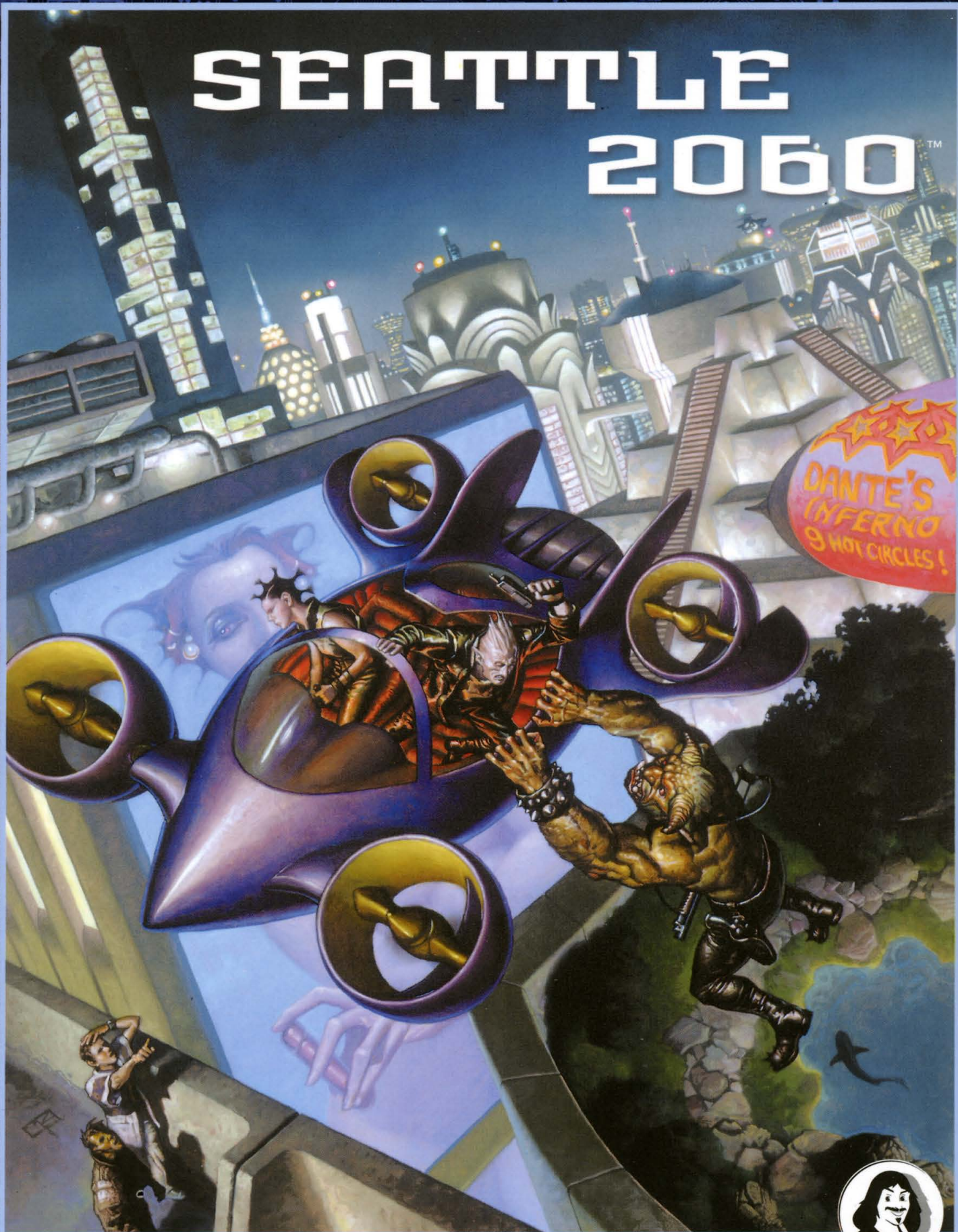


SHADOWRUN®

SEATTLE 2060™



FASA
CORPORATION

Par Stephen Henson



SEATTLE 2060

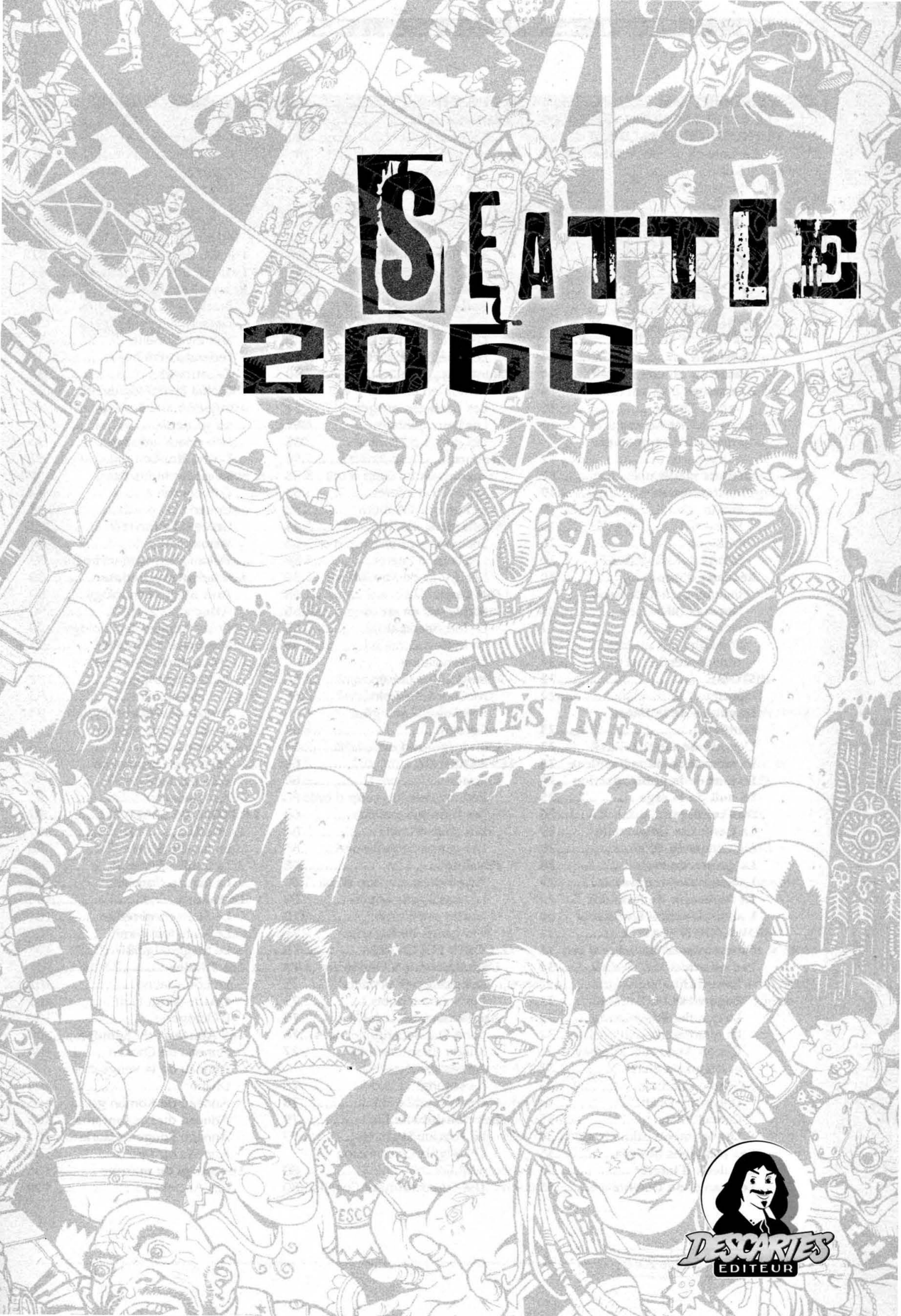


TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	4
LA RAISON DE NOTRE PRÉSENCE 5	
LE NORD-OUEST PACIFIQUE6	
Le Conseil Salish-Shidhe.....6	
Salish.....8	
Sinsearach.....9	
Makah.....9	
Crows des Cascades.....10	
Orks des Cascades.....10	
Vancouver.....11	
Les Cascades.....11	
Tsimshian.....11	
Tir Tairngire.....12	
Portland.....13	
BIENVENUE À SEATTLE14	
Quotidien.....14	
Seattle en un coup d'œil.....14	
Le temps.....14	
Venir à Seattle.....16	
Les déplacements.....16	
Principaux commerces	
et magasins.....17	
Instituts médicaux.....17	
Divertissements.....19	
Tridéo.....19	
Simsens.....19	
Musique.....20	
Sports.....20	
Réseaux d'infos.....20	
Independent Information	
Network (IIN).....20	
NewsNet.....21	
KSAF.....21	
Tridi pirates.....21	
HISTOIRE.....22	
L'Éveil.....22	
La guerre de la Danse	
Fantôme.....23	
L'exode de 2019.....23	
La naissance du métroplexe ..24	
Le jour de la gobelinisation ..24	
La nuit de la rage.....25	
Des cendres.....26	
La Confrérie Universelle.....27	
L'élection de 2057.....28	
La guerre du milieu.....28	
La guerre des corpos.....29	
La fermeture de Renraku.....29	
L'administration Lindstrom30	
DOWNTOWN SEATTLE31	
Downtown en un coup d'œil .31	
Les quartiers.....32	
Ballard.....32	
Capitol Hill.....32	
Le quartier elfe.....32	
Le quartier international.....32	
Queen Anne Hill, Interbay	
et Magnolia Bluff.....32	
Seattle Center.....33	
University District.....33	
Council Island.....33	
Les bâtiments administratifs..34	
Les passages obligés.....35	
Les lieux d'intérêt.....37	
Les gangs de Downtown.....38	

LES ENVIRONS.....40	
Bellevue.....40	
Bellevue en un coup d'œil...41	
Les passages obligés.....41	
Les lieux d'intérêt.....41	
Les gangs de Bellevue.....42	
Tacoma.....44	
Tacoma en un coup d'œil44	
Les passages obligés.....44	
Les lieux d'intérêt.....46	
Les gangs de Tacoma.....46	
Everett.....47	
Everett en un coup d'œil47	
Les passages obligés.....47	
Les lieux d'intérêt.....48	
Les gangs d'Everett.....50	
Renton.....50	
Renton en un coup d'œil51	
Les passages obligés.....51	
Les lieux d'intérêt.....51	
Les gangs de Renton.....52	
Auburn.....52	
Auburn en un coup d'œil53	
Les lieux d'intérêt.....53	
Les gangs d'Auburn.....53	
Snohomish.....54	
Snohomish en un coup d'œil..54	
Les lieux d'intérêt.....54	
Les gangs de Snohomish.....55	
Fort Lewis.....55	
Fort Lewis en un coup d'œil..55	
Le fort principal.....55	
La Mafia.....55	
Le Simulateur	
de Combat Urbain.....56	
McChord Air Field.....57	
Fort Lewis Zoological	
Gardens.....57	
L'Underground ork.....57	
LES BARRENS.....60	
Redmond.....60	
Redmond en un coup d'œil ..60	
Les passages obligés.....63	
Les lieux d'intérêt.....64	
Les gangs de Redmond.....66	
Puyallup.....68	
Puyallup en un coup d'œil69	
Les passages obligés.....69	
Les lieux d'intérêt.....70	
Les gangs de Puyallup.....71	
LE CORPS POLITIQUE.....73	
L'administration Lindstrom73	
Les maires de districts.....75	
Les services publics.....75	
Application de la loi.....76	
Lone Star Security Services ..76	
Knight Errant Security.....77	
Autres prestataires	
de sécurité.....78	
L'armée.....78	
Les policlubs.....79	
Le Policlub Humanis.....79	
Ork Rights Commission	
(O.R.C.).....80	
The Empowerment Coalition..80	

Les relations étrangères.....80	
Aztlan.....81	
État Libre de Californie.....81	
État Impérial Japonais.....81	
Corée.....81	
Nations des Américains	
d'Origine.....81	
Tir Tairngire.....81	
LE SECTEUR CORPORATISTE82	
L'économie de Seattle.....82	
L'Union des corporations.....83	
Les corpos de Seattle.....83	
Brackhaven Investments.....83	
Dassurn Securities	
and Investments.....84	
Federated-Boeing.....84	
Gaeatronics.....84	
Global Technologies.....85	
Ingersoll and Berkley.....85	
Megamedia.....86	
Microdeck Industries.....86	
Pacific Rim Communications ..87	
Telestrian Industries	
Corporation.....87	
United Oil.....88	
Universal Omnitech.....88	
VisionCrafters.....88	
VisionQuest Entertainment...89	
Les mégacorporations.....89	
Ares Macrotechnology.....89	
Aztechnology.....90	
Cross Applied Technologies..90	
The Draco Foundation.....91	
Mitsuhamma Computer	
Technologies.....92	
Novatech.....93	
Renraku Computer Systems ..94	
Saeder-Krupp Heavy	
Industries.....94	
Shiawase Corporation.....95	
Wuxing, Inc.....96	
Yamatetsu.....96	
LA PÈGRE DE SEATTLE97	
La Mafia.....97	
La famille Bigio.....98	
La famille Finnigan.....98	
La famille Ciarniello.....100	
Le Yakuza.....100	
Le Shotozomi-rengo.....101	
Le Nishidon-gumi.....102	
Le Shigeda-gumi.....102	
Les Triades.....102	
Le Lotus Jaune.....102	
Quatre-Vingt-Huit.....103	
L'Octogone.....104	
Les Anneaux de Séoulpa.....104	
Anneau de Choson.....104	
Anneau de la Vengeance	
Divine.....104	
Anneau de Komun'go.....105	
Anneau du Lac Fantôme.....105	
Anneau Rouge et Jaune.....106	
Anneau du Tartare.....106	
Les gangs de marque.....106	
Les Anciens.....106	



Les Cutters.....	106
Les Merlyns	107
INFORMATIONS DE JEU	108
Observer et enfreindre	
la loi	108
Indices de sécurité.....	108
Composer le 911	110
Équipement de la Lone Star. 112	
Armes	112
Cyberware	112
Véhicules et drones	112
Équipement	112
Les forces de l'ordre	112
Agent de patrouille	113
Inspecteur.....	113
Magicien.....	113
Agent d'élite	114
Utilisation des joueurs	114
Les contacts.....	114
Le gouvernement	114
L'armée	115
Les corporations	115
La pègre	115
Les groupes magiques.....	115
Aventures à Seattle.....	115
Downtown.....	116
Bellevue.....	116
Tacoma.....	116
Everett.....	117
Renton.....	117
Auburn	117
Snohomish.....	117
Fort Lewis.....	118
Redmond.....	118
Puyallup.....	119
INDEX DES LIEUX	120
INDEX	133

CRÉDITS DE SEATTLE 2060

Auteur

Stephen Kenson

Assisté de

Jon Szeto pour la partie intitulée Fort Lewis

Directeur de projet

Michael Mulvihill

Publication

Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Tara Gallagher
Robert Boyle

Superviseur de la gamme

Shadowrun

Michael Mulvihill

Rédaction

Directrice de la rédaction
Donna Ippolito
Rédactrice en chef
Sharon Turner Mulvihill
Assistant de rédaction
Robert Boyle

Direction artistique

Directeur artistique

Jim Nelson

Couverture

Mark Zug

Dernière de couverture

Peter Bergting, Brian Despain et
Paolo Parente

Design de couverture

Jim Nelson

Illustrations

Doug Alexander, Janet Aulisio,
Peter Bergting,
John Bridegroom, Tom Fowler,
Fred Hooper, Clint Langley,
Jeff Laubenstein, Dave Martin,
Larry MacDougall,
Kevin McCann, Jim Nelson,
Mike Nielsen, Steve Prescott,

Ron Spencer, Mark Zug
Maquette
Fred Hooper et Jim Nelson

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation.

New Seattle™ est une marque de FASA Corporation. Copyright © 1999 FASA Corporation. Tous droits réservés.

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Léonidas Vesperini

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation et rewriting

Henri et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de NEXUS

Titre original : New Seattle

Imprimé au Portugal par SIG
Camarate
Édition et dépôt légal Décembre 2000
ISBN : 2-7408-0222-6

Retrouvez Shadowrun sur le site web de FASA :

<http://www.FASA.com> et de JEUX DESCARTES : <http://www.jeux-descartes.fr>

Seatle 2060 décrit l'un des plus importants personnages de l'univers de *Shadowrun* - la ville de Seattle elle-même. Agitée de conflits mégacorporatistes, d'activités criminelles, de manœuvres politiques et de tensions internationales, Seattle est un lieu de prédilection pour runners en raison de la multitude de ses ombres mais aussi de leur dangerosité. Vivre à Seattle permet d'aiguiser tous les talents nécessaires aux shadowrunners, et si vous êtes compétent comme chanceux, vos poches se rempliront rapidement de nuyens. Si vous ne vous avérez ni compétent ni chanceux, sachez que Seattle ne pardonne pas - elle vous recranchera et vous regardera vous noyer dans le Puget Sound.

La description de chaque zone du métroplexe de Seattle offre des informations à l'attention du meneur de jeu mais aussi des joueurs. Les faits essentiels d'un district regroupent les indices de sécurité des environs, les lieux dignes de quelque intérêt, mais aussi les gangs qui se croient vraiment chez eux. Pour les runners maladroits ou frappés de guigne, vous découvrirez également pour chaque quartier de la ville une liste des hôpitaux.

Tous ces renseignements sont présentés sous la forme de fichiers électroniques compilés par un célèbre decker et opérateur système de la BBS du Shadowland, Captain Chaos. Notre bon Captain a de nombreux contacts, tous prêts à faire part de leur expérience dans leur domaine. Toutefois, il est important de bien garder en tête que chacun d'entre eux dispose non seulement de son propre point de vue, mais également de ses projets, parmi lesquels comptent les shadowrunners. D'autres shadowrunners (certains plus célèbres que d'autres) tirent leur misérable lot de renseignements, de conseils et de contradictions via leurs rapports personnels et autres cancons. En de nombreux cas, ils rejettent tout ce qui a été dit précédemment et donnent leur propre version des "faits". Ce type de présentation offre au meneur de jeu matière à générer des idées, créer des campagnes - et permet toujours de jouer en côtoyant les faits. Tout ce que vous lirez dans cet ouvrage est vrai du point de vue du personnage qui l'a écrit; par contre, la manière d'interpréter cette vérité dans vos parties est vôtre.

Seattle 2060 commence par les relations qu'entretient la ville avec ses voisins. Dans les parties *Nord-Ouest Pacifique* et *Histoire*, vous en apprendrez davantage quant à l'isolement de Seattle du reste des États-Unis canadiens et américains : sa situation unique au titre de port et de centre de contrebande, mais également au

titre de tampon entre l'État elfe paranoïaque de Tir Tairngire, la ville de San Francisco sous joug japonais et les isolationnistes Nations des Américains d'Origine. Ces parties placent Seattle dans le tableau d'ensemble pendant que ces entités organisent, terrorisent et intriguent pour s'élever aussi haut que possible.

Bienvenue à Seattle vous apprend comment entrer dans le métroplexe (et en sortir) et confère l'esprit dont a besoin tout shadowrunner pour saisir ce qu'est ce poste avancé des UCAS. Les chapitres *Le corps politique*, *La pègre de Seattle* et *Le secteur corporatiste* expliquent très clairement aux meneurs de jeu et aux joueurs qui est véritablement qui et, plus important encore, qui bosse pour qui. *Le corps politique* traite d'un gouvernement en état de siège : le gouverneur a disparu, et son remplaçant au nom célèbre est connu pour être plus que complaisant avec les individus au portefeuille bien garni.

Cette partie brosse un portrait rapide du maire de chaque district et donne également des renseignements sur la présence militaire des UCAS et les affaires étrangères qu'entretient Seattle avec ses voisins et partenaires politiques. *La pègre de Seattle* jette un œil en direction des plus gros acteurs, du nouveau capo de la Mafia et nouveau gumi du Yakuza aux chaotiques Anneaux de Séoulpa et Triades. Les gangs présents dans les rues apparaissent aussi dans cette partie. Enfin, *Le secteur corporatiste* décrit la présence mégacorporatiste, mais aussi les individus qui ont à Seattle un pouvoir équivalent à celui des mégas.

Le plus gros de *Seattle 2060* détaille chaque zone du métroplexe, précisant ambiance comme thème pour offrir aux joueurs et aux meneurs de jeu une impression du district et de ses environs. Des corporations qui ont un morceau du gâteau aux gangs qui arpentent les rues, des néons éclatants des coins chauds du centre-ville aux quartiers où les ouvriers vivent dans l'anarchie des Barrens, il dépeint les individus et les lieux d'intérêt pour les shadowrunners.

Informations de jeu traite des indices de sécurité de la Lone Star et de son temps de réaction, et offre aux meneurs de jeu les outils nécessaires pour faire du personnage non joueur qu'est la Lone Star un pan excitant et intéressant du jeu. Cette partie renferme également des idées d'aventures uniques pour chaque district du métroplexe. La dernière section de cet ouvrage dresse une liste des lieux dont le meneur de jeu pourra se servir pour fixer des événements, rencontres ou tout simplement pour leur saveur.



Le métroplexe de Seattle, ville frontière du Nord-Ouest, revient en force. Tout le raffut qui a eu lieu dans des villes comme Chicago et DeeCee au cours des quelques années passées a détourné l'attention de chacun du meilleur endroit où courir les ombres. Cependant, cela a permis à toutes les factions de reprendre leur souffle et de se préparer au prochain round. Aujourd'hui, avec une vilaine guerre du milieu qui se calme et une non moins vilaine guerre des corporations qui reprend de plus belle, Seattle est redevenue l'un des endroits les plus lucratifs des UCAS où mener une vie de shadowrunner.

Comme le sait toute personne qui met un pied dans le Shadowland, ceux qui sont dans le coup se font du pognon. À moins d'y vivre, on effectue généralement ses recherches sur Seattle via la Matrice. Mais pour être honnête, au rythme où changent les choses de nos jours, elle n'est plus vraiment très fiable en ce sens. Notre messagerie ayant trait à Seattle est toujours disponible depuis sa création mais vous, samourais des rues, lanceurs de sorts et autres interfacés, êtes toujours en quête de nouveauté, et plus personne ne prend la peine d'y poster quoi que ce soit depuis un bon bout de temps. En plus des guerres du milieu et des conflits corporatistes, la fermeture du département d'arcologie de Renraku et les machinations politiques qui suivront inévitablement la disparition du gouverneur Schultz promettent de nous occuper aussi longtemps que nous pourrions suivre le rythme. Ainsi ai-je décidé qu'il était grand temps de mettre à jour le guide de Seattle pour tous les bleus que vous êtes qui voudrez vous livrer à quelques runs dans cette belle ville - nous ne voulons pas plus de cadavres pourrissant dans le Sound que nécessaire. Pour ceux d'entre vous qui êtes déjà venus ici, ces quelques nouvelles informations ne feront pas de mal - et vous sauveront peut-être la vie. Nul ne souhaite découvrir en franchissant la porte de son bar à trolls préféré qu'il a fait place à une maison de thé gérée par le Yakuza, pas vrai ?

Ce recueil de fichiers renferme toutes les dernières informations à connaître sur le métroplexe de Seattle : qui monte, qui chute, qui fait quoi à qui et où se trouvent les meilleures occasions de shadowruns. Si vous cherchez à dénicher les meilleurs restaurants, divertissements familiaux et attractions touristiques, vous ouvrez le mauvais fichier. Pour ce genre de choses, reportez-vous à l'un des guides touristiques de Seattle que la Chambre de Commerce et le Bureau du Tourisme de Seattle mettent à votre disposition - tous disponibles chez Sea-Net™ contre 5 à 10 nuyens. Le mien ne traite que d'affaires. Comme d'habitude, j'ai fait appel à divers camarades qui sont de véritables experts dans leur domaine pour s'adresser aux masses sur les sujets les plus pertinents. (Et pour éviter toute répétition inutile de ma part, partez du principe que toutes les informations d'une partie proviennent de la même source, sauf si j'interviens et précise le contraire.) Nous commençons avec Old Brave qui décrit les fictions et factions du Nord-Ouest Pacifique - comme il s'agit du plus proche voisin de Seattle, ce qui s'y déroule affecte ce qui se passe à Seattle. Je ne sais pas grand-chose au sujet de ce type, mais on me le recommanda chaudement, et ses références suggérèrent qu'il détenait (ou détient encore) quelque position ou influence de taille dans l'une des tribus qui y vivent. Spes intervient

au sujet de la nation de Tir Tairngire. Je n'ai même pas eu besoin de lui demander - il est toujours d'accord, et se montre parfois même avide, pour parler de ces elfes paranoïaques. Je remets parfois en cause ses motivations, mais jamais la vérité de ses dires. Les informations générales sur la ville de Seattle viennent en grande partie de réseaux publics - les services d'informations qui couvrent la ville ; les moyens de transport disponibles pour entrer, sortir ou encore se promener dans les alentours de la ville ; les principaux magasins et épiceries ; les services médicaux, etc. Naturellement, notre bon ami Woppler fait la lumière sur l'ambiance.

Le professeur Stealth traite pour nous de l'histoire. Peut-être connaissez-vous ses travaux précédents, qui sont gigantesques - mais à l'instar de son nom, il garde un profil bas et reste dans les ombres (au sens littéral). J'apprécie toujours de travailler avec lui car il a une manière divertissante voire édifiante de présenter des informations parfois ennuyeuses. D'ailleurs, je pense que c'est à cause de cela qu'il fut renvoyé de l'université. Vous imaginez ? SPD nous décrit les moindres coins et recoins du centre-ville de Seattle et qui pourrait mieux s'y prendre ? Vous savez tous qu'il comptait autrefois parmi les forces du département de police, et comme cet agent arpentait le bitume, il a beaucoup de choses à dire - et vous avez tout intérêt à croire que c'est vrai. Le reste de l'équipe parlant des endroits à voir est constitué de copains et autres connaissances. Je réponds de leurs renseignements de base et de leur sincérité, mais pas de leur exactitude ou de leur véracité. Social Adept s'est chargé de tout ce qui concerne les gangs dans la conurbation ; il a été membre de gang, chef de gang, officier de liaison avec la police quant aux problèmes de gangs, conseiller de la Lone Star en ce qui concerne la prolifération des gangs - tout ce qu'on peut imaginer, il en fut. Vous avez tout intérêt à croire ce qu'il a à dire.

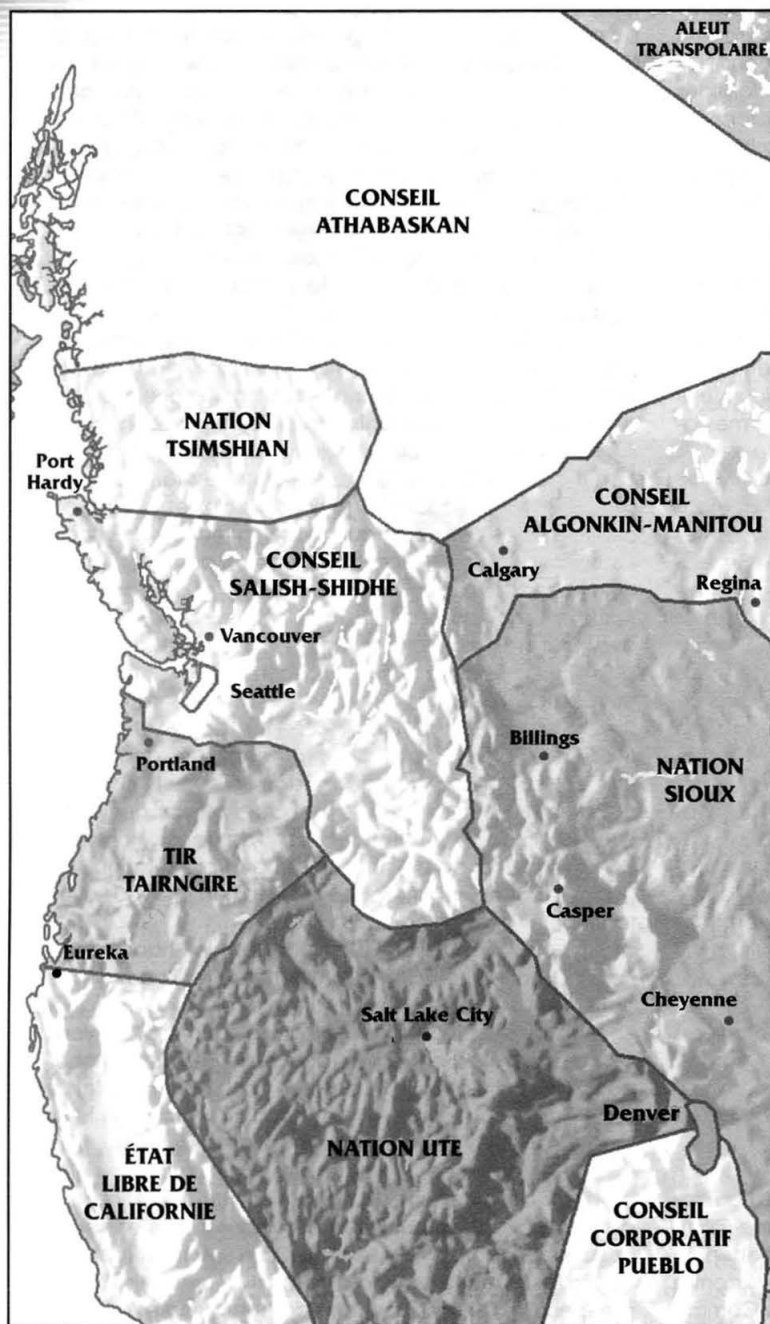
Si vous avez déjà fait un tour dans le Shadowland, vous connaissez déjà People Watcher. C'est l'homme qui nous rappelle sans cesse l'importante raison du pourquoi - parfois, il ne suffit pas de savoir qui fait quoi à qui ; si vous souhaitez également savoir pourquoi, People Watcher peut toujours tenter de le deviner. Il sait comment fonctionnent les gouvernements et connaît chacun de leurs membres. Notre vieux pote Keynesian Kid révèle tout au sujet des corpos de Seattle et des ramifications que les mégas y développent. Je l'ai convaincu d'y réfléchir à deux fois avant de publier le détail des profits et pertes de chaque corpo, et de coller aux informations plus générales que les types ordinaires comme vous et moi préfèrent lire (et sont capables de comprendre !). Il n'y a pas grand-chose à dire sur mes sources de renseignements quant à l'organisation du milieu de Seattle - ils ont tous choisi, non sans raisons, de conserver leur anonymat en échange de leurs informations. Je ne puis que respecter leur décision.

Comme toujours, prenez les renseignements et conseils de ces fichiers avec des pincettes. Nous faisons de notre mieux pour fournir des informations aussi exactes et récentes que possible, mais si vous savez ou avez entendu quelque chose de différent, envoyez-le. Cela pourrait bien sauver la vie de quelqu'un. Et c'est bel et bien ce qui nous intéresse, pas vrai ?

♦ Captain Chaos

Transmis le 8 août 2060 à 15:30:25 (heure de l'Est)

LE NORD-OUEST PACIFIQUE



La position de Seattle, sorte d'«île» des UCAS entourée de puissances étrangères hostiles, force la ville à gérer ses affaires prudemment. Ce qui se passe à Seattle affecte le Nord-Ouest Pacifique et vice versa. Parfois, cette relation joue en faveur de Seattle; l'accord commercial exclusif passé avec les elfes de Tir Tairngire profite à la ville. Cela dit, il résulte uniquement du climat politique répressif du Tir et de l'environnement économique libéral de Seattle. Le reste du temps, l'isolement de la ville la rend particulièrement vulnérable. Quand le Conseil Salish-Shidhe s'inquiète sérieusement du niveau de pollution s'élevant de la Cité d'Émeraude vers le ciel immaculé des régions tribales, la ville des UCAS est bien obligée de réagir face aux plaintes - le gouvernement n'a aucun intérêt à soutenir Seattle contre les NAO dans le cadre d'une éventuelle confrontation, militaire ou autre.

Aussi, avant de nous enfoncer dans la laideur et la crasse de Seattle, vous les étrangers avez tout intérêt à jeter un œil aux campagnes alentour. La cité est coincée entre les terres tribales du Salish-Shidhe et les flèches scintillantes et les machinations de la nation elfe de Tir Tairngire, et les intérêts de chacun tendent à converger vers Seattle. Il y a toujours profusion de travail pour les shadowrunners souhaitant prendre une part active aux conflits nationaux et corporatistes. En effet, c'est en gros grâce à cette situation conflictuelle que les Nations des Américains d'Origine et Seattle parviennent à communiquer. Seattle marche sur la corde raide, simplement pour survivre - et la menace constante de tomber dans un gouffre sans fond tend à épicer la vie dans la Cité d'Émeraude.

