'engager des talents des ombres pour protéger leurs installations ou pour frapper les corpos finançant Saito. Ares Macrotech, qui paie déjà des runners pour déranger l'empire de Saito, pourrait fournir un soutien monétaire ou autre à de plus petites corpos locales qui sinon ne pourraient pas se permettre de telles dépenses. Même d'autres racistes, comme le policlub des Natifs Californiens, ne sont pas satisfaits – ces derniers détestant les étrangers autant ou davantage que les métahumains.

Les runners peuvent également être recrutés pour porter secours à des métahumains enfermés, saboter les plans d'expansion de Saito ou affaiblir la résistance à Chico-Oroville pour rendre la prochaine acquisition de Saito plus facile. Ils peuvent aussi être chargés d'évacuer des gens hors des zones de dangers ou d'y faire passer des armes. Le Pueblo et le Tir surveillent de près la situation.

Big Sur

La piraterie reste l'activité principale de Big Sur, notamment contrebande par t-bird et par mer. Les marchandises de la contrebande standard de la Ceinture du Pacifique se sont étoffées pour maintenant inclure à peu près tout ce qui est utile aux divers combattants de l'État libre, des armes aux drones d'espionnage aux appareils de communications de type militaire. Le gros va aux forces anti-Saito via l'empire pirate de Grania O'Malley, qui s'est récemment étendu vers la baie de San Francisco.

Pendant ce temps, Captain Monday continue à reconstruire, tandis que les survivants loyaux à Paco Ramirez rassemblent leurs forces pour prendre leur revanche. Les runners intéressés pour se faire du fric par la piraterie tout en restant hors du conflit politique qui couve peuvent trouver plein de grandes opportunités d'affaires lucratives dans chaque camp, qu'il s'agisse de faire un gros coup de filet pour Captain Monday ou de collecter des renseignements sur les opérations de Monday pour les vengeurs de Ramirez.

Le désert Mojave

La magie est le plus gros truc dans le désert Mojave. La ruée vers l'orichalque peut attirer des équipes de runners cherchant la richesse, ou divers groupes intéressés (principalement les mégacorporations, le Pueblo et l'Ute) peuvent engager des runners pour trouver le précieux minéral dans les sables mouvants du Mojave. Les prospecteurs en herbe devraient avoir à disposition un grand talent magique; le passage de la comète a rendu les énergies magiques déjà inhabituelles du Mojave encore plus bizarres et considérablement plus puissantes. Les trafiquants de telesma ont plus de chance de rencontrer des dangers supplémentaires, des arbres de Joshua aux esprits qui s'opposent ne serait-ce qu'à leur présence.

Les esprits peuvent être des antagonistes rusés ou des alliés astucieux, selon l'attitude et le plan des runners à leur

égard. Certains peuvent être des manipulateurs, tandis que d'autres peuvent essayer de rayer les PJ de la carte. D'autres encore peuvent tenter de les utiliser pour mener à bien leurs propres plans. En règle générale, les esprits du Mojave sont étrangers à la métahumanité dans la façon dont ils pensent et dans ce qu'ils veulent. Cela veut dire que les PJ ne peuvent jamais être sûrs de bien se conduire avec eux, ou qu'un quelconque marché passé avec l'un d'entre eux sera tenu. Utilisez cet élément pour garder les joueurs dans l'expectative, mais assurez-vous de donner aux runners au moins une chance de s'en tirer quel que soit l'esprit qu'ils rencontrent.

LA MAGIE CALIFORNIENNE

La Californie est différente de partout ailleurs sur Terre, en particulier pour ce qui est de l'aspect Éveillé des choses.

Les marchands de talismans

Les régions du Mojave et du Croissant du Nord sont mûres pour les marchands de talismans. Comme les matériaux bruts abondent dans ces régions, le temps de base pour récolter une unité n'est que de 5 jours au lieu de 10. Les arbres de Joshua sont des cibles de choix, car leurs racines, feuilles, écorce et bois réduisent le temps de base de confection et de raffinage de moitié (arrondir à l'entier). Si le meneur de jeu le permet, les éléments des arbres de Joshua ou des séquoias peuvent aussi être utilisés comme matériaux exotiques (voir p. 43, *La Magie du Sixième Monde*). D'autres telesmas récoltés dans le Mojave ou le Croissant du Nord peuvent réduire le temps de base de raffinage et de confection d'un tiers, à la discrétion du meneur de jeu.

Le mont Shasta

Que ce soit naturel ou dû à la présence de Hestaby, la région entourant le Mont Shasta est un lieu de pouvoir dont l'indice va de 1 à 3. Ce lieu de pouvoir est orienté vers la magie chamanique et l'invocation des esprits de la nature.

Le Mojave

Le désert Mojave tout entier est un lieu de pouvoir dont l'indice fluctue entre 1 et 3 (jusqu'à 5 au cratère de Ubehebe). Ce lieu de pouvoir est orienté contre l'Invocation, ce qui rend plus difficile l'invocation d'esprits. Le champ magique dans la forêt de Joshua Tree est de 2 et est également orienté contre l'invocation d'esprits. Les esprits invoqués dans la forêt de Joshua Tree sont bien plus indépendants et agissent avec dédain envers leurs invocateurs. Le meneur de jeu devrait faire agir l'esprit invoqué comme si l'invocateur lui avait volé sa liberté; l'esprit s'opposera activement au magicien, accomplira des services très à contre-cœur et exploitera toute chance de se libérer de son contrôle.

Des esprits peuvent également se manifester à volonté dans la forêt sans être invoqués. En général, ils le font spontanément pour protéger leur domaine, bien que chaque esprit ait des motivations différentes.

LES CAS

Les États Américains confédérés sont en pleine crise d'identité. De nombreux confédérionnistes se voient avant tout comme des Américains, comme des sudistes seulement ensuite et ont vu les récents coups de chance de la Confédération comme un signe pour prendre une part plus importante dans les affaires de l'Amérique du Nord. Une minorité significative, cependant, croit toujours au mythe du Bon Vieux Sud et résistent aux changements.



ENTRER/SORTIR

Les visas de visiteur des CAS demandent un peu de démêlés avec la paperasse. Les visiteurs de la Ligue Caraïbe peuvent s'attendre à une inspection plus poussée et les visiteurs aztlans auront besoin d'une très bonne raison pour entrer dans le pays. Les officiers des douanes prennent plus de soin à rechercher une éventuelle contrebande qu'à vérifier les autorisations de voyage.

Les CAS ont une douzaine d'aéroports internationaux, bien que ceux d'Atlanta, Houston, Nashville, La Nouvelle Orléans et Dallas/Fort Worth aient le plus de trafic. Les vols pour d'autres pays en Amérique du Nord sont fréquents, ainsi que les trajets par train ou bus vers les UCAS, le Pueblo et la Nation sioux.

Les frontières avec l'Aztlan et la Floride sont fortement militarisées, la première pour se prémunir contre une agression, la deuxième pour faire une brèche dans la contrebande. La Nouvelle Orléans et St Louis sont des points d'accès importants pour les contrebandiers et sont la meilleure option pour une entrée illicite.

Les CAS s'appuient principalement sur des senseurs et des patrouilles de véhicules pour la surveillance frontalière. Une large variété de véhicules est utilisée, incluant des sous-marins, des Hawker-Siddley Skytrucks, des Surfstar Seacops et des banshees. Les patrouilles par groupes de trois sont courantes dans certaines régions, accompagnées par des chiens d'attaque dressés.

COURIR LES OMBRES

Il y a un certain nombre d'événements et d'endroits au sein des CAS qui peuvent planter le décor d'une aventure. Chacun a sa propre saveur ou son propre thème, qui peut favoriser un type d'aventure sur une autre.

Jeux d'État

Le schisme politique actuel dans les CAS a accru les intrigues et fait monter les enchères. Les partis politiques engagent des runners contre leurs rivaux politiques, soit pour trouver des preuves compromettantes qu'ils peuvent utiliser, soit pour fabriquer de fausses preuves qui saliront leur réputation. Il y a des alliances à faire ou à briser, des faveurs à demander ou des comptes à régler. Qui plus est, comme la vie l'a montré, le scandale politique peut éclater n'importe quand, sans raison politique. On joue particulièrement gros à la chambre des représentants, où le parti dirigeant n'a qu'une étroite majorité.

De plus, diverses agences gouvernementales cherchent à faire avancer les plans des CAS au détriment de pays voisins ou de mégacorpos. L'ERLA en particulier est un acteur potentiel, engageant des shadowrunners pour faire aux corpos ce que les corpos se font régulièrement les uns aux autres.

Intrigue dans la capitale

En tant que capitale des CAS, Atlanta a pour thème dominant l'intrigue politique dans ses ombres. Les UCAS, les NAO, l'Aztlan et les mégacorpos mènent de nombreuses opérations d'espionnage pour deviner les secrets de la Confédération ou pour influencer les politiciens de la Confédération. Des runners peuvent être impliqués dans la conduite de ces opérations ou être engagés pour les démasquer. Un pays ou une mégacorporation peut engager des runners pour dévoiler le jeu d'espionnage d'un autre pays/d'une corpo, de façon à s'insinuer dans les bonnes grâces des CAS.

La recherche scientifique est une source significative d'activité dans les ombres à Atlanta. Bien qu'elle joue un échelon en dessous du MIT&T, Georgia Tech est dans la catégorie et mène son propre lot de recherches de pointe. Une mégacorporation peut engager des runners pour infiltrer le CDC, soit pour obtenir des informations sur une maladie particulière, soit pour dissimuler ou intervenir dans la certification d'une corpo concurrente. De même, le CDC peut engager des runners pour combattre divers groupes qui répandent des maladies, comme des chamans toxiques, des terroristes ou des membres d'un culte.

Malaise dans la Big Easy

Autrefois le terminus de nombreuses opérations de contrebande à travers l'Amérique du Nord, la Nouvelle Orléans se débat dans les affres d'une guerre de gangs, attisées encore davantage par la prime que les CAS offrent pour la capture de ceux qui invoquent et contrôlent les mort-vivants. La Mafia de la Nouvelle Orléans se sent particulièrement acculée, car la transformation par la GRIME d'un de ses principaux chefs a aggravé les tensions internes.

La région du Golfe

Tampa est un repaire de contrebandiers plus modeste, c'est davantage un endroit où revendre le butin volé ailleurs. De plus, de nombreux riches cadres supérieurs et VIP des UAS ou d'Europe vont en vacances ou en retraite dans la région de Tampa, ce qui leur donne une influence politique considérable. De cette façon ils peuvent affecter la politique, soit dans les CAS, soit dans leur pays d'origine. Les CAS, les UCAS et divers pays européens profitent de la situation pour faire avancer leurs propres plans.