• Old Brave

LE CONSEIL SALISH-SHIDHE

Le Conseil Salish-Shidhe (CSS) regroupe la majeure partie des anciens États de Washington et de l'Idaho, de même qu'un

gros morceau de ce qui était autrefois la Colombie britannique, dont Vancouver. Heureusement pour Seattle, le CSS n'est pas trop hostile envers le métroplexe ou les UCAS. L'ensemble des tribus du Conseil furent heureuses des termes du Traité de Denver, et elles ne s'attendent désormais à aucun problème de la part des UCAS. Tant que Seattle contient ses ennuis en son sein, le Salish-Shidhe ne se penchera pas sur son cas.

Le problème est que nombre des ennuis propres à Seattle refusent d'y rester. Comme je l'ai déjà dit, la pollution émanant de la Cité d'Émeraude (un surnom qu'on ne peut guère plus justifier depuis un bout de temps, mais la ville refuse de reconnaître qu'elle a perdu l'ensemble des espaces verts qui ont inspiré son nom) est un point de désaccord permanent entre le Conseil et le gouvernement du métroplexe. Les corporations de Seattle rejettent un grand nombre de déchets industriels, et la pollution ne connaît pas les frontières. Ces déchets affectent la qualité de l'air et de l'eau du CSS aussi sûrement qu'ils empoisonnent les propres jardins des corporations. Le Conseil exerce régulièrement des pressions pour que les contrôles antipollution et la régulation en vigueur soient plus strictement appliqués dans le métroplexe. Je vous laisse le soin d'imaginer ce qu'il faut pour assurer sa qualité de vie.



♦ Le Conseil dispose prétendument de liens avec des groupes d'éco-terroristes comme TerraFirst! et Deep Green, liens dont ils se servent à Seattle pour exercer quelque pression sur des activités qu'ils souhaitent réguler ou fermer. Pendant ce temps, des attaques contre d'autres "criminels" détournent l'attention de leurs propres installations plus que douteuses, comme le réacteur à fusion de Gaeatronics, à Olympia.

♦ Chrome Coyote

Les événements récents à Seattle ont débordé en territoire tribal. La guerre opposant nos syndicats du crime locaux a fini par attirer la tribu des Orks des Cascades (qui nie fermement toute implication dans le commerce de la contrebande à Seattle). Puis vint la querelle entre Fuchi et Renraku. Cette rixe corporatiste nous offrit un crash suborbital dans le faubourg des Barrens de Redmond, dangereusement proche du territoire des Crows des Cascades. Alors que les problèmes ne faisaient que croître à Seattle, le gouvernement des UCAS envoya davantage de troupes dans le métroplexe. Cela déclencha l'alarme au sein des Nations des Américains d'Origine, qui font preuve d'une paranoïa toute compréhensive quant à cette présence militaire étrangère en son sein.

Tout cela, en plus des récents bouleversements politiques qui ont agité le métroplexe, ont poussé le Salish-Shidhe à regarder de plus près ce qui se passe à Seattle - et vraiment pas en bien. Le CSS a augmenté le nombre de ses patrouilles frontalières autour du métroplexe et a accru la sécurité aux trois principaux points de contrôle permettant d'entrer et de sortir de son territoire. Les forces militaires du CSS, augmentées d'unités en provenance de la Nation Sioux, réalisent régulièrement des "manœuvres d'entraînement" non loin de Seattle, en particulier à Olympia, près de Fort Lewis. Toutes ces activités constituent un message très clair à l'attention du gouvernement des UCAS et de Seattle : "Ne nous cherchez pas, sans quoi nous nous chargerons de vous." Naturellement, les forces militaires de Seattle répondent aux propos belliqueux des tribus en exécutant de leur côté manœuvres et parades. Depuis peu, la situation est vraiment tendue, et nombre d'individus s'attendent à ce qu'elle devienne "explosive".

♦ Holà! Avec deux impressionnantes forces militaires effectuant des "manœuvres d'entraînement" de chaque côté de la frontière, quelqu'un va monter sur ses grands chevaux - franchir la mauvaise ligne ou tirer au mauvais endroit - et avant même de le réaliser, on se retrouvera avec une guerre sur les bras.

♦ Puget Deb

♦ Je ne sais pas. La guerre froide entre les États-Unis et l'Union Soviétique dura des dizaines d'années sans incident majeur. Seattle est dans une situation comparable à celle de Berlin à l'époque - tout le monde s'est fait à l'idée qu'il va se passer quelque chose, mais cela ne signifie en rien qu'il doit se passer quelque chose.

♦ Sun Tzu II



♦ Il s'agit d'une situation explosive qui est parfois à l'origine

d'échauffourées sérieuses. Chaque tribu est comparable à une nation État, et toutes conservent une certaine cohérence grâce à l'action du Conseil, qui à son tour tente d'arbitrer les querelles entre tribus malgré ses maigres pouvoirs. Dans la pratique, la plupart des réunions du Conseil dégénèrent rapidement en disputes qui ne laissent que peu de temps pour réaliser quelque action d'importance. Ce qui ne signifie pas que nous devons sous-estimer la capacité du Conseil à faire front contre un ennemi commun en temps de crise.

♦ Silver Feather

Donc, qui sont les Salish-Shidhe? Le Conseil comprend plusieurs tribus majeures, dont deux sont principalement métahumaines, ce qui fait du CSS l'une des deux Nations des Américains d'Origine dotées d'une importante population métahumaine (l'autre est le Conseil Algonkin-Manitou). Le nom du Conseil vient de "Salish", la plus grande tribu d'Américains d'Origine, et de "Shidhe", un mot de vieil irlandais désignant le peuple des fées (des métahumains). Les diverses tribus contrôlent chacune une région de la nation, et chaque territoire est administré par un chef tribal.

Chaque tribu délègue un représentant (il s'agit généralement du chef de tribu) au Conseil Salish-Shidhe, qui trace les grandes lignes politiques de la nation. Chaque tribu participe à l'entretien des ressources nationales, comme l'armée et l'ambassade de Council Island. Tout cela mis à part, les tribus sont autonomes et elles ont leurs propres traditions, lois et coutumes.

Suite à une demande du bon Captain, voici un résumé détaillé des principales tribus du Conseil Salish-Shidhe.

SALISH

Race prédominante : Humaine

Territoire : La plus grosse partie de la région située à l'ouest et au sud du Puget Sound

Chef : Harold Ours Gris

Chef chaman : Saumon Bondissant

Principales activités commerciales : Production d'énergie, pêche et tourisme

Les Salish, tribu la plus prospère et technologiquement avancée du CSS, fondèrent et possèdent encore aujourd'hui Gaeatronics Corporation. Le P.-D.G de la corporation, David Gray Bear, est le frère du chef de tribu, et tant que tout va bien pour Gaeatronics, il en va de même pour les Salish. La corpo gère la centrale à fusion d'Olympia qui fournit la majorité de son électricité à Seattle, en plus des générateurs solaires et éoliens disséminés dans les territoires du CSS et des valves géothermiques situées le long des volcans des Cascades. Gaeatronics génère suffisamment d'énergie pour en exporter vers Tir Tairngire et la Californie.

La jaugeote économique, politique et technologique des Salish leur permet de dominer le Conseil, un état de fait qui irrite d'autres tribus comme les Makah et les Crows des Cascades, sans parler de tribus moins prospères comme les Orks des Cascades. Cependant, en règle générale, les Salish sont respectés par leurs voisins.

• Disons que les voisins ne sont pas assez bêtes pour s'en prendre à la tribu qui contrôle quelque chose comme 90% de la production d'énergie de la nation. Gaeatronics confère aux Salish toute son influence lorsqu'il s'agit de traiter avec les autres tribus et Seattle. D'ailleurs, dans toute négociation entre le métroplexe et le Conseil plane la menace implicite que Gaeatronics retirera ses billes des infrastructures de Seattle. Si ça ce n'est pas de la persuasion.

• Reddywatt

• Chacun a dans les mains des éléments permettant de maintenir l'équilibre des puissances. La tribu des Salish contrôle Gaeatronics; les Makah contrôlent les principales bases militaires; les Crows contrôlent Vancouver et les Sinsearach ont passé de très gros accords commerciaux avec Tir Tairngire. Seuls les Orks des Cascades sont perdants (comme d'habitude) dans cette sorte d'équilibre national.

• Cascade Trog

• Les Orks des Cascades sont en bonne voie, mon pote. Ils possèdent leur propre industrie, dont la plupart ne respectent pas les subtilités écologiques des autres tribus, sans parler de leurs liens avec les activités de contrebande de Seattle. La tribu des Orks des Cascades est impliquée dans toutes sortes d'aventures financières douteuses et le Conseil ne peut rien faire pour l'arrêter.

• Vic

SINSEARACH

Race prédominante : Elfe

Territoire : Le sud-ouest de Seattle, dont le mont Rainier

Chef : Gillian Chant-du-Matin, une chaman Coyote

Chef chaman : Ryan Hauts Sourcils

Principales activités commerciales : Exploitation forestière, artisanat, tourisme et élevage

La tribu Sinsearach est principalement composée d'elfes qui ont choisi de rejoindre les NAO après que le Conseil Tribal Souverain eut publiquement accueilli les métahumains sur ses terres. Nombre des membres originaux de la tribu étaient des "pieds tendres", des elfes d'origine non tribale qui choisirent de mener une existence tribale. Ils s'installèrent dans la région du mont Rainier, au sud-ouest de Seattle.

Au fil du temps, un schisme crut entre les elfes qui souhaitaient demeurer partie intégrante des NAO et ceux qui craignaient que le Conseil ne réprimât les métahumains. Finalement, la tribu se divisa entre les elfes Sinsearach et les elfes Cénesté, ou "renonciateurs". Les Cénesté coupèrent tout lien avec le Conseil Salish-Shidhe et invitèrent d'autres immigrants elfes à les rejoindre. En 2035, ils fondèrent la nation elfe de Tir Tairngire.

Les Sinsearach ont une forte "éco-conscience", préconisent un style de vie basé autour de la terre et utilisent aussi peu que possible la technologie. Ils vivent de leurs activités agricoles et forestières, de l'artisanat indien et du tourisme le long des montagnes des Cascades.

• Je ne sais pas ce que fabriquent vraiment ces types, mais ils s'entendent à merveille avec les esprits de la nature du coin; si bien que cela en devient douteux. En fait, je n'ai jamais vu une telle osmose entre métahumains et esprits, une relation aussi harmonieuse. J'ai l'impression que la vieille maxime "on attrape plus de

mouches avec du miel qu'avec du vinaigre" a force de loi dans les environs...

• Talon

• Malgré les apparences, les elfes de la tribu de Sinsearach entretiennent encore des liens étroits avec leurs "cousins" de Tir Tairngire. Tous deux ont développé des relations commerciales, et les Paladins de Tir font de régulières apparitions en terre de Sinsearach. La partie de Sinsearach située à la frontière de Puyallup sert de passage pour le transport clandestin de personnes et de biens de Tir en provenance et à destination de Seattle. D'ailleurs le gang des Anciens et d'autres utilisent cette route à l'occasion. Je le sais parce qu'une fois, j'ai aidé les Anciens à faire passer des infos magiques chipées à Mitsuhamma par cette voie. Le Johnson venait de Tir Tairngire, pas de Salish-Shidhe. J'en suis certain.

• Chrome King

• Ce n'est pas du tout ce que j'ai entendu dire, King. Mes amis des terres tribales disent qu'il existe de la rancune entre les elfes de Sinsearach et ceux de Tir. Ils ont mal vécu la scission et des plaies ne se sont jamais refermées. Sinsearach pense que les elfes de Tir sont des traîtres qui ont brisé le rêve des NAO. Évidemment, certaines factions de Sinsearach éprouvent certainement quelque sympathie pour Tir, mais la position officielle de la tribu à l'égard de la soi-disant Terre Promise reste plutôt glaciale.

• Tim Bomb

MAKAH

Race prédominante : Humaine

Territoire : Nord-ouest de la Péninsule Olympique

Chef : George Mât-de-Hutte

Chef chaman : Loutre Noire

Principales activités commerciales : Exploitation forestière

Les Makah constituent l'épine dorsale militaire du CSS. Ils contrôlent la pointe septentrionale de la Péninsule Olympique, dont une partie des riches terres et les anciennes bases navales des États-Unis, aujourd'hui exploitées par le CSS. Ils tirent la majorité de leurs revenus de l'industrie du bois, utilisant du matériel et des méthodes de pointe pour gâcher le moins d'arbres possible. La tribu expédie bois d'œuvre, papier et autres produits dérivés à Seattle et Vancouver; de là, ils sont acheminés par bateau sur toute la ceinture pacifique.

Les Makah contrôlent également une base sous-marine Trident et plusieurs autres installations de l'ancienne U.S. Navy, ce qui leur confère une importance majeure en ce qui concerne la défense du territoire du Conseil et de la Péninsule Olympique. Ils sont tout aussi important pour Seattle, car ils l'empêchent de devenir un nouveau San Francisco - pas à cause d'un traité couché sur le papier, mais simplement en raison de son emplacement. Les navires hostiles souhaitant atteindre le Puget Sound doivent d'abord franchir la Péninsule Olympique et donc croiser le chemin des forces navales qui y sont stationnées. Ils doivent également passer outre les esprits marins de garde et autres métacratures que les chamans Makah et Salish ont invoqués pour surveiller le rivage et le Sound. Jusqu'à présent, aucune puissance nationale ou corporatiste n'a souhaité mettre les défenses du Conseil à l'épreuve pour se rendre jusqu'au métroplexe.

- Et puissent les choses rester ainsi jusqu'à la fin des temps.
- Marin de San Juan

CROWS DES CASCADES

Race prédominante : Humaine

Territoire : La plus grosse partie de la région située à l'est de Seattle, jusqu'aux montagnes de Cascades

Chef : Frederick Œil d'Aigle

Chef chaman : Femme Bison-Rouge

Principales activités commerciales : Élevage (chevaux et bétail), agriculture

La tribu des Crows des Cascades est résolument partisane d'un retour aux coutumes traditionnelles des Américains d'Origine... pour rester courtois. Sans l'être, disons qu'elle est composée de sectaires anti-Anglo. Les Crows des Cascades préconisent, et je cite, "l'exclusion de toute présence étrangère des terres du Nord-Ouest," y compris de Seattle. Ils pensent que le métroplexe appartient à leur tribu, qui dispose de la plus longue frontière avec Seattle. Heureusement pour les habitants de cette dernière, les propositions de la tribu visant à s'emparer du nid de vipères étrangères résidant en leur sein ont jusqu'ici été rejetées par le Conseil; les NAO n'ont aucune envie de violer le Traité de Denver en se battant pour Seattle, d'autant qu'elles ont des problèmes internes plus urgents à régler.

En plus de l'agriculture et de l'élevage, les Crows des Cascades contrôlent Vancouver, la plus grande ville portuaire du Conseil. L'aversion de la tribu pour la civilisation contemporaine et la technologie ne semble pas toucher l'industrie navale florissante de Vancouver. Cependant, les Crows œuvrent pour limiter l'expansion de la ville.

• La véritable raison pour laquelle les Crows des Cascades mettent Seattle sur la sellette est que le métroplexe est un concurrent direct de Vancouver. Si la tribu prenait le contrôle des deux cités, elle aurait la mainmise sur le commerce maritime de toute la région. Les Salish et les Makah le savent pertinemment et actuellement, il va de leur intérêt d'avoir non loin d'eux une Seattle libre, capable de faire concurrence à Vancouver mais qui reste un marché pour leurs produits. Les autres tribus ont, jusqu'à présent, contrecarrer toutes les tentatives (plutôt nombreuses) des Crows des Cascades destinées à saboter le commerce maritime de Seattle.

• Findler-Man

• Mensonges! Nous voulons simplement ce qui nous revient de droit. Les esprits de nos ancêtres ne trouveront la paix tant que les étrangers seront présents sur les terres sacrées.

• Guerrier Crow

• Oui, oui. Maintenant, allonge-toi et prends tes calmants.

• Tin Lizzie

ORKS DES CASCADES

Race prédominante : Ork

Territoire : Une petite région des Cascades, juste au nord de la route est venant de Seattle

Chef : Pawl Montagne Touffue (troll)

Chef chaman : Skink (troll)

Principales activités commerciales : Élevage de moutons, exploitation minière, contrebande et raids contre les activités commerciales utilisant la route est

La tribu des Orks des Cascades est principalement composée d'orks, de trolls et de quelques nains et humains d'origine Crows des Cascades. Elle se constitua peu de temps après la formation des NAO et établit son propre territoire dans les montagnes. Là, ses membres se constituèrent un cheptel et se lancèrent dans l'exploitation minière pour subsister à leurs besoins. Moins sentimentaux que les autres tribus au sujet de la terre sacrée, les Orks des Cascades dirigent des exploitations minières qui ne respectent souvent pas les normes d'environnement du CSS. La tribu gagne également de l'argent grâce au tourisme de montagne et à la vente d'objets artisanaux "indiens", fabriqués à partir de modèles informatiques.

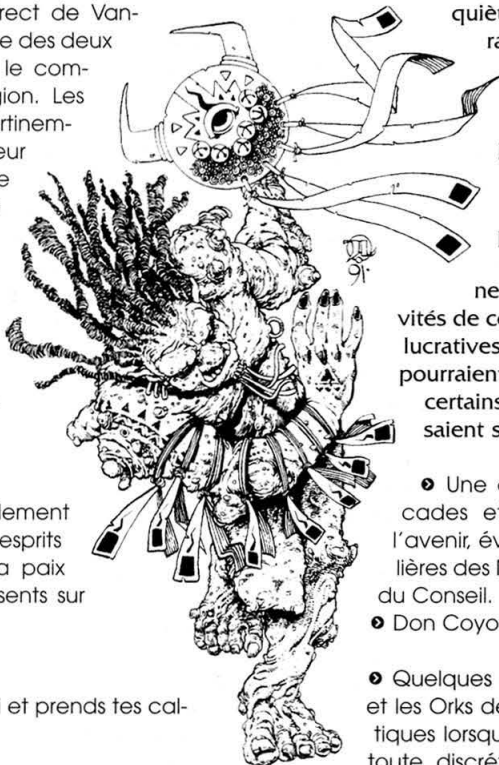
Une part non négligeable de sa richesse vient de l'aide qu'elle apporte aux contrebandiers qui traversent les Cascades en provenance ou à destination de Seattle. Le territoire des Orks des Cascades est réputé être un lieu de passage pour les panzers de contrebandiers qui transportent du fret de Seattle à Denver mais aussi en certains endroits au sud et à l'est. Bien que tout le monde sache que les Orks des Cascades se livrent à la contrebande, les autres tribus semblent faire comme si de rien n'était, principalement parce que les trafics aboutissent généralement à Seattle plutôt que dans les territoires des NAO. Toutefois, cela risque de changer peut-être dans un futur proche. Ces dernières années, des cargaisons de puces BTL et HotCal ont fini dans des zones sous contrôle des

NAO, et le Conseil Tribal Souverain s'inquiète de plus en plus quant aux opérations de contrebande en provenance de Denver, de la Californie Libre et surtout de Pueblo, des Rocheuses jusqu'à Seattle. Les Salish-Shidhe sont sur le point d'agir pour arrêter ce petit manège, ce qui va impliquer quelque pression sur les Orks des Cascades. Le fait est que ces derniers ne comptent guère cesser leurs activités de contrebande car elles sont bien trop lucratives - ce qui signifie que les choses pourraient devenir très intéressantes pour certains si plus de biens encore atterrisaient sur le sol des NAO.

• Une chose est sûre. Les Orks des Cascades et les contrebandiers devront, à l'avenir, éviter bien plus de patrouilles frontalières des NAO pour entrer ou sortir des terres du Conseil.

• Don Coyote

• Quelques contacts avec les contrebandiers et les Orks des Cascades se révèlent bien pratiques lorsque l'on souhaite entrer ou sortir en toute discrétion du métroplexe. Nombre de



contrebandiers acceptent de transporter des passagers pour un prix raisonnable, et les Orks des Cascades savent généralement vers qui vous orienter pour ce genre d'opérations.

• D-Con

VANCOUVER

Située sur la côte Pacifique, à l'embouchure du fleuve Frasier, Vancouver est la "Porte de l'Orient" du Conseil Salish-Shidhe, mais également son plus important port maritime. La ville accueille des tonnes de fret, en particulier en provenance de Californie, du Japon et de Hong Kong. Elle exporte du bois de construction, du poisson, de l'huile, des produits alimentaires et autres biens aux villes de la ceinture pacifique. Vancouver n'a rien à voir avec un métroplexe classique; l'endroit a conservé la majeure partie de son charme naturel, dont un parc de quatre cents hectares qui se trouve dans la ville elle-même. La tribu des Orks des Cascades maintient Vancouver propre, saine et belle, un exemple éblouissant de la civilisation moderne des Américains d'Origine.

Cependant, sous cette façade scintillante s'étendent les ombres de Vancouver. L'importance de la ville au titre de port commercial a attiré un certain nombre de corporations, même si le phénomène n'est en rien comparable à celui qu'a connu Seattle. Avec elles sont arrivés les syndicats du crime organisé qui cherchent à influencer la lucrative industrie du transport maritime et à bâtir des voies de contrebande profitables dans la ville. Si quelqu'un a l'intention de se rendre à Vancouver pour y faire des affaires, soit - le tout est de connaître les bons interlocuteurs et de prendre garde où l'on marche.

• Les Triades sont particulièrement agressives à Vancouver, principalement parce qu'elles sont liées à la plupart des cargaisons en provenance de Hong Kong. Ce sont sa principale source de "puces Kong" - des BTL fabriquées à H K -, la toute dernière substance illicite qui fait que les autorités s'arrachent les cheveux. Si les Triades parviennent à s'accrocher à Vancouver, elles disposeront d'une base impressionnante dans le Nord-Ouest Pacifique depuis laquelle elles pourront sensiblement accroître leur influence sur Seattle. Le Yakuza et la Mafia connaissent les risques qu'ils encourent s'ils laissent les Triades proliférer au nord, mais ils ont trop à faire à Seattle pour accorder plus d'attention aux opérations qui se déroulent à Vancouver.

• Crime Watch

• Vancouver est la "Porte de l'Orient" à plus d'un égard. C'est également le dernier arrêt sur la très lucrative route de contrebande qui, de Seattle, remonte l'autoroute d'Alaska jusqu'en Sibérie, en Russie, puis à Vladivostok via le Tsimshian et le Conseil Athabaskan. Les panzers font régulièrement la route, généralement en collaborant avec le Vory v Zakone et la Mafia russe. Des produits illicites en provenance de Vladivostok, du Tsimshian et du Conseil Athabaskan inondent également Vancouver par bateau avant de passer par Seattle.

• Ridge Runner

LES CASCADES

La chaîne montagneuse des Cascades parcourt le territoire du CSS, décrivant une ligne courbe reliant le bas de Seattle jusqu'aux terres Sinsearach et Tir Tairngire. En

plus de leur beauté naturelle, ces montagnes assurent un revenu aux NAO en attirant randonneurs, campeurs et autres amateurs de panoramas. Pour ceux d'entre nous qui trafiquent dans l'ombre, les Cascades constituent une route de contrebande primordiale à destination et en provenance du métroplexe de Seattle. Cette route est fréquemment empruntée par des panzers chargés de biens illicites qui vont de Californie et Denver jusqu'à Seattle, voire plus loin au nord. Le centre d'activités principal entre les montagnes et la route Est de Seattle est le territoire des Orks des Cascades, juste au nord de la vieille I-90.

Le Salish-Shidhe et les elfes de Tir Tairngire considèrent les Cascades comme une importante zone spirituelle et magique, en particulier ses volcans toujours actifs que la Grande Danse des Fantômes a réveillés. Nombre de chamans disposent de loges et de terres rituelles dans les montagnes. Les Cascades abritent aussi de nombreuses espèces de plantes et d'animaux Éveillés.

• Peut-on parler de "relais à talismans" ?

• Lafitte

• Écoutez bien les gars, parce que les monts Rainier et Ste Hélène abritent certaines des plus incroyables méta-cratures - des choses qui vivent dans la chaleur et les cendres volcaniques et qui disposent de pouvoirs magiques monstrueux. Vous y verrez des faucons de feu jouer dans les gouffres et sur les cimes, des étreignoirs tapis dans les cheminées de lave, des salamandres et quelques élémentaires de feu manifestement libres. Et cette liste n'aborde même pas la question des créatures mutantes et toxiques qui rendent l'endroit plus dangereux encore.

• Miss Tick

• Certains des chamans vivant sur ou près des volcans sont capables d'invoquer des esprits du feu en ces lieux. J'ai eu la chance d'en voir un lors d'une expédition sur les flancs du mont Rainier et je puis vous assurer qu'ils ne ressemblent en rien à de classiques élémentaires du feu (j'en ai invoqué pas mal). Ils paraissent plus... conscients. C'est la seule façon dont je puisse en parler. La plupart des chamans capables d'en invoquer sont de véritables barjos de l'écologie qui protègent les sommets sacrés des pillards. D'après moi, cela signifie que ces êtres sont propres à l'endroit mais également au conjurateur, résultante d'une combinaison spécifique de circonstances et de personnalités. Et cela cache certainement des pouvoirs inconnus et dangereux.

• Blackstone

TSIMSHIAN

Le Tsimshian s'est séparé des Nations des Américains d'Origine en 2037 et a fait son petit bout de chemin depuis. Les chefs de cette nation affirmèrent qu'ils partirent pour protester contre la sécession de Tir Tairngire l'année précédente, mais chacun sait que le Tsimshian projetait de partir bien avant. Ils interprétèrent simplement la sécession du Tir comme le signe qu'il était temps pour eux d'en faire de même.

La nation est dirigée par un gouvernement résolument conservateur, à ce point pro-Américains d'Origine et anti-Anglos qu'il fait passer les Crows des Cascades pour d'édifiants exemples de tolérance raciale. Le dirigeant est

Grand Chef Deborah Jim, un bout de femme à la présence écrasante, ce qui contraste avec sa petite taille, et aux pouvoirs magiques indéniables. Elle gère personnellement le Tsimshian depuis plus de vingt ans, c'est-à-dire depuis la déclaration d'indépendance de la nation. Bien que sur le papier le Tsimshian soit une démocratie, le parti de Chef Jim est au pouvoir depuis la sécession car il contrôle le système de vote électronique. Les votes vont systématiquement dans le sens du parti, ce qui fait de la nation une dictature militaire *de facto*.

- Leur chef n'est-il pas un chaman ?
- Jaxon

• Tous les mages Américains d'Origine ne sont pas des chamans. Jaxon. L'héritage culturel et ethnique n'impose pas une tradition magique. Dans le cas de Deborah Jim, je dirai qu'elle manque de l'empathie nécessaire avec la terre et ses esprits pour être un chaman. Jette un œil à la façon dont le Tsimshian traite l'environnement, et tu sauras ce que je veux dire.

- Holly

Tous les habitants du Tsimshian sont des Américains d'Origine, et ses lois sur l'immigration empêchent les étrangers de devenir citoyens - une politique en partie à l'origine de son départ des NAO. La nation est principalement constituée des tribus Tsimshian et Tlingit. Une petite minorité - 20% au mieux - appartient aux tribus Haida et Kwakiutl, et ces gens sont généralement traités comme des citoyens de seconde classe, voire pire, par la population majoritaire.

• On est traités comme de la merde - les autres tribus nous agressent comme si nous étions des étrangers. Cette oppression permanente nous a conduits à nous liquer pour nous protéger et tenter de mettre un terme à ce gouvernement qui nous étouffe lentement. À bas le Tsimshian !

- Guerrier Haida

• Le Tsimshian a de sérieux problèmes de terrorisme imputés à des groupes comme le Front National Haida et la Confrérie de la Longue Maison. Les autorités locales se méfient de tout le monde (cela tourne à la paranoïa) et craignent qu'on aide ou approvisionne les factions terroristes. Elles s'emparent régulièrement de cargaisons d'armes et autre matériel en se fondant sur l'hypothèse que de tels biens sont destinés aux méchants. Cette surveillance accrue rend la contrebande hasardeuse au Tsimshian et relève les prix de tous les biens qui parviennent à passer. Si vous savez ce que vous faites, il y a moyen de se faire pas mal de crédits en faisant entrer des marchandises au Tsimshian.

- People Watcher

Naturellement, les lois tsimshian sont assez sévères, et la plupart des crimes sont punis par l'esclavage ou la "servitude forcée", comme les Tsimshian préfèrent l'appeler. Les détenus sont dotés d'une bombe crânienne calée sur une fréquence de transmission spéciale. Si le détenu sort du cadre de son travail ou de son habitat, BOUM ! Il s'agit pour le moins d'un moyen de contrôle des prisonniers efficace. La police du Tsimshian constitue une force paramilitaire équipée d'armes et d'armures militaires.

Le Tsimshian tire ses revenus de l'exploitation forestière et minière de ses riches ressources naturelles. Contrairement à la plupart des NAO, le Tsimshian ne se soucie guère de l'environnement ; la nation se livre à la coupe claire des forêts et exploite les mines à ciel ouvert pour accroître la rentabilité et consolider son économie encore naissante. À l'instar des Orks des Cascades du territoire Salish, l'élément officieux mais de taille de l'économie tsimshian est la contrebande. La nation s'étale le long de la principale route de contrebande, qui court depuis Seattle le long de l'Alaskan Panhandle et à travers le détroit de Béring jusqu'à la Russie et la Sibérie. Des vols réguliers de panzers transportent des biens dans les deux sens entre Seattle et d'autres points méridionaux jusqu'au très rentable marché noir de Vladivostok, d'où ils se répandent dans toute l'Asie. Biens et nuysens font le trajet inverse sur la même route. Le gouvernement (du moins certains officiels qui en font partie) reçoit des pots-de-vin pour fermer les yeux sur cette pratique.

- Je vais prendre ma part du gâteau... !
- Ridge Runner

TIR TAIRNGIRE

par Spes

Signifiant "La Terre Promise" dans la langue elfique du sperethiel, Tir Tairngire occupe la plus grande partie de l'ancien État de l'Oregon, mais aussi des portions des États de Washington et de Californie. Lorsque les elfes Cénesté firent sécession des Nations des Américains d'Origine pour fonder leur pays, ils créèrent une sorte de schisme au sein du Conseil Tribal Souverain. Certaines tribus préconisaient un État séparé pour les métahumains ; d'autres s'opposaient à une telle perte de territoire en faveur d'inconnus. Les dirigeants elfes du nouvel État clôturèrent rapidement le débat en fixant une bonne fois pour toutes les frontières. Dès 2037, Tir Tairngire était reconnu comme nation souveraine et admise aux Nations Unies.

La majeure partie de la population originelle de Tir Tairngire vient du Nord-Ouest Pacifique. Quand le Tir offrit un asile sûr et un foyer pour les métahumains de toutes les nations, d'autres émigrants - principalement des elfes et des nains - vinrent rapidement de toute l'Amérique du Nord pour établir domicile dans la terre promise. Cet afflux prodigieux de métahumains, surtout composé d'elfes, accrédita les déclarations selon lesquelles Tir Tairngire était une terre magique.

• Comme si nous les "lutins" avions la magie qui ruisselle de nos doigts... certains d'entre nous sont normaux vous savez, et fiers de l'être !

- Boom-boom

• Vous le savez et je le sais. Mais énormément de gens pensent que les métahumains, en particuliers les elfes, sont des "magiciens". Parfois, il s'agit d'un avantage.

- Lady Jane

Actuellement, Tir Tairngire est dirigé par le Haut Prince Lugh Surehand, un farouche partisan de la monarchie absolue. Un Conseil de Princes l'aide, dont les membres règnent sur de petits domaines au sein du royaume. La plupart des quinze sièges du Conseil sont

occupés par des elfes, mais quelques métahumains y ont également une place. À l'insistance de Lugh Surehand, le grand dragon Lofwyr occupe un siège, même s'il ne règne sur aucun territoire à Tir Tairngire.