Pensacola et Mobile sont des ports navals importants de la Confédération, ce qui en fait des cibles de choix pour les analystes de renseignements militaires. Les CAS font un usage important de sous-marins, qui peuvent facilement éviter d'être détectés; des officiers de renseignement UCAS et aztlans peuvent engager des runners pour obtenir des informations confidentielles sur des opérations de sous-marins. Des rumeurs selon lesquelles les CAS ont développé un sous-marin porte-aéronefs, capable de catapulte des appareils volants de combat, font beaucoup de bruit dans la communauté de l'espionnage. Comme aucune autre marine au monde n'a un truc pareil, nombreux pays, du Japon Impérial à la Grande Bretagne, engagent des runners pour obtenir des spécifications confidentielles.

Hostilités aztlanes

Le Texas est au bord de la guerre. Pendant longtemps, la menace est venue d'Aztlan, mais avec les récents déboires qu'a connus la région, maintenant ce sont les CAS qui deviennent l'agresseur, car ça dérange de nombreux Texans de reprendre le territoire perdu. Ceux qui mènent la danse sont les Fils d'Alamo, un policlub relativement nouveau qui commence à assaisonner son action politique d'actes de terrain. Les Fils d'Alamo se font aussi les avocats de la sécession de la République de Lone Star, cependant, ce qui rend nerveux de nombreux politiciens et à Dallas et à Atlanta. Les CAS et l'Aztlan peuvent engager des runners pour infiltrer les Fils d'Alamo, soit pour obtenir des renseignements sur leurs dirigeants, soit pour déjouer leurs plans les plus radicaux.

Bien que les CAS n'aient pas encore déclaré la guerre à un Aztlan affaibli, ils ont encouragé les rebelles et les milices à déclencher des troubles dans les régions occupées du Texas.

Des runners peuvent être engagés pour passer en douce des armes et des approvisionnements de l'autre côté de la frontière aux rebelles, ou pour extraire des chefs rebelles risquant d'être capturés par l'Aztlan. Alternativement, des runners peuvent être engagés par l'Aztlan pour couper l'aide à la rébellion venant du côté confédéré de la frontière.

La frontière avec les UCAS

Bien que pas aussi chaudes qu'au Texas, d'innombrables opportunités s'offrent aux shadowrunners le long de la frontière UCAS-CAS. Des marchandises de contrebande passent de part et d'autre de la frontière en divers points de la frontière, en particulier aux bords du Mississippi, car St Louis sert de point de passage entre la Nouvelle Orléans et Denver. (les meneurs de jeu peuvent également vouloir consulter *Target: Smuggler Havens* pour plus d'informations sur les itinéraires de contrebande en Amérique du Nord.) Nashville est également devenue un point chaud des ombres, car une industrie du spectacle naissante fournit un approvisionnement de puces illégales à passer en contrebande hors du pays.

La sécession est aussi un problème important le long de la frontière. Les UCAS ont créé l'État tampon de la Virginie du Nord pour protéger DeeCee, une manœuvre impopulaire pour de nombreux résidents. De même, les habitants du Missouri se sont divisés sur la décision de sécession et les polyclubs des deux côtés souhaitent voir le Missouri réuni, que ce soit sous l'égide des UCAS ou des CAS. Qui plus est, bien que le Kentucky ait choisi de rester dans les UCAS, nombre de ses résidents ont des sympathies pour la Confédération et pourraient forcer le gouvernement d'État à changer d'avis. Des runners peuvent être engagés, soit par le DSI de la Confédération, soit par la CIA des UCAS pour aider ou faire obstruction aux complots sécessionnistes.

DENVER

En tant que ville divisée dirigée par un grand dragon, Denver est un lieu de diversité, ce qui en fait une toile de fond idéale pour tout type de campagne. Pour connaître la façon dont Ghostwalker a pris le contrôle de Denver & pour obtenir plus d'informations sur les représentants des secteurs, voir *L'année de la comète*.

ENTRER/SORTIR

L'accès à et hors de Denver dépend entièrement du secteur dans lequel vous essayez d'entrer ou de sortir. Chaque secteur respecte les lois et coutumes de son pays pour ce qui est des patrouilles, douanes et contrôles des visiteurs.

Denver n'a pas moins de sept aéroports internationaux (les UCAS et les CAS en ont chacun deux). Certains méritent à peine cette appellation car leurs installations pour semi-balistiques et suborbitaux sont en dessous des standards ou carrément dangereuses. De nombreuses artères de circulation principales conduisent dans la ville depuis la Nation sioux et le Pueblo. Le trafic de contrebande illégal entre pays est courant, malgré une répression accrue de la FDZ.

Les déplacements dans Denver, de secteur en secteur, peuvent se transformer en cauchemars s'ils ne sont pas préparés correctement. Le trafic aérien est encombré (avec de fréquents accidents évités de peu) et des autorisations adéquates sont nécessaires pour passer dans l'espace aérien d'un autre secteur. Les péages pour véhicules entre les secteurs sont peu nombreux mais renforcés. Les points de contrôle de passage pour piétons sont courants et certains autorisent la circulation des deux-roues.

COURIR LES OMBRES

Les temps ont changé à Denver, bien que la contrebande soit toujours le passe-temps le plus populaire des criminels.

Intrigue de dragon

La présence de Ghostwalker a mis les ombres de Denver sens dessus dessous. Comme tous les grands dragons, Ghostwalker a des myriades d'intrigues et de plans en cours et ces activités créent des vagues de turbulences. Tout le monde veut savoir ce qui se passe, mais il y a trop de choses à suivre. Les rumeurs et les allusions fusent, des factions se font et se défont, et personne ne sait plus à qui se fier. De nouveaux noms et visages font leur apparition chaque jour et davantage disparaissent discrètement. Une industrie artisanale d'information a jailli juste pour faire de l'argent avec toutes ces allées et venues.

Les runners peuvent se faire embarquer dans une des intrigues du dragon ou être engagés pour en découvrir. Tout le monde est curieux de savoir qui fait des requêtes au dragon et pour quoi et certains de ces ambassadeurs peuvent engager une protection. Alors que de nouveaux accords sont passés dans la ZLFR, il y a une forte demande en matière d'information, d'extorsion, de protection et de travail de ratonnade.

Contrebande

Denver est le point central des trajets de contrebande, en particulier le trajet "grande Danse entre Seattle et St Louis ou Austin (comme décrit dans *Target: Smuggler Havens*). D'autres itinéraires mineurs passent par ici et les contrebandiers s'y arrêtent dans les deux sens de leur trajet, si bien qu'ils finissent par bien connaître Denver. La contrebande est aussi importante entre les différents secteurs, aussi certains marchands libres ne quittent jamais la ZLFR.

Los Espejos

L'Aztlan et Aztechnology sont en rogne de s'être laissés jeter dehors et prendre leur territoire par les CAS et leur résistance s'organise, lentement mais sûrement. La cinquième colonne, Los Espejos, est organisée en une structure de cellules assez proche des autres groupes de résistance et polyclubs, sauf que sa direction connaît le pouvoir de ses membres et leur position. Los Espejos a été occupée à passer en fraude des alliés et des armes depuis l'Aztlan, bien que Ghostwalker ait une piètre opinion là-dessus et que la FDZ traite durement tout contrebandier impliqué. Les sympathisants de La Venta et d'autres groupes de résistance aztlans s'affrontent avec Los Espejos, fournissant de nombreuses opportunités pour des runners de s'y impliquer, d'espionner ou de désorganiser n'importe quel côté.

La Matrice de Denver

La Matrice de Denver est également le siège du Nexus, le plus grand refuge de données d'Amérique du Nord. Le Nexus est décrit en détail à partir de la page 31 du supplément *Target: Matrix*.

LA HAUTE ALTITUDE

Les nouveaux venus à Denver ont souvent du mal à s'accoutumer aux effets de l'altitude. Ils peuvent souffrir de problèmes respiratoires, de déshydratation et de maux de tête et ils se fatigueront facilement suite à un exercice physique. Quand un personnage arrive pour la première fois à Denver, il est susceptible de subir les effets suivants pendant 12 + 1D6 jours (la règle des Six s'applique sur ce jet). Notez



que les personnages avec un implant bioware d'extension de volume (p. 66, *M&M*) ne subissent pas ces effets.

Premièrement, les nouveaux arrivants subiront une tolérance diminuée. Pendant cette période, réduisez leur Constitution effective de 1 pour les tests de Résistance aux maladies et aux toxines.

Deuxièmement, les nouveaux arrivants Éveillés subiront un Drain accru pour l'utilisation de magie. Pendant cette période, réduisez leur Volonté effective de 1 pour les tests de Résistance au Drain liés à la magie.

LE CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

Le CCP est un mélange étrange de haute technologie et de magie amérindienne mystique, avec la Matrice pueblo d'une part et le Cercle kachina d'autre part. Parfois les deux s'unissent harmonieusement (comme elles le font à Albuquerque et Santa Fe), mais parfois cela crée un mélange bizarre et indésirable (comme c'est l'évidence à Trinity et Los Alamos). Le CCP a récemment étendu ses frontières en annexant la cité libre de Los Angeles (pour les détails, voir *L'Année de la comète*), une manœuvre qui lui a valu peu d'alliés et quelques ennemis puissants.

ENTRER/SORTIR

Entrer légalement au Pueblo n'est pas difficile, bien que cela requière l'acquisition d'une action préférentielle, telle que décrite en page 88. Le cours actuel des actions préférentielles est de 100 ¥, bien que ce montant puisse fluctuer. Contrairement aux actions résidentielles, les actions préférentielles ne donnent aucun droit de vote, mais elles peuvent être achetées par tout le monde et permettent à leur détenteur de rester au Pueblo presque indéfiniment.

Le Pueblo a deux aéroports internationaux : Santa Fe et le récemment acquis Long Beach. Le Pueblo n'a pas encore une emprise ferme sur les docks et l'accès à la mer de Los Angeles. Un service aérien, de bus et de train réguliers est disponible vers l'Ute, les CAS, Denver, les UCAS et la Nation sioux.

Toutes les frontières du Pueblo sont fortement patrouillées, mais celles avec l'Aztlan, l'Ute et la Californie sont particulièrement strictes. Des drones furtifs sont envoyés pour enquêter sur toute perturbation et les équipes d'intervention sont adaptées à la taille et la menace apparente des intrus.