- Vous vous demandez où l'on enterre les cadavres, pas vrai ? Alors pourquoi ce Spes n'en parle-t-il pas ?
- Cynic

Tir Tairngire fait de son mieux pour rester isolé de l'influence du monde extérieur. Il applique des règles d'immigration draconiennes ; les rares visas accordés le sont exclusivement aux métahumains, en particuliers aux elfes. Ses frontières sont l'objet de nombreuses patrouilles et sont protégées par une technologie de pointe, une magie puissante et, si l'on en croit les rumeurs, toutes sortes de créatures paranormales. Peu de gens parviennent à franchir la frontière illégalement. Ceux qui échouent sont généralement jetés de l'autre côté, avec peu voire aucun souvenir de ce qui leur est arrivé grâce à une drogue appelée Laés qu'on leur administre et qui leur efface la mémoire.

Cependant, la nation elfique entretient des liens étroits avec le métroplexe de Seattle. En 2050, le gouverneur Schultz signa avec le Conseil des Princes un accord commercial exclusif qui fit de Seattle le port principal par lequel transitent les produits en provenance de Tir Tairngire avant d'être écoulés dans les UCAS, les Nations des Américains d'Origine et le reste du monde. Les navires de Tir se rendent régulièrement à Everett, Tacoma et dans le centre-ville de Seattle pour débarquer leur cargaison. En 2054, le Conseil des Princes signa un accord faisant de Seattle la principale source d'importations et d'exportations vis-à-vis de la nation elfique. Les transporteurs de Tir achètent à Seattle et transportent leurs biens en longeant la côte jusqu'aux ports de la nation, permettant à cette dernière d'éliminer tout trafic non-commercial la reliant à l'étranger. Depuis l'assassinat du Président Dunkelzahn en 2057, la frontière de Tir est encore plus strictement contrôlée.

- Tout cela est bien beau pour Seattle, mais c'est encore mieux pour Tir Tairngire. En premier lieu, Tir élimine pratiquement tout le trafic étranger en provenance ou à destination de sa frontière : les biens commerciaux à destination de Tir Tairngire sont expédiés à Seattle, où des transporteurs de fret de la nation les prennent en charge. Ainsi, seuls les transporteurs de Tir partent, et seules les embarcations de cette même nation reviennent. Il est donc difficile d'entrer à Tir par des voies officielles, sauf si vous prenez place dans un navire ou dans un camion de la nation elfique, sachant que les véhicules sont fouillés à la frontière.

L'accord commercial inonde également Seattle de millions de nuyens et offre à Tir Tairngire une bonne prise sur le gouvernement du métroplexe. La simple menace de retirer son soutien économique suffit souvent au Conseil des Princes pour obtenir ce qu'il souhaite, tout particulièrement parce que ses exigences sont très raisonnables par rapport à celles des NAO et de l'Union des Corporations.

- The Chromed Accountant

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

- J'ai le sentiment que Seattle pourrait être à Tir ce que San Francisco est aux Japonais.

- Berzerkley

- Pas du tout. Le Conseil des Princes a les meilleures raisons du monde de laisser à Seattle son indépendance. Souviens-toi, Tir souhaite que tout le monde reste hors de son chemin. S'il prenait Seattle, il lui faudrait l'administrer, ce qui serait une occupation compliquée et embrouillée, sans parler du conflit que cela déclencherait avec les UCAS et les NAO. Seattle sert plus simplement de zone tampon neutre entre la nation elfique et le reste du monde, mais elle lui sert également de lieu d'expulsion de tous ses sujets indésirables.

- Findler-Man

- Continuez de vous dire tout cela les gars.

- Bay Jewel

PORTLAND

Portland occupe une position unique à Tir Tairngire. La ville longe la frontière avec les Nations des Américains d'Origine, séparée du reste du pays par le Mur de Portland. Cette ville est le seul endroit de la nation elfique où les étrangers peuvent se rendre sans être soumis à la surveillance intensive du Département d'Immigration de Tir. Ainsi, Portland constitue une passerelle entre la réservée Terre Promise et le monde extérieur.

Néanmoins, ce lien présente des risques, du moins dans l'esprit des dirigeants de Tir. Pour mettre un frein à "l'influence étrangère", Portland vit sous un régime de loi martiale, surveillée par le Conseil des Princes et un tribunal militaire. La police locale est armée jusqu'aux dents et dispose d'un armement ainsi que d'un entraînement militaires. Le Mur de Portland, haut de 10 mètres, est protégé par les plus formidables mesures de sécurité existant. De l'autre côté du Mur, lorsque l'on franchit la Porte du Couchant, se trouve le quartier de Royal Hill, où les Princes de Tir Tairngire vivent et se réunissent. Comme on pouvait s'y attendre, de nombreuses patrouilles et autres mesures de protection assurent la sécurité à Royal Hill.

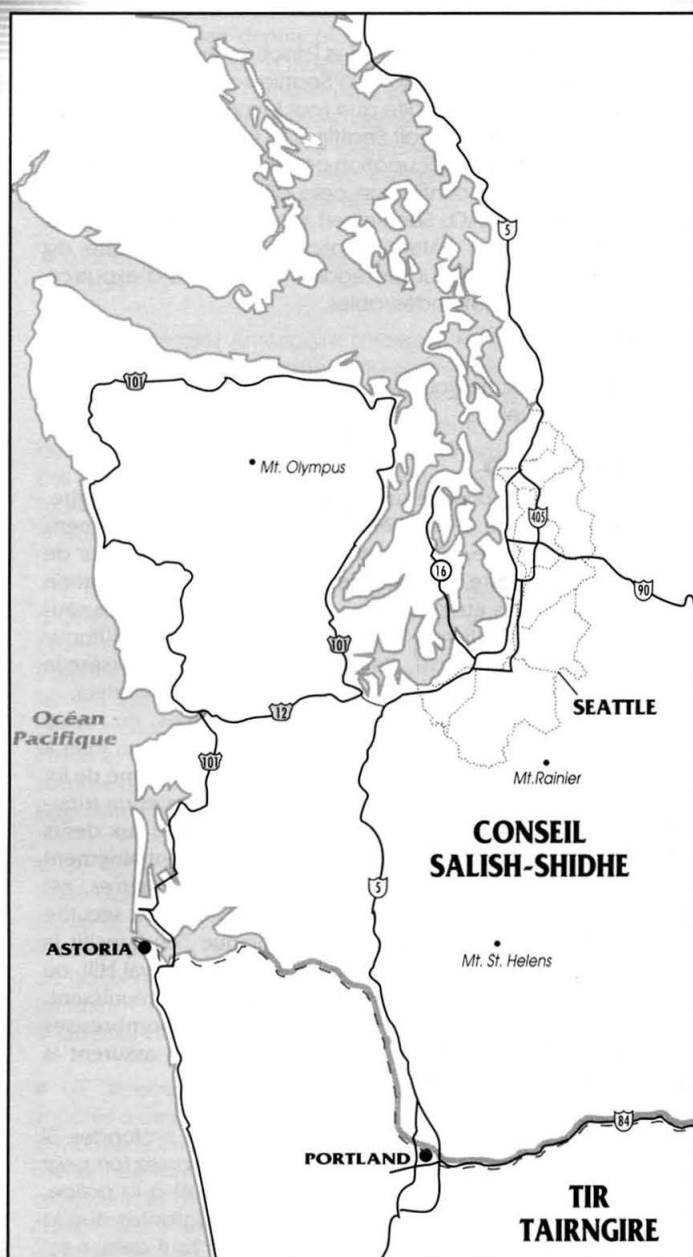
- Les ombres de Portland sont sombres et profondes. Si vous souhaitez y travailler, vous devez être assez fort pour échapper aux Forces de Défense de Tir et à la police, toutes deux bien plus paranoïaques et vigilantes que la très zélée Lone Star. Néanmoins, malgré tout cela, il est plus facile d'entrer à Portland que dans toute autre partie de Tir.

- Eriksen

- Sache, mon pote, que les ombres de Seattle offrent une multitude de runs liés à Tir. La nation elfique a, dans le métroplexe, toutes sortes d'intérêts, légaux ou non, et dispose de bien des moyens de faire entrer ou sortir des biens et personnes. Les Anciens constituent l'uns des moyens les plus utilisés mais aussi un "gang de décharge" pour les exilés de Tir. Sans compter, bien sûr, que la Matrice n'a pas de frontières.

- Andy Android

BIENVENUE À SEATTLE



Je trouve les bases de données publiques particulièrement drôles... mais pas dans le sens de divertissantes. J'ai repris la plupart de ces renseignements du guide de Seattle précédent mais je les ai condensés afin qu'ils se laissent lire. Aucun intérêt à présenter tout cela si c'est pour en mourir d'ennui – vous passeriez dessus, finiriez par commettre une erreur stupide, et fatale de surcroît, et je perdrais tout mon public.

● Captain Chaos

Transmis le 12 août 2060 à 12:34:55 (heure de l'Est)

QUOTIDIEN

Qui voir, comment se déplacer, que faire, où se faire soigner et autres informations vitales – le tout dans un guide facile d'utilisation.

SEATTLE EN UN COUP D'ŒIL

Population : 3 000 000+

Humains : 66 %

Elfes : 13 %

Nains : 2 %

Orks : 16 %

Trolls : 2 %

Autres : 1 %

● Les "autres" incluent goules, vampires et autres métahumains infectés par diverses souches du VVHMH, métacréatures savantes comme les sasquatchs, nagas et munchkins, ainsi que choses exotiques comme des esprits affranchis et un dragon de temps à autre. Le gouvernement estime le nombre des "autres" à 30 000 dans le métroplexe, pour la plupart des goules et métacréatures exotiques. Ces chiffres ne tiennent pas compte des créatures non sentantes. La population de rats du diable du plex l'emporte certainement en nombre sur nous tous.

● People Watcher

LE TEMPS

Par Woppler, le monsieur météo

Bon – malgré la croyance urbaine en vigueur, la première chose à savoir sur Seattle est qu'il n'y pleut pas tout le temps. Les précipitations annuelles s'élèvent à 90,76 cm environ, ce qui est à peine supérieur à la moyenne du nord-est des UCAS. Il pleut surtout l'hiver et moins l'été, lorsque les pluies torrentielles sont plus brèves. Les températures moyennes ne sont pas trop mauvaises – la température annuelle moyenne s'élève à 21 degrés centigrades, monte parfois jusqu'à 31 °C l'été et descend jusqu'à 4,5 °C l'hiver. En hiver, le thermomètre indique rarement une température inférieure à zéro.

Par rapport à celui des autres grandes villes des UCAS, l'air du métroplexe est relativement propre et clair. Nous pouvons ainsi remercier le climat de la

Densité de la population : 500+ par kilomètres carré

Revenu par habitant : 26 000 ¥

Population en dessous du seuil de pauvreté : 32 %

Population affiliée à une corporation : 52 %

Hôpitaux : 51

Moyens de transport utilisés pour aller au travail :

Véhicules à combustion interne : 2 %

Véhicules électriques guidés par la grille, individuels : 41 %

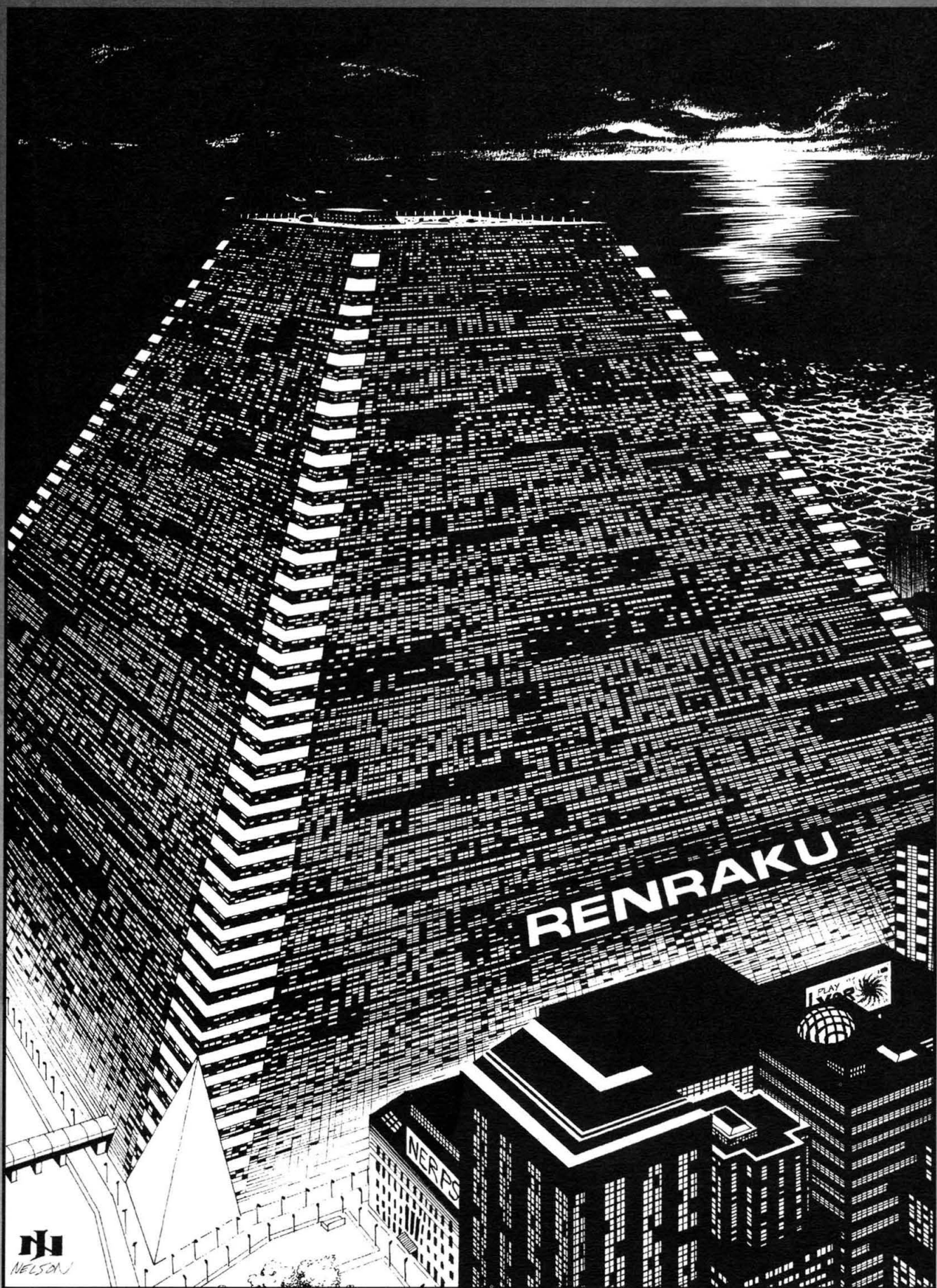
Véhicules électriques guidés par la grille, collectifs : 20 %

Monorail : 25 %

Travailleurs sur site : 10 %

Autres : 2 %

Taux de criminalité : 18 pour 1 000 par an



NH
NELSON

toute proche Péninsule Olympique. Seattle est victime de trente alertes à la pollution de niveau 1 par an, et les filtres à air y sont aussi courants que dans les rues de villes comme Los Angeles.

En règle générale, le climat reste doux à Seattle, parsemé de quelques orages violents au printemps et l'été, et de tempêtes de vent l'automne. Les chutes de neige sont assez rares. Toutefois, Seattle est parfois victime de conditions météorologiques insolites en raison de la présence des volcans des Cascades. Les petites éruptions volcaniques projettent de temps à autre dans les airs suffisamment de cendres pour causer de longues pluies, sans parler des couchers de soleil spectaculaires.

• La magie est à l'origine du temps bizarre qui frappe Seattle. En ce qui me concerne, les retombées de la Grande Danse Fantôme ont altéré de manière permanente les schémas climatiques du Nord-Ouest Pacifique. Nous sommes en proie à de nombreux orages inattendus et de conditions météo imprévisibles dans les territoires tribaux, en particulier le long de la chaîne des Cascades. Évidemment, de puissants esprits des tempêtes affranchis pourraient être à l'origine de tout cela. Ils sont capables d'influer sur le temps à bonne distance, et vous pouvez être sûrs que quelques-uns d'entre eux vivent dans les parages.

• Thunder Dancer

VENIR À SEATTLE

Seattle est une métropole frontalière située au milieu d'un territoire étranger. Malgré son isolement géographique du reste des UCAS, il n'est guère compliqué de mettre les pieds dans le métroplex. Comme toujours, le peuple de l'ombre souhaitera être au fait de quelques considérations avant de se rendre à Seattle... comment passer les gardes du métroplex et autres formes d'autorités avec du matériel cybernétique illicite ou de gros flingues ? une approche en finesse ne serait-elle pas la meilleure solution ? etc.

Air

L'aéroport international de Sea-Tac est le principal centre aérien du métroplex, et il propose des vols à destination de toute la planète. En outre, Seattle abrite nombre de plus petits aéroports. La sécurité, même sur les vols intérieurs, est plutôt stricte. Ainsi, n'emportez rien d'illégal, sauf si vous souhaitez avoir une longue et déplaisante discussion avec les autorités de l'aéroport.

Terre

Le Conseil Salish-Shidhe a légalisé trois axes principaux allant et sortant de Seattle, appelés routes nord, sud et est. Les routes nord et sud suivent le sillage de la vieille autoroute 5. La route est est l'ancienne I-90. Elle mène au Yakima Trading Center Complex d'Ellensburg, où elle rejoint l'I-82/84.

Un train à lévitation magnétique confiné dans un tube va de San Francisco à Seattle en passant par Tir Tairngire et le Conseil Salish-Shidhe. Il s'agit du seul service ferroviaire transportant des passagers jusqu'au métroplex. Le voyage dure deux heures environ. Ceux qui empruntent le train sont souvent des employés de corporations japonaises ayant des intérêts dans les deux villes. Le tube du train à lévitation magnétique est opaque et de grandes parties en sont souterraines. Du

coup, vous pouvez oublier le paysage lors du voyage (sauf si vous descendez du train en route).

Mer

Toutes sortes d'embarcations de voyageurs et de commerce accostent chaque jour dans le port de Seattle. Les nouveaux venus arrivant par la mer sont censés se signaler au Port of Entry Complex pour que leurs papiers de transit soient vérifiés et actualisés, mais il est assez facile d'y échapper. Beaucoup de gens se glissent discrètement dans le métroplex en passant par les quais. D'ailleurs, les professionnels de la contrebande et du marché noir font souvent entrer des voyageurs dans la ville si ces derniers sont prêts à en payer le prix.

LES DÉPLACEMENTS

Une fois à Seattle, il vous faut savoir comment y circuler.

Air

La plupart des complexes gouvernementaux et corporatistes du métroplex disposent d'un héliport à destination d'hélicoptères, d'engins à décollage vertical et autres dirigeables. Seattle propose également cinq compagnies de taxis aériens : Emerald City Air, Renraku Air, Sea-Tac Express, Quetzal Shuttle Service (qui appartient à Aztechnology) et Federated-Boeing Air Carriers. Elles desservent tous les principaux bâtiments de la ville, l'aéroport Sea-Tac et les plus grandes corporations. Toutefois, un billet de taxi aérien est cher – environ 100 nuyens pour un petit saut jusqu'à l'aéroport ou 150 nuyens pour traverser la ville. Les taxis aériens composent leur plan de vol avec la tour de contrôle de Sea-Tac puis restent surveillés par les radars locaux et corporatistes. Tout écart du plan de vol prévu vaut d'abord un avertissement, puis la visite d'un hélicoptère de la Lone Star.

Voiture

Seattle dispose d'un réseau routier vaste et bien entretenu. Les artères principales de la ville sont quadrillées pour les voitures électriques qui constituent le plus gros du trafic. Ce système de quadrillage assure une certaine sécurité au sein de la circulation, mais d'aucuns affirment qu'il ralentit beaucoup trop le trafic. En général, on peut traverser le métroplex (de Everett au sud de Puyallup) en trois heures s'il n'y a pas trop de circulation. Aux heures de pointe (deux ou trois heures le matin et le soir), on circule en freinant et accélérant en permanence.

Les voitures électriques sont déconseillées dans certaines parties des Barrens ; le système de quadrillage y est souvent endommagé ou tout simplement inexistant. L'entretien des routes des Barrens est toujours sujet à plaisanteries – les trous et autres déformations de la chaussée rendent toute conduite hasardeuse. La plupart des habitants des Barrens qui possèdent un véhicule préfèrent la moto pour sa petite taille et sa faculté de contourner les obstacles.

Tôt ou tard, les visiteurs qui circulent la nuit sur les artères principales ou dans toute partie des Barrens tomberont sur l'un des nombreux gangs qui terrorisent la population sur "leur" portion de route. Parfois, un pot-de-vin suffit pour ne pas être ennuyé par un gang ; sinon, vous devrez employer des moyens de persuasion plus énergiques (ou encore un véhicule rapide et de bons talents de pilotage).

Ferry

Le réseau de ferries de Seattle déploie une flotte de vingt navires de tailles diverses qui sillonnent les flots entre les quais du métroplex et les îles du Puget Sound. Son centre se trouve au Pier 66, sur les quais de Downtown. Des bateaux partent chaque jour pour Everett et Tacoma. Certains ferries sont assez grands pour transporter jusqu'à cinquante voitures (12¥ par véhicule). Dans les petits ferries de passagers, le ticket coûte 2¥, 5¥ dans les tout nouveaux hydrofoils express de Federated Boeing. Pour se rendre d'Everett ou de Tacoma au centre-ville, il faut compter environ quarante minutes en ferry, quinze en hydrofoil.

Transports publics

La Metro Transit Company gère le système de transports publics de Seattle. Le métroplex ne dispose pas de métro, mais des bus le traversent de long en large, et on en trouve les horaires aux terminaux d'information

publics de Sea-Net™. Dans le centre-ville, les bus sont gratuits. Au-delà, le ticket coûte 1 nuyen.

En plus de ses bus, Seattle dispose d'un réseau de monorail, modernisé et étendu à plusieurs reprises depuis près de cent ans qu'il est en service. Le monorail exécute une grande boucle autour du centre-ville sur des rails suspendus, avec notamment des arrêts au Seattle Center, à King Street Station et en bon nombre d'autres endroits. Il faut compter 1 nuyen pour emprunter le monorail. (Avant, il s'arrêtait à la Renraku Arcology. Ce n'est plus le cas... mais il s'agit là d'une autre histoire.)

PRINCIPAUX COMMERCE ET MAGASINS

Voici une liste succincte de quelques-uns des commerces et magasins principaux que vous découvrirez dans les diverses parties du métroplex de Seattle. Ils sont plus ou moins classés par prix ; les endroits luxueux vous font payer l'air que vous y respirez, les établissements de première classe sont coûteux mais pas totalement déraisonnables, l'ordinaire est ajusté aux salaires moyens, et bon marché n'exige guère d'explications.

PRINCIPAUX COMMERCE ET MAGASINS

Grands magasins

- Luxe :** Lordstrung, Lacy's
- Première classe :** Fallon and Nelson, The Beaux
- Ordinaire :** Wordsworth, Lears and Mervins, Meyer's Superstores
- Bon marché :** Kong-Wal Mart, Saver's Central, WeaponsWorld (armes à feu, mais uniquement avec un SIN)

Épicerie et magasins d'alimentation

- Luxe :** Society Grocers
- Première classe :** Meyer's Grocery, Natural Vat Foods
- Ordinaire :** Allenson's Groceries, Carry and Save, Quickway
- Bon marché :** Stuffer Shack, Loco Foods, MiniMart, Buy-Low Foods

Restaurants

- Luxe :** Azteca International, The Edge, Takuri's, Trattoria Pagliacci
- Première classe :** Green Village, The Gravity Bar, La Galleria, Kau Kau's, Purple Haze
- Ordinaire :** Gracie's for Ribs, Bosco's, McKraken's Seafood, Bangkok Hut, Maximillion's
- Bon marché :** Cap'n Beef, McHugh's, Nacho Mama, Nukit Burgers, Street Pizza, You Should Not Eat so Much!

Hôtels

- Luxe :** TripleTree, Lucas, Hilton, Sheraton
- Première classe :** Westin, Gold Lion Inn
- Ordinaire :** Renton Inn, Wylie's Gala
- Bon marché :** Rent & Rest, Comfy Cubicle, Aston's Moneymakers

Informatique et électronique

- Luxe :** Nybbles & Bytes, Gate's Computer Showcase
- Première classe :** Hardware Etc., Blood Monies Software
- Ordinaire :** Software Sellers, Microdeck, DeGear's Electronics
- Bon marché :** Computer Exchange, Hacker's Delight, Kennedy's Used Electronics

Magasins d'organes

- Luxe :** Executive Body Enhancements
- Première classe :** Body+Tech
- Ordinaire :** NuYou, Body Pagoda
- Bon marché :** Cyborg 'R' Us

INSTITUTS MÉDICAUX

Si vous œuvrez dans les ombres, vous ferez tôt ou tard appel aux services d'un bon médecin. Peut-être aurez-vous reçu du plomb ou souhaierez-vous simplement vous implanter du nouveau matériel cyberware. Bien heureusement, on trouve plus de cinquante hôpitaux et cliniques disséminés dans Seattle. Bien malheureusement, la plupart exigent un SIN valide et une assurance avant de se livrer à quelque soin que ce soit. Toutefois, l'ensemble des principaux hôpitaux emploie des médecins disposés à ignorer ou à contourner le règlement si on y met le prix. Ces médecins gèrent des cliniques parallèles prêtes à recevoir des patients aux "besoins spéciaux" (et aux crédits pleins).

Le centre-ville de Seattle abrite douze hôpitaux et cliniques. Les principaux sont Harborview, Seattle Health Maintenance Organization, DocWagon™, MCT Public Health et University Hospital. On y trouve aussi un bon nombre de magasins d'organes licites comme Executive Body Enhancements, Nightengale's Body Parts et des boutiques Body+Tech, ainsi que des établissements clandestins comme Fast Freddie's Surgery sur les docks.

Si vous ne possédez pas de SIN valide ou que vous êtes recherché par les autorités locales, évitez les hôpitaux et cliniques

officiels, sauf si vous avez les contacts nécessaires qui vous assureront un certain anonymat.

• Nightengale's Body Part est un hôpital privé qui appartenait autrefois à Fuchi. Novatech dirige désormais cet endroit; il abrite une clinique de pointe dont profitent les employés de la corpo et tous ceux qui s'attirent les bonnes grâces de Richard Villiers. On y pratique des modifications miraculeuses, même si j'ai le sentiment que la qualité du matériel n'est plus ce qu'elle était. La dernière fois que j'en ai entendu parler, Nightendale's était l'endroit à fréquenter lorsqu'on avait les crédits et les relations nécessaires.

• Doc-U-Dub

• Certains médecins du Seattle General arrondissent leurs fins de mois en faisant sortir discrètement des organes, pour le compte de dealers yakuza à ce qu'on dit. Ces organes se retrouvent généralement chez Fast Freddie's, généralement par l'intermédiaire du gang First Nations. La Lone Star a démantelé cette forme retorse de marché noir à deux reprises au moins, mais tant que la demande existera, quelqu'un trouvera le moyen de reconstituer les stocks.

• Nuyen Nick

Le quartier de Bellevue dispose de onze hôpitaux et cliniques privés, dont Overlake Medical Research Center et Cougar Mountain Hospital, ainsi qu'un bon nombre de cliniques spécialisées. On dit de Overlake et Cougar Mountain qu'ils pratiquent des opérations d'organes illégales, soldant des bouts de corps sur le marché noir, pour Tanamous et la Mafia par exemple.

À Tacoma, il y a six hôpitaux et cliniques de bonne taille, dont Doctor's Hospital of Tacoma, Humana Hospital, Margaret Bridge Child Health Hospital et Tacoma Charity General. MBCH est réputé pour les recherches qu'il pratique sur les maladies infantiles métahumaines. On trouve dans l'entrée principale de cet hôpital une fresque rendant hommage aux victimes de la Nuit de la Rage.

• Humana Hospital appartient à Shiawase et abrite une clinique à l'usage des employés de la corpo qui souhaitent bénéficier de modifications cybernétiques de pointe. Si Shiawase ouvre l'institut à ses employés (à son gré), elle assouvit aussi parfois les désirs de clients "spéciaux" (lire shadowrunners).

• Doc-U-Dub

Everett dispose de quinze hôpitaux et cliniques privés, dont Billings Medical Services, Everett General, Travis Memorial et Everett Naval Hospital, qui est ouvert au public depuis 2040. Le quartier abrite également une clinique Doc Wagon™ qui s'occupe des clients HMO.

• Le Travis Memorial emploie un traitement innovant mêlant science médicale et magie curative. Son personnel

inclut des soigneurs magiques qui consultent aux côtés des médecins les cas susceptibles de profiter d'une médecine alternative. Jusqu'à présent, ce programme a rencontré un succès considérable.

• Doc-U-Dub

• Travis exprime quelques hésitations quant à cette approche à la lumière des nouveaux règlements et de la paperasserie de la CAMA (Canadian-American Medical Association) et la Lone Star a désormais besoin de soigneurs magiques. La quantité de paperasserie qu'il est nécessaire de remplir pour qu'un magicien puisse ne serait-ce que diagnostiquer un patient alimente grandement la paranoïa des hôpitaux quant aux poursuites judiciaires pour négligence. Ainsi, Travis devra peut-être réduire son programme s'il souhaite survivre.

• Doc Falt



Renton dispose de treize hôpitaux et cliniques, dont Auburn General, City Health South et Maple Valley General. La plupart des cliniques du quartier appartiennent à des corpos, dont un établissement Doc Wagon™ et un institut biotech, propriétés de Cross Bio-Medical.

En plus des cliniques et instituts licites, Renton abrite sont lot de boutiques illégales et autres médecins de la rue. Plusieurs des hôpitaux traditionnels du quartier nourrissent le marché noir en organes et biomatériau, le tout à destination des Yakuza, et plus rarement de la Mafia et des Anneaux de Seoupa.

Auburn dispose de sept hôpitaux et cliniques, la plupart en sous-effectifs et surchargés. Ils

comprennent Algona Community Hospital, Community General et Lake Wilderness Hospital. Community General est confronté à de nombreux cas d'urgence en provenance des Barrens de Puyallup, et ses unités traumatologiques comptent parmi les meilleures du métro-plex. Lake Wilderness est plus un institut privé qu'un hôpital. Situé dans un bois retiré du lac, l'hôpital est très populaire auprès des individus qui peuvent se permettre ses services.

Snohomish dispose de huit hôpitaux et cliniques, dont Mountlake Veterans Memorial, Snohomish Medical Center et Turner Clinic. Nombre des habitants comptent sur les soigneurs magiques et holistiques pour les maux et blessures sans gravité.

• Peu étonnant, la plupart des hôpitaux de Snohomish sont incroyablement corrompus. Ils constituent une source majeure d'organes et nombre offrent des contrôles de qualité si bas que je n'y ferais pas soigner mon chien.

• Doc Falt

Redmond dispose de six hôpitaux et cliniques en état de marche, tous à court de personnel, surchargés et dénués de budgets. Le plus grand est Redmond General, construit et soutenu par l'Union des Corporations dans le cadre d'une campagne de relations publiques, et ce afin de prouver qu'il se soucie de la condition des "malheureux"

de Redmond. La plupart des hôpitaux s'en sortent grâce à des opérations illicites, dont la vente d'organes.

- Il y a tellement de squatters et de d'anonymes à Redmond qu'on n'y manque jamais de chair fraîche pour alimenter le marché des organes. Il semblerait que les efforts déployés par le gang Tanamous de Redmond remettent en cause la domination du marché des organes du Yakuza. Cela n'est pas étonnant - les yaks n'ont jamais pris le marché des organes au sérieux, le considérant comme un à-côté au marché noir de Redmond. Par contre, Tanamous fait très clairement comprendre que ses "produits" sont de meilleures qualités et plus rapidement disponibles que ceux des yaks. Je suis presque certain que lorsque le chef des Yakuza, Shotozumi, aura mis de l'ordre dans ses propres affaires, les yaks trouveront un moyen de s'arranger avec Tanamous.
- Doc-U-Dub

- Le docteur Edison Olszewski, directeur du Hollywood Hospital, était chirurgien chez MCT avant que la corpore ne le flanque à la porte pour avoir aidé et soulagé l'ennemi. Il semblerait qu'il ait eu du mal à supporter la vue d'une andouille de runner qui se vidait de son sang à cause de gorilles de Mitsuhama. Il reste très amer à ce sujet.
- Green Ripper

Seuls six hôpitaux et cliniques desservent Puyallup, le plus vaste quartier du métroplexe. Les deux plus importants sont Good Samaritan et Deireadh An Tuarthell.