COURIR LES OMBRES

Le Pueblo offre de nombreuses opportunités de shadowrunners, du haut niveau avec des mauvais coups en politique et dans le spectacle, au bas niveau avec les guerres de syndicats du crime et les cultes toxiques.

Audits d'extraterritorialité

Bien que l'extraterritorialité ne soit pas illégale dans le Conseil corporatif, le Pueblo impose de nombreuses exigences qui font mal aux fesses. La pire exigence ce sont les deux audits annuels, qui lui permettent de mener des inspections impromptues et casse-pieds à sa convenance. Afin d'éviter une investigation minutieuse, les corporations peuvent engager des runners pour voler temporairement leurs propres secrets. Certaines corporations peuvent aussi profiter des audits pour envoyer des shadowrunners déguisés ou pour accéder à des informations confidentielles sur leurs rivaux.

Des frictions au sommet

Ces derniers temps, la faction dominante Hopi-Zuñi au conseil d'administration du CCP s'est effondrée. Les chefs hopi semblent s'être désassociés des consignes de Soyoko, en soutenant le nouveau président Emilio Cajeme. Le meurtre de Carlos Estefan, le directeur général, est le signe d'une fracture plus profonde. Bien que temporairement dissimulées par l'annexion de LA, les batailles au conseil et les politiques de personnes sont assurément des sources d'opportunités pour les shadowrunners.

L'absorption de la Cité des Anges

L'annexion de LA cause de nombreux problèmes au Pueblo, en dehors des hostilités frontalières avec l'Aztlan, l'Ute et Saito. Le Pueblo a pris LA parce qu'il voulait une ville portuaire et un morceau de l'industrie du spectacle et les désastres qui ont frappé LA ont conduit les studios à négocier les prix. Mais la situation reste changeante, car certains studios se démènent pour partir tandis que d'autres passent des arrangements. La guerre mafieuse résultante qui est en train de se développer entre la Mafia de Los Angeles et le Koshari nouvellement arrivé au Pueblo met de l'huile sur le feu. Il y a plein d'opportunités pour impliquer des runners, car de nouvelles compagnies, syndicats ou gangs cherchent à gagner en puissance au détriment des anciens.

Occupations malsaines

La moitié est du Pueblo a été perturbée par les essais nucléaires du siècle dernier, qui ont affecté la magie de façon modeste et insolite. De nombreuses agences sont intéressées par ces effets et des shadowrunners peuvent être engagés pour enquêter sur les phénomènes inhabituels dans la région. Le groupe Atomic Kiva est également actif dans cette région et il peut être demandé aux runners d'entrer dans des zones hautement dangereuses pour enquêter sur ce culte ou gâcher ses plans.

Dans une veine similaire, le complexe de recherche nucléaire constitue un autre objectif dangereux. Ce complexe a été enseveli par le pic de Redondo pendant la Grande Danse Fantôme, mais le Pueblo l'a secrètement excavé et utilise ses installations. Des aventures tournant autour de Los Alamos devraient se concentrer sur la découverte des recherches secrètes menées par le Pueblo, et sur l'affreux mariage de l'énergie nucléaire et de la magie de la Danse Fantôme.

LES GRILLES PUEBLOS

La principale GTR du Pueblo (dorénavant NA/PUE/FE) est détaillée p. 16 de *Target: Matrix*. Le Pueblo a également établi une nouvelle GTR pour la région de Californie qu'il a occupée (NA/PUE/LA) avec un code de sécurité Orange-4/6/8/6/6/7.

LA MAGIE CHEZ LES PUEBLOS

La magie, au Pueblo, a ses propres particularités. Les règles et informations de jeu présentées ci-dessous dépeignent certains des aspects les plus bizarres de la magie pueblo. Pour des détails sur les ruines anazazi à Chaco Canyon, voir p. 75 et 117 de *Terres d'Éveil*.

Le chamanisme yaqui

Les Yaquis ont abandonné leur religion amérindienne pour se convertir au catholicisme vers le siècle mais ils ont incorporé des bouts de leur propre religion dans les rites catholiques. Au lieu d'avoir des totems, leurs chamans ont des



idoles (voir p. 159, *La Magie du Sixième Monde*). Les idoles catholiques appropriées que les Yaqui pourraient avoir sont Tueur de dragon, Porteur du Feu, Grande Mère, Père des Cieux et Guerrier Sage.

Les chamans kachinas

Les kachinas sont les esprits de la religion hopi et zuñi. Dans leurs cérémonies, les danseurs portaient des masques pour représenter les kachinas, qui entraient ensuite dans le danseur et le possédaient. Les chamans Hopi et Zuñi qui suivent la voie des kachinas sont parfois appelés chamans kachinas. Les chamans kachinas ne peuvent pas conjurer d'esprits des Flots, mais ils peuvent à la place invoquer les esprits ancestraux (voir p. 106, *La Magie du Sixième Monde*). Les initiés kachinas doivent également apprendre la capacité métamagique Canalisation (voir p. 105, *Terres d'Éveil*) comme première technique métamagique.

Los Alamos

Le champ magique autour de Los Alamos et du pic de Redondo est de 2. Les deux lieux sont orientés en faveur de l'invocation des esprits du Feu (voir p. 106, *La Magie du Sixième Monde*), mais le pic de Redondo est orienté vers les esprits normaux tandis que Los Alamos est orienté vers les esprits toxiques. Les esprits nucléaires décrits sont en fait des esprits toxiques du feu.

L'est du Pueblo

La région du Conseil corporatif pueblo à l'est et au sud d'Albuquerque a un champ magique de 1 en raison des essais nucléaires menés là-bas au siècle dernier. Toute magie accomplie dans cette région (sorcellerie ou invocation) prend une apparence déformée, bien que les sorts et esprits fonctionnent normalement (à part le champ magique). Par exemple, les signatures de sort apparaîtraient perverses et décolorées de manière dégoûtante dans l'espace astral, tandis que des esprits de la nature invoqués dans la région seraient rabougris, déformés ou difformes.

Trinity

Le site d'explosion de Trinity a un champ magique de 5 et est orienté vers le groupe Atomic Kiva.

L'UCLA

L'espace astral aux alentours de l'UCLA est pollué par les frasques magiques des étudiants de l'UCLA et de l'USC. Les règles des houles mana (p. 86, *La Magie du Sixième Monde*) s'appliquent lorsque la magie est utilisée aux environs de l'UCLA et de l'USC.

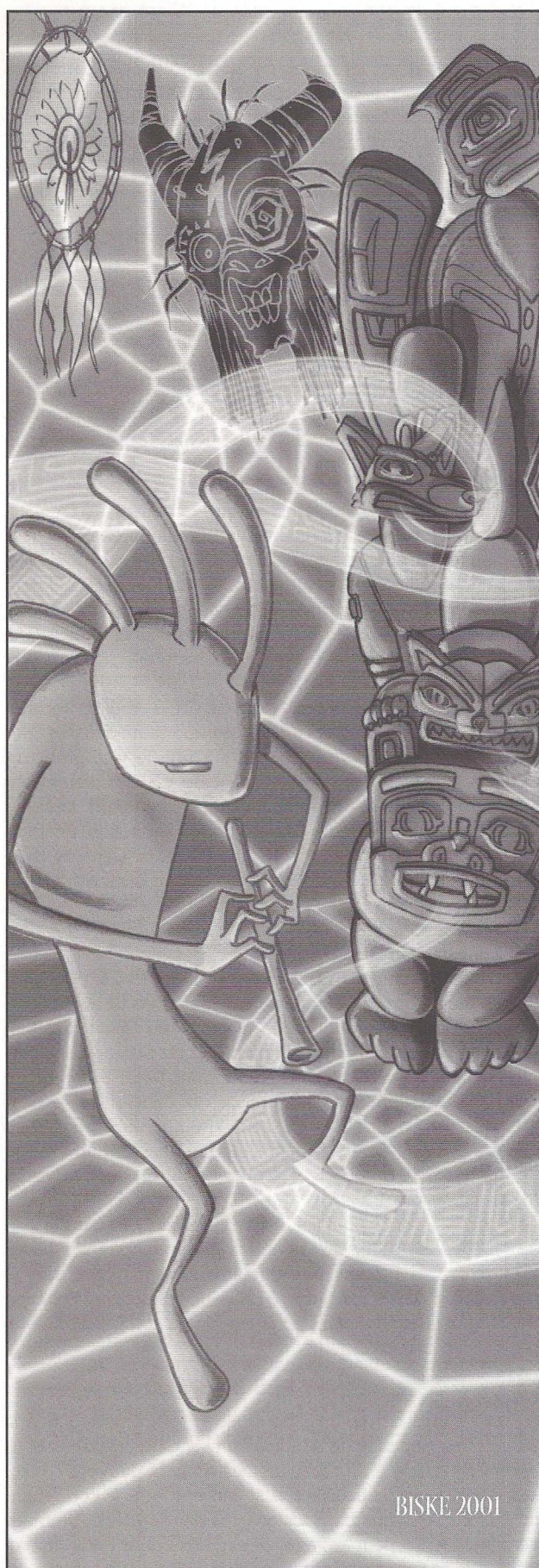
LE QUÉBEC

Autrefois une nation isolationniste fanatiquement francophone, le Québec est en train de subir certains changements intérieurs importants et de s'ouvrir à nouveau sur le monde.

ENTRER/SORTIR

Bien que le Québec ait relâché certaines de ces règles de visite et d'immigration, celle qui limite la durée des visites (généralement à un mois) est toujours appliquée aux non-résidents, en particulier dans le cas des métahumains et des non-francophones. Les contrôles douaniers sont stricts à l'entrée mais très laxistes à la sortie.

Le Québec a des aéroports internationaux à Montréal et à Québec et les deux villes sont aussi des ports importants. Les





trajets de véhicules, bus et trains vers les UCAS et le CAM sont courants.

Le Québec est féroce en ce qui concerne les patrouilles frontalières. Les patrouilles typiques comportent deux gardes dans une Patrol One et les patrouilles aériennes sont accompagnées par des Yellowjackets. Elles font un usage fréquent de drones Cyberspace Designs Wolfhound modifiés, ainsi que des Appaloosa, GMC Riverine et de Lone Star SWAT Hover-trucks modifiés.