L'hôpital Good Samaritan du centre de Puyallup fut bâti en 2048 grâce aux subventions du gouvernement du métroplexe et de l'Union des Corporations. Bien qu'il s'agisse d'un établissement moderne et convenablement équipé, il manque cruellement de personnel qualifié. En outre, on prétend qu'il entretient des liens avec le marché noir des organes (cela laisse une impression de déjà entendu, hein ?).

Deireadh An Tuarthell est le seul centre médical de la petite enclave connue sous le nom de Tarislar qui soit à l'attention des elfes. Il tire son électricité d'une dérivation pirate posée sur une ligne souterraine des centrales géothermiques de Gaeatronics, situées sur les flancs du mont Rainier. L'hôpital fait un gros usage de phytothérapie et de médecine rurale. En outre, il bénéficie de l'aide d'une partie des soigneurs magiques de la communauté.

DIVERTISSEMENTS

Bon, la plupart d'entre vous ne venez pas à Seattle pour le panorama ou pour jeter un œil sur "la culture diversifiée aux multiples facettes du métroplexe" (pour ne citer que les guides touristiques). De toute façon, votre Johnson ne vous paye certainement pas pour que vous preniez du bon temps. Mais il vous faut savoir comment s'amuse les habitants et où ils se tiennent au courant, afin que vous puissiez agir en conséquence. Votre cible du jour sera peut-être fan de sport ou groupie simsens, auquel cas connaître la scène locale peut permettre aux événements de se dérouler sans problème.

TRIDÉO

Seattle est reliée au reste des UCAS par tridéo, profitant ainsi des mêmes chaînes et programmes mais également de quelques-uns en plus vu sa proximité avec les

NAO et l'État Libre de Californie. Le métroplexe dispose de huit chaînes publiques de tridéo : KONG (filiale de NBS), KOMA (filiale d'ABS), KORO (filiale de CBS), KSPS (filiale de PNB), KSTS (indépendante), KKRU (indépendante), KSAF (indépendante) et KTXS (indépendante). On trouve aussi KPUB (chaîne des affaires du métroplexe), NABS (Native American Broadcasting) et NSSL (actualités et affaires salish-shidhe), ainsi que deux cent quarante autres chaînes câble et satellite qui vont de l'Ancient Wisdom Channel à la Sports-Blast Channel en passant par le Renraku Channel périlissant. Toutes ces chaînes et rien à regarder...

SIMSSENS

Seattle dispose d'une industrie simsens active, quoique petite - rien en comparaison des millions de nuyens brassés en Californie mais assez importante pour qu'on la remarque. MegaMedia, la plus grande salle simsens du métroplexe, œuvre aux côtés de stars sim comme Reah Blackwraith et Nicky Saitoh. Enregistrer des sims à Seattle et à Vancouver est devenu aussi populaire que dans les vieillissants studios californiens, en particulier depuis que l'industrie simsens de Chicago a dû fermer suite au fléau des esprits punaises il y a quelques années. Les studios comme Amalgamated et Virtual World-Disney ont réalisé des films dans le métroplexe de Seattle et dans les régions tribales des environs, y dépêchant parfois de grosses équipes mais engageant aussi souvent les habitants du coin (une bonne occasion d'approcher une star sim si le boulot l'exige).

- Les BTL et 2XS, produits du business sim, font fureur dans le sprawl de Seattle. La Mafia et le Yakuza contrôlent l'ensemble du commerce des puces, les petits comme les Anneaux de Séoulpa tentant de s'immiscer dans ces marchés de choix. Les organisations criminelles distribuent leurs produits par l'intermédiaire des gangs locaux, ce qui crée parfois des conflits de territoires entre dealers rivaux. Certaines des puces sont faites sur place ; d'autres viennent de Californie et d'autres sites de la ceinture pacifique. Seattle abrite certainement plus de junkies des puces que tout autre sprawl des UCAS, simplement parce qu'elles y sont très facilement trouvables.
- Warpie

- Seattle représente un gros marché de puces simsens "Cal Hot", qui viennent de la Californie Libre. Elles ne sont pas aussi dangereuses que les BTL mais induisent le même phénomène de dépendance. Les versions "pirates" Call Hot de puces licites sont très populaires, et il est souvent difficile de les différencier sans analyser le signal - ce qui prend plus de temps que les forces de l'ordre n'ont à leur consacrer, sachant qu'elles ont d'autres types de contrebande à démanteler.

- Findler-Man

- Les toutes dernières nouveautés du marché de la puce viennent de Hong Kong - elles sont bon marché et importées par les Triades. Elles sont plus faciles à fabriquer que les puces normales et explosent plus facilement le cortex cérébral, mais les Triades partent du principe qu'il y a toujours plus d'individus dépendants à canaliser. Ces puces empiètent sur le marché Mafia/Yakuza, ce qui n'amuse ni l'une ni l'autre. Ironie du sort, leur meilleure alliée est peut-être la Lone Star, qui prend des mesures

BIENVENUE À SEATTLE

plus sévères contre les puces Kong car elles génèrent plus de cadavres que de junkies. Et ces corps qu'on retrouve dans les ruelles sombres font très mauvais genre dans les bilans de la Lone Star.

♦ SPD

MUSIQUE

Seattle dispose d'une scène musicale pleine d'en-
train accompagnée de nombreux clubs et groupes qui
constitueront les prochains succès. Les rois et reines du
rock, Concrete Dreams, viennent du métroplex et y
vivent toujours, dans un domaine privé situé en territo-
re Salish. Les autres groupes principaux de Seattle
incluent Lorelei Angel, Speed Coma, Til Es Hault et Dark-
vine. Le roi du rock thrash est Skuzzy and the Gonzos,
qui joue (au plutôt casse tout) une fois par mois environ.
À part cela, les noms et visages changent presque tous
les jours. Regardez Rock-Net ou toute autre chaîne musi-
cale pour les dernières nouveautés.

SPORTS

Le Seattle Kingdom accueille des équipes comme
les Seahawks (football), les Supersonics (basket-ball) et
les Mariners (base-ball). Le métroplex a également
deux petites équipes de base-ball, les Tacoma Tigers et
les Everett Giants. L'équipe la moins populaire de Seatt-
le est sans aucun doute la Portland Lords de Tir Tairngi-
re. Elle s'est lancée il y a quelques années de cela, mais
les violentes parties qui opposent les Lords aux Mariners
remplissent toujours le stade.

Le Tacoma Dome accueille l'équipe de bikers de com-
bat des Tacoma Timberwolves, ainsi que les Seattle Screa-
mers et Tacoma Wings, deux équipes de combat urbain.

RÉSEAUX D'INFOS

Seattle génère de l'information en permanence et
les réseaux d'infos locaux se battent comme des tigres
pour obtenir les scoops les plus juteux. Travailler pour un
réseau d'infos ou lui vendre de l'information peut consti-
tuer une source de revenus non-négligeable quoique ris-
quée - les individus qui ont des secrets à protéger sou-
haitent rarement les voir diffusés en tridéo dans tout le
pays. D'ailleurs, nombre d'entre eux prendront le plus
souvent des mesures pour que cela ne se produise pas.
L'exhumation de scandales crée plus de vendettas que
tous les autres types de shadowruns. Ainsi le vendeur et
l'acheteur ont-ils intérêt à bien faire attention.

INDEPENDENT INFORMATION NETWORK (IIN)

Président/PDG : Albert Roseau

Siège : New York City, UCAS

Département de Seattle : IIN Building, 36th Avenue West
et 179th Street SW, Everett

Directeur du département : Carla Gassina

L'IIN Building d'Everett accueille les bureaux de
Seattle de ce chasseur d'information mondial. Les foui-
neurs et journalistes qui travaillent pour IIN dénichent
histoires et photos sur les sujets les plus brûlants qui agi-
tent le métroplex. Ceux-ci sont ensuite revendus à l'en-
semble des médias du monde. Les fouineurs de l'entre-
prise ont une réputation que seuls ceux de NewsNet
peuvent leur contester dès lors qu'il s'agit de remuer des
sujets pas très propres.

IIN a l'avantage de fonctionner avec l'aide de méta-
humains et appartient à des métahumains (le P.-D.G.,

Albert Roseau, est un nain et la directrice du départe-
ment de Seattle, Carla Gassina, est une ork). Cela confè-
re à IIN un atout lorsqu'il s'agit de trouver des informa-
tions sur les métahumains et de traiter avec des sources
situées dans l'Underground Ork, à Tairslar ou dans le
quartier elfe. Cela a également fait de ce réseau d'infor-
mation la cible de nombreuses menaces de mort de la
part de charmants groupuscules, comme Alamos 20 000
ou Human Nation.

♦ Alamos 20K a posé une bombe dans l'immeuble d'IIN
il y a de cela quelques années. L'explosion détruisit un
étage entier et causa la mort d'une vingtaine d'em-
ployés. IIN fit un reportage détaillé de l'incident,
envoyant des images des lieux sur tous les réseaux d'in-
fos. On montra Alamos comme les terroristes de sang-
froid qu'ils sont et depuis lors, le réseau d'infos traque les
groupuscules anti-Éveillés avec d'autant plus de ferveur.

♦ Galen

♦ Il y a moyen de se faire un bon paquet de crédits
quand on travaille avec les fureteurs d'IIN qui ont besoin
d'indices et de faits corroborant leurs reportages. Un bon
decker peut toujours travailler avec IIN, espionnant les
systèmes corporatistes et serveurs gouvernementaux,
mais le réseau d'infos emploie toutes sortes de runners
pour aider ses journalistes. Selon les rumeurs, Carla Gassi-
na, la directrice du bureau de Seattle, ne rechigne
jamais à payer ceux qui l'aident. On dit qu'elle dispose
d'une caisse noire destinée à engager des runners pour
qu'ils donnent des leçons aux groupuscules, comme
Human Nation, qui menacent ou s'en prennent au travail
d'IIN.

♦ Digger

♦ Eh oui les gars! Carla Gassina entretient des liens avec
l'Underground Ork et le réseau pirate Orks First! J'ai tra-
vaillé pour elle après l'attentat de l'immeuble d'IIN per-
pétré par Alamos 20K. Notre équipe aida les journalistes
d'IIN à résoudre l'affaire des terroristes et diffusa leur
tronche sur tridéo. J'ai cru comprendre que la Lone Star
se bougea rapidement pour les arrêter mais qu'elle ne
put en récupérer qu'un en vie. Les autres furent lynchés
dès qu'ils se montrèrent en public. Jamais je ne cherche-
rai d'embrouille avec la *chica* Gassina.

♦ Edge

♦ Il existe d'autres moyens pour se faire de l'argent sur le
dos d'IIN - en fouinant sur son bailliage. La plupart des
informations d'IIN sont gratuites parce qu'elles sont diffu-
sées sur les réseaux publics. Les informations de valeur
sont celles qu'on ne diffuse pas, du moins pas encore; les
histoires en cours, les fichiers renfermant des indices et les
séquences tridéo compromettantes. Si on a le bon inter-
locuteur sous la main, elles valent des fortunes, surtout
quand les autres copies disparaissent mystérieusement.
IIN protège ses fichiers les plus sensibles avec de bons
codes et autres contre-mesures mais une fois les données
entre vos mains virtuelles, vous pouvez en faire ce que
vous voulez. Le serveur ne charge rien de mortel mais dis-
pose de défenses capables de démolir votre deck si vous
n'y prenez pas garde.

♦ The Dead Deckers Society

"In Kinbo We Trust"

NEWSNET**Président/PDG :** Tanner Deveraux**Siège :** Atlanta, CAS**Département de Seattle :** NewsNet Seattle Bureau, Maple Valley Road, Renton**Directeur du département :** Matt Westerly

NewsNet est le plus gros réseau d'information indépendant du monde. N'étant contrôlé ou possédé par aucune mégacorporation, NewsNet tire au petit bonheur sur tout ce qui bouge. Les fouines de NewsNet sont les maîtres du déterrement de scandales qu'ils balancent ensuite à souhait. Ils ne sont pas les meilleurs en terme de scoops, laissant la palme à KSAF, mais sont les maîtres du journalisme d'investigation à la mode d'antan.

• NewsNet n'est vraiment pas à cours de sujet en ce qui concerne Seattle. Ils payent grassement les pistes sur tout sujet brûlant, en particulier lorsqu'il s'agit de la fermeture de la Renraku Arcology ou de tout autre potin corporatiste juteux. Mais faites bien attention au type d'information que vous souhaitez leur vendre. NewsNet dissimule ses sources mais les mégacorpos déploient des efforts considérables pour faire taire les bavards - à vie.

• Renton Raker

KSAF**Président :** Helena Rossum**Siège :** North 21st Street et Old Tacoma Way, Tacoma

Gardez un œil ouvert sur celui-là, les gars. Le mystérieux KSAF a l'air d'un petit réseau indépendant de tridéo. Néanmoins, ses employés ont réussi à filmer des événements importants du XXI^e siècle - avant même que quiconque sût qu'ils l'étaient. Nul ne sait véritablement où ils dégottent leurs informations et comment ils deviennent que certains événements valent quelque attention, mais KSAF est au courant de *quelque chose*. Ils opèrent depuis un petit immeuble du nord de Tacoma mais leurs caméras tridéo sont partout. On les retrouve dans le métroplex comme dans le reste de l'Amérique du Nord. Parfois, le cours des événements entraîne les reporters de KSAF là où ils ne devraient pas se trouver. Ils ont alors besoin d'une escorte discrète, bien armée et efficace. Si ce genre de boulot vous intéresse, assurez-vous que côtoyer l'Histoire ne vous gêne pas, car cela semble être la spécialité des pellicules de KSAF.

• Le "flair" mystérieux de KSAF n'est plus ce qu'il était. Ce réseau semble aujourd'hui courir après des histoires sans intérêt et s'enfoncer dans des culs-de-sac. Avant, ils devançaient toujours l'information mais, ces derniers temps, ils n'ont rien déniché de très important.

• Ferret

• Helena Rossum apparaît dans le testament de Dunkelzahn comme bénéficiaire d'un gros paquet d'argent et il semblerait qu'elle s'en soit servie pour améliorer les opérations de sa société - engageant ainsi plus de gens et achetant du matériel de pointe. Je ne sais pas quels liens entretenaient Rossum et Dunkelzahn, mais tout donne lieu à penser que le dragon constituait la source de renseignements du réseau; d'ailleurs, elle n'a pas éventé d'affaire importante depuis sa mort. Dernièrement, Rossum a passé quelques marchés avec des individus déplaisants (directeurs de corporations et autres viles formes de vie) : toute cette *enchilada* vaut bien quelques investigations. Restez branchés.

• Mole Man

TRIDI PIRATES

Seattle ne manque guère d'individus dotés d'une caméra tridéo et qui sont animés du désir d'offrir "la vérité" aux masses, qu'elle quelle soit. La plupart des pirates ont adopté une cause, comme le réseau clandestin Orks First!, qui tente de dénoncer la corruption du gouvernement et des corporations impliquant préjudices et violences exercés à l'encontre des métahumains (en particulier des orks et des trolls). On peut aussi évoquer les pirates de Green-Watch, qui diffusent des informations de choix sur la mauvaise gestion et les injures à l'environnement des corporations et du gouvernement, sans compter les tirades télé évangélistes des chamans et autres groupuscules écologistes.

D'autres pirates ne s'intéressent qu'à l'argent et diffusent des émissions payantes illicites, comme les matchs à mort organisés dans la nation Aztlan, totalement interdits de diffusion dans les UCAS. Ils branchent des dérives illégales sur les chaînes câble et satellite, percevant au passage une partie des dus des sociétés licites ou une plus grosse somme des clients dénués de SIN qui n'ont pas de tridéo standard ou d'accès à la Matrice.

Enfin, certains pirates ne cherchent qu'à s'amuser et souhaitent voir leurs programmes ou causes préférés diffusés. Ces pirates tridéo sont les moins prévisibles mais également ceux qui font le moins d'argent. Ils ont généralement de petits budgets et pas grand-chose à offrir aux shadowrunners.

• Pas toujours. Une fois, j'ai réalisé un run au cours duquel des pirates tridéo de Seattle ont mis la main sur un film d'une réunion d'Aztechnology qui valait beaucoup pour certaines personnes. Ils souhaitaient rendre le film public sans véritable raison, mais j'ai réussi à les convaincre qu'il valait mieux pour eux de parler au Johnson que je représentais que d'attendre les Azzies. L'arrivée opportune d'une escouade de choc d'Aztechnology leur prouva que j'avais raison.

• Nightshade



À bien des égards, l'histoire de Seattle reflète l'évolution du monde Éveillé. En suivant les événements qui se déroulent dans la Cité d'Émeraude, vous commencez à saisir les sujets et questions qui commandent au reste du continent, voire au monde. Les incidents qui ébranlent Seattle représentent souvent le microcosme de ce qui se passe ailleurs dans le monde; la guerre qui déchira Fuchi en est un exemple récent et éclatant. Ne serait-ce que pour cette raison, apprendre l'histoire de Seattle est une idée judicieuse pour n'importe quel shadowrunner.

Voici donc une version digeste de ce qu'il vous faut savoir pour rester en vie et au premier plan de la scène. Permettez-moi simplement de dire qu'il est nécessaire de tirer les leçons du passé pour ne pas reproduire deux fois les mêmes erreurs. En effet, tout cela est bien neuf, et il est inutile de tomber dans certains pièges que trop familiers (sauf si vous êtes un dragon ou que vous croyez en la découverte prochaine de l'Atlantide).

• Professor Stealth

Comparés à son importance actuelle dans la vie économique et culturelle du Nord-Ouest Pacifique, les débuts de Seattle s'annoncèrent sous de mauvais auspices. Repoussée de son emplacement originel d'Alki Beach par une inondation, la petite communauté forestière créée dans les années 1850 bâtit ses demeures sur pilotis dans la zone détrempée qui abrite aujourd'hui la Renraku Arcology. La première colonie fut baptisée "Duwamps" mais changea son nom en "Seattle" en hommage à un indigène bienveillant qui répondait au nom de chef Sealth. Le nom et la colonie survécurent à la guerre du Puget Sound de 1855-56, un conflit qui mit en réserve les indigènes du cru.

La ruée vers l'or du Klondike de 1897 plaça assurément Seattle sur la carte du pays et accrut son commerce de constructions navales. La ville devint bientôt un grand centre industriel qui a aujourd'hui encore une place importante aux U.S. et UCAS. Les syndicats prirent de l'ampleur et les Industrial Workers of the World, ou "Wobblies", firent de Seattle une de leurs bases principales. Depuis Seattle, ils cordonnèrent la première grève générale du pays, en 1919, lors de la période de chômage qui suivit la Première Guerre mondiale.

La Deuxième Guerre mondiale fut à l'origine d'une nouvelle croissance et les décennies qui suivirent virent Seattle devenir le centre économique du Nord-Ouest Pacifique. Dans la seconde moitié du XX^e siècle, Seattle était la plus grande ville de la région. Les terres bon marché, les vastes ressources et les bénéfices continuèrent d'attirer les industriels et les corporations de pointe, embellissant davantage l'avenir de l'endroit.

Puis survint l'Éveil.

L'ÉVEIL

En 2010, le gouvernement fédéral des U.S. profita de l'incident du Lone Eagle - durant lequel des Américains d'Origine prirent brièvement le contrôle d'un silo à missile nucléaire - pour s'emparer de ce qui restait des territoires encore possédés par les Américains d'Origine. Ils furent déportés dans des "centres de rééducation" qui n'étaient en fait rien d'autre que des camps de prisonniers. Quelques mois à peine plus tard, alors que le meurtrier virus SIVTA frappait la population de tout le globe, le Nord-Ouest Pacifique fut victime d'une véritable catastrophe. Le 13 janvier 2011, un tremblement de terre secoua la Péninsule Olympique. Parmi les bâtiments ravagés se trouvaient les principaux "centres de rééducation". Il y eut de nombreuses évactions et des milliers d'Américains d'Origine se réfugièrent dans les montagnes proches. Sous la conduite de Thunder Tyee, un chef de guerre Salish et ami intime de Daniel Coyote Hurlant, des membres des tribus Salish, Makah, Crow et Haida lancèrent une guérilla contre l'opresseur gouvernemental.

• On en sait peu au sujet de Thunder Tyee. Il naquit dans la tribu des Squamish et entra dans l'armée des États-Unis où il devint officier d'infanterie. (Certains affirment qu'il fit West Point, mais nul ne saurait le prouver.)

Sa carrière s'acheva brutalement par son envoi dans un centre de rééducation. Il avait refusé d'ordonner à ses troupes de regrouper des frères Américains d'Origine dans le Colorado.

Il se fit connaître sous le nom de Thunder Tyee en prenant le commandement de toutes les activités militaires du Conseil Salish-Shidhe. Ses qualités de chef conduisirent aux succès que l'on sait contre l'armée des États-Unis. Certains rapports le rendirent personnellement responsable de plusieurs atrocités commises par les forces du Conseil contre des citoyens anglos. C'est pourtant le même homme qui ordonna à ses guerriers de se porter au secours des Anglos menacés par l'éruption du mont Rainier à la fin de la guerre.

Personne ne sait véritablement ce qu'il advint de Tyee après le conflit. Certains prétendent qu'il renonça à ses fonctions de chef immédiatement après la ratification du Traité de Denver pour couler une existence paisible quelque part dans la péninsule, auprès de son épouse et de ses enfants. D'autres pensent qu'il fut abattu par un franc-tireur de l'armée. D'autres encore soutiennent qu'il fut assassiné par l'un de ses officiers, après avoir commandé à ses hommes de déposer les armes et d'aider à l'évacuation des Anglos hors des zones volcaniques. Peut-être ne saura-t-on jamais la vérité.

● Hindsight 2020

Le 24 décembre 2011, les passagers d'un train à grande vitesse japonais qui franchissait le mont Fuji prirent les premiers clichés du grand dragon Ryumyo. Peu

une vaste offensive sur tous les fronts. En 2015, des forces Salish menées par Thunder Tyee s'emparèrent de la base de sous-marins Trident de Bangor. Deux mois plus tard, elle prenait le port militaire du Puget Sound à Bremerton. Les troupes du Conseil se préparèrent à la confrontation finale en encerclant la base de l'Air Force de McChord et Fort Lewis.

Et la nature s'en mêla. Le 17 août 2017, à 10h32, les monts Hood, Saint Hélène, Rainier et Adams entrèrent simultanément dans une éruption de fureur cataclysmique. Les scientifiques restèrent confondus et même les plus sceptiques face au surnaturel durent bien admettre que l'événement s'était produit au moment précis où Coyote Hurlant dirigeait une Danse Fantôme rituelle. À travers tout le Nord-Ouest Pacifique, des tonnes de cendres, de fumée et de lave changèrent le jour en une nuit brûlante. Les rues furent en proie à la panique et Seattle fut à deux doigts de s'effondrer.

Sur l'insistance du président William Jarman (dont le mépris total pour les Américains d'Origine fut victime d'un certain revirement de tendance en raison de la puissance que détenaient les Danseurs Fantômes), les gouvernements des États-Unis, du Canada et du Mexique acceptèrent de négocier avec les Indiens. En avril 2018, les deux partis signèrent le Traité de Denver. Ils reconnaissaient, entre autres choses, la souveraineté des Nations des Américains d'Origine et leur cédaient toute la partie occidentale de l'Amérique du Nord. Seules la Californie et les villes de Seattle, d'Everett, de Tacoma et de Denver restèrent sous le contrôle des États-Unis.



après, les premières naissances d'enfants "mutants" un peu partout dans le monde soulignèrent l'apparition des elfes et des nains. La soudaine émergence de magie et de métahumains renforça le climat de peur au sein de la population mondiale. Elle se retourna contre tous ceux qui étaient différents et des incidents raciaux furent à l'origine de violences. Maladies, guérilla et émeutes raciales causèrent de nombreux morts à Seattle, l'emportant aux côtés des UCAS à deux doigts de la destruction.

LA GUERRE DE LA DANSE FANTÔME

Le conflit entre les Américains d'Origine et le gouvernement dura six longues années, au cours desquelles chaque parti se rendit coupable d'innombrables atrocités, mais graduellement, le Conseil de Guerre Salish-Shidhe (une confédération de tribus indiennes et de chamans) prit le dessus. Grâce à la magie et à la sympathie croissante de la population Anglo, la guérilla se transforma en

L'EXODE DE 2019

Avec la ratification du Traité de Denver, des milliers de citoyens des États-Unis vivant sur les territoires concédés aux NAO durent renoncer à toutes leurs possessions foncières. Il leur fallut, soit immigrer à l'intérieur des nouvelles frontières U.S., soit rester sur les terres des Américains d'Origine en tant que citoyens minoritaires. Le Conseil Tribal Souverain fit passer une résolution interdisant toutes représailles contre ceux qui resteraient, mais il dressa aussi un plan de re-localisation des Anglos dans des réserves. La majorité des Anglos ne virent guère de promesses dans cet avenir, aussi un flot de réfugiés se déversa-t-il hors des terres des Américains d'Origine.

L'est des États-Unis et la Californie avaient suffisamment de ressources pour intégrer ce flux soudain de citoyens déplacés, mais pas Seattle et les villes environnantes. En 2019, plus de 200 000 réfugiés vinrent dans

les environs de Seattle. Bientôt, la ville batailla avec Tacoma, Everett et les autres agglomérations pour la moindre miette d'aide fédérale. Cependant, le gouvernement était aux prises avec une crise économique nationale et il ignora tout bonnement les appels au secours de Seattle.

● Je n'étais qu'une bleussaille de flic lorsque les premiers réfugiés arrivèrent. Des files de voitures et de camions, croulant sous le poids des familles et de leurs effets, s'étendaient sur des kilomètres. On aurait dit des spectres. Leur regard était hébété et apeuré, comme s'ils fuyaient quelque prédateur. Ils posaient toujours la même question : "On ne risque plus rien ? Ils ne vont pas attaquer ?" J'ai vu des gens fondre en larmes en entrant dans Seattle, même s'ils se rendaient dans de sordides camps de réfugiés. Ils étaient simplement heureux d'être en vie et en sécurité.

● SPD



LA NAISSANCE DU MÉTROPLEXE

Charles C. Lindstrom, le très charismatique maire de Seattle en 2018, avait un penchant pour les discours enflammés et les coups d'éclat. Son plus grand rêve était de faire de Seattle le joyau économique de la côte ouest en annexant les faubourgs et petites villes alentour. Les critiques le surnommaient "Lindstrom le Conquérant" et contemplaient avec joie chacune de ses misérables tentatives d'unification.

Toutefois, le Traité de Denver et l'arrivée massive de réfugiés poussèrent nombre d'individus à reconsidérer ses idées. Les faubourgs ne pouvant résoudre seuls le problème, il parut logique de se regrouper. Début 2019, Bellevue, Renton et Kent votèrent à une écrasante majorité leur rattachement à Seattle. À la fin de l'été, elle englobait également le comté de King et une partie des comtés de Pierce et de Snohomish. Des réfugiés continuaient d'arriver dans les environs de Seattle, augmentant à ce point la population que les maires d'Everett et de Tacoma surent qu'il leur serait impossible de conserver leur indépendance. Le 6 septembre 2019, les citoyens d'Everett et de Tacoma votèrent en faveur de leur rattachement à Seattle.

À la fin de l'année 2019, le gouvernement de la ville de Seattle contrôlait toutes les terres que les NAO avaient cédées aux États-Unis dans le Nord-Ouest Pacifique. Le 16 novembre 2020, le président Jarman ratifiait une résolution signant la dissolution de l'État de Washington et reconnaissant officiellement la création du métroplex de Seattle dont Charles C. Lindstrom devenait le premier gouverneur.

LE JOUR DE LA GOBELINISATION

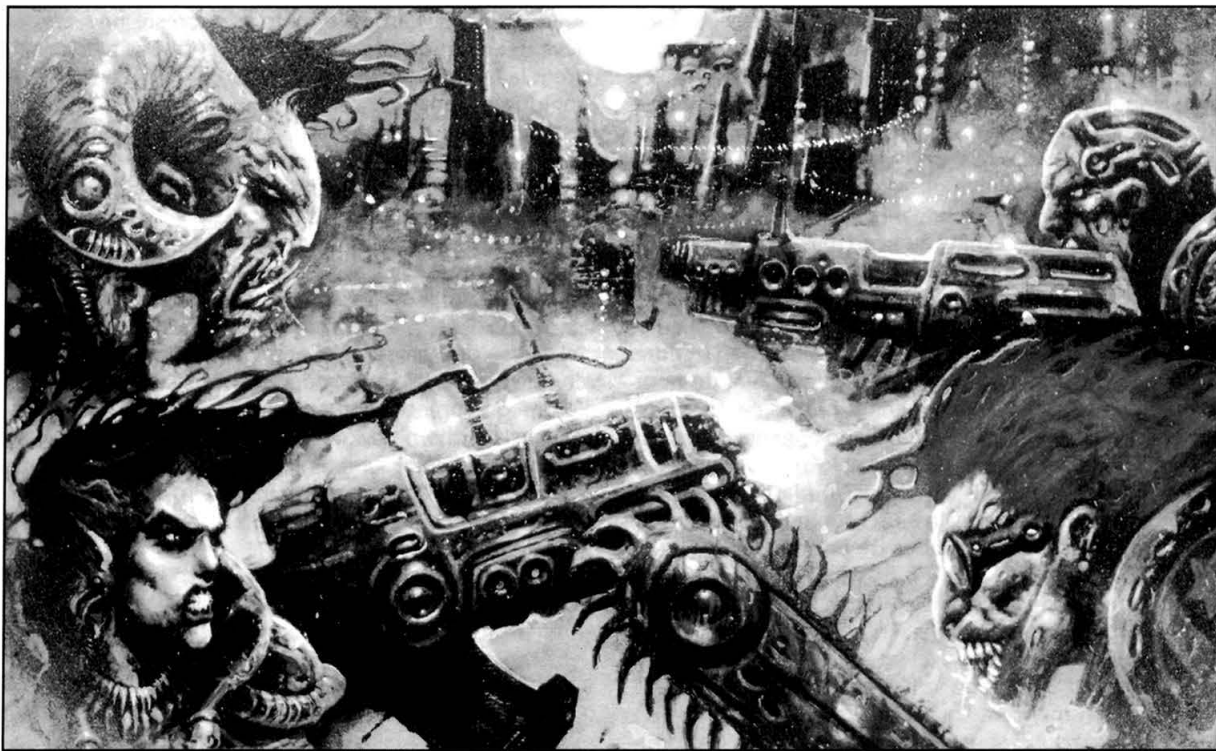
Le nouveau gouvernement du métroplex fut confronté à sa première crise le 30 avril 2021. Ce jour-là,

un citoyen sur dix fut soudainement et douloureusement victime d'une transformation en l'une des races que l'on appellerait plus tard orks et trolls. Étant apparus dix années plus tôt, elfes et nains étaient plus ou moins acceptés, mais ces nouvelles métamorphoses réduisirent à néant toute forme de tolérance. Nombre d'humains se sentaient menacés par ces nouvelles races en raison de leur apparence repoussante et de leur comportement souvent violent causé par la douleur de leur soi-disant gobelinisation.

Se fondant sur les rumeurs et l'hypothèse que la transformation pouvait être contagieuse, le gouverneur Lindstrom ordonna à la garde du métroplex de rassembler tous les métahumains et leur famille et de les parquer dans les vieux centres autrefois destinés aux Américains d'Origine. Cependant, dès la fin de l'année, les scientifiques purent prouver que la gobelinisation n'était pas contagieuse. Les métahumains restèrent tout de même dans les camps quelques mois de plus, jusqu'à ce que Lindstrom décidât de mettre fin à la quarantaine, en août 2022. Lorsqu'il en signa l'ordre, il parla avec émotion d'une population de nouveau unie et solidaire. Mais tel ne devait pas être le cas.

À la fin de l'année 2022, des émeutes raciales éclatèrent dans l'ensemble du métroplex entre humains et métahumains. La police de Seattle, surchargée de travail et sous-équipée, essuya le courroux des deux partis. En février 2023, les forces de police de Seattle se mirent en grève pour protester contre leur situation. Irrité par cette courageuse manœuvre, le gouverneur Lindstrom déclara la grève illégale et renvoya tous les membres du SPD.

● J'ai gardé de mauvais souvenir des émeutes de 22 et de la dissolution du SPD de 23. En de nombreuses nuits, nous nous sommes retrouvés coincés entre des foules haineuses d'humains et de métahumains, la plupart du temps sans équipement approprié. Je me vois encore gravir les marches de la maison de ma partenaire pour



expliquer à son époux qu'elle était morte dans l'exercice de ses fonctions. Les gars de l'hôtel de ville devaient penser qu'on pouvait nous sacrifier.