COURIR LES OMBRES

Il y a deux choses que les runners doivent garder en tête à propos du Québec. La première, la langue pose toujours problème, car elle peut jouer un rôle dans le choix des alliés et des ennemis des PJ et dans la plupart des situations. La deuxième, les Séraphins sont partout, recueillant des informations pour Cross. Les personnages qui ne sont pas prudents peuvent rapidement attirer leur attention.

La nouvelle garde

Les Démocrates Mondains ont pris le pouvoir au Québec, mais leur emprise est fragile. Ils profitent pourtant de leur position pour pousser au plus de changements possibles. Dans le même temps, le Parti québécois fait tout ce qu'il peut pour contrecarrer leurs plans et revenir au pouvoir. Ajouter à ça les machinations des factions plus modestes et la scène politique du Québec offre une pléthore d'opportunités aux runners de se salir les mains.

Malgré le changement au pouvoir, Cross Applied Technologies (CATCo) est toujours une force importante dans les coulisses. En fait, des rumeurs suggèrent que le vice-président François Lemay est en fait un agent de CATCo, manipulant l'idéaliste Présidente de la République, Hélène Bard. Les allégeances changeantes de Cross ont mis beaucoup de gens dans l'opposition et ils ne sont pas contents. Certains cherchent à se venger, ce qui peut les conduire dans les bonnes grâces des ennemis de CATCo – en particulier Ares.

Les Zones d'Entreprise

Le gouvernement du Québec se sert des ZE pour garder les mégacorpos sous contrôle. Les runners peuvent tourner cette caractéristique à leur avantage en ciblant des installations corporales hors des ZE, bien que de nombreuses corpos veillent à garder leurs projets principaux au cœur de leurs ZE. Le Québec est strict en ce qui concerne l'application des règlements des ZE et de nombreuses corpos ne veulent pas pousser leur chance en pourchassant un groupe de runners hors d'une ZE et risquer de perdre leur ZE par la même occasion.

La concurrence pour les ZE non revendiquées dans la ville de Québec est rude, car de nombreuses compagnies se les disputent. Des runners peuvent être engagés pour salir la réputation d'autres concurrents ou pour "influencer" l'opinion des Démocrates Mondains en faveur d'une corpo particulière, par tous les moyens.

Les gangs de motards

Les gangs de motards du Québec sont équivalents à la plupart des Anneaux de Séoulpa en terme de puissance et ils dominent le crime au Québec. Des runners peuvent croiser leur chemin, en particulier s'ils se lancent dans la contrebande ou font sensation dans les ombres de Montréal. Alternativement, CATCo peut engager des runners pour enquêter sur les gangs et trouver un moyen de les rallier sous son aile. Ils

peuvent aussi être payés pour se charger d'un gang au profit d'un autre.

Les chasseurs de primes

Pour ceux qui veulent prendre le grand air et qui n'ont pas trop de problèmes de conscience, le Québec offre de nombreuses occasions de devenir chasseurs de primes. Des permis et des licences sont requises pour chasser les paranimaux professionnellement, ce qui requiert un SIN et une cotisation annuelle unique. La licence de base coûte 100f; ce document atteste que son détenteur est un chasseur de paranimaux et lui donne accès à la plupart des repaires des chasseurs de primes de paranimaux. Des permis sont ensuite nécessaires pour chaque classe de paranimal pour toucher les primes pour les peaux. Les permis de catégorie E coûtent 50f, de catégorie D 100f, de catégorie C 500f, de catégorie B 1.000f, de catégorie A 5.000f et ceux des catégories S et X coûtent chacun 10.000f. Les représentants du gouvernement marquent les peaux pour éviter les paiements multiples et les examinent minutieusement pour s'assurer que c'est effectivement un kraken qui a été tué et pas un ballon d'air chaud.

LE CONSEIL SALISH-SHIDHE

De tous les pays des NAO, le CSS fournit le plus de pouvoir et d'autonomie à ses tribus membres. C'est en fait un réseau d'entités tribales, chaque tribu ayant son propre territoire, ses propres lois et juridictions. Chaque tribu contribue à la nation, cependant, agissant comme une entité unique contre les adversaires – en particulier le Tsimshian dans le récent conflit frontalier.

ENTRER/SORTIR

Le CSS ne demande pas de visa pour entrer, bien que chaque tribu garde le droit de refuser l'accès à des non-résidents ou de les expulser de son territoire souverain. Les frontières avec la Nation sioux, le CAM, le Tir Tairngire et l'Ute sont ouvertes, les véhicules ne subissant qu'une légère inspection. La frontière avec Seattle est plus attentivement surveillée, tous les voyageurs ayant droit à un contrôle et une fouille afin de décourager la contrebande et le trafic de talismans. Le trafic de contrebande vers et en provenance du CSS est important, en particulier grâce au soutien des tribus Orks des Cascades.

Le seul aéroport international du CSS est à Vancouver, qui est également son principal port de commerce. Il y a un trafic régulier par les airs, en bus et par la route vers Seattle et les pays voisins des NAO.

Les patrouilles frontalières du Salish-Shidhe sont des équipes standards de quatre hommes en véhicule de reconnaissance léger. En cas d'urgence, elles font appel aux Rangers salishs qui utilisent typiquement des Citymasters, des Appaloosa et des Hughes Stallion. Une équipe de Rangers inclut généralement un mage ou un chaman.

La frontière avec le Tsimshian est fermée et le voyage est découragé dans cette région en raison des risques extrêmes. Des unités militaires surveillent, patrouillent et combattent le long de la frontière des deux côtés, rendant toute entrée ou sortie hautement problématique.

COURIR LES OMBRES

Le CSS est davantage qu'un lieu de vacances pour arpentiers stressés de la conurbation de Seattle. Ce qui suit ne constitue que quelques exemples de shadowrunners.

La guerre de frontière

La situation qui couvait à la frontière entre le CSS et le Tsimshian est maintenant en train d'éclater et la région connaît régulièrement des explosions d'hostilités ouvertes. Ce conflit pourrait être le point central d'une campagne pour mercenaires, car les deux côtés engagent des unités freelance pour faire des raids, mener des reconnaissances ou exécuter des missions de sabotage derrière les lignes ennemies. Même les shadowrunners peuvent profiter de la guerre, car il y a plein d'espionnage et de manœuvres se tenant loin des champs de bataille. Des nouveaux prototypes sont élaborés, des plans et des recherches sont menés, et des alliés se font, achetés ou forcés.

Les armes biologiques de guerre, les lignes mana et le contrôle des ressources stratégiques ajoutent d'autres éléments à l'équation. Il y a beaucoup de puissances dans le monde qui veulent savoir qui est responsable de l'attaque dévastatrice sur les forces du CSS et ce qui a exactement été utilisé. Certaines s'y intéressent pour des raisons morales, d'autres espèrent glaner une connaissance qu'elles pourront exploiter à leur avantage. D'autres encore veulent seulement faire porter le blâme sur l'adversaire. De même, si le conflit concerne les ressources (magiques ou non), qui a actuellement le contrôle de ces ressources et qu'en font-ils ?

La politique corporatiste

Loin du conflit frontalier et de la fièvre de la guerre, les affaires sont les mêmes dans le CSS. Le manque relatif de mégacorporations dominatrices a créé un environnement où les plus petites corporations ont réussi à prospérer, mais maintenant, les gros poissons recherchent avidement toutes les possibilités de prise de contrôle. De nombreuses corporations du CSS ont hâte de se tenir sur leurs deux pieds avant d'être avalées toutes crues, ce qui signifie qu'elles cherchent des méthodes subversives pour prendre de l'avance sur la concurrence.

Les opportunités de contrebande

Les Orks des Cascades facilitent la contrebande dans le CSS et en retour, ils en retirent d'immenses bénéfices. De nombreuses autres tribus et personnes dans le pays profitent de ce laxisme pour prendre leur part, mais il y en a un nombre grandissant qui pense que les opérations des Orks des Cascades commencent à échapper à tout contrôle et à entacher la nation. Certains de ces adversaires peuvent se tourner vers les shadowrunners pour rassembler des preuves contre les Orks de Cascade ou endommager leurs réseaux de contrebande. De même, les orks peuvent chercher de l'aide pour réduire des gêneurs au silence, que ce soit par la corruption ou la force. Comme les Orks des Cascades interfèrent subtilement dans l'effort de guerre du CSS pour faire traîner le conflit et retirer encore davantage de bénéfices, ils risquent de retourner leurs pairs contre eux si leur plan contre-productif vient à être connu.

LA NATION SIOUX

Les Sioux se souviennent des jours avant la Guerre de la Danse Fantôme, quand les Amérindiens étaient un peuple colonisé. Le pays travaille dur pour rester vigilant envers les étrangers, pour soutenir les NAO et ne jamais laisser de tels jours revenir.

ENTRER/SORTIR

Demander un visa de voyage, de travail ou d'immigration pour la Nation sioux est facile, bien que les demandes

des citoyens des UCAS, des CAS, d'Aztlan et des mégacorporations subissent un examen spécial par l'OMI. Les contrôles douaniers sont routiniers sauf pour les frontières avec Denver et les UCAS, où les fouilles physiques et visuelles sont plus complètes.

La Nation sioux n'a qu'un aéroport international : Casper. Des services réguliers aériens, de bus et de trains sont disponibles vers tous les pays alentour.

Bien que les frontières sioux aient la réputation d'être bien défendues, il y a tout simplement trop de territoire à couvrir pour le faire correctement. Les patrouilles frontalières sont des équipes standards de quatre hommes utilisant des ACV de reconnaissance Sikorsky-Bell "Red Ranger" et des drones microskimmer. Les chamans sont courants et dans certains cas les Wildcats Sioux sont appelés en renfort. Le trafic des contrebandiers est élevé, donc la réponse aux franchissements illicites de frontière est rapide et rude.

COURIR LES OMBRES

Il y a plein de choses dans lesquelles s'impliquer dans la Nation sioux, de la concurrence corpo autour de l'université de Cheyenne jusqu'aux tentatives de la Mafia lakota pour contrôler la contrebande dans le pays. Voici quelques exemples.

Jeux de guerre

La nature militariste de la Nation sioux présente de nombreuses opportunités. Les jeux de guerre le long de la frontière avec les UCAS sont courants, les deux côtés engageant des ressources dispensables pour aiguillonner et ennuyer l'autre. Les Sioux aiment garder un œil attentif sur toute menace potentielle pour les NAO (principalement les UCAS, les CAS, l'Aztlan, Saito et le Tir Tairngire) et s'ils ne peuvent pas utiliser leurs propres espions, deckers ou commandos ils utiliseront tout runner disponible. L'OMI et les Wildcats Sioux ont également une rivalité professionnelle en cours et donc chaque côté peut se tourner vers des étrangers pour les aider dans leur compétition. Les Wildcats aiment également tester leurs compétences en situations de combat réelles, ils sont donc occasionnellement envoyés pour traquer des équipes de shadowrunners ou de contrebandiers gênantes.

Les intrigues du CTS

Cheyenne est le siège des quartiers généraux du CTS, et de ses principales agences. C'est le champ de bataille politique sur lequel les États membres des NAO cherchent à l'emporter sur les autres et à avoir le dessus dans les négociations et les arrangements. Cela génère des opérations de l'ombre de tout genre, depuis les vols de données au chantage en passant par les diffamations et le sabotage. Rien n'est pire qu'une rivalité "fraternelle".

Aventures en extérieur

La campagne sioux abonde en merveilles naturelles et sur-naturelles, ce qui ne gâche rien. On peut demander aux personnages de s'introduire dans des lieux sacrés sioux pour récolter des telesmas, ou ils peuvent croiser le chemin de go-gangs sur des portions désertes d'autoroute. Des villes abandonnées depuis longtemps peuvent être des caches de contrebandiers ou des enclaves corporatistes précautionneusement camouflées. Pire encore, elles peuvent être envahies de zombies shedims ou d'esprits insectes.



DEVIL'S TOWER

Ce site sacré, également connu comme la Loge de l'Ours, est un lieu de pouvoir d'indice 3 qui monte à un indice 5 durant les solstices. Le lieu est orienté en faveur de la magie chamanique et en particulier de la magie guérisseuse durant les solstices. Il revient au meneur de jeu de déterminer les effets exacts du rituel de la Danse du Soleil et autres phénomènes qui s'y déroulent (comme les mythes tribaux). Les disparitions peuvent avoir été causées par des esprits hostiles, une faille astrale ou complètement autre chose.

LE TRAFIC DE TALISMANS

Les Badlands, les Black Hills et les chutes de Yellowstone regorgent de telemas. À la discrétion du meneur de jeu, le temps de base pour récolter une unité de matériau brut est réduit de moitié (5 jours) ou d'un quart (7 jours).

LE TIR TAIRNGIRE

La Terre Promise tant célébrée est maintenant une terre de conflits et de troubles. Ce paradis elfique a récemment été proche de l'effondrement économique, ce qui l'a forcé à abandonner sa politique isolationniste pour survivre. Et pourtant, une rébellion est en marche qui pourrait défier les capacités des princes à garder le contrôle.

ENTRER/SORTIR

Obtenir un visa de tourisme pour visiter le Tir n'est plus le cauchemar que c'était. La plupart des visiteurs sont dirigés sur Portland; pour aller ailleurs, vous devez subir une vérification plus approfondie. Les contrôles douaniers se concentrent sur la contrebande d'armes.

Portland est le seul aéroport international du Tir Tairngire. Soit par Portland, soit par Boise, des trajets aériens et par bus sont disponibles vers le CSS et Seattle.

Les patrouilles frontalières du Tir ont tendance à s'appuyer sur la furtivité et la magie (esprits et sorts de détection et d'illusion) plutôt que sur la puissance de feu physique ou sur le nombre. Une patrouille typique de la Peace Force est constituée de quatre personnes avec des équipements de détection au top de l'art et de nombreux microdrones. Une patrouille sur dix dans le nord ou le sud sera en fait composée de Paladins de la Grande Chasse (PNJ Supérieurs). Les patrouilles restent souvent sur le terrain pendant des semaines d'affilée et on attend d'elles de connaître intimement la région dans laquelle elles travaillent. En un clin d'œil, elles recevront un VBA de reconnaissance en renfort.

COURIR LES OMBRES

Les runs dans le Tir ont tendance à se focaliser sur les extrêmes de la société. Il y a beaucoup d'activités au sein des classes inférieures rebelles et chez les criminels, mais les véritables coups tordus, tours et machinations viennent des princes au sommet.

La rébellion

Il y a "shadowrun" d'inscrit en gros sur toute la dissension et le trouble civil grandissants dans la société du Tir. Des runners peuvent être recrutés pour faire sortir du pays des membres du Rinelle ou pour faire entrer des armes. Ils peuvent être engagés comme renfort pour des attaques contre le gouvernement et des corpos, en particulier si le Rinelle sent que l'opération est au-dessus de ses capacités. Des runners avec une conscience sociale peuvent s'impliquer intégralement dans la rébellion, soulevant des complications avec les

diverses factions qui luttent chacune pour des buts différents. Des runners plus mercenaires peuvent accepter d'infiltrer ou de traquer des cellules du Rinelle, de torturer pour obtenir des informations ou de leur mettre sur le dos d'horribles attaques terroristes pour diminuer leur soutien public.

Les machinations de l'élite

Au sommet de l'échelle de la société du Tir, les princes sont constamment en train de comploter – les intrigues extravagantes et les machinations machiavéliques sont une seconde nature chez eux. Les détails exacts derrière les bouleversements récents sont obscurs, mais il est certain que chacun des princes se démène pour consolider une position supérieure et saper celle de ses ennemis. Au premier rang, il y a la lutte pour occuper le siège laissé vacant par Oakforest et le siège bientôt abandonné par Ebran (sauf s'il change d'avis). James Telestrian III est le principal candidat, mais d'autres princes ont leurs favoris aussi. Hestaby est la nouvelle inconnue au Conseil et nombre des princes ne sont pas encore sûrs de quoi faire de cet arrangement. Certains peuvent tenter de se mettre dans ses bonnes grâces, tandis que d'autres (comme Maria Cinebal) sont clairement indignés par sa présence. Et même si Lofwyr et Oakforest sont peut-être partis, leurs propres intrigues peuvent continuer à porter leurs fruits dans le Tir, sauf si le Conseil agit pour les enrayer.

Travailler pour les princes a ses bons et mauvais côtés. Avoir comme patron une personnalité puissante peut être la panacée ("Des frais? Quels frais?"), mais ça mène rapidement à l'inconvénient d'avoir de puissants ennemis qui vous veulent mort.

Le Rite de Progression

Le prochain Rite de Progression – reporté depuis presque une décennie – aura lieu le 1^{er} mai 2063. Cet événement fournira de nombreuses opportunités de runs, tandis que les candidats potentiels (ou les gens les soutenant) grappilleront tous les avantages qu'ils peuvent (illégaux ou non). Certaines personnes voudront sans aucun doute voir des concurrents échouer, de préférence d'une manière scandaleuse si cela peut s'arranger. Comme les princes du Tir peuvent intervenir dans le destin d'un sujet, en promouvoir ou en démettre un malgré les tests, faire du "lobbying" et manœuvrer pour avoir un moyen de pression, ils joueront aussi un rôle. Rinelle ke'Tesrae peut organiser un boycott de cette caractéristique étayant la division des classes du Tir et certaines cellules du Rinelle peuvent tenter de saboter le déroulement. Des runners peuvent être engagés par les Rinelle pour aider, ou par d'autres pour arrêter toute interférence.

LES PRÉJUGÉS LOCAUX

La plupart des sujets du Tir Tairngire ont des préjugés. Bien que leur racisme envers les autres races soit en baisse, leur intolérance envers les étrangers ("goro") est en hausse. Les sujets du Tir ne soustraient que 4 au résultat du test de racisme (voir p. 93, *Shadowrun 3^{ème} Édition*), ou 5 pour traiter avec un autre sujet du Tir.

LE TSIMSHIAN

Le Tsimshian est une terre dévastée par l'exploitation des ressources, l'oppression des tribus minoritaires et le contrôle mégacorpo. Les tribus au pouvoir ont vendu leur pays et commencent seulement à en sentir les conséquences.



ENTRER/SORTIR

Le Tsimshian a des restrictions de voyage et de visa strict. Sauf si vous êtes un Tlingit, un Tsimshian ou un citoyen d'une mégacorporation avec des privilèges d'accès au Tsimshian, votre visa demandera une paperasse importante pour traverser une procédure d'approbation sibylline et sera refusé si la moindre irrégularité est trouvée. Pour les shadowrunners, la meilleure option est d'obtenir des papiers d'identité mégacorporation falsifiés (ou réels) ou de se faufiler à l'intérieur.

Le Tsimshian n'a pas d'aéroport international capable d'accueillir les appareils semi-balistiques ou suborbitaux. Au lieu de ça, les voyageurs longue distance doivent prendre un vol de transit vers Kitimat depuis Anchorage, Seattle ou Calgary (les vols depuis Vancouver ont été temporairement suspendus). La météo interrompt souvent ces vols en hiver. Il est possible de se rendre en Athabasca en voiture ou en bus, et le service de ferry qui reliait Kitimat à Vancouver dessert maintenant Seattle.

Les patrouilles du Tsimshian sont des unités ordinaires de trois personnes dans des véhicules de reconnaissance légers. La couverture aérienne est très faible, sauf le long de la frontière Salish-Shidhe. La frontière CSS est fortement surveillée et gardée par des unités militaires tsimshianes qui feront feu au premier signe d'intrusion illicite.

COURIR LES OMBRES

Courir les ombres du Tsimshian est une chose risquée. Le pays est un État policier et tout signe d'activité illégale rencontre une hostilité extrême. Les runners qui sont pris peuvent s'attendre à une vie entière de servitude forcée ou à un petit tour devant un peloton d'exécution.

Trouble au sommet

La relation mutuellement profitable entre le Parti du Progrès et le conglomerat Mitsuhama (MCT) est sur un terrain glissant maintenant que les bénéfices de MCT souffrent. MCT est en train de considérer l'éventualité de se retirer tandis qu'il a de la marge, ce qui laisserait la structure du pouvoir sans soutien. Si le Grand Chef Jim ne peut pas convaincre MCT de rester (peut-être en mettant dehors les concurrents de MCT), sa position est compromise. Déjà les partis d'opposition, déçus que le Parti du Progrès ne partage pas assez la richesse, sont en train de se mettre dans les bonnes grâces de soutiens mégacorporation potentiels. Une lutte de pouvoir est amenée à éclater et qui sera au pouvoir quand les choses se calmeront n'est plus une chose certaine.