● SPD

Lindstrom loua alors les services de la Lone Star Security, une corporation privée, pour faire respecter la loi dans le métroplexe. Les officiels de la Lone Star promirent de ramener le calme. Les membres du défunt SPD n'eurent d'autre choix que de postuler auprès de la Lone Star (en perdant du galon dans l'affaire) ou de s'engager dans l'une des nombreuses sociétés de surveillance privées qui avaient alors grand besoin de personnel.

Même si la Lone Star ramena un semblant d'ordre dans les rues, les haines raciales ne se turent véritablement que lorsqu'une deuxième vague du fléau connu sous le nom de SIVTA (Syndrome Induit Viralemement Toxico-Allergique) emporta un nouveau dixième de la population. Les quelques humains qui luttèrent encore pour la pureté et la supériorité de race se constituèrent en organisations formelles. Les religions majeures et autres institutions dénoncèrent le racisme comme un détestable retour aux erreurs du passé.

Le gouverneur Lindstrom se retira en 2028, remplacé par une personnalité médiatique, Charles S. Kross. Quelques mois après, la catastrophe plus tard appelée crash de 29 survint - un virus informatique détruisit le réseau de télécommunications mondial. Des deckers gouvernementaux parvinrent finalement à isoler puis à détruire le virus, mais l'économie du métroplexe était quasiment réduite à néant. La réaction en chaîne sur les entreprises locales fut rapide et dévastatrice. Les sociétés et corporations s'effondrèrent par centaines, et les économies locales commencèrent à en souffrir. Le quartier de Redmond, particulièrement touché, ne s'est jamais remis du crash.

LA NUIT DE LA RAGE

Le gouverneur Kross se retira en 2036, ouvrant la voie à Victor "Vic the Quick" Allenson, un ancien biker de combat des Tacoma Timberwolves. Durant sa campagne électorale, il exposa clairement sa mauvaise opinion de la métahumanité. Dans l'un de ses premiers entretiens tridéo, il affirma : "Les orks et les trolls constituent d'excellents bikers de combat, mais ils n'ont pas suffisamment de cervelle pour faire autre chose". Le fait que ce commentaire ne diminuât en rien son importante victoire aux urnes redonna du baume au cœur aux racistes du coin. Peu après, ceux-ci recrutèrent à gauche et à droite, commettant des actions terroristes de plus en plus destructrices.

Dans la nuit du 7 février 2039, obéissant aux ordres du gouverneur Allenson, la garde du métroplexe rassembla tous les métahumains de la ville et les emmena dans les entrepôts des quais de Tacoma. On leur expliqua qu'il s'agissait de la dernière étape avant leur déportation dans des camps de San Francisco - une partie du plan du gouverneur pour "restaurer l'harmonie raciale".

On ne sait toujours pas exactement ce qui se passa ensuite. Alors que les métahumains de la ville étaient parqués dans les sombres bâtiments en bois, ils furent pris de colère et de terreur. De l'un des entrepôts vinrent des cris, puis des coups de feu. Les bruits déclenchèrent la panique parmi les prisonniers métahumains qui luttèrent désespérément pour s'échapper. Toutefois, avant qu'ils y parvinssent, il y eut plusieurs explosions sur les quais, et les flammes commencèrent à lécher les vieilles bâtisses en bois.

Nul ne sait vraiment qui tira ou posa les bombes, mais des témoins affirmèrent avoir vu des membres du groupuscule terroriste Hand of Five sur les lieux, juste avant les explosions. Toutefois, le fait est que la garde du métroplexe ne bougea pas le petit doigt et laissa l'incendie se propager. Il y eut des centaines de victimes -

brûlées vives, asphyxiées par la fumée ou écrasées dans la débâcle vers les portes verrouillées des entrepôts.

Quand la nouvelle de l'holocauste arriva jusqu'au public, nombre de citoyens lancèrent un véritable cri de protestation. Parmi ceux que les agissements du gouverneur avaient révoltés se trouvaient quelques membres de la très influente Union des Corporations, une association des principales corporations de Seattle. Après une réunion organisée à la hâte au beau milieu de la nuit, elle somma Allenson de mettre un terme au pogrom ou de risquer grèves patronales comme boycotts. Le temps qu'Allenson ordonnât à ses hommes d'intervenir, les entrepôts étaient depuis longtemps réduits en cendre. Le bilan était atterrant, même s'il apparut que de nombreux métahumains s'étaient enfuis par les égouts.

La violence de la Nuit de la Rage engendra des incidents de même nature dans tout le métroplex; une école pour orks et trolls d'Auburn fut plastiquée, et des automobilistes métahumains furent extraits de leur voiture et frappés par des bandes de brutes. Des gangs de métahumains ripostèrent de la même façon, attaquant en meutes de pauvres humains et brûlant des maisons dans les quartiers à majorité humaine.

● J'avais sept ans lors de la Nuit de la Rage. Je me souviens parfaitement des gardes du métroplex frappant mon père lorsqu'il tenta de les empêcher de m'emmener. Je me souviens d'avoir été parqué dans un gigantesque entrepôt plein d'étrangers, seul et effrayé par ce qui pouvait m'arriver. Je me souviens des coups de feu, des cris de terreur et de douleur, de l'odeur de la fumée et de celle de la chair calcinée. Seule l'intervention des esprits m'a sauvé; ils me guidèrent vers un tunnel croulant qui menait sous terre. Beaucoup n'eurent pas ma chance. La simple pensée que des individus impliqués dans cette atrocité aient encore quelque influence auprès du gouvernement du métroplex me rend malade.

● Whiskers

● Tous les métahumains... vous parlez d'au moins huit ou neuf cents personnes. Ils étaient certainement beaucoup plus nombreux que les gardes. Mais ils sont tous partis comme ça? Personne n'a résisté ou tenté de s'enfuir?

● Curious George

● Certains d'entre nous essayèrent et se firent matraquer pour la peine. Mais ce n'est pas comme si la garde nous avait rassemblés en masse. Ils sont venus nous chercher par petits groupes, parmi lesquels des familles avec leurs enfants. Et de toute façon, la plupart d'entre nous étions des citoyens observant la loi; on nous avait appris à respecter l'autorité, pas à lui résister. Ce type de conditionnement ne vous lâche pas comme ça, même lorsque que tout semble montre qu'il y a quelque chose qui cloche.

● Fatima

DES CENDRES

Trois jours après la Nuit de la Rage, alors que les ruines fumaient encore dans le quartier de Tacoma, le gouvernement de Seattle fut submergé de réclamations exigeant des mesures rapides. Des foules houleuses se rassemblaient devant les postes de police et les bâtiments officiels, demandant le renvoi de chaque agent de

la Lone Star et garde du métroplex resté bras croisés devant la mort de centaines d'innocents. Les médias saisirent la moindre opportunité pour critiquer l'administration du gouverneur.

La colère du public se focalisa rapidement sur le gouverneur Allenson lui-même, et des rumeurs circulèrent selon lesquelles Allenson était membre des Hand of Five. Des politiciens locaux, appuyés par l'Union des Corporations, demandèrent son départ. Allenson refusa avec véhémence, niant avoir commis la moindre faute. Le lendemain, il était assassiné dans son bureau.

● L'UC se débarrassa d'Allenson lorsqu'il refusa de servir de bouc émissaire. Les mégacorporations devaient ramener l'ordre rapidement et il fut assez sot pour se mettre en travers de leur chemin. Mais ce ne fut pas comme si le vieux Vic the Quick manquait à grand monde. Si les corps ne l'avaient pas évincé, quelqu'un d'autre s'en serait chargé.

● Mole-Man

Lors des élections anticipées du gouverneur qui suivirent, la plupart des gens pensaient qu'Ivar Lindstrom, le maire du district de Downtown et fils du premier gouverneur, l'emporterait haut la main. Au lieu de cela, la charge revint à Marilyn Schultz, maire de Bellevue et relative étrangère, qui triompha haut la main. Sa popularité s'expliqua officiellement par les rumeurs qui faisaient d'elle l'un des premiers officiels de la ville à avoir réclamé l'intervention de l'UC durant la Nuit de la Rage.

Le nouveau gouverneur lança de suite un ultimatum à la Lone Star : arrêter les chefs du Hand of Five ou s'exposer à des poursuites pour rupture de contrat du fait de son excessive passivité pendant la Nuit de la Rage. Soucieuse de conserver le lucratif contrat du métroplex, la Lone Star sortit en force pour dénicher les terroristes. Les sept jours qui suivirent furent qualifiés de "Semaine des Sirènes" en raison des innombrables descentes qu'elle effectua. D'ailleurs, au terme de cette semaine, les chefs des Hand of Five de Seattle étaient morts ou derrière les barreaux.

● La plupart. Pas tous. Certains, impliqués dans la Nuit de la Rage, parvinrent à fuir la justice. Les tentatives visant à établir qui y avait participé n'ont guère livré de renseignements, mais j'ai relevé un détail intéressant. L'un des partisans d'Allenson de l'époque s'appelait Charles Brackhaven, de Brackhaven Investments. C'est bien cela, le père de Kenneth Brackhaven. Et le frère de Charles, Karl, est impliqué jusqu'au bout de ses doigts d'Aryen dans le Policlub Humanis. Maintenant, il m'est impossible de prouver que Charles ou Karl aimaient passer une cagoule ou qu'ils œuvraient aux côtés des Hand of Five - si je le pouvais, je posterais les fichiers à Sea-Net, pas ici - mais il n'est pas difficile d'en tirer quelques conclusions.

● Bung

● Les "vaillants efforts" de la Lone Star ne constituèrent qu'une maigre consolation pour les survivants. Nous avions perdu foyers et familles dans les flammes, et rien ne pourrait réparer une telle perte. Certains d'entre nous se réfugièrent dans l'Underground ou au plus profond des Barrens de Puyallup. De nombreux métahumains vivent encore dans ces endroits, refusant amèrement tout contact avec les humains. Des lieux comme Tarislar

et des groupes comme les Fils de Sauron naquirent des flammes de la Nuit de la Rage.

• Tarlan

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE

En 2045, une organisation caritative connue sous le nom de Confrérie Universelle ouvrit sa première maison dans les Barrens de Seattle. Cela faisait suite à l'ouverture de plusieurs autres maisons en Californie, deux années plus tôt. La Confrérie affirmait suivre les préceptes établis par la sociologue Caitlin O'Connal dont les recherches incluaient des équations prouvant la "confrérie universelle" de l'humanité et de la métahumanité.

Grâce à ses actions humanitaires dans les Barrens, le nombre de ses membres crut rapidement. L'organisation offrait nourriture, asile et soins médicaux aux habitants du plus pauvre quartier de Seattle. En outre, elle attira nombre d'individus désireux de faire le bien ou de donner un sens à leur vie. Dans les années qui suivirent, la

secret. Toutefois, petit à petit, l'information se fraya un chemin jusqu'à des mégacorporations comme Aztechnology et Ares Macrotech. Cette dernière lança des opérations clandestines contre les esprits insectes ; plusieurs unités de Firewatch de Knight Errant, une filiale de surveillance d'Ares Macrotech, devinrent des "chasseurs de punaises" chargés de localiser et de stériliser les ruches des esprits insectes. Pendant ce temps, Aztechnology se contentait d'empêcher les esprits insectes d'infiltrer ses rangs.

Le gouvernement des UCAS apprit la vérité qui se cachait derrière la Confrérie en 2054, lorsqu'un agent fédéral de Seattle contribua à révéler que le charitable Project Hope n'était qu'une opération de la Confrérie destinée à recruter squatters et miséreux des Barrens pour en faire des esprits insectes. Le gouvernement des UCAS décréta hors-la-loi la Confrérie Universelle et agit rapidement pour détruire la gigantesque ruche d'insectes qui était en cours de construction. Dans le même



Confrérie comptait parmi ses membres des officiels du gouvernement et de corporations.

Toutefois, cette illusion de charité ne dura pas bien longtemps. En 2051, les reporters Frederick Davitt et Zebediah Wanderly firent des révélations sur la Confrérie Universelle, dénonçant une conspiration aux proportions renversantes : l'organisation dissimulait esprits insectes et chamans résolu à capturer des hôtes humains et métahumains pour leurs ruches grandissantes. Peu après, des agents de la Confrérie tuèrent Davitt et Wanderly ; cependant, l'ensemble des fruits de leurs investigations se trouve encore dans les archives du Shadowland. Leur travail révéla pour la première fois l'étendue des véritables opérations de la Confrérie.

Cette effrayante vérité fut dissimulée au public pendant plusieurs années car la Confrérie éliminait sans le moindre scrupule quiconque éventait ou menaçait son

temps, les conseillers en communication des UCAS créèrent de toute pièce une histoire de fraude fiscale et "d'expériences médicales illégales" sur des individus de passage pour expliquer les restrictions prises à l'encontre de l'organisation. En effet, on pensait que la véritable histoire déclencherait une panique monstre. Les films de soi-disant atrocités commises par la Confrérie se répandirent comme une traînée de poudre grâce aux médias, et les UCAS profitèrent des protestations pour fermer toutes ses maisons. D'autres nations nord-américaines, mais aussi des pays du monde entier, prirent rapidement le pas. Dans les coulisses, des forces militaires nettoyaient les ruches d'insectes des maisons ainsi fermées.

Pendant un temps, les forces gouvernementales et corporatistes semblèrent avoir les choses bien en main... jusqu'à ce qu'une unité de Knight Errant Firewatch découvrit une ruche gargantuesque sous la ville

de Chicago. L'attaque de la ruche échoua, et des milliers d'esprits insectes jaillirent des ruines pour fondre sur la ville. Le gouvernement des UCAS proclama l'état de siège et isola la zone contaminée, prétextant un nouveau début de SIVTA. Rapidement, des informations matricielles et films vidéo qui révélaient la vérité sortirent de la Zone de Confinement de Chicago : la ville était sous l'emprise de nuées d'esprits insectes. Les autorités des UCAS, totalement désespérées, songèrent à différentes solutions pour gérer la crise, comme asperger la zone contaminée d'un insecticide suffisamment puissant pour tuer toutes les personnes piégées avec les punaises dans la Zone de Confinement. Avant qu'une quelconque décision pût être prise, Ares fit sauter une charge nucléaire tactique au sein de la ruche principale, tuant ainsi les reines et plongeant l'ensemble des esprits dans un état de torpeur. Le gouvernement des UCAS et Ares Macrotechnology érigèrent à la hâte un mur autour de la Zone de Confinement, le tout accompagné de patrouilles et de mesures de sécurité pour empêcher les esprits insectes restant de se propager.

L'ÉLECTION DE 2057

Les citoyens des UCAS de Seattle et d'autres villes critiquèrent vivement la gestion gouvernementale de la crise de la Cité des Punaises, et les résultats électoraux du parti au pouvoir ne s'améliorèrent pas avec le cafouillage de la Compensation Militaire dans le District Fédéral de Columbia. Toutefois, malgré de misérables résultats aux urnes, le président Thomas Steele remporta une victoire écrasante aux élections de 2056. Les soupçons de fraude se confirmèrent au début de l'année 2057, lorsque l'électorat apprit que le système de "vote à distance" avait été trafiqué. Le porte-parole de la Maison, Betty-Jo Pritchard, devint présidente par intérim ; elle annula les élections précédentes et en organisa de nouvelles pour le mois d'août 2057, alors que le Congrès menait une enquête.

Le scandale électoral, combiné aux événements récents, radicalisa la politique des UCAS et poussa de nombreux candidats à entrer en compétition pour la plus haute charge du pays. Le plus surprenant de tous fut le grand dragon Dunkelzahn, qui annonça sa candidature lors d'un volet de son show apériodique, "Wyrms Talk". Seattle présenta également son candidat, mais pas de ceux dont les citoyens de la ville étaient fiers. Kenneth Brackhaven, un homme d'affaires local de premier plan, insistait sur les valeurs traditionnelles, ce qui dissimulait à peine son programme raciste. Il disposait de bien plus de soutien que l'imaginaient les citoyens de Seattle. Sa campagne ne put être torpillée, pas même par la révélation selon laquelle on l'avait adopté pour remplacer un fils "gobelinisé" en ork et sans doute assassiné par son propre père. Une larmoyante confession télévisée du candidat suite à la révélation de l'affaire fit exploser sa cote de popularité.

La campagne pour les présidentielles connut son plus fort soubresaut lorsque le candidat républicain Franklin Yates fut assassiné dans une chambre d'hôtel de Seattle. L'auteur des faits était un agent du FBI possédé par un esprit insecte, et ce meurtre ébranla fortement l'opinion publique quant à la crise de la Cité des Punaises. Plutôt que de renoncer, la partenaire de Yates, Anne Penchyk, concourut à sa place et réalisa une courageuse performance aux urnes.

● Le gouvernement des UCAS n'a jamais révélé la vérité quant au meurtre de Yates. Le général Yates était possédé par un esprit insecte et fut tué par une ruche rivale ou des agents du gouvernement des UCAS qui tentaient de dissimuler la vérité. Le type du FBI n'était qu'un bouc émissaire censé tout prendre sur le dos.

● Lone Gunman

Le grand dragon Dunkelzahn remporta les élections et prêta serment. Mais pendant la nuit d'investiture, il fut assassiné lors d'une formidable explosion qui détruisit sa limousine devant l'hôtel du Watergate. Les médias annoncèrent à une nation abasourdie que le puissant être magique en lequel elle avait placé ses espoirs et rêves n'était plus de ce monde. Des troubles agitérent le pays et, pendant ce temps-là, le vice-président Kyle Haeffner devint président. Il décréta immédiatement l'état de siège. L'armée et les forces de sécurité corporatistes tentèrent d'instaurer l'ordre. À Seattle, la garde du métroplexe, aidée de l'armée régulière des UCAS, fut mobilisée pour étouffer les émeutes. Mais les promesses du président Haeffner et du vice-président Nadja Daviar visant à appliquer les rêves de paix et de prospérité de Dunkelzahn furent véritablement à l'origine du retour au calme de la nation.

● La garde reçut l'aide de la Lone Star et du Knight Errant de Seattle. Ainsi, le métroplexe eut son premier aperçu de toute la puissance militaire qu'une corpo comme Ares est capable de mettre en branle lorsque la situation l'exige. Le Knight Errant saisit toutes les occasions possibles pour humilier la Star durant les émeutes ; le département marketing de KE se sert encore des films pour montrer ses hommes à l'œuvre.

● Errant Knight

LA GUERRE DU MILIEU

Dès que les troubles post-électoraux prirent fin, une nouvelle forme d'agitation apparut – cette fois mise sur pieds par le crime organisé. Le jour de l'an 2058, don James O'Malley, de la Mafia de Seattle, fut tué devant sa maison par un inconnu. Sa fille Rowena, alors âgée d'une vingtaine d'années, annonça clairement qu'elle souhaitait non seulement s'emparer des rênes de la famille Finnigan, ayant appartenu à ses père et oncle, mais également de ceux de la Mafia de Seattle. Toutefois, le reste de la famille Finnigan avait d'autres projets, tout comme les deux familles principales de Seattle. La mort de don O'Malley déclencha une lutte interne massive qui opposa les parrains de la Mafia. Les autres syndicats du crime de Seattle profitèrent du désordre résultant pour s'emparer de nouvelles sphères d'influence et de pouvoir. Rapidement, une guerre du milieu fit rage dans le métroplexe. Chaque syndicat bossait pour son propre compte, réglant de vieilles questions et créant de nouvelles rancunes dans la foulée.

La guerre du milieu se poursuivit pendant une bonne partie de l'année avant que la Commission décide de qui soutenir. Le métroplexe constituait un centre d'affaires important pour la Mafia, et Hanzo Shotozumi, des Yakuza de Seattle, était un adversaire rusé et impitoyable. Si la Commission soutenait Rowena O'Malley, elle mettait une bleue à la tête d'une situation précaire et risquait de céder l'ensemble des opérations criminelles du métroplexe aux Yakuza. Aussi choisit-elle Maurice "le

Boucher" Bigio comme nouveau don de Seattle. Elle le chargea bien évidemment de gérer les opérations de la Mafia et d'en ôter les sales pattes des Yakuza. Elle reconnut aussi Rowena O'Malley comme *capa* de la famille Finnigan. D'ailleurs, Rowena supervise encore à ce jour les opérations de la susdite.

• La lutte de pouvoir ouverte qui agita la Mafia de Seattle a beau être terminée, cela ne signifie en rien qu'elle est de nouveau une grande et heureuse famille. Rowena O'Malley croit (à juste titre) que Maurice Bigio a fait abattre son père pour prendre la tête du métroplexe. La Commission le sait également, mais cette nature impitoyable lui donne confiance en la capacité de Bigio à réduire la croissance du Yakuza. L'ascension au pouvoir du Boucher a mis à l'écart son ami et allié, Vince Carniello. Il existe encore de nombreux conflits derrière les sourires froids et le front uni que la famille présente au monde extérieur, conflits qui pourraient exploser à tout moment.

• X-Star

LA GUERRE DES CORPOS

Alors que la guerre des gangs de Seattle s'apaisait, un autre conflit s'échauffait. Renraku Computer Systems s'était mis à perturber le marché avec de nouveaux jouets et programmes, entrant dans la cour des mégacorporations et talonnant de très près son rival, Fuchi Industrial Electronics. La sagesse populaire attribua l'ascension rapide de Renraku à la présence de Miles Lanier, ancien chef de la sécurité interne de Fuchi, au conseil d'administration de Renraku. Toutefois, des événements ultérieurs remirent en question la valeur de Lanier auprès de Renraku.

Fuchi était depuis toujours une entreprise divisée, répartie entre les factions Villiers, Yamana et Nakatomi. Richard Villiers tenait parfaitement ses positions de président et de P.-D.G. de Fuchi Americas, mais la perte continue de parts de marché au profit de Renraku vit les factions japonaises se dresser en armes. Avant longtemps, ils furent même d'accord pour faire un geste sans précédent : mettre de côté leurs différends et virer Villiers de la corpo. Fuchi mena alors une guerre sur deux fronts : externe contre Renraku et interne entre les factions qui souhaitaient prendre le contrôle des choses.

Contre Renraku, Fuchi disposait d'un avantage certain en la personne de Miles Lanier. Même s'il avait clairement quitté Fuchi en d'assez mauvais termes pour prendre la place que feu Dunkelzahn lui avait léguée au sein du conseil d'administration de Renraku, Lanier vendit plus tard ses parts à la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank pour une valeur un peu inférieure à celle du marché, s'ôtant tout intérêt chez Renraku. Juste après, il accepta la place de vice-président des opérations chez Novatech, répondant alors directement à Richard Villiers. La vente des parts de Lanier à bas prix fit chuter la valeur des actions de Renraku. La croissance rapide de Renraku cessa de manière remarquée, et les opérations de l'ombre entre Renraku et Fuchi s'intensifièrent.

• Je pense que Lanier fit plus que vendre ses parts pour donner un coup de frein aux activités de Renraku. Beaucoup plus. Il m'est impossible de le prouver (Lanier et Villiers dissimulent trop bien leurs traces) mais il reste trop de questions sans réponses. Pourquoi la Cour Corporatiste

s'est-elle rassemblée juste avant que Lanier décide de vendre ses parts ? Pourquoi Renraku a-t-elle laissé tomber tant de ses projets en faveur de nouveaux produits juste après ? Pourquoi Lanier est-il resté aussi longtemps au conseil d'administration de Renraku avant de se retirer ? D'ailleurs, comment Lanier est-il sorti indemne de cette affaire ?

• Bitter Lemon

Néanmoins, même si Villiers parvint à ralentir la progression de Renraku, il n'eut pas vraiment le temps de souffler. Yamana et Nakatomi étaient fortement décidés à l'évincer de sa place – et ils y seraient parvenus si Villiers n'avait pas discrètement acheté une grosse partie de ses propres participations via des sociétés-écrans. En octobre 2059, Villiers répliqua aux tentatives de ses rivaux de Fuchi visant à le déloger – Novatech Incorporated, un nouvel acteur immédiatement influent sur la scène corporatiste nord-américaine. La perte de la majeure partie de Fuchi Americas au profit de Novatech mit fin à la viabilité de Fuchi comme mégacorporation. Les factions japonaises, soucieuses de conserver quelque puissance corporatiste sur le marché mondial, allèrent leurs parts de Fuchi à d'autres mégacorporations. Yamana s'unit à Shiawase Corporation, apportant comme dot Fuchi Pan-Europa. De son côté, Nakatomi investit ses participations de Fuchi Asian dans sa rivale d'antan, Renraku. Seattle répondit à ces remous corporatistes comme on pouvait s'y attendre ; l'Union des Corporations perdait son temps et son énergie en chamailleries alors que les ombres du métroplexe étaient agitées d'attaques et de contre-attaques corporatistes.

LA FERMETURE DE RENRAKU

En 2059, un complot touchant à ses relations publiques devint un véritable cauchemar pour la corpo. Renraku acheva finalement son projet d'arcologie à Seattle, une vaste aventure qui s'était transformée en gouffre financier pour l'entreprise. Même si ce projet avait plusieurs années de retard sur les prévisions, la corpo organisa une campagne médiatique lors de l'achèvement du complexe.

Quelques semaines après la cérémonie, l'arcologie se replia sur elle-même. Conçue pour survivre indépendamment du reste du métroplexe, on l'avait bâtie pour qu'elle pût créer sa nourriture, traiter ses déchets, produire son électricité et subvenir aux besoins quotidiens de ses 100 000 habitants. La veille de Noël, ses systèmes coupèrent tout lien avec le monde extérieur. De lourdes portes scellèrent les entrées et sorties du complexe, et la matrice de Renraku fut déconnectée. Des protections magiques se dressèrent autour du bâtiment, et nul ne put plus y entrer ou en sortir. Plus de 100 000 personnes furent enfermées sans un mot d'explication. Parmi eux se trouvait le gouverneur Schultz, qui avait été invité à une réunion avec le président de Renraku Seattle, Sherman Huang.

Au début, la fermeture causa quelques émois parmi le gouvernement du métroplexe et les forces corporatistes. Des messages de colère furent immédiatement envoyés au siège de Renraku, au Japon, demandant pourquoi l'arcologie était isolée et pourquoi personne ne répondait aux appels ou messages. Renraku resta silencieuse pendant plusieurs heures avant de révéler qu'elle n'en savait pas plus qu'un autre. Elle n'avait pas prévu le

scellement de l'arcologie et se révélait incapable de joindre les personnes enfermées à l'intérieur ou de franchir ses systèmes. L'arcologie avait été détournée, prise par une force inconnue.

Ivar Lindstrom, le maire de Downtown Seattle, utilisa ses pouvoirs d'urgence pour mobiliser la garde du métroplexe. La garde encercla l'arcologie et commença à chercher un moyen d'y entrer alors que Renraku prévoyait d'y envoyer ses propres troupes. Lorsque le maire Lindstrom eut vent des intentions de la corpo, il refusa poliment la proposition d'assistance militaire de Renraku et insista bien sur le fait que si les troupes corporatistes débarquaient à Seattle, la garde du métroplexe leur tirerait dessus. Renraku protesta, et les tensions s'intensifièrent alors que tout le monde attendait de voir ce que la mégacorporation allait faire. Renraku accepta finalement de limiter son personnel à du soutien, sous la forme de techniciens et de conseillers, pour aider Seattle dans ses opérations de sauvetage.

Malheureusement, les prétendus sauveteurs se révélèrent incapables d'entrer dans l'arcologie. Tous les systèmes principaux, conçus pour résister à une guerre atomique à petite échelle, étaient en état d'alerte maximale, et les mécanismes de défense automatisés obligèrent la garde à rester à bonne distance. Les experts de Renraku découvrirent rapidement que les commandes de passage étaient passées en mode manuel et que les mots de passe matriciels avaient été changés. Nul ne pouvait contacter les milliers de personnes piégées en son sein. Le maire Lindstrom et l'Union des Corporations décidèrent d'établir autour de l'arcologie un cordon interdit aux civils, tandis que des experts tentaient de passer outre les mesures de sécurité du bâtiment. Les médias commencèrent leur surveillance et des reportages sur le scellement de Renraku passent chaque jour sur les principaux réseaux d'infos.

L'ADMINISTRATION LINDSTROM

Avec la disparition du gouverneur Schultz dans l'arcologie de Renraku, des élections anticipées eurent lieu pour choisir le nouveau gouverneur du métroplexe. Il ne fut guère surprenant de voir la population de Seattle voter pour Ivar Lindstrom, fils du gouverneur Charles Lindstrom, le prétendu père du métroplexe de Seattle. Lorsqu'il prêta serment, le gouverneur Lindstrom promit à la population de Seattle qu'il ferait tout ce qui était en son pouvoir pour assurer la sécurité des personnes piégées dans l'arcologie, mais également pour assurer sécurité et prospérité au métroplexe.

❖ Ouais, c'est ça. Lindstrom n'essaiera jamais de sortir Schultz de l'arcologie. Il souhaitait le plus gros fauteuil de Seattle depuis si longtemps. Et puis tout le monde sait qu'il considérerait Schultz comme une parvenue qui lui avait dérobé sa place légitime. Elle peut crever, Lindstrom s'en tape. Les rumeurs précisent que le gouverneur est en train de s'arranger pour que son prédécesseur ne revienne jamais récupérer son boulot – de ce côté-là, je ne pense pas qu'il ait à s'en faire.

❖ Digger

❖ Lindstrom entretient des liens étroits avec des intérêts corporatistes et il a le soutien du Policlub Humanis. Au départ, les votants semblaient divisés entre plusieurs maires de district, et puis le soutien populaire se mit à pencher en faveur de Lindstrom. Ce qui est sûr, c'est que ses conseillers en communication firent de lui un héros en se servant de la crise de Renraku – l'homme qui gardait la tête froide alors que tout le monde était en proie à la panique. Le reste du soutien vint de marchés officiels qu'il passa pour assurer son élection : des concessions à l'Union des Corporations et réunions privées avec Kenneth Brackhaven pour engager le Policlub Humanis.

❖ Character Assassin

"Rien n'est vrai, tout est permis."

❖ On ne me fera pas gober ça ! Lindstrom ne coucherait pas avec Humanis. Cela n'a aucun sens.

❖ Diamond Jim

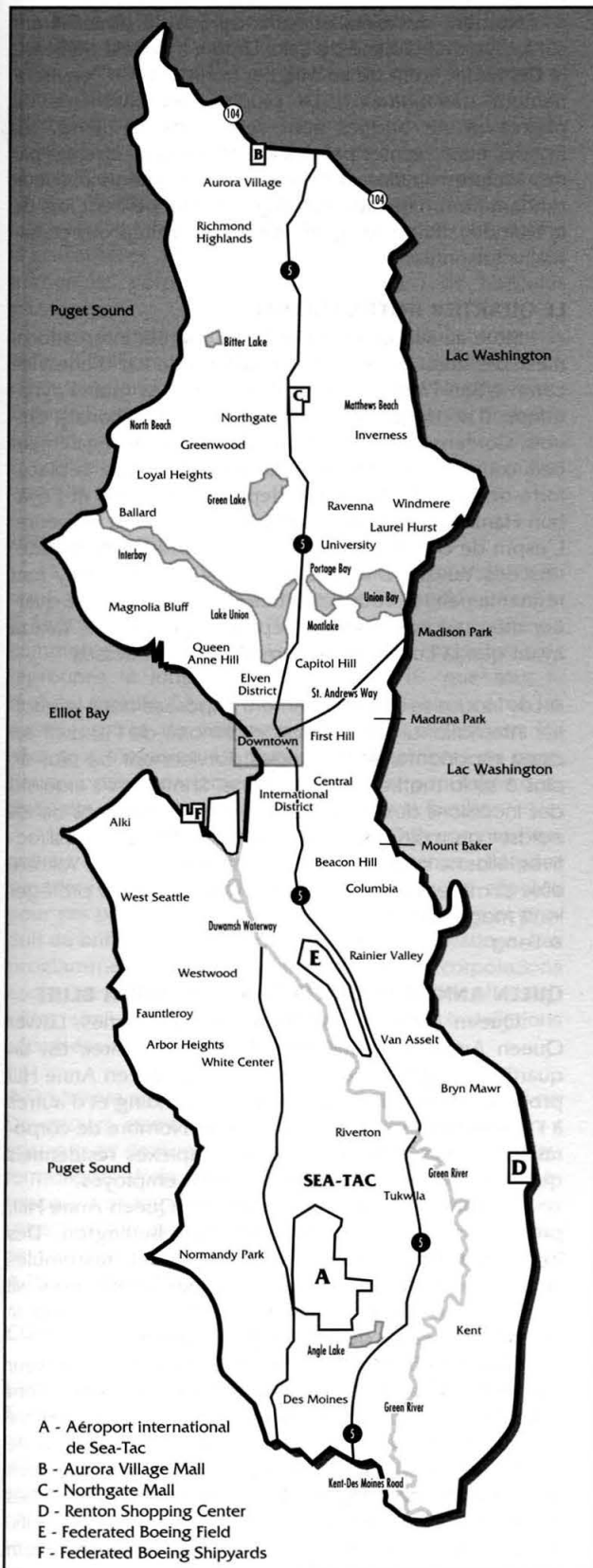
❖ Au contraire, c'est tout à fait logique, mon gars. Lindstrom aurait vendu son âme au diable pour devenir gouverneur, et c'est bel et bien ce qu'il fit. Reste à voir quel genre de démon est Brackhaven et quelle est la valeur de l'âme de Lindstrom.