Conflit tribal

Les Tsimshians et les Tlingits répriment brutalement les tribus plus modestes et les métahumains du pays, les maintenant au bas de l'échelle par la discrimination et des tactiques d'État policier. Le Front National Haida s'est dressé pour combattre cette injustice, mais le groupe est en butte avec les factions séparatistes et forcé de se battre avec les revendeurs de BTL et les criminels de sa communauté qui perpétuent le cycle de l'oppression. Quelqu'un a investi de l'argent pour l'entraînement du groupe, cependant et ses attaques contre la structure du pouvoir deviennent plus élaborées. Des étrangers peuvent être amenés à lui passer en contrebande des armes ou du matériel, à l'assister dans ses opérations et à rassembler des renseignements pour lui. Alternativement, des runners peuvent être engagés pour infiltrer les rebelles, exacerber leurs divisions et découvrir qui les soutient.

Guerre écologique

Au nom du progrès, le Tsimshian a permis à MCT et à une poignée d'autres mégacorporation d'exploiter les ressources naturelles du pays sans restriction. Après des années de ce régime, le territoire est maintenant ravagé par l'exploitation et la pollution. Seules quelques éco-cellules bravent l'État policier pour contrer cette destruction écologique. La plus célèbre est le groupe chamanique secret appelé la Confrérie de la Longue Maison, qui vise les responsables avec une magie terrible. Peu d'autres chamans restent dans le pays, de crainte d'être pervertis par la voie toxique. Des intérêts extérieurs pourraient engager des runners pour évaluer la dévastation, ce qui les mettrait aux prises avec la sécurité corporatiste et des dangers toxiques. Ou des éco-cellules incapables de franchir une sécurité stricte peuvent engager les runners pour les tâches qu'elles ne peuvent accomplir, ou pour contenir des chamans toxiques.

La fièvre de la guerre

Le Tsimshian est préparé à la guerre contre le CSS, mais il ne l'a pas encore engagée parce qu'il se pourrait bien qu'il la perde. Le Grand Chef Jim ne lancera pas une invasion jusqu'à ce qu'elle sache que MCT la soutient, ce qui veut dire qu'elle a besoin de faire le ménage d'abord. Pendant ce temps, le CSS pourrait lui-même lancer une invasion. Tandis que les deux côtés se mettent à l'affût l'un de l'autre et s'échangent des raids, ils font intervenir des unités de mercenaires pour renforcer leurs propres forces et engagent des shadowrunners pour les opérations de l'ombre.

PRÉJUGÉS CULTURELS

Les tribus dominantes Tsimshiane et Tlingit ont de forts préjugés culturels envers les étrangers. Appliquez un modificateur de +1 pour tout Test d'interaction sociale ou de Charisme fait avec des tribaux tsimshians ou tlingits sauf si le personnage est tsimshian ou japonais. Si le personnage est un Haida ou un métahumain, appliquez plutôt un modificateur de +2.

LE CHOC TOXIQUE

L'industrie et l'exploitation non réglementées des ressources naturelles du Tsimshian ont transformé de grandes parties du paysage du Tsimshian en domaines toxiques (voir p. 126, *La Magie du Sixième Monde*) avec un champ magique entre 1 et 5. Les chamans seront incapables d'invoquer des esprits ici et même dans d'autres régions du Tsimshian les esprits peuvent s'avérer fâchés et peu serviables. Ces zones toxiques ont une très forte concentration de créatures toxiques (voir p. 16, *Métacréatures*), en particulier près des secteurs les plus pollués de la nation. L'étendue de ces domaines toxiques grandit, se répandant dans les conurbations et souillant les lignes mana et les lieux de pouvoir. Les chamans toxiques sont un problème croissant et la plupart d'entre eux sont des Empoisonneurs, cherchant à répandre la dévastation encore plus loin.

Tout chaman qui passe trop de temps à proximité de ce désastre écologique commence tôt ou tard à entendre le chant des sirènes de la voie toxique. Le meneur de jeu est encouragé à en jouer, en introduisant des messages énigmatiques, des avertissements ou des discours du totem du chaman et en forçant éventuellement le chaman à faire des tests de Volonté pour éviter de fuir pris de panique quand il est confronté avec la dévastation toxique. Cette situation devrait relever du défi rôlistique. Si le personnage succombe à la voie



toxique, il devient immédiatement un PNJ et le joueur donne sa fiche de personnage au meneur de jeu.

LES UCAS

Les UCAS ont essuyé de nombreuses tempêtes dans ces dix dernières années, mais ils semblent se relever et à nouveau repartir de l'avant. Après avoir encaissé des coups durant la calamité de Chicago, l'assassinat de Dunkelzahn et la situation de l'arcologie Renraku, les UCAS sont plus résistants, plus en train et prêts à conquérir le monde.

ENTRER/SORTIR

Pénétrer dans et quitter les UCAS est plutôt facile, si vous le faites légalement. Un passeport et un visa valides sont requis pour entrer dans le pays, mais les UCAS encouragent le tourisme, il n'est donc pas difficile d'obtenir un visa. Les contrôles douaniers sont au mieux de routine et même des personnages avec une identification falsifiée fiable peuvent passer sans trop de problèmes, à condition qu'ils pas l'air suspect et n'essaient pas de porter quoi que ce soit d'illégal sur eux (comme des armes). Bien sûr, leurs mouvements sont notés dans la Matrice – ou les mouvements de leur fausse ID, du moins.

Les UCAS ont des douzaines d'aéroports internationaux, les plus importants étant à DeeCee, New York, Boston, Toronto, Chicago, St Louis et Minneapolis-St Paul. Les voyages par la voie des airs, par bus, train et route sont faciles à la fois dans le pays et vers l'extérieur.

Les UCAS ont beaucoup de zones de frontière à couvrir, si bien qu'ils s'appuient principalement sur des systèmes de senseurs pour détecter les contrebandiers. Les patrouilles des UCAS utilisent régulièrement des GMC Banshee et des mini-hélicoptères Northrup Yellowjacket. Les patrouilles au sol ont fréquemment des chiens d'attaque spécialement entraînés. De nombreux itinéraires de contrebande passent par le pays.

COURIR LES OMBRES

Les UCAS seront à la fois familiers et étranges pour des shadowrunners habitués à vivre et à travailler dans le métroplexe de Seattle. Après tout, Seattle fait techniquement partie des UCAS, mais elle est isolée du reste du pays par le territoire des NAO et a une identité et un caractère propres. Les autres régions et métroplexes importants des UCAS sont au moins aussi variées, chacun unique à sa manière.

La diversité est peut-être la caractéristique emblématique des UCAS. Alors que de nombreuses autres nations d'Amérique du Nord travaillent dur à maintenir une identité culturelle unique, les UCAS restent un méli-mélo de cultures et de personnes différentes ayant un lien avec la gloire disparue des États-Unis d'Amérique. Les joueurs devraient avoir l'impression que les UCAS ont vu de meilleurs jours, mais qu'ils ont été abattus par la puissance conjuguée de l'histoire, de la guerre, de la maladie, du désastre et tout simplement par la convoitise et le manque de vision de l'humanité.

Les ombres de DeeCee

DeeCee est un paradis pour runner. Les jeux politiques y sont chauds et costauds, concentrés sur les six partis politiques en compétition et sur l'administration actuellement sans alignement. Le président Haeffner et la vice-présidente Daviar sont des acteurs clés, car tout le monde veut savoir ce qu'ils mijotent et qui couche avec qui. Chacun des six partis tente de rassembler assez de pouvoir pour défier Haeffner au prochain tour des élections. Puis il y a d'autres facteurs,

comme les jeux de renseignements menés par les Sioux, les CAS et d'autres sbires étrangers et intérieurs, l'investigation sur la faille de Dunkelzahn (voir p. 91, *Terres d'Éveil*) et les machinations des IOND et de la Fondation Draco.

Les ombres du Nord-Est

Les runs à Boston et à New York impliquent souvent des machinations de mégacorpos. Boston est le siège de Novatech et de la Bourse d'Échange de la Côte Est, tandis que New York est un refuge corporatiste de haute sécurité. Les runs à Boston peuvent aussi prendre un tour magique, qu'elles impliquent des disputes entre les sorciers et les normaux à Salem, des techniques de pointe du MIT&T ou des nouvelles études du DIMR. Pour plus de détails sur Boston, voir p. 23, T: UCAS. Pour des infos supplémentaires sur les Enfants du Dragon, voir p. 41 et 139, *L'année de la comète*.

Les ombres des Grands Lacs

Bien que la plupart des runners veuillent en rester à l'écart, les territoires ravagés de Chicago offrent une cachette excellente – ou un lieu pour rechercher quelqu'un en fuite. Les insectes ne sont pas tous partis, la magie de la zone a été déchirée et il se peut qu'il y ait encore quelques gemmes corporatistes encore non découvertes ou des pistes sur des êtres aimés laissés en arrière quand le mur a été dressé. Une vacance du pouvoir existe toujours dans le monde criminel, poussant peut-être une tête brûlée à essayer de construire un nouvel empire criminel.

À Detroit, le siège d'Ares est un lieu d'intrigue notable, où les concurrents comme Cross jouent des pieds et des mains pour gagner du pouvoir. Toronto est à la fois la capitale du spectacle des UCAS et son producteur principal de BTL, c'est un décor parfait pour des batailles de show-business, des conflits mafieux et des opérations de contrebande.

Les ombres du Centre

Minneapolis-St Paul et St Louis sont deux centres d'activité pour la contrebande, reliant le gros des UCAS à Seattle, Denver et la Nouvelle Orléans. Depuis que Ghoswalker a mis les griffes sur denver, ces deux villes voient plus de trafic que d'habitude. Minneapolis-St Paul est aussi connu pour avoir une forte et opulente présence mafieuse – certains débutants peuvent s'essayer à faire tomber "Fat Cat". St Louis, quant à elle, a des chances d'être la source de tensions et de jeux de frontières entre les CAS et les UCAS. Les puissances extérieures (comme les Sioux) peuvent engager des runners pour attiser les antagonismes.

LA MAGIE DANS LES UCAS

Beaucoup de gens aux UCAS sont encore méfiants vis-à-vis de la magie. Peut-être en raison de la perte des trois quarts de leur territoire suite à la Danse Fantôme. Peut-être en raison des insectes géants venant de l'espace astral qui ont pris le contrôle de Chicago. Peut-être en raison d'un petit mais non négligeable pourcentage des résidents qui se sont transformés en monstre et qui continuent à le faire depuis le passage de la comète de Halley. Les habitants des UCAS acceptent la magie comme une partie réelle et valide du monde moderne, mais nombre d'entre eux ne l'aiment toujours pas ni ne lui font confiance.

Les biens et services magiques ont tendance à être plus chers dans les UCAS que dans des endroits comme les NAO, le Tir Tairngire ou Seattle. Les meneurs de jeu sont libres d'appliquer les modificateurs de Racisme (p. 93, *Shadowrun 3^{ème}*

Édition) aux personnages ostensiblement Éveillés dans les UCAS pour refléter cette dose de peur et de méfiance envers la magie.

LES UTES

Les Utes traversent une période difficile qui semble ne vouloir qu'empirer.

ENTRER/SORTIR

Les Utes ont une politique très stricte d'émission de visas de voyage aux non-Amérindiens. Si le demandeur est un Anglo, la procédure sera au mieux difficile et le visa peut être frappé de fortes limitations. Seuls les visas de voyage vers Las Vegas sont un peu plus faciles à obtenir, car les Utes comptent sur les revenus du tourisme. Si le demandeur est un employé d'une mégacorporation implantée en Ute, les barrières et les restrictions ont tendance à disparaître comme par magie. En tant qu'État souverain, Salt Lake City ne demande pas de visa d'aucune sorte.

Ute a trois aéroports internationaux : Salt Lake City, Las Vegas et Provo. Le trafic aérien à l'intérieur de la nation n'est pas aussi courant que les trajets en bus, mais un trafic aérien, par bus et à pied a régulièrement lieu entre l'Ute et ses voisins (à l'exception du Tir Tairngire).

Les patrouilles frontalières utes sont pratiquement inexistantes, bien que les forces de sécurité utes compensent par un nombre élevé de contrôles aléatoires du trafic, de postes de contrôle temporaires et de contrôles d'ID dans la rue.

COURIR LES OMBRES

Les shadowrunners étrangers peuvent passer un mauvais moment à opérer en Ute, car tout Anglo dans leur groupe risque de souffrir de la discrimination et du harcèlement. S'ils réussissent à braver ces inconvénients, cependant, il y a beaucoup de boulots à prendre.

L'arnaque électorale

Il se peut que le système du référendum national électronique soit une bonne idée, mais son implémentation est un échec. Seuls le Conseil des Élus et le Grand Chef peuvent proposer une loi et font attention à orchestrer les propositions à leur avantage. Certains sujets ne sont jamais soumis au vote malgré les demandes du public, tandis que tout ce qu'une mégacorporation demande le sera dès le lendemain. Mais les conseillers, le Grand Chef et les mégacorporations ne sont pas d'accord entre eux, ce qui induit une pléthore de propositions contradictoires. Si quelqu'un a un intérêt particulièrement cher à voir une motion gagner ou perdre, la Mafia comanche et d'autres sources ont des opérations en place pour ajuster et truquer les votes. Les deckers trouveront du travail qui les attend ici, soit pour faire amender certains votes, soit pour les protéger.

Quelle direction pour l'avenir ?

Entre la crise économique et la banqueroute politique, l'Ute est dans une situation désespérée et de nombreuses voix s'élèvent appelant à des mesures désespérées. Certaines de ces forces parlent déjà d'action, organisent des manifestations, des boycotts, des sabotages et des attaques. D'autres manœuvrent dans les coulisses, concluant des accords, se faisant des alliés (volontaires ou non) et sapant l'opposition. Des shadowrunners peuvent facilement être impliqués, peut-être en montant un coup contre un groupe pour le compte d'un rival ou en travaillant à faire descendre

une faction d'un cran ou deux. Les factions sont nombreuses, du Parti des Socialistes Unis à la conscience de classe au Syndicat des Travailleurs Amérindiens anti-Anglos en passant par les mégacorporations qui veulent tout mettre sous leur contrôle.

L'underworld de Las Vegas

Las Vegas est un paradis du crime, où se côtoient à peu près toutes les formes de distraction illicites disponibles, illégalement ou non. Ce business brasse des montagnes de fric et pendant des décennies, la famille mafieuse Verontesse a été la reine de la colline. Mais maintenant un nouvel acteur est en ville : la mafia comanche et sa Wind Speaker Corp. Les Comanches veulent grappiller une plus grosse part du gâteau, tandis que les Verontesse veulent supprimer les nouveaux riches rapidement. Une guerre des mafias se prépare et les runners peuvent choisir leur camp.

Dans la nature

L'Ute renferme de grandes étendues sauvages, propices à la récolte de telesma. Mais de nombreux nomades ont également leur foyer là-bas, des motards aux bandits en passant par les travailleurs itinérants. Le commerce du telesma est risqué, car la sécurité ute réprime durement la violation de ces régions sacrées. Certains groupes peuvent prendre de l'intérêt dans les phénomènes magiques de ces lieux, engageant les runners pour les explorer, braver les créatures éveillées et dévoiler la vérité.

LES PRÉJUGÉS LOCAUX

Les préjugés anti-Anglos sont courants en Ute, le meneur de jeu peut donc choisir d'appliquer un modificateur de +1 à +4 aux tests sociaux et de Charisme quand un personnage anglo traite avec un Amérindien raciste. Si le meneur de jeu le désire, cette discrimination peut prendre d'autres formes, de la rudesse extrême à l'agression verbale jusqu'aux attaques physiques.

LA MAGIE UTE

La magie ute a ses propres particularités, comme décrit ci-dessous.

Salt Lake City

La région entière de SLC et du Grand Lac Salé est le site d'un grand creux de mana (voir p. 96, *Terres d'Éveil*). Le creux est généralement d'indice 4, mais peut varier pendant certaines périodes ou dans certaines zones (au choix du meneur de jeu entre 2 et 6). Naturellement, cela rend l'utilisation de la magie dans la région du Lac Salé particulièrement difficile. Les créatures paranormales ont tendance à se sentir mal à proximité de ce creux et en conséquence, évitent la région.

Le Grand Canyon

Le Grand Canyon est un lieu de pouvoir sacré et le nexus de lignes mana qui quadrillent le Sud-Ouest. L'indice de ce lieu de pouvoir fluctue entre 3 et 5. Il n'est pas orienté (ou du moins pas encore – de nombreux groupes aimeraient le voir orienté en leur faveur).

Les Hopis croient que le Colorado qui coule au fond du Grand Canyon conduisait aux enfers. Ils ont en partie raison – pendant certaines périodes de l'année des failles astrales s'ouvrent le long de la rivière, encore qu'elles durent rarement longtemps.



Le Désert Peint et la Forêt Pétrifiée

En plus d'être un lieu favori des basiliques (voir p. 23, *Métacréatures*), la Forêt Pétrifiée et le voisin Désert Peint grouillent de matériaux bruts pour talismans. À la discrétion du meneur de jeu, le temps de base pour récolter une unité de matériau est réduit de trois quarts (2 jours) dans la Forêt Pétrifiée et d'un quart (7 jours) dans le Désert Peint. Le bois pétrifié et les fossiles peuvent également servir de matériaux exotiques (voir p. 43, *La Magie du Sixième Monde*).

LE PASSAGE DES FRONTIÈRES

Chaque fois que les personnages traversent la frontière illégalement, ils risquent d'être pris. Qu'ils la traversent "légalement" avec de fausses identités et de faux visas, qu'ils se fauflent de l'autre côté de nuit ou qu'ils forcent carrément le passage, il y a une chance que quelque chose se passe mal. Idéalement, les meneurs de jeu créent des rencontres qui génèrent suffisamment de tension et d'action et qui servent aussi à faire avancer l'intrigue. En cas d'improvisation, cependant, ces règles offrent de nombreuses méthodes de tester les rencontres et la détection pendant les passages de frontière.

PASSER UN POSTE DE CONTRÔLE

Si les personnages décident de mettre à l'épreuve leurs fausses identités en passant par un poste-frontière ou de douane, utilisez les systèmes suivants pour déterminer le tour que prend leur entreprise (les règles et prix des fausses identités sont donnés dans SR3, p. 236).

Test de Vérification d'ID

Le Tableau des systèmes de vérification des frontières (page suivante) donne les indices standards des systèmes de contrôle de créditube/passeport/visa/ID utilisés par chacune des nations nord-américaines. Lorsqu'un personnage passe par un poste frontière ou de douane en utilisant de faux documents, un test d'opposition doit être fait mettant aux prises l'indice de la fausse ID et l'indice des systèmes de vérification du poste de contrôle indiqué par le tableau.

Comme de nombreux facteurs aléatoires peuvent avoir un impact sur la précision de ces systèmes – fluctuations de système, équipement ancien, faible formation, personnel zélé, alertes importantes causées par des événements sans aucun rapport avec le personnage – le meneur de jeu devrait jeter 2D6 et consulter le Tableau des facteurs aléatoires (page suivante) avant de faire ce test. Appliquez le modificateur obtenu à l'indice du système de vérification.

Le meneur de jeu devrait aussi consulter le Tableau des modificateurs des systèmes de vérification (page suivante) et appliquer tous modificateurs appropriés à l'indice du système de vérification.

Remarquez qu'il faut habituellement passer deux fois les contrôles de frontière/douane : pour quitter un pays et pour entrer dans un autre. Si le meneur de jeu le veut, ce double contrôle peut être simplifié en un seul test utilisant l'indice le plus élevé entre les deux pays.

Résultats

Si le personnage l'emporte, la fausse ID fonctionne et le personnage peut passer sans incident.



TABEAU DES SYSTÈMES DE VÉRIFICATION DES FRONTIÈRES

Pays	Indice du Système de Vérification
Athabaska	1
Conseil algonkin Manitou	2
CAS	3
Denver FDZ	4
Protectorat Californien	2
Pueblo	5
Québec	4
Sioux	3
Tir Tairngire	4
Tsimshian	3
UCAS	3
Ute	3

Remarque: pour Denver, utilisez l'indice de la nation qui correspond au secteur en question.

TABEAU DES FACTEURS ALÉATOIRES

Résultat de 2D6	Modificateur d'Indice
2	-2
3-5	-1
6-8	-
9-11	+1
12	+2

TABEAU DES MODIFICATEURS DES SYSTÈMES DE VÉRIFICATION

Situation	Modificateur d'Indice
Aéroport international	+1
"sécurité relâchée"	-1
"sécurité stricte"	+1
Heure de traversée	
Heure de pointe (8h-9h30, 16h30-18h ou 23h30-1h)	-1
Au milieu de la nuit (1h-8h)	+1
Traversée depuis un pays allié	-1
Traversée depuis un pays hostile	+2

Si le test d'opposition se conclut par un ex aequo, alors le système donne à l'opérateur l'instruction "d'interroger" le personnage plus avant. Une série de questions basées sur les informations et l'historique de l'ID s'afficheront à l'écran. Le meneur de jeu choisit ce que sont ces questions et leurs difficultés. Si le personnage répond incorrectement à n'importe laquelle des questions, le système rejette l'ID.