❖ Character Assassin

"Rien n'est vrai, tout est permis."

Jusqu'à présent, le gouverneur Lindstrom a eu du mal à tenir ses promesses. L'arcologie de Renraku reste close et on entend des rumeurs de plus en plus farfelues quant au sort qui attend la population piégée. Le conflit corporatiste s'est calmé, mais il se passe encore beaucoup de choses dans les coulisses. Les vieilles factions sécessionnistes, soutenues par certains intérêts corporatistes et criminels, exigent de nouveau l'indépendance de Seattle. Pendant ce temps, l'armée des UCAS joue des coudes avec la garde du métroplexe et les Samourais Rouges, œuvrant pour éviter que la dernière ville de la ceinture pacifique du pays ne s'autodétruisse, ne quitte les UCAS ou soit soufflée par un champignon atomique – voire les trois. Ici, on ne s'embête jamais, les gars, on ne s'embête jamais.

DOWNTOWN SEATTLE



DOWNTOWN EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 206/2206

Superficie : 468 kilomètres carrés

Population : 545 000 (humains 63 %, elfes 13 %, nains 2 %, orks 19 %, trolls 2 %, autres 1 %)

Hôpitaux et cliniques : 12

Corpos principales : Aztechnology, Dassurn Securities and Investments, Federated-Boeing, Ingersoll & Berkeley, Mitsu-hama Computer Technologies, Novatech, Renraku Computer Systems, Wuxing

Gangs principaux : Bloody Screammers, Disassemblers, First Nations, Halloweeners, Troll Killers

Indices de sécurité de la Lone Star

Downtown nord

AAA : Matthews Beach

AA : Inverness, North Beach, Richmond Highlands

A : Aurora Village, Greenwood (certaines parties), Loyal Heights, Northgate (certaines parties)

B : Greenwood (certaines parties), Northgate (certaines parties), Riverton (certaines parties)

C : Bitter Lake, Riverton (certaines parties)

Downtown centre

AAA : Alki, Fauntleroy, Madison Park, Madrona Park, Magnolia Bluff, Upper Queen Anne Hill

AA : Ballard, First Hill, Mount Baker, Lower Queen Anne Hill, West Seattle, Windermere

A : Beacon Hill, Central (certaines parties), Elven District, Georgetown, Interbay (certaines parties), International District, Rainier Valley, University District, Westwood

B : Central (certaines parties), Capitol Hill, Columbia (certaines parties), Interbay (certaines parties), Laurelhurst, Van Asselt (certaines parties)

C : Columbia (certaines parties), Ravenna, Van Asselt (certaines parties)

Downtown sud

AAA : Bryn Mawr, Sea-Tac (indice de Sea-Tac pour la garde du métroplexe et l'armée des UCAS)

AA : Arbor Heights, Normandy Park

A : Des Moines, Kent, White Center

B : Sea-Tac (dans la zone située hors de l'aéroport à proprement parler, seule la Lone Star patrouille)

C : Tukwila

Je pense pouvoir aussi bien parler de Downtown que n'importe qui. J'y ai passé toute ma vie, ce qui me donne une bonne longueur d'avance sur tous les mômes qui parcourent la Matrice et les rues de nos jours. Je me souviens de Seattle avant qu'elle devienne un métroplexe, et nous sommes de moins en moins nombreux à pouvoir nous en vanter. Il se passe beaucoup de choses à Seattle, et presque tout passe par le centre-ville. Je suis là pour vous tuyauter sur ce qui vaut le coup d'œil – et j'essaierai d'éviter au maximum les histoires du style "quand j'avais votre âge..."

• SPD

LES QUARTIERS

Downtown est le cœur du Vieux Seattle, la ville qui existait avant la formation du métroplexe. Il reste au centre des événements qui agitent la Seattle contemporaine. On y réalise des affaires quotidiennes et des réunions à huis clos. Il s'agit de la zone la plus bondée, animée et active du plex, sans compter la plus profitable – et, d'une certaine façon, la plus dangereuse. Les dispositifs de sécurité corporatistes et gouvernementaux y sont les plus denses. Quiconque arpente les rues en armure de l'armée ou bardé d'armes se fera arrêter par une patrouille de la Lone Star plus tôt que tard. Par contre, les armures de "protection personnelle" n'y sont pas rares, tout comme une arme ou deux dissimulées – tant qu'elles *restent* dissimulées.

• Se promener dans les rues de Downtown, en particulier la nuit, avec un cyberdeck ou tout autre appareil à usage illégal est une façon d'inviter les forces de surveillance corporatistes à vous ennuyer. Les corpos se soucient grandement de leurs ordinateurs et autres systèmes de sécurité dans leurs installations principales. D'ailleurs, nombre d'entre elles isolent leur serveur de la Matrice, ne le rendant accessible que via une GTLP ou un réseau interne situé dans l'enceinte de ladite installation.

• FastJack

BALLARD

Situé au nord du canal à bateaux du lac Washington, Ballard est un quartier de haute bourgeoisie occupé en majorité par des individus d'origine scandinave. Tout au long de l'année, il présente des festivals suédois et norvégiens, et il entretient des liens étroits avec la ville septentrionale de Poulsbo, en territoire salish-shidhe, d'où de nombreux habitants de Ballard émigrèrent après la ratification du Traité de Denver. Le centre du quartier est Main Street.

Le taux de criminalité y est assez bas. Les Berserkers, un gang local, s'habillent comme des guerriers nordiques et s'occupent plus à défendre leur territoire contre leurs voisins qu'à agresser les habitants. Ils entretiennent des liens avec des contrebandiers qui empruntent une petite route du territoire salish-shidhe entrant à Seattle via Puget Sound.

CAPITOL HILL

Accueillant plusieurs sites et édifices historiques, c'est le plus bohème des quartiers de Downtown. Évidemment, une partie des bâtiments n'est pas tant historique que simplement ancienne, ce qui diminue suffisamment les loyers pour qu'artistes et autres jeunes travailleurs s'y installent aux côtés d'une majorité de la

population Éveillée de Downtown. Capitol Hill est animé d'une pléthore de cafés, restaurants et autres magasins de talismans.

LE QUARTIER ELFE

Nombre des elfes et nains de Seattle s'installèrent sur la rive méridionale de Lake Union, à l'ouest de Seattle Center, et firent de ce quartier bourgeois un "environnement métahumain". La plupart des bâtiments de pierres et de briques sont recouverts de lierre, les façades étant peintes par des artistes elfes ou ciselées par des sculpteurs nains. À l'instar des monuments officiels rendant hommage aux métahumains qui périrent lors de la Nuit de la Rage, les graffitis et l'art urbain pro-métahumains foisonnent.

LE QUARTIER INTERNATIONAL

Situé au sud du centre-ville, le quartier international n'est pas aussi vaste que le quartier oriental d'une ville comme San Francisco, mais il n'en est pas moins dynamique. Il accueille une large population de Japonais, Chinois, Coréens et Asiatiques du Sud-Est, mais également beaucoup de restaurants orientaux. Il s'agit de la place-forte des Yakuza de Seattle depuis leur arrivée et l'oyabun Hanzo Shotozumi le considère comme sa demeure. L'esprit de clan et l'ambiance recluse protègent les intérêts des Yakuza. D'autant que leurs combattants y font régner la paix. Si vous créez des problèmes dans le quartier international, vous en répondrez devant le Yakuza avant que la Lone Star vous mette la main dessus.

• Les Triades se sont récemment imposées dans le quartier international. La population chinoise de l'endroit est assez importante, et les Triades parviennent de plus en plus à se la mettre dans la poche. Shotozumi s'inquiète des incursions des Triades et a ordonné aux siens de les écraser au moindre signe d'activités. Malgré ses directives, elles ne cessent de progresser – à l'instar du Yakuza, elles comptent sur le silence des habitants pour protéger leurs magouilles.

• Feng

QUEEN ANNE HILL, INTERBAY ET MAGNOLIA BLUFF

Queen Anne Hill est divisé en deux parties. Lower Queen Anne Hill, situé près de Seattle Center, est un quartier bourgeois. De son côté, Upper Queen Anne Hill propose des appartements de grand standing et d'autres à l'attention de la crème corporatiste. Nombre de corporations locales y possèdent des complexes résidentiels qu'elles mettent à disposition de leurs employés.

Interbay s'étend au nord-ouest de Queen Anne Hill, près des terrains d'entraînement de Burlington. Des logements bourgeois et populaires sont rassemblés autour des berges. Interbay est mieux connu pour sa communauté d'orks militants et abrite le siège de la branche de Seattle de l'Ork Rights Committee.

Magnolia Bluff n'est qu'à quatre kilomètres du cœur du centre-ville mais les immeubles d'Interbay l'ont coupé du reste du métroplexe, si bien qu'il a préservé une ambiance de banlieue. Le quartier offre à peu de choses près le même visage qu'il y a cent ans – ses rues sont bordées des élégants hôtels particuliers des riches de Seattle. On y trouve aussi des appartements neufs, conçus pour respecter les standards du paysage urbain local. L'hôtel particulier du gouverneur se trouve sur

West Blaine Street, et la vaste propriété de Rowena O'Malley (capa de la famille Finnigan, de la Mafia de Seattle) est également située à Magnolia Bluff.

SEATTLE CENTER

Situé au bord de l'eau, Seattle Center est l'endroit qui vient tout de suite à l'esprit des gens lorsqu'ils songent au métroplex. Les gratte-ciel de mégacorporations, dont le vaste et désormais silencieux complexe d'arcologie de Renraku, dominent les environs. Les rues et les quais de Seattle Center sont en constante effervescence. Bien qu'il ne soit pas aussi dynamique de nuit que de jour, l'endroit ne sommeille jamais vraiment. La circulation est intense dans les rues, et le ciel bourdonne d'hélicoptères et d'engins aériens fonçant entre les immeubles corporatistes comme autant de libellules géantes.

Les étrangers connaissent plus particulièrement la série d'édifices datant de l'exposition universelle du siècle dernier. Le plus célèbre est le Space Needle, symbole de Seattle à travers le monde. Seattle Center accueille nombre d'attractions touristiques comme l'Aquarium, Evergreen Park, le Pike Place Farmer's Market et autres endroits à l'attention des visiteurs.

UNIVERSITY DISTRICT

L'université de Washington domine la zone située au nord du canal du lac Washington et à l'est de l'Intercity 5. University District – ou "U District" – est un centre de commerce et de culture. La plupart des magasins sont regroupés le long d'University Way NE, que tout le monde appelle "Ave". Le University Bookstore et les autres centres de commerce branchés constituent les plus gros magasins. La plupart des logements du quartier sont des appartements bourgeois et populaires destinés aux étudiants de l'université et de la faculté.

L'université de Washington (ou U-Dub comme l'appellent les habitants) est le plus vieux centre d'études supérieures du Nord-Ouest Pacifique. Elle est réputée pour ses programmes de sciences informatiques et produit de brillants cerveaux pour les mégacorporations. Les programmes de recherches financés par les corporations encombrant le campus. Cela dit, les projets les plus sensibles sont généralement menés dans des installations sécurisées situées à des kilomètres du campus.

- On trouve sur l'Ave les meilleures librairies de magie de Downtown, comme University Lore et Blue Moon. On y trouve aussi de nombreux magasins d'électronique, d'informatique et de logiciels (dont des puces de compétences) – et toutes sortes de logiciels de compétences utiles aux shadowrunners, généralement dissimulés derrière les divers logiciels linguistiques et cours universitaires.
- The Wizard of 'Trix

COUNCIL ISLAND

Au milieu du lac Washington se trouve Council Island, autrefois appelée Mercer Island. Le Traité de Denver céda Mercer au Conseil Salish-Shidhe, qui devint ainsi son ambassade à Seattle. Les Américains d'Origine rebaptisèrent l'île et lui redonnèrent un sérieux coup de neuf en abattant l'ensemble des vieux bâtiments pour les remplacer par des édifices d'architecture salish-shidhe. En outre, ils firent naître la flore et la faune de l'île.

On accède à Council Island en empruntant le pont de l'I-90 ou le ferry, depuis Downtown ou Bellevue. Des blockhaus situés aux deux sorties de l'I-90 la protègent de toute intrusion. En outre, les visiteurs doivent se soumettre à d'importants contrôles de sécurité et autres fouilles avant de pouvoir poser un pied sur l'île. Un tristement célèbre incident est à l'origine de toutes ces mesures de sécurité. En 2041, le gang des Leather Devils franchit la zone de sécurité, alors ordinaire, et se livra à un véritable saccage, détruisant de nombreux biens et blessant même plusieurs résidents. Des gangs arrivent encore parfois à se jouer de la sécurité de Council Island et à causer de grands ravages – parfois parce qu'ils détestent les Américains d'Origine ou parce qu'ils aiment la destruction et les défis audacieux. Je connais au moins un gang qui envoie ses recrues forcer la sécurité de Council Island au titre de rite initiatique.

Les trois mille habitants de Council Island sont en majorité des diplomates et familles du Conseil Salish-Shidhe et autres Américains d'Origine. Les autres sont des gardes forestiers et des scientifiques qui s'occupent de la faune de l'île. Les seuls qui ne soient pas des Américains d'Origine sont des interprètes, des attachés diplomatiques et autres individus qui occupent des fonctions indispensables.

- "Alors pourquoi se rendre sur Council Island?" demanderez-vous. Bonne question. À l'instar des autres ambassades étrangères, l'île offre son lot d'espionnage et d'activités de l'ombre. Les Salish-Shidhe engagent parfois des shadowrunners pour s'occuper de leurs intérêts dans le métroplex. En outre, Council Island est une terre souveraine au cœur de Seattle, ce qui signifie qu'elle est hors de la juridiction des autorités du métroplex et de la Lone Star. Les Salish-Shidhe ont signé un traité d'extradition avec Seattle, mais il est possible de trouver asile sur l'île malgré l'accord, en particulier lorsqu'on entretient des liens avec la loge diplomatique. Enfin, les corporations et certaines personnes du métroplex souhaitent savoir ce qui se passe dans la Loge du Grand Conseil et les bureaux de l'ambassadeur... et ils sont prêts à payer très cher ce genre de renseignements.

• Nuyen Nick

- Le Cercle des Loges Médecine de Council Island est l'une des plus belles loges chamanistes de Seattle. On y trouve des totems élevés en l'honneur des esprits, des Salish et d'autres tribus du Conseil. Les chamans étrangers travaillent parfois dans la loge, le tout étant d'obtenir les permis nécessaires de la Loge du Grand Conseil et de graisser quelques pattes pour s'assurer quelque discrétion. En y mettant le prix, vous pouvez aussi récupérer un passe autorisant de franchir la frontière salish-shidhe, ce qui vous permettra de voir quelques marchands de talismans; l'île est une très bonne source de marchandises, encore faut-il se donner la peine d'y jeter un œil.

• Black Eagle

Loge du Grand Conseil

32nd Street et 78th Avenue, Council Island

La Loge du Grand Conseil sert de bureau pour l'ambassadeur salish-shidhe à Seattle et son personnel. L'ambassadeur Jon Moses est en place depuis près de vingt ans. Il soutient une politique de coopération et d'amitié

avec Seattle. Toutefois, tous ses conseillers et assistants ne sont pas d'accord avec cette position ; parmi eux, certains ont clairement énoncé qu'ils souhaitaient voir Moses être plus ferme quant aux intérêts salish-shidhe. Ils sont soutenus par un mouvement grandissant des NAO qui exige une application plus stricte des lois de contrôle de la pollution et autres mesures censées empêcher les problèmes de Seattle de se déverser en territoire salish-shidhe. Jusqu'à présent, Moses a réussi à tenir les extrémistes en échec.

❶ Mais pour combien de temps ? Nombre d'habitants des NAO pensent que Moses devrait se retirer en faveur de quelqu'un de plus jeune, comme sa plus proche collaboratrice, Laura Drywell, voire un avocat qui saurait prendre les devants. L'affectation au poste d'ambassadeur est à vie, aussi Moses ne sera-t-il pas remplacé, sauf s'il démissionne... de gré ou de force.

❷ Smiley

❸ Depuis des années, les factions Makah et Crow de Council Island font entrer en douce dans l'île des armes légères, en apparence pour se protéger des gangs et autres incidents. La Lone Star a mis la main sur au moins un chargement de flingues particulièrement lourds qui transitaient par Bellevue, aussi le gouvernement du métroplex est-il au courant du trafic. Néanmoins, personne n'en a jusqu'à présent fait une histoire. Ce que j'aimerais savoir c'est s'ils comptent entreprendre une prise de pouvoir (ce qui ressemblerait bien aux Crow) ou s'il s'agit d'une forme de diplomatie propre aux NAO.

❹ Ridge Runner

LES BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS

Le métroplex de Seattle est gouverné depuis le centre-ville, et les bâtiments administratifs constituent des cibles de choix pour les individus qui sont en désaccord avec les autorités locales sur n'importe quel sujet, des relations raciales à la politique internationale. Ces bureaux du centre-ville sont les témoins du plus grand nombre de réunions entre des ambassadeurs internationaux et des représentants du gouvernement fédéral des UCAS.

Metroplex Hall

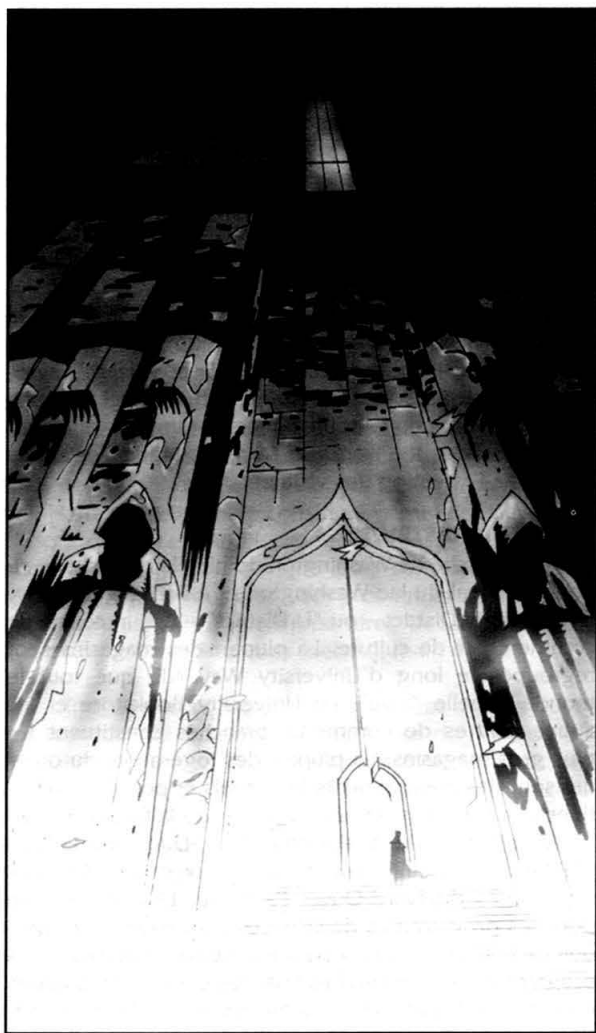
4th Avenue et Seneca Street

Le Charles Royer Building, immeuble de vingt-neuf étages, abrite les bureaux du gouverneur et du maire de Downtown Seattle, en plus de ceux du gouvernement du métroplex. Deux statues de bronze encadrent l'entrée de l'édifice : une de chef Seath, l'autre de Charles C. Lindstrom, le fondateur du métroplex. Le Congrès du métroplex se réunit dans le Hall pour prendre toutes les décisions importantes. Comme on pouvait s'y attendre, la surveillance y est particulièrement étroite.

❶ Le système d'Archives du Métroplex s'avère bien utile lorsque l'on souhaite accéder aux archives publiques d'un département comme Voitures Automobiles. Si vous tentez de retrouver quelqu'un qui dispose d'un SIN, c'est le meilleur endroit où commencer vos recherches. Certaines archives sont ouvertes aux individus ayant un SIN valide (vrai ou faux). Le serveur présente un haut niveau de sécurité mais qui n'est en aucun cas mortel – de nombreuses contre-mesures sondes qui amèneront une

escouade de la Lone Star frapper à votre porte si vous n'y prenez pas garde, mais rien qui vous fera du mal ou qui endommagera votre deck.

❷ The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"



Metroplex Supreme Court

Spring Street et 5th Avenue

L'immeuble de la Supreme Court vaut le coup d'œil. En effet, ses murs sont en marbre noir et deux statues de juges en robe, hautes de six mètres, en flanquent l'entrée. La tête des statues est baissée – mais nul ne sait si c'est de piété ou de honte. La Metroplex Supreme Court a les pouvoirs d'une Cour suprême d'État, mais vu le statut légal sans précédent de Seattle, elle a beaucoup plus de travail.

Seattle Federal Building

Seneca Street et 1st Avenue

Cet immeuble de soixante et onze étages est le siège du gouvernement fédéral des UCAS à Seattle. Le Federal Bureau of Investigation (FBI) y a ses bureaux, tout comme la National Security Agency (NSA). Ce gratte-ciel abrite également les bureaux d'agences fédérales comme l'IRS, une librairie fédérale et une base de données ouverte au public. Les questions de juridictions

fédérale et locale entretiennent les tensions entre les deux organismes. À la plus grande consternation de la Lone Star, le FBI s'intéresse de plus en plus au crime organisé dans le métroplexe. Le directeur du FBI à Seattle, Marian Tudor, estime que de telles opérations entrent dans la juridiction du Bureau et ne supportera pas "qu'une poignée d'amateurs bousille tout" (selon ses propres termes).

- Et pendant que le FBI et la Lone Star se chamaillent pour déterminer qui doit mener les enquêtes et procéder aux arrestations, les syndicats du crime vaquent à leurs occupations. Idiots.

- X-Star

- La CIA occupe également quelques bureaux dans le Federal Building. Même si cette agence n'est techniquement censée intervenir qu'en territoire étranger (eh ouais), Seattle l'inquiète manifestement assez pour que les UCAS gardent un œil ouvert sur le métroplexe. En outre, Seattle constitue une grosse base d'opérations pour les espions des UCAS qui travaillent en Californie, à Tir Tairngire et dans les NAO. Enfin, la CIA est censée disposer de plusieurs planques dispersées dans le métroplexe.

- Spook

LES PASSAGES OBLIGÉS

Certains des endroits les plus importants à voir et où être vu se trouvent dans le district de Downtown. En plus des restaurants chic et des night-clubs branchés fréquentés par les cols blancs des corporations qui souhaitent organiser des réunions ou prendre du bon temps, Downtown dispose de quatre établissements intéressants, chacun attirant une faune de l'ombre particulière. Si vous souhaitez faire des affaires en ville, faites votre première halte dans l'un de ces endroits.

Club Penumbra

5th Avenue et Yester Way

Le Club Penumbra est la boîte de l'ombre de Seattle, l'une des plus vieilles et respectées du métroplexe. La piste de danse lunaire et les noirs murs stellaires n'ont pas changé depuis vingt ans. Par contre, l'installation tridéo et les effets lasers sont toujours à la pointe de la technologie. Les isoloirs que propose le club sont célèbres pour les meetings entre Johnson et shadowrunners qu'ils abritent : Penumbra accueille presque chaque nuit une foule hétéroclite composée d'Asiatiques, d'Anglos et d'Américains d'Origine. La programmation musicale est presque toujours préenregistrée, diffusée parallèlement au show lumière d'un DJ techno, mais elle propose aussi des titres dance populaires et du hard rock. Le son est toujours suffisamment fort pour protéger n'importe quelle conversation.

- Récemment, l'atmosphère du Penumbra a changé, mais pas à cause de la direction du club. La boîte se trouve à quelques pas de l'arcologie Renraku, et les employés de la corpo la fréquentait donc souvent. Aujourd'hui, elle est sujette aux coups d'œil réguliers de la garde du métroplexe et des services de sécurité de Renraku. Le nombre d'affaires menées au Penumbra en donc en forte diminution car les clients sont devenus nerveux. Par contre, le club est devenu un véritable moulin à cancons quant à ce qui se passe au sein de l'arcologie.

Si vous souhaitez connaître les dernières nouvelles, adressez-vous aux clients du Penumbra.

- Lady Tsung

Dante's Inferno

5th Avenue et Madison Street

Si le Club Penumbra est peut-être l'endroit préféré des shadowrunners à Downtown, le Dante's Inferno est clairement le night-club le plus fréquenté de tout le métroplexe. Ce club démesuré est un témoignage de l'imagination (certains diront de la folie) de son propriétaire, Dante Passini, qui a des boîtes semblables à Londres et à Hong Kong. Neuf gigantesques pistes de danse en verre vibrent au rythme des lumières et de la musique tandis que quatre rampes en spirale descendent jusqu'au niveau inférieur connu sous le nom d'Enfer. L'Inferno est fréquenté par le beau monde de Seattle ; les clients s'adaptent à une hiérarchie complexe et chacun trouve sa place à un niveau donné en se fondant à la "bonne" foule.

- Si on y met le prix, l'Enfer ouvre ses salons privés où l'intimité est garantie grâce à des générateurs sonores et autres protections magiques. Dante exige parfois jusqu'à 1 000 nuyens pour passer une nuit en Enfer. Grâce aux liens qu'il entretient avec le Yakuza, le club propose parfois d'autres "divertissements", à la demande des clients, qui ne sont pas compris dans le prix. Les Johnson en quête de complète intimité profitent souvent de l'Enfer.

Hum... Je crève d'envie de faire un jeu de mots sarcastique quant au prix exigé pour entrer en Enfer, mais la foi a tellement perdu de terrain que je ne pense pas que quiconque le comprendra.

- Connie Connoisseur

- Les trafiquants du métroplexe mènent un bon nombre de leurs affaires à l'Inferno. Les puces illégales changent discrètement de mains, tout comme les mots de passe menant aux antres du vice, de la prostitution et d'autres activités du même acabit. Le club les tolère tant que les clients s'amusent et que les "hommes d'affaires" font attention à leurs manières. La Mafia et les Yakuza savent qu'il ne faut pas créer d'ennuis chez Dante. Le menu fretin qui s'y ai essayé l'a amèrement regretté.

- Night Dancer

Eye of the Needle

410 West Thomas Street

Dominant les 185 mètres du Space Needle se trouve le restaurant Eye of the Needle, lieu très fermé de Seattle. Les Johnson et shadowrunners s'y rencontrent lorsqu'ils souhaitent faire impression, d'autant qu'il n'y a pas meilleur endroit pour y parvenir. Situé juste en dessous de la plate-forme d'observation du Needle, le restaurant tourne pour offrir un spectaculaire panorama du métroplexe à ses clients. La nourriture y est excellente, la discrétion de la sécurité et du personnel sans faille. L'Eye of the Needle propose des salles à manger privées à ses clients soucieux de sécurité. Ces salles sont pourvues d'installations et de protections magiques les mettant à l'abri de toute forme d'espionnage.

- Être invité à un meeting à l'Eye tend à démontrer que vous êtes bien placé dans les ombres de Seattle. Si jamais l'occasion se présente, assurez-vous d'y faire



bonne impression, sans quoi plus jamais vous n'y serez invité.

• Zapper Weisman

• Gynt, le propriétaire, est un nain pimpant à la barbe bien taillée et au bon goût (en matière d'habillement, de mets, de vin et de tout le tralala). Il semble connaître toutes les personnalités du métroplexe et fraye avec la crème de Seattle. On dit qu'il comptait parmi les bons amis du don mafieux James O'Malley, ce qui a rendu le Needle un peu moins populaire auprès du Yakuza. Tout cela a peut-être changé.

• Dan the Man

Matchstick's

4th Avenue North et Denny Way

Loin des show lumière du Penumbra et des tout derniers tubes de l'Inferno, on trouve l'ambiance enfumée du Matchstick's, bar et night-club privé situé près du Space Needle de Seattle Center. Le Matchstick's s'inspire des clubs de jazz des années 1920 et 30. Des groupes de jazz jouent une bonne partie de la nuit sur la scène, et des salons privés permettent d'y mener toutes sortes de conversations. Carl Steward, le directeur, ouvre les arrières-salles aux membres du club contre un petit droit d'entrée. Le Matchstick's est apprécié des shadowrunners calmes et discrets.

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Downtown abrite de nombreux lieux dignes d'intéresser Johnson et shadowrunners ; en voici une liste non exhaustive.

Federated Boeing Shipyards

SW Florida Street et 26th Avenue SW

Ces chantiers de construction navale tentaculaires, où sont construits les hydroplanes et hovercrafts militaires et civils de la compagnie, s'élèvent à Harbor Island et dans les canaux situés au sud de Seattle Center. L'usine et les bureaux sont rassemblés dans l'immeuble de dix-neuf étages qui se dresse au bord du canal ouest. Fed-Boeing fournit des hovercrafts au Conseil Salish-Shidhe, mais aussi à plusieurs entreprises de ferries et autres corporations, dont la Lone Star, Ares, Aqua Arcana et Ingersoll & Berkley.

Lone Star Security Building

2nd Avenue et Union Street

Cet immeuble bleu foncé en forme de pyramide accueille les bureaux de la Lone Star à Seattle. La visite de l'immeuble et du musée d'application de la loi a lieu toutes les heures. Ce que cette visite guidée ne montre pas : les vingt niveaux souterrains du complexe, qui fourmillent de voitures de patrouille, de véhicules d'assaut urbains, d'hélicoptères et où se trouve un arsenal. La Lone Star est prête à affronter un véritable siège si besoin est. Pourtant, elle ne fait usage d'armes lourdes que lorsqu'elle n'a pas d'autre choix. Mais donnez-lui une bonne raison et elle débarquera avec tout le matériel nécessaire.

Omnidome

Dock 64

Situé dans un entrepôt retapé proche du Seattle Aquarium, l'Omnidome est le plus grand théâtre en tri-vidéo du

métroplexe. Il diffuse des films à succès qui exploitent le spectaculaire écran panoramique en 3D. L'Omnidome est plus qu'un simple lieu de loisir – il appartient à Renraku et se trouve non loin de l'arcologie, ce qui en fait un relais pour les agents de la corpo et autres individus souhaitant pénétrer les systèmes de sécurité de l'arcologie. Des employés de Renraku ont fait des bureaux de l'Omnidome le "centre de commandement" de leurs opérations.

La Renraku Arcology

1 Renraku Avenue

L'énorme arcologie de Renraku, autrefois joyau d'architecture et de tourisme de Seattle, est devenu la plus grosse énigme du métroplexe. Cette gigantesque pyramide s'élève à près de mille mètres dans les cieux, dominant les flots, et fait plus de dix blocs de côté. Ses murs sombres sont parsemés de fenêtres vert argent. L'édifice arbore le logo et le nom de Renraku grâce à d'éclatants néons rouges et bleus. L'arcologie est une forteresse autonome, une ville dans la ville.

Actuellement, l'arcologie est totalement scellée. Des portes blindées en protègent les accès. Les systèmes de sécurité automatisés balayent chaque flanc de la pyramide et empêchent quiconque d'approcher. Le complexe n'est plus connecté à la Matrice, et nul n'en reçoit plus de transmissions ou d'émissions. Des protections magiques entourent l'endroit, écartant tout danger venant de l'astral. Nul ne sait pourquoi l'arcologie est scellée ou ce qui a bien pu arriver aux 100 000 personnes qui y sont piégées. Même Renraku ne semble pas savoir ce qui s'y passe. Les rumeurs vont bon train, rejetant la faute sur tout ce qui va des expériences secrètes de la corporation au nid d'esprits punaises en passant par les petits extra-terrestres verts venus du cœur de la Terre.