Si le système de vérification l'emporte (ou si l'ID est rejeté après interrogatoire), la sécurité sera silencieusement avertie et il sera demandé au personnage de se placer à l'écart pour interrogatoire (et probablement une recherche exhaustive). À ce point, le personnage ferait bien d'avoir une option de rechange ou être prêt à se tirer de cette situation à la force des mots ou des armes (bonne chance). Sinon, il sera probablement arrêté et interrogé en profondeur. Les autorités essaieront de déterminer sa véritable identité et alors, soit l'accuseront, soit le transféreront (ou pire).

Pris !

Si les personnages décident d'ouvrir le feu, le meneur de jeu doit déterminer le niveau de sécurité et de réponse du poste de contrôle. Les postes de contrôle varient des petits avant-postes au personnel minimum avec caméras vidéos et shotgun à disposition, jusqu'aux postes de contrôle sophistiqués avec pointes crève-pneus, tourelles à armes sentinelles, drones armés, gardiens esprits liés et équipes de réponse en armure.

Les postes de contrôle peuvent compter sur des renforts immédiats, sous la forme de drones de surveillance, d'esprits veilleurs, de véhicules militaires et équipes SWAT qui se lanceront à la poursuite des personnages. Les aéroports, les gares de trains et de bus disposent de mesures de contention pour isoler et capturer les terroristes, allant des barricades automatisées à des systèmes de diffusion de gaz. Des civils et autres passants occasionnels peuvent aussi jouer un rôle clé dans la fuite du personnage, peut-être comme couverture, comme otages ou pour des héros spontanés qui essaieront de prendre les runners eux-mêmes.

Passer de la contrebande

Si le personnage transporte de la contrebande (tout objet illégal) en passant un poste de contrôle, alors des tests supplémentaires peuvent être nécessaires. D'abord, le meneur de jeu doit déterminer de quels systèmes automatiques de détection le poste de contrôle dispose et s'il engage des méthodes de recherche plus actives (visuelles, perception astrale, recherches manuelles).

Le fait qu'une recherche est faite ou non sur un personnage pourrait bien dépendre de son look et de son attitude. S'il a l'air d'un samouraï des rues chromé à mort ou agit nerveusement, il y a des chances pour qu'il attire l'attention. Des personnages peuvent être remarqués sur la base d'autres facteurs de profilage superficiels, comme leur métatype, leur ethnie ou leur sexe. Un personnage peut aussi être constaté en raison de ses habitudes de voyage (comme de fréquents séjours dans des pays ou nations suspects avec des opérations connues de contrebande) ou faire l'objet d'une vérification aléatoire. Le meneur de jeu peut simplement demander au joueur de faire un Test d'Étiquette pour déterminer si son personnage éveille les soupçons des gardes.

Les règles sur les systèmes de détection MAD, les recherches manuelles et la détection de cyberware sont donnés p. 234, SR3. Les règles sur les systèmes de détection chimiques (des renifleurs qui détectent les odeurs des explosifs ou des munitions) sont données p. 90, SRComp.

PASSER LA FRONTIÈRE

Si le personnage décide de passer furtivement ou en force la frontière - ou essaie de traverser n'importe où ailleurs qu'à un poste de contrôle autorisé - utilisez les règles suivantes.

Le Tableau de franchissement clandestin de frontière (page 207) fournit les indices de Senseurs typiques des diverses nations d'Amérique du Nord. Ces indices sont une approximation abstraite des nombreuses méthodes technologiques par lesquelles les nations surveillent leurs frontières : imagerie et reconnaissance satellite, réseaux de radars, postes de télésurveillance, camion de senseurs mobiles, drones de surveillance aérienne et ainsi de suite.

Pour les deux nations (de chaque côté de la frontière), faites un test de Senseurs (p. 135, SR3) avec les modificateurs appropriés contre la Signature du véhicule utilisé. Utilisez un nombre de dés égal à l'indice de Senseur de la nation,



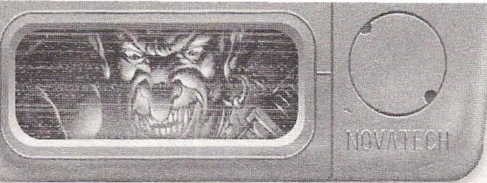
modifié par le Tableau des modificateurs d'indices de senseur (page suivante). Utilisez le modificateur de Facteur Aléatoire pour représenter le fait que la frontière entière ne peut être surveillée avec le même niveau d'efficacité et aussi pour diversifier les défis que constituent les différents postes-frontières. Si les personnages utilisent des équipements de guerre électronique CME ou DE (p. 137, SR3 et p. 32, Rigger 3) pour se cacher et se protéger, utilisez les Indices de Flux, CCME et/ou CDE de la nation pour déterminer leur efficacité, en appliquant tout Modificateur de Flux approprié du Tableau des modificateurs d'indices de senseur. Si un indice de Senseur est modifié jusqu'à 0 ou moins (ou un indice de Flux en dessous 0), les personnages s'en sont sortis avec de la chance et ont traversé la frontière par une zone non couverte par des senseurs.

Pour des traversées sous l'eau, le meneur de jeu devrait consulter les règles de la détection sonar active et passive (p. 33, Rigger 3) pour déterminer le test.

Même si les personnages échappent à la détection, ils ne sont pas encore sortis de la gueule du loup. Jetez les dés selon le Tableau de rencontre aléatoire de franchissement de

frontière (page suivante) pour déterminer s'ils croisent accidentellement de patrouilles, créatures, dead zones de senseurs ou autres situations. Pour des frontières particulièrement dangereuses comme le Pueblo ou Tir Tairngire, le meneur de jeu peut choisir de jeter les dés deux fois.

Si les personnages sont détectés, l'indice ajusté de la nation peut être utilisé pour évaluer à quelle distance de la frontière ils sont détectés (en utilisant les Tables d'indice et de portée de flux, p. 136-7, SR3). Cette distance peut déterminer la façon dont les défenses frontalières répondent et les options des personnages. Dans la plupart des cas, un drone, une patrouille ou une équipe d'interception sera dépêché pour enquêter, selon le pays (voir la section *Entrer et Sortir* spécifique du pays en question). Des PNJ et indices de Professionnalisme (voir p. 83, SRComp et p. 245, SR3) pour les gardes-frontière standards sont fournis par le Tableau de franchissement clandestin de frontière. Les équipes d'interception ont des chances d'être davantage équipées pour la chasse à l'ours que les patrouilles standards, selon le véhicule que les personnages utilisent et la façon dont ils ont réagi jusque-là.


TABLEAU DE FRANCHISSEMENT CLANDESTIN DE FRONTIÈRE

Nation	Indice de Senseur	Flux	CCME	DCE	PNJ/Indice Professionnel
Conseil algonkin Manitou	3	5	-	-	Inférieur/2
Frontière Manitou (côté CAM)	3	3	-	-	Égal/2
Frontière Manitou (côté Manitou)	1	1	-	-	Égal/3
Conseil athabaskan	5	4	5	-	Inférieur/2
CAS	6	6	3	3	Égal/3
Frontière aztlane	8	8	5	4	Égal/4
Protectorat californien	6	5	4	3	Égal/4
Pueblo	7	8	6	4	Égal/2
Frontière aztlane	8	10	6	6	Égal/3
Québec	7	8	3	-	Égal/4
Conseil salish-shidhe	5	6	4	-	Inférieur/2
Frontière tsimshiane	7	8	5	-	Inférieur/3
Sioux	6	7	3	-	Égal/3
Frontière UCAS	8	10	5	4	Supérieur/4
Tir Tairngire	7	9	6	6	Supérieur/3
Tsimshian	5	7	3	-	Inférieur/2
Frontière CSS	7	8	5	-	Inférieur/3
UCAS	7	7	4	4	Égal/2
Ute	3	3	-	-	Inférieur/2
Frontière pueblo	3	5	-	-	Inférieur/3

TABLEAU DES MODIFICATEURS D'INDICES DE SENSEUR

Situation	Modificateur de Senseur	Modificateur de Flux
Près d'une ville ou d'un aéroport important	+1	+4
Altitude des vols commerciaux (1.000-15.000 m)	0	+2
Très haute altitude (plus de 15.000 m)	-1	-4
Basse altitude (100-1.000 m)	0	0
Rase-motte (moins de 100 m)	-1	-2
Voyage au sol	-3	-3
Voyage par lac ou rivière	-3	0
Voyage par mer ou océan	-1	0

Facteurs aléatoires (jetez 2D6)

	Modificateur de Senseur	Modificateur de Flux
2	Senseurs éteints!	-2
3-4	-2	-1
5-6	-1	+0
7	+0	+0
8-9	+1	+0
10-11	+2	+1
12	+3	+2

TABLEAU DE RENCONTRE ALÉATOIRE DE FRANCHISSEMENT DE FRONTIÈRE

Jet de 3D6	Franchissement à haute altitude	Franchissement à basse altitude	Franchissement par voie de terre	Franchissement par voie d'eau
3-4	Spécial*	Spécial*	Spécial*	Spécial*
5-6	Créature volante	Créature	Créature	Créature
7-8	Appareil privé/corpo/transport	Dead zone Senseur †	Barrière naturelle/grille	Pirates
9	Aucune	Aucune	Gang ou flic de campagne	Appareil privé/corpo/transport
10	Aucune	Aucune	Citoyen lambda	Aucune
11	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
12	Aucune	Dead zone Senseur †	Aucune	Aucune
13-14	Drone	Patrouille au sol	Patrouille au sol	Bateau de patrouille
15-16	Patrouille aérienne	Patrouille astrale/drone	Patrouille astrale/drone	Patrouille astrale/drone
17-18	Escadron de chasseurs	Patrouille aérienne/drone	Patrouille aérienne	Navire

Remarque : jetez deux ou même trois fois les dés pour le franchissement de frontières à haute sécurité

* Dénote quelque chose d'inhabituel : un accident, un dragon, une faille astrale, un feu de forêt – lâchez-vous!

† jetez à nouveau les dés et consultez la colonne Franchissement par voie de terre pour voir ce que cache la dead zone senseur, mais traitez tout résultat qui semble improbable comme une patrouille au sol équipée d'un radar mobile et de missiles surface-air.