• Depuis son scellement, les systèmes en ligne de l'arcologie sont désespérément silencieux sur la Matrice de Seattle. Les numéros d'accès habituels aux lignes de l'arcologie ne fonctionnent plus. Mais il se passe tout de même quelque chose dans les systèmes de Renraku ; j'ai été témoin de connexions de quelques secondes entre l'arcologie et la Matrice, juste assez longtemps pour que quelqu'un procède à de gros téléchargements. La connexion semble être apériodique et disparaît si vite qu'elle ne laisse pas le temps de comprendre quoi que ce soit.

• Porky

"C-C-C-C-C-C-C-C'est tout pour aujourd'hui"

• Nous avons un site spécial Renraku Arcology consacré à ce qui s'est passé. Si vous voulez les dernières infos en date, consultez les fichiers Renraku : Fermeture.

• Captain Chaos

Transmis le 31 août 2060, à 12:00:21

Aidés des conseillers et du personnel de Renraku, les forces militaires des UCAS ont isolé l'arcologie du reste de la ville. Malgré les protestations de la corporation, le gouverneur Lindstrom refuse d'autoriser Renraku à mener une opération militaire à grande échelle dans le centre-ville de Seattle, arguant du fait que si l'arcologie appartient sans conteste à la corporation, tel n'est pas le cas des rues et immeubles des environs. Pour l'instant, Renraku s'en tient à la décision du gouverneur.

• Du moins en public. Dans le plus grand secret, Renraku s'investit énormément pour enquêter sur le scellement via Renraku Security, qui est dirigée par Kansayaku Masaru Shirokawa, "dépanneur et nettoyeur" dépêché par le conseil d'administration de la corpo. Comme Renraku rencontre des difficultés pour rassembler tout le personnel dont elle a besoin à Seattle, Shirokawa engage des shadowrunners locaux pour gérer une partie de ce dont il ne peut se charger.

• Renraku Fox

L'aéroport international de Seattle-Tacoma Perimeter Road

Trente-neuf lignes de transport de passagers et de marchandises profitent de l'aéroport de Seattle-Tacoma, ce qui explique qu'il grouille en permanence d'activités. Comme la voie des airs constitue le meilleur moyen d'arriver à Seattle, le Sea-Tac a dû doubler ses vols en vingt ans.

Le terminal principal est conçu sur deux niveaux et dispose d'importants systèmes de sécurité, comme des scanners magnétiques et à rayons X destinés à repérer le cyberware et les armes dissimulés. Des chiens renifleurs sont chargés de détecter les explosifs, la drogue et autres produits de contrebande. La Lone Star quant à elle se charge des patrouilles de surveillance. Il y a dix ans de cela, l'Union des Corporations a passé des accords avec l'aéroport pour que chacun de ses membres puisse bénéficier de mesures supplémentaires lorsque cela s'avère nécessaire. À tout moment, vous pourrez y voir des Gardes Jaguar d'Aztechnology, des Samouraïs Rouges de Renraku et des forces de sécurité de Mitsuhama patrouillant dans les terminaux et sur les pistes.

• Le Sea-Tac présente un serveur aussi parano que le service de sécurité des personnes. Le dessein du système est surtout de ne laisser personne y entrer, et il est inoffensif dès lors qu'on y parvient. Vous y affronterez nombre de mots de passe, de contre-mesures sondes, etc. Si vous le pénétrez sans déclencher quelque alarme, vous pourrez vous amuser avec le système de réservations, les heures d'arrivées et de départs, et la liste des passagers. Par contre, un faux mouvement, et vous aurez droit à une visite de la Lone Star.

• The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

• Ces dernières années, le Sea-Tac était devenu la cible privilégiée d'actions terroristes. La sécurité accrue a mis un terme à ce type d'incidents, mais le personnel de l'aéroport ne s'est pas pour autant relâché. Ne plaisantez au sujet de terrorisme avec ces types. Le simple fait de prononcer le mot "bombe" dans l'enceinte de l'aéroport risque de vous valoir un interrogatoire en règle de trois heures et une fouille au corps complète. Pas super drôle.

• Jaxon

• Moi je trouve ça marrant.
• Pervo

• Ouais, pourquoi pas.
• DVixen

LES GANGS DE DOWNTOWN

• Cap m'a demandé de vous tuyauter sur les gangs du métroplex. Gardez bien à l'esprit que tout cela n'est

que la surface émergée de l'iceberg et que cela ne traite que des plus gros et dynamiques gangs. J'estime qu'il y en a au moins trois cents dans le métroplex, et la liste change toutes les semaines au fil des exterminations et naissances.

• Social Adept

"Le monde est une scène"

Les Halloweeners



Les Halloweeners forment, et de loin, le plus gros gang (mais aussi le plus psychotique) de Downtown. Au départ, il ne rassemblait que des petites frappes qui détroussaient les riches du quartier. Et puis, ils s'en sont pris à un cadre important de Renraku – grave erreur. Renraku Security décida de leur donner une leçon et envoya une unité pour les suivre jusqu'à leur planque. La fusillade qui suivit fut à l'origine de l'incendie de

la planque et de la mort de la plupart des membres originels. Seuls Slash-and-Burn, l'actuel chef du gang, et deux autres survécurent. Après tout cela, Slash décida de faire payer toutes les corporations pour le crime de Renraku et ouvrit les portes du gang à tous ceux qui souhaitaient s'en prendre aux corpos. Du coup, les Halloweeners revendiquent la plus grande diversité raciale de tous les gangs du coin.

Leurs couleurs sont l'orange et le noir. Ils s'habillent généralement en noir et s'enroulent un bandana orange autour du bras, de la jambe ou du cou. Leur symbole est un feu follet sur fond embrasé, ce qui colle parfaitement avec la pyromanie de Slash. Lorsqu'ils commettent leurs crimes, les membres du gang portent un masque criard de Halloween. Celui de Slash lui permet de dissimuler les terribles brûlures qui marquent son visage et son cou.

• Les Halloweeners sont de véritables psycho – ils font tellement peur que personne ne leur cherche des noises. Ils contrôlent la majeure partie des docks de Seattle situés au sud de l'arcologie de Renraku. Les rumeurs affirment qu'ils auraient découvert le moyen de pénétrer dans l'immeuble de l'arcologie. Slash-and-Burn est intéressé par tous les sales coups qu'il peut faire à Renraku. Vu comme il se comporte, on pourrait croire que tout ce qui arrive en ce moment à Renraku est un châtime divin pour tout ce qu'a subi le gang.

• Findler-Man

Les First Nations

Les First Nations revendiquent tout le territoire des docks situé au nord de l'arcologie, ainsi qu'une partie du front de mer d'Everett. Leur gang est entièrement constitué d'Américains d'Origine, menés par un elfe Salish répondant au nom de Blood-of-the-Buffalo. Leur symbole est un corbeau volant au-dessus d'un





coyote hurlant. Les First Nations sont très fiers des Nations des Américains d'Origine et de leur héritage tribal, mais ils tirent leurs fonds des Yakuza, qui leur fournissent nuyens et armes depuis des années. Les First Nations servent de piétaille pour Shotozumi et combattent les Anneaux de Choson à Everett.

Les Troll Killers

Ce gang, exclusivement composé d'humains, opère dans les environs du lac Washington, près de Wolf Bay. En gros, les Trolls Killers sont des punks qui veulent casser du

métahumain. Ils détestent tout particulièrement les trolls et les orks, et collectionnent cornes comme défenses en guise de trophées. Ils se battent presque tout le temps contre des gangs métahumains et se font parfois engager par les contrebandiers qui opèrent via le lac.

Les Bloody Screammers

Les plus grands rivaux des Trolls Killers sont les Bloody Screammers, un gang d'orks de Ravenna, près de Green Lake. À l'instar de nombreux gangs métahumains, les Screammers se lancèrent suite à la Nuit de la Rage, lorsque les orks des environs se regroupèrent et jurèrent de fuir la société humaine. Les Screammers entretiennent des liens avec l'Underground Ork et s'impliquent ainsi dans le commerce de la contrebande. Ils haïssent tous les humains mais concentrent leur courroux sur les Trolls Killers.

Les Disassemblers

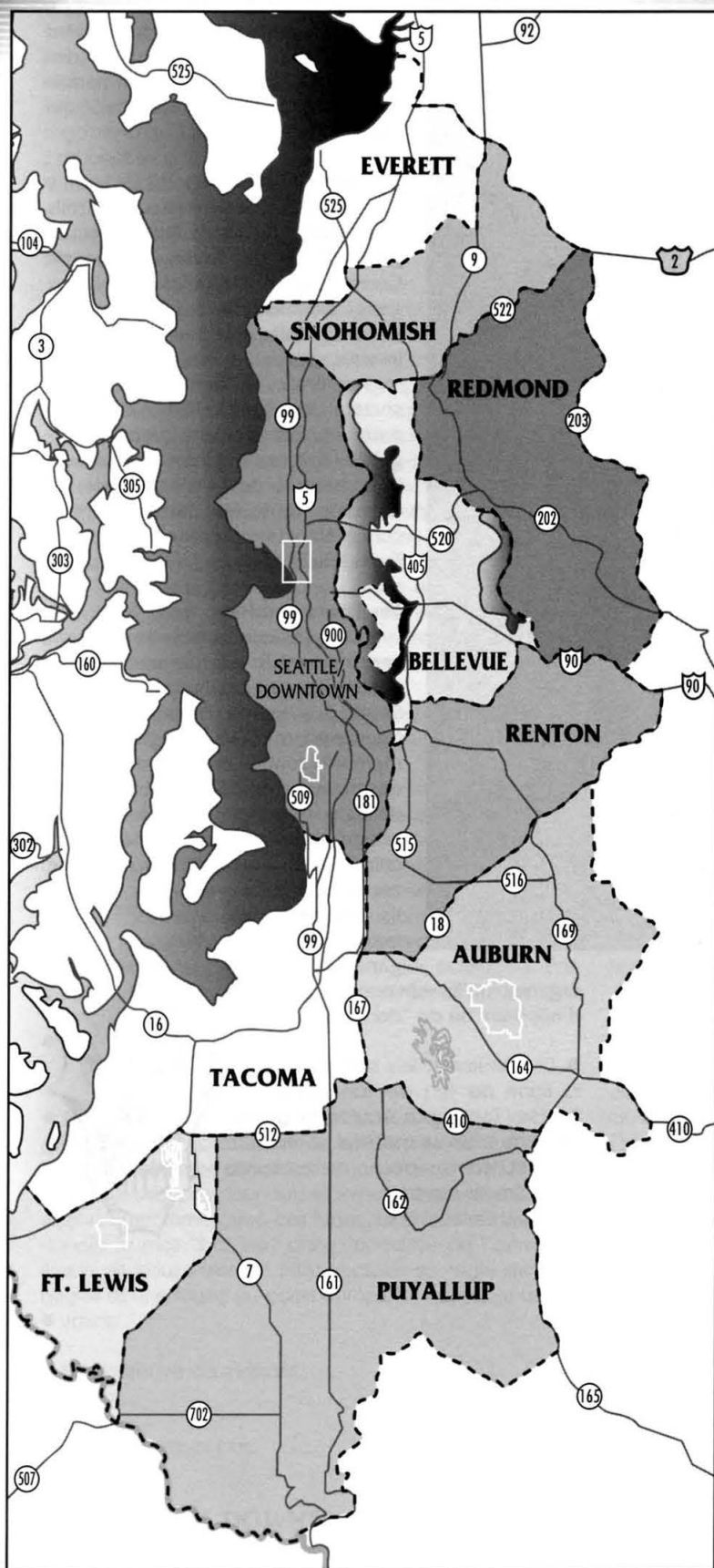
Les Disassemblers constituent certainement le gang le plus dégoûtant de Downtown. Ils opèrent depuis South Seattle, où ils contrôlent un fructueux marché d'organes. Les membres sont en majorité des orks et des trolls, accompagnés d'humains et de nains. Ils peignent ou tatouent leur visage pour qu'il ressemble à un crâne blanc. D'ailleurs, leur emblème est un crâne blanc.

Ils gèrent des magasins d'organes illicites, organes qu'ils obtiennent auprès d'hôpitaux ou de "donneurs".

- Les Disassemblers sont devenus la ligne de feu de Tanamous à Seattle. Tanamous équipe le gang avec du meilleur matériel et renforce ses contacts pour qu'il puisse revendre les organes.

- Doc-U-Dub





Downtown est peut-être le lieu de réunions et de retrouvailles, mais le métroplex n'est pas composé que de bureaux et de boîtes de nuit. Seattle est gigantesque, et les faubourgs périphériques offrent leurs propres attractions aux shadowrunners et employeurs potentiels. En ce qui les concerne, mes sources sont constituées d'habitues du Shadowland que je connais personnellement. Elles ont fait du bon boulot puisqu'elles vont droit au but – à savoir les renseignements intéressants et utiles. Un conseil : lisez entre les lignes pour découvrir ce qu'elles ne disent pas ; souvent, c'est le meilleur travail d'investigation auquel on puisse se livrer.

• Captain Chaos

Transmis le 14 septembre 2060, à 12:56:11

BELLEVUE

par Bellevue Lone Ranger

Situé de l'autre côté du lac Washington par rapport à Downtown, Bellevue offre une version à échelle réduite du tourbillon d'activités qu'est Seattle Center, dont certaines des plus petites corporations du métroplex et des quartiers classes de cols blancs peuplés de jeunes gens prometteurs et déjà riches. À l'instar de Downtown, Bellevue est un exemple de tout ce qu'est et peut être Seattle. Ainsi, il n'est guère surprenant de constater que propreté et sécurité sont les priorités du gouvernement et de l'Union des Corporations à Bellevue – ce qui n'est pas une tâche aisée vu la proximité des Barrens de Redmond.

À Bellevue, la Lone Star prend ses activités très au sérieux et patrouille constamment dans les rues et les environs de ce district. La présence corporatiste importante et le nombre élevé d'associations urbaines dynamiques expliquent le nombre presque équivalent de personnel de surveillance supplémentaire – fait qui irrite particulièrement les pontes de la LS. Les activités de Knight Errant sont en plein essor à Bellevue – comme on pouvait s'y attendre vu la présence des installations d'Ares dans le voisinage – qui se délecte de toutes les occasions visant à railler la Lone Star en exploitant son droit de rendre la justice en territoire de la LS. Le seul recours de la Lone Star est de se tenir en permanence au courant des événements qui se déroulent à Bellevue et de se charger de tous les cas qui tombent sous le coup de sa juridiction. Cette rivalité farouche entre les deux agences de maintien de l'ordre est une très

bonne nouvelle pour les habitants mais un véritable fiasco pour les runners qui cherchent à faire des affaires dans cette ancienne banlieue. Vous voulez un conseil ? Soyez malin. Ce mélange unique de vie de luxe et de riches corpos constitue le rêve de tout runner, mais il vous faut y travailler sans semer la panique au sein de la population. Les gens qui y vivent apprécient les réductions d'impôts dues à la présence d'industries, mais ils n'ont pas le bégain pour les "éléments" que ces mêmes industries ont tendance à attirer (eh ouais, ils ne nous aiment pas !).

LES PASSAGES OBLIGÉS

Il y a énormément de bars et restaurants chics à Bellevue, mais vous n'y serez sans doute pas invité pour y conduire quelque affaire sérieuse si vous n'avez pas la tenue correcte exigée pour franchir la porte d'entrée – ces établissements ne prévoient pas de vestes et cravates pour trolls dans leur vestiaire. Bellevue est un bel endroit à visiter si vous souhaitez passer une nuit tranquille, et un bel endroit pour mener des affaires si vous avez l'air d'un type qui désire passer une nuit tranquille.

Il ne s'agit pas vraiment d'un vieil adage, mais la plupart des Johnson de Bellevue ne traitent pas d'affaires chez eux. Les Johnson qui ont besoin d'hommes pour le compte de corpos locales organiseront peut-être leurs rendez-vous ici, mais la plupart des Johnson de Bellevue préfèrent régler ce genre de choses dans les Barrens de Redmond. Ils voient les Barrens comme une sorte de terrain neutre très pratique pour rencontrer les shadowrunners sans violer le territoire de quelque organisation criminelle.

Le casino Gates

830 SE Shoreland Drive

Le casino Gates est la meilleure maison de jeu des environs pour convenir d'affaires. Ce somptueux et gigantesque casino fut construit par Charles Gates, le père du P.-D.G. de Microdeck, Brian Gates III. Excentrique quelque peu... excentrique, Charles adorait dépenser la fortune considérable de sa famille. Il se donna donc à fond pour bâtir le casino, dans les années 2030, ouvrant ainsi l'un des plus impressionnants palais du vice du nord-ouest de l'Amérique, surpassant même certains des plus curieux endroits de Vegas.

Le casino propose tous les jeux de chance habituels (black-jack, roulette, poker, etc.), mais également des jeux et autres divertissements de réalité virtuelle ultra sophistiqués. On dit aussi du Gates qu'il propose son lot d'amusements pas très propres. Il entretient assurément des liens avec la mafieuse famille Finnigan de Seattle, qui mène des opérations de blanchiment d'argent via le casino, sans compter les jeux de chance clandestins et les "escortes professionnelles" pour les gros parieurs.

BELLEVUE EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 9206

Superficie : 242 kilomètres carrés

Population : 209 000 (humains 63%, elfes 13%, nains 2%, orks 19%, trolls 2%, autres 1%)

Hôpitaux et cliniques : 11

Corpos principales : Ares Macrotechnology, Gaeatronics, Global Technologies, Microdeck Industries, Mitsuham Computer Technologies, Renraku Computer Systems

Gangs principaux : 405 Hellhounds, Lake Acids, Leather Devils, Nova Rich

Indices de sécurité de la Lone Star

AAA : Beaux Arts, Hunt Point, Rosemont Beach

AA : Inglewood, Juanita, Medina, Regency Park, Yarrow Point

A : Bellevue (certaines parties), Cyde Hill, Kirkland, Newport (certaines parties)

B : Bellevue (certaines parties), Bothell, Newport (certaines parties)

C : Coalfield, East Gate, May Creek, Newcastle, Redmond

Le Gates n'est plus totalement le domaine de la famille Finnigan. Don Bigio y a fait entrer des individus de la famille Ciarniello pour aider à gérer les livres de comptes et superviser une partie des opérations de blanchiment de fonds, soi-disant parce que "Numbers" Ciarniello dirige le meilleur cabinet de comptabilité mafieux du plex, mais surtout parce que Bigio souhaite affaiblir les Finnigan et dona O'Malley. Cette stratégie risque de lui coûter cher car cela va donner à O'Malley une chance de coopter une partie de la famille Ciarniello, voire de monter une alliance avec le

vieux Vince Ciarniello (ou son héritier).

• SPD

• Nul ne sait vraiment ce qui est arrivé à Charles Gates. Il disparut peu après la construction du casino. Certains pensent que la Mafia s'en débarrassa parce qu'il se mettait en travers de son chemin ; d'autres disent qu'il était frappé d'une maladie rare et incurable, ou plus simplement qu'il en avait assez de la jungle corporatiste et qu'il décida de filer discrètement. Certains prétendent même qu'il serait toujours l'éminence grise de Microdeck.

• Mole-Man

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Bellevue est un bel endroit à visiter mais en ce qui concerne les shadowrunners, son principal intérêt réside dans le nombre de corpos du district. Bellevue est parsemé de zones d'activités, de petits immeubles corporatistes et de grands complexes gérés par les principales corporations de l'endroit. Les zones de technologie dissimulent souvent des projets de recherches corporatistes secrets derrière leurs belles façades de briques et de lierre. Même si les installations des corporations sont aussi belles que le reste du district, elles ne relèvent pas moins de l'exterritorialité et sont aussi dangereuses que n'importe quel complexe protégé par des fils barbelés et une zone mortelle au cœur des Barrens.

• La plus grande partie de l'industrie de Bellevue est centrée autour de l'informatique et de la technologie de la Matrice, ce qui met à notre disposition des systèmes d'intérêt dans des complexes locaux. Même si nombre d'entre ces corporations manipulent des outils très sensibles, elles restent tout de même plus petites et moins puissantes (et donc légèrement plus pénétrables) que les grosses tours d'acier que l'on trouve dans le centre-ville.

• The Dead Deckers Society

"In Kibo We Trust"

Cavilard Research Center

1302 118th Avenue SE

Zone de technologie appartenant à Mitsuham, Cavilard effectue des recherches dans le domaine des interfaces cybernétiques d'avant-garde, dont les interfaces

cérébrales SISA. La partie boisée et la pelouse soigneusement tondue dissimulent un arsenal de défenses meurtrières, que Mitsuhamas a gonflées à plusieurs reprises au fil des ans et des effractions. Le site dispose d'une petite zone d'atterrissage pour hélicoptère destinée à l'arrivée de personnel et de cargaisons, mais également d'une route d'accès et d'un quai de chargement pour les livraisons par voie terrestre. Tous deux présentent des contrôles de sécurité, et les visiteurs doivent posséder un passe d'identité valide délivré par la corpo pour entrer dans le complexe.

- Ces passes d'identité renferment une puce qui transmet en permanence la position géographique et l'état civil du porteur. Ils sont calés sur certains secteurs et déclenchent une alarme si le porteur pénètre dans une zone pour laquelle il ne possède pas d'accréditation. En outre, les systèmes de surveillance font un bruit assourdissant s'ils détectent quelqu'un totalement dépourvu de badge dans le complexe. Il est possible de se brancher au système depuis l'extérieur, puis de le contourner ou de le subvertir, mais j'imagine que cela n'est pas chose facile.

- Digital Kid

- Les données les plus sensibles de Cavilard sont déconnectées, dans une sorte de "chambre froide" informatique située dans le sous-sol. La chambre peut être reliée au terminal du centre si nécessaire, mais seulement depuis un endroit sûr de l'installation et avec les bons codes d'accréditation.

- Firebird

- Ces derniers mois, le souci de sécurité a atteint des sommets de paranoïa chez Cavilard. J'ai entendu dire que les labos travaillent d'arrache-pied sur une invention révolutionnaire dans le domaine des systèmes cybernétiques. MCT souhaite tirer parti des problèmes de Renraku et de la disparition de Fuchi pour mettre son nouveau produit sur le marché avant que ses concurrents reprennent leurs esprits. Aucune information pour le moment sur la nature précise de cette réalisation.

- TygerTyger

LES GANGS DE BELLEVUE

- Les bandes de Bellevue relèvent de deux catégories : de riches gamins frappés d'ennui qui sont à la recherche de quelque moyen destructeur pour passer le temps et de dépenser l'argent de leur parent, et de riches gamins frappés d'ennui qui fourguent aux gangs de bikers du matériel de pointe au titre d'investissement un peu obscur. Les principales bandes de Bellevue sont les gangs de motards. Les autres restent mineures car elles manquent de la volonté requise pour augmenter leur nombre – et parce qu'elles n'ont aucun véritable but. Ce qui n'est pas plus mal pour le reste de la société...

- Social Adept

"Le monde est une scène"

Les 405 Hellhounds

Les 405 Hellhounds traînent sur la Route 405, l'axe nord-ouest du district. Ils sont spécialisés dans le convoyage de biens d'un bout à l'autre de Bellevue – une sorte de service de livraisons violent et imprévisible à

disposition des criminels. Leurs couleurs sont le rouge et l'orange, et ils parent généralement leurs motos de motifs embrasés. Leur symbole est une tête de chien grondant entourée de flammes. L'ensemble de la bande est humaine, ce qui est valable pour la plupart des gangs de Bellevue.



- Le chef des Hellhounds, un type nommé Eddie Tango, possède deux chiens de l'enfer qu'il affirme élever depuis qu'ils étaient chiots. Ils restent dans la planque du gang, quelque part à May Creek, et servent de chiens de garde. Parfois, Eddie les sort pour qu'ils se dépensent dans les rues de South Bellevue. Où qu'il les ait trouvés, ils sont bien dressés et obéissent à tous ses ordres.

- Whisper

Les Lake Acids

Les Lake Acids, un gang de motards, contrôlent la majeure partie de la Route 520 qui longe le lac. Ils combattent d'autres bandes locales mais leur dominance sur la zone reste quasi incontestée. Leurs couleurs sont le bleu et le vert, et ils portent souvent un bandana vert autour de la tête, du cou ou du bras. Le principal rival de ce gang est l'Anneau de Séoulpa du Lac Fantôme. Les Lake Acids interrompent régulièrement les opérations de contrebande de l'Anneau, et ils ont bon nombre d'occasions de le faire puisque les membres de l'Anneau doivent franchir la Route 520 pour arriver jusqu'aux berges du lac.

- Les Yakuza soutiennent les Acids afin de s'emparer du marché de la contrebande de l'autre côté du lac Sammamish. Une preuve quant à cette allégation ? Les motos du gang sont trop rutilantes pour une organisation dotée d'un si petit budget, et leur artillerie n'est certainement pas "tombée du camion" dans ce quartier. La rumeur veut qu'ils stockent la plus grande partie de leur matériel dans un entrepôt situé sur leur territoire.

- Nuyen Nick

- Vrai. L'entrepôt est à l'angle de la 88th et de NE Points Drive. Mais il est fortement gardé par les membres du gang, dont deux chiens cybernétisés. Ces chiens vous sentent à un kilomètre et autant dire qu'un pitbull enragé n'est rien à côté de ces molosses. L'une de ces bestioles m'a démolé le bras. Je pensais l'avoir tué, mais ou j'ai sous-estimé les dommages que je lui ai infligés, ou les Lake Acids ont eu un nouveau chien la semaine suivante.

- Chrome King

Les Leather Devils

Ces bikers contrôlent la majeure partie de l'I-90 qui passe d'est en ouest sur Bellevue. Les Devils font pas mal de choses pour la Mafia dans le quartier. Le croisement de la 90 et de la 405, à Factoria, est le théâtre de combats réguliers entre





les Devils et les Hellhounds. Leurs couleurs sont le rouge et le noir, et ils arborent une tête de diable souriant rouge sur le dos de leurs vestes. Le chef des Leather Devils, qui se fait appeler Damien, affirme être un mage.

• J'ai bien peur de ne pas être d'accord. Damien n'est pas un mage. J'ai observé son aura et elle ne présente rien de spécial. Il a des yeux cybernétiques luisant faits sur mesure et d'autres implants dont il se sert avec toute l'habileté d'un illusionniste pour réaliser des exploits "magiques". Il cultive son image de "sorcier mystérieux et malveillant" pour que les autres le craignent et que le gang lui obéisse.

• Silicon Mage

• Damien n'aurait-il pas pu te masquer son aura ?

• Miss Tick

• C'est possible, mais je n'y crois pas trop. Si tel était le cas, Damien serait particulièrement cybernétisé pour un

mage, mais il en sait plus que moi sur les grands mystères, ce que j'ai du mal à croire (là encore, toute modestie mise à part, il lui serait difficile d'être un mage aussi puissant avec autant de cyberware).

• Silicon Mage

Les Nova Rich

Les Nova Rich constituent certainement le plus important des gangs de casseurs. Ces sympathiques gosses opèrent dans la zone des Beaux Arts et de Burbank, mais ils se rendent souvent au sud de l'I-90 en quête de "crapules" sur lesquelles se défouler. Ils réduisent la majeure partie de leurs activités à de petits vols, des actes de vandalisme et des agressions. Un gros pourcentage des victimes du gang est constitué de métahumains, mais je crois que cela est surtout dû au fait que la classe populaire de Bellevue est composée de métahumains et que la bande n'est pas spécialement raciste. Ils n'apprécient pas les beaux parleurs, métahumains ou non.

TACOMA

par Tacoma Angel

Au XX^e siècle, Tacoma vivait dans l'ombre de Seattle. Il s'agissait d'une banlieue ouvrière dotée d'usines à papier et de fonderies, ce qui était à l'origine de plaisanteries quant à "l'arôme de Tacoma". Son annexion au métroplex de Seattle n'y reçut guère un accueil favorable, mais cela se révéla une bonne chose pour le district. Il y a trente ans environ, les corporations se mirent à acheter des terrains bon marché à Tacoma, offrant ainsi travail et prospérité au quartier. Tacoma possède aujourd'hui ses gratte-ciel et immeubles corporatistes, mais abrite encore l'ensemble de l'industrie lourde de Seattle. Huit grosses usines produisent tout ce qui va des poutres en acier au papier en passant par des cargos et pièces d'avions.

❖ Certaines usines de Tacoma sentent la pression des micro fabriques bon marché qui exploitent des technologies comme la résine laser et la construction microtech pour produire des biens via le "travail à domicile", ce qui entre en contradiction avec l'espace et la main-d'œuvre requis pour les grosses installations. Les grands tentent de compenser avec plus de robotique et d'automatisation, pour accélérer la production et réduire les coûts, mais cela exige une grosse dépense de capitaux. Pour ajouter à leur peine, sachez que les systèmes de plusieurs usines ont été victimes "d'incidents industriels" qui ne sont peut-être pas de simples accidents.

❖ The Chrome Accountant

"Tout n'est que questions de dollars et de bon sens"

Tacoma est aussi l'un des centres de transports principaux de Seattle. Le district est proche de l'aéroport Sea-Tac, et son grand front de mer accueille un trafic maritime en provenance de toute la ceinture pacifique. Il abrite également la Charles Royer Station, la seule gare ferroviaire civile de Seattle, où passe le train à grande vitesse qui relie San Francisco au métroplex.

Plus récemment, Tacoma est devenu un violent champ de bataille entre la Mafia et le Yakuza. Ce dernier contrôle maintenant le crime organisé de Tacoma depuis des années, mais la Mafia débarque en force dans le district. D'ailleurs, Tacoma est le territoire traditionnel de Maurice Bigio, et le nouveau don de Seattle souhaite régler de vieilles querelles contre les yaks de la ville. Des incidents violents, comme des attentats à la bombe, des fusillades et des assassinats de gros bonnets yakuza, surviennent car la Mafia tente de prendre le dessus à Tacoma. Les liens étroits qu'entretiennent le Yakuza et quelques-unes des corpos japonaises de Seattle rendent le travail de la Mafia assez difficile.

❖ C'est l'euphémisme de la semaine. La Mafia et le Yakuza s'embourbent dans une lutte à mort à Tacoma. Shotozumi ne peut faire ni preuve de faiblesse ni reculer dans cette histoire, sans quoi ses propres alliés lui couperont la gorge. Bigio est très rancunier et souhaite faire ses

TACOMA EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 5206

Superficie : 570 kilomètres carrés

Population : 375 000 (humains 71 %, elfes 11 %, nains 1 %, orks 15 %, trolls 1 %, autres 1 %)

Hôpitaux et cliniques : 6

Corpos principales : Federated-Boeing, Pacific Rim Communications, Shiawase

Gangs principaux : The Ragers, The Spikes

Indices de sécurité de la Lone Star

AAA : Rustin, University Place, Zenith

AA : Federal Way, Menola Park, Steilacoom, Dupont

A : Fircrest, Lakewood Center

B : Des Moines, Kent

C : Fife, Milton, Northeast Tacoma, South Tacoma

preuves auprès de la Commission de la Mafia - histoire de prouver qu'elle n'a pas fait d'erreur en le nommant don de Seattle. Aucun des deux camps ne peut se permettre de faire montre de la moindre pitié. Sale affaire. Et il ne vaut mieux pas être entre les deux.

❖ Argent

LES PASSAGES OBLIGÉS

Tacoma n'est pas un haut lieu de la nuit et n'offre que quelques attractions et sorties notables. La plupart des bars et restaurants du district sont très familiaux et populaires. Pas les meilleurs endroits pour mener des affaires.

La nuit, les habitants préfèrent généralement sortir ailleurs, que ce soit à Downtown ou (pour les plus audacieux) à Puyallup.

Le Mur des Larmes

East 11th Street et St Paul Avenue

Situé dans les sous-sols du Bickson Building, près du front de mer, le Mur des Larmes est un monument élevé en hommage aux métahumains qui périrent lors de la Nuit de la Rage. Long de vingt mètres et haut de six, le mur est une sculpture en bas-relief, réalisée par des artistes orks et nains, qui dépeint les événements de cette nuit terrible. Comme il décore l'une des entrées de l'Underground Ork, les orks le considèrent comme leur, le gardant nuit et jour. Dans le hall de l'immeuble se trouve un stand où le public peut acheter un ticket (trois nuyens) pour une visite guidée du mur. Comme les tunnels de l'Underground qui donnent sur cet immeuble sont dans leur état originel, cette entrée n'est pas ouverte au public.

❖ Les individus qui payent un "droit de passage" aux orks de garde peuvent emprunter l'entrée de Bickson. Elle s'ouvre sur un dédale de vieux tunnels d'égouts et d'écoulement des eaux du centre-ville de Tacoma. Ce réseau s'étend ensuite vers Downtown et inclut certains des passages qu'empruntèrent dans leur fuite les métahumains lors de la Nuit de la Rage.

❖ Fenris

❖ Certains des vieux tunnels du front de mer sont encore hantés par les fantômes des métahumains tués cette nuit-là. Ils sont terrifiants - la plupart sont atrocement brûlés et tous méprisent les humains. Si vous en êtes un, vous feriez mieux de ne pas vous aventurer dans ces parties de l'Underground. Même les métas n'y vont pas car certains des fantômes haïssent toutes les créatures vivantes. L'atmosphère de haine et de rage a aussi souillé l'espace astral des environs, ce qui rend difficile d'y détecter quoi que ce soit.

❖ Blackstone

DeClerry's

15th Avenue NE et 38th Street NE

Le DeClerry's est un bar de quartier qui se trouve dans une zone ouvrière de Tacoma. Vous n'y feriez sans doute pas attention si vous ne saviez pas qu'il appartient



à Vince "Bonecrusher" DeClerry, un mafioso qui travaille pour don Maurice Bigio. Vince gère un certain nombre de rackets pour le compte de la famille Bigio, et on trie une partie de l'argent de la Mafia dans le bureau situé au-dessus du bar. Le DeClerry's est fréquenté par des hommes de la Mafia, des porte-flingues et de petits capos, ainsi que par des habitués qui connaissent la musique et s'occupent de leurs affaires.

Fenris Nacht

1807 North 49th Avenue Court NE

Typique de la plupart des bars et night-clubs de Tacoma, le Fenris Nacht est aussi sombre et ténébreux qu'une caverne. Les clients habitués restent par groupes fermés et parlent rarement, en particulier aux étrangers. Discretion et intimité sont ici les maîtres mots, ce qui fait du Fenris un lieu de rencontre populaire pour les arrangeurs locaux et leurs contacts. Assurez-vous d'être invité si vous comptez vous y rendre; le Fenris n'est pas un endroit où l'on recherche du travail.

• Le Fenris est aussi très populaire auprès des divers polymorphes urbains. Ils conservent forme humaine dans le club et gardent un profil bas, mais on les remarque de temps en

temps. La plupart sont des loups, mais d'autres se montrent à l'occasion. Je ne sais pas vraiment pourquoi ils apprécient cet endroit. Peut-être les affaires, peut-être une envie de se mêler aux leurs, ou peut-être le club sert-il de terrain de chasse pour les prédateurs. Je ne sais pas. De toute façon, je ne compte pas m'y rendre pour le découvrir.

• Masque

Gianelli's Restaurant

15th Avenue NE et 42nd Street NE

Le Gianelli's sert la meilleure cuisine italienne de Tacoma, mais n'allez pas là-bas uniquement pour manger. Le restaurant appartient à Tony Gianelli, ancien capo de la Mafia mais aussi mentor et *consiglieri* de don Bigio. Malgré son air de gentil grand-père italien, le vieux Tony reste un dur. Il est veuf, n'a pas de fils et considère Maurice Bigio comme la chair de sa chair.

Bien qu'il s'agisse d'un lieu populaire fréquenté par les mafiosi et que le propriétaire soit le conseiller personnel du don de Seattle, le Gianelli's a une vitrine légale. La Lone Star n'a jamais réussi à faire le rapprochement entre l'argent du restaurant et les revenus de Gianelli ou de la Mafia, et ses livres de comptes sont complètement transparents. Gianelli affirme n'être qu'un vieillard appréciant sa semi-retraite en gérant un petit restaurant, mais n'y croyez pas une seconde.

• J'aimerais appuyer les commentaires d'Angel. Lorsqu'il était un don de la Mafia, Tony Gianelli acquit le surnom de "Tony le Terrible". Il dirigeait sa famille d'une poigne de fer, et les représailles qu'il exerçait à l'encontre de ses ennemis étaient rapides et brutales. À cette époque, Maurice Bigio était l'un des meilleurs hommes de main de Gianelli; il gagna le surnom de "Boucher" en mettant à exécution les ordres de Tony. Gianelli a beau ressembler à un vieillard inoffensif, il n'en reste pas moins l'un des hommes les plus puissants de Seattle. Mettez-vous en travers de son chemin, et toute la Mafia, liée par l'honneur, vous le fera amèrement regretter.

• Ricochet Rita

The Palace of China

Soundview Drive West et Brookside Way

Pour ceux que la vie nocturne branchée intéresse (pour faire des affaires ou trouver des clients/victimes/contacts potentiels), le Palace of China est un club à la page dont l'ambiance est inspirée de la Chine médiévale. Les riches jeunes gens du district, la plupart de bons citoyens corporatistes qui souhaitent passer la nuit dehors, l'apprécient plus particulièrement. Le propriétaire du club, Dustin Kien, est un sorcier qui met sur pied des spectacles d'illusion pour ses clients.

• Kien est un membre de la Triade de l'Octogone qui a prêté allégeance à l'honorable Maître des Encens, Chen Kwan-Ti. Ce dernier rend parfois visite à Kien aux petites heures du matin. Personne ne sait vraiment ce qu'ils fabriquent ensemble, mais je suis sûr que la Mafia et le Yakuza n'en aimeront pas les résultats.

• Silver Ball

• Désolé, Silver B, mais Kien travaille pour les Anneaux de Séoulpa au titre de mage indépendant, le plus souvent pour l'Anneau de Choson. Il n'a rien à voir avec la Triade.

• Breetva

- Peut-être travaille-t-il pour plusieurs personnes? Si tel est le cas, c'est bien dangereux de sa part.
- Miss Tick

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Comme je l'ai déjà dit, Tacoma est surtout plein d'usines et de bureaux, et ne propose pas de vie nocturne délirante. Aussi est-il logique que les lieux d'intérêt pour les shadowrunners soient des complexes usiniers et des immeubles de corporations.

- Tacoma dispose de deux types de serveurs de la Matrice; les systèmes simples des usines et les systèmes de haute technologie des corporations basées dans le secteur.

La plupart des serveurs d'usines sont Verts ou Orange et possèdent suffisamment de contre-mesures pour décourager les gamins et fauteurs de troubles matriciels qui veulent s'amuser avec un deck pour grandes personnes, mais rien qui puisse résister à un decker compétent. Les systèmes usiniers renferment des données utiles : horaires d'embarquements, état des chargements, etc. Vous pourrez vous amuser à modifier les systèmes robotiques automatisés pour qu'ils crachent des produits différents, tout comme vous pourrez changer à loisir l'adresse d'expédition des cargaisons. Ils sont mieux protégés que les systèmes non-vitaux et vous devrez vous débarasser de contre-mesures pour y accéder.

Les serveurs des corpos renferment des données de valeur, et les plus sérieux rivalisent d'ingéniosité avec ceux que l'on trouve dans le centre-ville.

- The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

Federated-Boeing Metalworks

Port of Tacoma Road et Marshall Avenue

Cette installation industrielle produit les métaux et alliages utilisés dans les complexes de Federated-Boeing de Seattle. Le minerai brut est livré aux docks, puis transporté par camions jusqu'aux gigantesques fonderies qui produisent l'aluminium, l'acier, le tungstène et les alliages de titane employés dans les avions de Federated. On y mène des recherches et autres expériences métallurgiques poussées dans l'espoir de découvrir un alliage plus léger et plus résistant que ceux connus à ce jour.

La surveillance du complexe est assez étroite, quoique concentrée autour des labos et autres zones sensibles. Il s'agit généralement de points de contrôle équipés de serrures magnétiques que l'on déverrouille à l'aide d'un passe. Le personnel de sécurité de Federated travaille 24 heures sur 24 et utilise, la nuit, des méta-créatures dressées comme chiens de garde - généralement des chiens de l'enfer, qui semblent apprécier la proximité des fonderies.

- Il y a une énorme pression qui pèse sur le secteur de la métallurgie. Avec des corporations comme Ares qui créent de nouveaux alliages surprenant en micropesanteur à bord de stations orbitales, Federated va se faire distancer par la SOTA. J'ai entendu dire qu'elle faisait pas mal de choses intéressantes avec de l'aluminium mou et qu'elle va maintenant assez loin dans la recherche de nouvelles techniques, allant jusqu'aux frontières de l'alchimie pour créer de nouveaux matériaux.
- Blue Steel

- Quels que soient les travaux en cours de Federated, Saeder-Krupp se montre intéressé. Des individus représentant SK et qui souhaitaient en savoir plus sur les recherches menées dans les fonderies m'ont abordé. Je ne traite jamais avec les dragons, aussi les ai-je envoyés bouler.

- Impact

Port of Tacoma Police Station

25 East 18th Street et D Street East

L'intérêt majeur de cet endroit est d'en rester à l'écart. Même les types comme nous qui n'avons pas de SIN valide devons admettre que la vie n'est pas de tout repos pour les autorités de Tacoma. Vu toutes les violences liées à la Mafia, il n'est guère surprenant que la Lone Star dispose d'un gros commissariat à Tacoma, dont la juridiction va du port au quartier des affaires. La plupart des agents de la Lone Star de Tacoma pensent que cette affectation vaut à peine mieux que de servir dans les Barrens. Le poste est une horreur, construit comme une caserne sous stéroïdes. Je n'ai jamais mis les pieds à Moscou mais je ne serais guère surpris d'apprendre que la prison centrale, à l'apogée du KGB, lui ressemblait. Il est en partie conçu pour effrayer les gangs qui opèrent dans les alentours du front de mer et des voies de communication principales, comme les Spikes sur l'I-5. Mafia et Yakuza mis à part, les gangs constituent le plus gros problème des forces de l'ordre de Tacoma.

LES GANGS DE TACOMA

- Tacoma grouille de gangs. Les Spikes représentent la plus grosse bande de bikers, alors que les casseurs les plus importants sont les Ragers. Les autres groupes de vandrilles du district sont les Fircrest Surgeons, les Milton Dark Angels et les Lakewood Giants, même s'il ne s'agit que de menu fretin comparés aux Ragers.

- Social Adept

"Le monde est une scène"

Les Spikes

Les Spikes, qui contrôlent une bonne partie de l'I-5 au sud du centre-ville, sont un gang de bikers trolls menés par l'impressionnant Lord Torgo. Sous la direction de Torgo, le gang a considérablement prospéré. En effet, il a balayé les Silent P's de Puyallup et renforcé son emprise sur l'I-5. Torgo est un tacticien de talent doté d'une sacrée veine. Il hait les elfes, et lors du rituel d'initiation du gang, les futures recrues doivent prouver leur valeur en en tuant un. Le symbole du gang est un dessin naïf représentant la tête d'un elfe avec des X en guise d'yeux et un pieu qui y est plongé.



- Torgo est en train de faire des Spikes une force formidable. J'ai entendu dire qu'il rêve de renverser les Anciens et de devenir le chef du plus gros et coriace gang du plex.

- Wheeler

• Cela ne risque pas d'arriver. Les Anciens sont quelque chose comme trois fois plus nombreux que les Spikes, sans compter leur armement supérieur et leurs talents au combat.

• Archangel

Les Ragers

Les Ragers opèrent le long des docks de Tacoma. Leurs couleurs sont le noir et le gris, et nombre d'entre eux portent un bandana rouge autour du bras. Il s'agit principalement d'orks, accompagnés de quelques trolls et nains, qui s'accrochent au souvenir de la Nuit de la Rage (même si elle a eu lieu avant la naissance de la plupart d'entre eux). Les Ragers sillonnent Commencement Bay, s'attaquant aux gens – plus particulièrement aux humains – au nom de la liberté et de la légitime défense métahumaines. Lorsqu'ils se déplacent, il est difficile de les suivre, ce qui veut très certainement dire qu'ils empruntent les tunnels de l'Underground Ork.

• Tout humain pris sur le territoire des Ragers après la tombée de la nuit a intérêt à prier pour qu'ils soient occupés à lyncher quelque autre malheureux.

• SPD

• La rumeur dit que la Mafia souhaite se servir des Ragers dans sa lutte contre le Yakuza, mais le gang n'apprécie ou n'accorde sa confiance à aucun de ces syndicats du crime. Ils haïssent les Yakuza pour leur comportement raciste mais la Mafia ne vaut guère mieux. Les perches de la Mafia tendues aux Ragers n'ont reçu pour tout accueil que de froides rebuffades. Don Bigio insistera ou ignorera les Ragers pour faire frire un plus gros poisson. Si Bigio court après le gang, il risque d'être vulnérable aux attaques du Yakuza.

• Dockside Dave

EVERETT

par Everett Watcher

Everett – petit district endormi loin des affaires du centre-ville de Seattle où il ne se passe pas grand-chose ? Plus aujourd'hui, les gars. Everett était bien comme cela il y a quelques années mais maintenant, c'est un lieu branché où intrigues corporatistes, corruption politique et guerres de malfaiteurs sont reines. Tout cela en fait un endroit propice pour les shadowrunners, encore faut-il se donner la peine d'y jeter un œil.

Everett est le plus septentrional des districts de Seattle, puisqu'il se dresse à la frontière du territoire salish-shidhe. Il est mieux connu pour son port (qui donne sur le Puget Sound), l'Everett Naval Shipyard, quelques quais d'importance et un grand complexe appartenant à Federated-Boeing. Le district est aussi devenu le foyer de corporations alléchées par le terrain bon marché et une force de travail disponible. Tout cela a contribué à renforcer

EVERETT EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 3206

Superficie : 207 kilomètres carrés

Population : 229 000 (humains 72 %, elfes 14 %, nains 1 %, orks 11 %, trolls 1 %, autres 1 %)

Hôpitaux et cliniques : 15

Corpos principales : Dadson Vision Entertainments, Federated-Boeing, Independent Information Network, Ingersoll and Berkley

Gangs principaux : Kabuki Ronin, Red Rovers, the Scatterbrains

Indices de sécurité de la Lone Star

AAA : Meadowdale, Norma Beach

AA : Alderwood Manor, Beverly Park, Edmonds, Mukilteo

A : Darlington (certaines parties), Federated Boeing (résidences), Mill Creek (certaines parties), Nelson's Corner (certaines parties)

B : Darlington (certaines parties), Everett Yards (zone non-contrôlée par le gouvernement), Lynnwood, Mill Creek (certaines parties), Nelson's Corner (certaines parties), Perrinville

C : Casino Corner, Fairmount, Intercity, Old Everett

D : Lowell, Keeler's Corner, Pinehurst

l'économie d'Everett et à en faire un rival potentiel pour Tacoma.

À quelques kilomètres au nord d'Everett, le long de la North Road, se trouve une ancienne base de l'armée des États-Unis que les Salish-Shidhe ont transformée en une petite base militaire et un poste de contrôle frontalier pour tout ce qui va ou vient du métroplex. Les gardes frontaliers du CSS s'assurent que les individus de passage disposent des bons passes et documents dans le cadre de leur voyage. Ils sont immanquablement courtois, mais aussi armés jusqu'aux dents.

• Le CSS patrouille également sur la côte au nord de Seattle à la recherche de contrebandiers et d'activités militaires illégales, mais il y a tant de baies, d'anses et de criques qu'il est impossible de toutes les surveiller. Les contrebandiers évoluent dans de petites embarcations pour remonter ou descendre la côte et naviguer sur les rivières et bras de mer. Deception Pass est l'une des routes principales allant des Pacific Straits à Everett, et elle est fortement patrouillée par les vedettes salish-shidhe.

• Sealowe

LES PASSAGES OBLIGÉS

Everett n'est pas vraiment une ville dédiée à la fête, mais l'arrivée de nouveaux travailleurs et autres employés de corporations, sans compter l'entrée d'argent, a lancé l'industrie du divertissement et la vie nocturne du district. La plupart des habitants d'Everett sont contents de se rendre dans les centres commerciaux, dont le tentaculaire Everett Beacon Mall. Même si un gigantesque centre commercial est un lieu comme un autre pour mener ses affaires, ceux d'entre nous qui recherchent des divertissements plus animés et des opportunités de travail n'ont pas vraiment d'autre choix.

Casino Corner

Evergreen Way et Route 526

Casino Corner est un rassemblement de maisons de jeu situé dans le centre d'Everett, juste à côté de Federated-Boeing. Le Corner accueille également de nombreux night-clubs et "maisons hospitalières", où les clients peuvent trouver de la compagnie pour la soirée. Bien que les commerces de Casino Corner ne soient rien en comparaison de riches tripots comme le Gates, réunis, ils offrent tout un panel de divertissements qui attirent des centaines de badauds à toute heure du jour et de la nuit.

Casino Corner est la place forte de la Mafia d'Everett, dirigée par la famille Ciarniello, qui utilise les casinos et clubs pour blanchir l'argent gagné dans d'autres opérations. Les Yakuza essayent en permanence de se tailler une part du gâteau, mais la Mafia défend âprement son territoire.

• Les Yakuza ont pris pied en ouvrant un bordel bunraku dans le sud de Casino Corner. La Mafia souhaite le fermer ou s'en emparer, mais les yaks cachent bien leur jeu. Je connais des types qui ont gagné pas mal de crédits en vendant à don Ciarniello des informations sur les opérations des yaks en son territoire.

• Smiley

The Rubber Suit

Upper Ridge Road et 18th Street SW

Le Rubber Suit est la plus grande et la plus sélective des boîtes de nuit d'Everett. C'est l'endroit du district à voir et dans lequel être vu. C'est également l'un des lieux préférés des plus jeunes Yakuza du clan Shotozumi. Certains membres du gang des First Nations s'y montrent parfois pour parler au kobun yakuza qui leur remet leurs ordres – et pour avoir le dernier mot sur les nuyens et jouets que leur donnent les yaks en guise de paiement. Si vous souhaitez obtenir une audience auprès des Yakuza locaux, c'est au Rubber Suit qu'il faut commencer.

• La Mafia a attaqué le Rubber Suit à six reprises durant les dernières années. Plus récemment, l'endroit a été mitraillé par un véhicule de passage et quinze personnes sont mortes, dont la moitié seulement de Yakuza. Chaque fois que la Mafia frappe ce lieu, les Yakuza répliquent avec force – un scénario classique de guerre qui ne peut que s'intensifier.

• Connie Connoisseur

• Cette action-là n'a rien à voir avec la Mafia, Connie – il s'agissait de l'Anneau Choson, qui hait passionnément les Yakuza et n'aimerait rien de plus que voir tous ses rivaux dégager d'Everett. D'après moi, ce n'est plus qu'une question de temps avant que don Vincent décide de prendre parti de cette situation et arrange une alliance quelconque avec l'Anneau Choson contre les yaks.

• Neon Leon

LES LIEUX D'INTÉRÊT

L'économie florissante d'Everett lui permet toujours d'ajouter des corporations à l'avenir prometteur à ses recettes fiscales. Toute cette bleussaille offre des occasions presque illimitées pour les shadowrunners cherchant à aider une petite compagnie avide de mettre les pieds dans le bassin aux requins corporatiste. Ou cherchant à aider l'un des requins à avaler un petit poisson. Toutefois, si vous êtes du côté des vairons, surveillez de près votre créditube – ils proposent parfois plus qu'ils ne peuvent payer. Si vous n'êtes pas trop difficile quant à la façon de gagner vos nuyens, rendez-vous à Everett.

Everett Naval Shipyards

Entrées principales : Rucker Avenue et Pacific Avenue

L'Everett Naval Shipyards fut bâti dans les années 1990 pour servir de port d'attache à un porte-avions et à son escorte. Il devint dans le même temps un chantier naval destiné à réparer et à ravitailler les bâtiments de guerre des États-Unis. Ces chantiers générèrent des milliers d'emplois dans la région et stimulèrent l'économie d'Everett, mais les événements de l'Éveil et de la guerre de la Danse Fantôme assombrèrent leur avenir. Ils déclineront pendant plusieurs décennies et, à la fin des

années 2030, leur fermeture parut inévitable. En 2042, le Congrès des UCAS adopta une loi de réarmement, et toutes les têtes se tournèrent vers l'Everett Shipyards et vers la base militaire de Fort Lewis pour la remise à neuf des installations militaires des UCAS dans le métroplexe de Seattle.

Actuellement, les chantiers servent de port d'attache au super porte-avions nucléaire *USS Koontz* et à son escorte, le tout placé sous les ordres du contre-amiral Jennifer McNair. De temps en temps, une vedette salish-shidhe accoste aux chantiers à des fins de réparations, conformément au Traité de Denver et aux accords passés entre la Force de Défense du CSS et le métroplexe de Seattle.

• L'UCAS Navy et le Conseil Salish-Shidhe ont eu quelques différends au fil des ans, mais aucun incident fâcheux n'est survenu. En fait, les UCAS ont plus de problèmes avec les bâtiments de guerre appartenant aux corporations qui violent la sécurité militaire dans les environs des chantiers. Ainsi, il y a quelques années de cela, le navire d'Aztechnology *Tezcatlipoca* demanda l'autorisation de mouiller au port pour effectuer des réparations mais le commandant de la base la lui refusa. En effet, le règlement des UCAS interdit aux bâtiments de guerre corporatistes d'utiliser les installations fédérales. On se demanda vraiment si les Azzies n'allaient pas lancer un missile contre la Navy mais après quelques heures tendues, le *Tezcatlipoca* fit demi-tour et rentra chez lui.

• Cracker

• C'est parce que les Azzies ne souhaitaient pas vraiment mouiller au port, mon vieux Cracker. Ils voulaient juste s'approcher pour déployer près des chantiers leurs nouveaux micro drones sous-marins pour avoir en permanence un œil sur l'endroit et pour voir jusqu'où ils pouvaient pousser l'UCAS Navy. Il se passa des mois avant que la Navy remarquât les petits espions qui traînaient dans le port en transmettant des données aux satellites d'Aztechnology, et plusieurs autres semaines avant qu'elle les découvrit et les mit tous hors service.

• Nightrunner

• Les chantiers constituent un centre d'activité militaire des UCAS... mais aussi d'espionnage contre les UCAS. À l'instar des agents de l'État Libre de Californie, de l'État Impérial Japonais (comme s'il y avait une différence entre ces deux-là), d'Aztlan et du Tsimshian, les Salish-Shidhe ne perdent pas de vue le port et les navires qui y mouillent. Le FBI a récemment mis la main sur un réseau d'espionnage opérant dans les chantiers d'Everett qui vendaient des secrets des UCAS aux Japonais. C'est ce genre d'activités qui rend les individus de notre profession si précieux dans la région de Seattle.

• Cap'n Silver

• Les Japonais se montrent nerveux à l'encontre d'Everett car il s'agit de la seule base de l'UCAS Navy de la côte pacifique, et donc du relais logique si les UCAS décidaient de récupérer la Californie par la force et/ou de virer les Japonais de San Francisco. Si l'escadre de guerre de Seattle fait le moindre mouvement, les Japonais voudront être les premiers au courant.

• Berzerkley

• Il n'y a pas lieu de s'inquiéter. Les UCAS ont déjà suffisamment de mal comme cela à tenir Seattle pour ne pas s'occuper du cas de la Californie.

• Findler-Man

Federated-Boeing Everett Facility

938 84th Street SW

Les usines de Federated-Boeing situées à Everett fabriquent les gigantesques avions et vaisseaux spatiaux de l'entreprise. Il y a dans le complexe dix usines, dont cinq abritées par le plus grand édifice du monde (compte parmi elles la chaîne de montage du gigantesque Boeing 828).

Autour des usines et pistes de Paine Field se trouve "Boeingville", qui loge environ 25 % des employés de la corporation. Certains employés bénéficient gratuitement d'appartements et de maisons, sans compter les divertissements et services, eux aussi à la charge de l'employeur. Federated-Boeing Security offre au voisinage les services de sa police 24 heures sur 24, ce qui en fait un des quartiers les plus sûrs et propres de Seattle.

• Tout cela est fabuleux si on aime vivre dans une cage dorée. FB Security a installé des points de contrôle et des portes automatiques à toutes les entrées du quartier privé de la corpo. Vous habitez dans un appartement FB (ou une maison si vous êtes quelqu'un d'important), vous faites vos courses dans les magasins de l'entreprise, vos enfants vont à l'école de la compagnie et toute la famille dépense parfois ses crédits en restaurants et cinémas appartenant à la corporation. De "petits avantages en nature" sont gracieusement offerts par l'entreprise, mais ils sont surtout conçus pour que vous ne quittiez jamais le complexe.

• Nuyen Nick

• La raison de toute cette "générosité" se résume en un mot : sécurité. Federated-Boeing n'a pas le statut d'une véritable mégacorporation mais n'en est pas loin et est assez prospère pour devenir la cible d'autres corpos et mégacorporations. Pour FB, le meilleur moyen de conserver son tranchant est de garder ses meilleurs employés, de le protéger des tentatives de subversion et d'extraction de corpos comme Ares, Mitsuhama, Sikorsky-Bell et Saeder-Krupp. Avec une telle communauté corporatiste, FB entretient son image de gentille compagnie qui sait prendre soin des siens tout en protégeant ses intérêts.

• The FB Insider

• Le serveur matriciel de FB renferme des renseignements et plans top secrets sur les avions construits dans le complexe, mais le point faible réside dans le serveur Vert qui gère l'administration des logements et autres installations de FB situés autour des usines. Vous pouvez sortir toutes sortes de données sur les employés de Federated-Boeing, ce qui est suffisant pour arranger une extraction sans véritable problème.

• The Dead Deckers Society

"In Kibo We Trust"

Bicson Medical

Beverly Park Road et 117th Street SW

Bicson est un industriel pharmaceutique et un laboratoire de recherches. Il est spécialisé dans les produits et composés pharmaceutiques relatifs à la greffe et à

l'entretien d'implants cybernétiques, en particulier immunosuppresseurs, antiviraux, hormones de synthèse (comme la bêta endorphine) et bioware (comme les glandes artificielles). Bicson tira plutôt bien son épingle du jeu lors du boom bioware de la deuxième moitié des années 2050, mais pas suffisamment pour éviter d'être englouti par l'un des gros poissons de la mare. Cross Biomedical l'acheta discrètement en 2055 et en fit une filiale de Cross Advanced Technologies. L'entreprise continue de sortir des produits aux nom et logo de Bicson, mais la direction répond à Cross Biomed, à Boston, et au siège, à Montréal.

• Il y a quelques années de cela, Bicson développa une drogue expérimentale appelée Cybertram. Elle était censée faciliter la greffe de cyberware et autres implants dans le corps, réduisant ainsi le choc opératoire et la réaction immunitaire. Malgré de nombreux tests et analyses, ce produit n'arriva jamais sur le marché. La plupart des gens pensèrent que le projet avait échoué, ce qui expliqua la vulnérabilité de Bicson lors de son rachat. Personnellement, je crois que le Cybertram est la raison pour laquelle Cross Corp a racheté l'entreprise, afin de garder le produit pour elle-même.

• Nuyen Nick

• Théorie intéressante, Nick, mais pourquoi en faire un secret lorsqu'on se fait un paquet de crédits en le balançant sur le marché ? Les fabricants de cyberware et les cliniques du monde entier en voudraient. Quel est l'intérêt de le garder pour soi ?

• The Keynesian Kid

"Cupidité et Bien ne font qu'un"

• Je crois être en mesure de faire une suggestion. Je possède un magasin d'organes à Everett, et j'ai participé aux tests de l'obscur Cybertram que réalisait Bicson pour obtenir l'approbation du FDA. Les expériences révélèrent une diminution étonnante du traumatisme post-opératoire et des complications dues à l'implantation, mais les sujets s'en sortirent tous avec une même démenche de dissociation. Ils tombaient finalement dans le coma et mouraient. Bicson étouffa toute l'affaire, mais le Cybertram n'y survécut pas.

• Doc Slash

• Slash, les symptômes que tu décris ressemblent aux effets secondaires de la cybermancie : les gens se "déconnectent" de la réalité et il faut en permanence tout leur dire. Je me demande ce que donnerait le Cybertram utilisé conjointement avec une unité IMS et autres contre-mesures dont on se sert en cybermancie.

• Doc

• Je suis sûr que Lucien Cross se demandait la même chose lorsqu'il racheta Bicson.

• Argent

Dadson Vision Entertainments

7th Avenue et Everett Mall Way SE

Dadson est un producteur californien de programmes simsens et tridéo. Les studios de la compagnie situés à Seattle embauchent de jeunes artistes prometteurs dans les clubs du métroplex, mais gardent aussi un œil ouvert sur les jeunes techniciens spécialisés en

électronique et en développement sim. Dadson sort des programmes de tout poil mais se spécialise dans les productions bidon que chacun est en droit d'attendre des corpos de médias californiennes.

• Dadson est la principale source de puces simsens "California Hot" à Seattle. Même si leur production est illégale sur un plan technique, les studios disposent de tout le matériel nécessaire pour créer des puces BTL et Cal Hot, qu'ils vendent ensuite en douce aux Yakuza. Les yaks en inondent alors les rues sans avoir à les ramener de l'État Libre de Californie. D'inoffensives puces arrivent, des crédits partent. La bonne affaire. Nombre de "jeunes talents" dénichés par les agents de Dadson finissent "stars" de porno sim douteux, voire pire.

• Holly, Wood & Vine

• HW&V l'a bien dit. Dadson a le soutien des Yakuza de Californie, mais depuis que Shotozumi-san s'est séparé du Watada-rengo du Japon, les yaks ne s'occupent plus des affaires de l'oyabun de Seattle. Cela force les studios de Seattle à trouver des réseaux de distribution différents pour leurs produits. Évidemment, les yaks ne fricotent pas avec la Mafia ou les Anneaux de Séoulpa, ce qui ne laisse plus que les gangs locaux, en particulier les Kabuki Ronin, qui restèrent associés aux yaks japonais lorsque Shotozumi s'en détacha. Voir un gang distribuer des BTL sur leur territoire n'est pas du goût des Yakuza qui, en retour, déclenchent des guerres de rues entre les gangs locaux aux factions rivales.

• SPD

LES GANGS D'EVERETT

• Les gangs d'Everett ont tendance à se regrouper dans le centre-ville du district plutôt que dans sa périphérie. Les bandes de bikers y sont monnaie courante, et même les gangs de vandales finissent le plus souvent par travailler pour l'un des syndicats du crime. L'activité principale des gangs d'Everett (hormis la violence gratuite) est la contrebande, depuis la frontière septentrionale ou le rivage.

• Social Adept

"Le monde est une scène"

Les Red Rovers

Les Rovers constituent le plus gros gang de bikers d'Everett. Ils contrôlent la majeure partie de l'I-9 qui sépare Everett de Snohomish. Leur couleur est le rouge; d'ailleurs, les membres se teignent souvent les cheveux de cette couleur et arborent des peintures de guerre rouges. Les Rovers sont très largement impliqués dans les opérations de contrebande allant au métroplex et passant par l'I-9. Ils fuient régulièrement les patrouilles frontalières des NAO ou servent d'escorte pour d'autres contrebandiers. Ils travaillent souvent pour la Mafia mais également pour les Séoulpas, comme l'Anneau Choson, et quiconque les paye. Les Rovers se battent parfois contre les First Nations au sujet d'affaires de l'Anneau de Séoulpa.

Les Kabuki Ronin

Les Kabuki Ronin constituent le plus gros gang de vandales d'Everett. Ils opèrent dans et autour des chantiers navals du district. Ils se rasent le crâne, à l'exception d'une unique mèche, et se tatouent le visage en blanc, à la manière du théâtre de *noh* japonais. Un certain

nombre de membres du gang sont japonais, mais ce n'est pas le cas de la majorité. Comme ils ne sont plus associés aux Yakuza de Seattle, les Kabuki Ronin ont diversifié leurs activités.

• Les Kabuki Ronin travaillent encore beaucoup pour les Yakuza de Californie. Ils distribuent les puces Cal Hot et BTL de Dadson Entertainment et contrôlent l'ensemble du marché du centre-ville d'Everett. Cela les oppose franchement à la Mafia de Casino Corner. Don Ciarniello n'a pour l'instant rien entrepris de sérieux à leur encontre car il ne souhaite pas les pousser à s'allier aux yaks locaux, mais il fera bien quelque chose un de ces jours.

• SPD

Les Scatterbrains

Les Scatterbrains, le plus dingue des gangs de vandales de Seattle, basent leur manière d'opérer selon leur humeur tortueuse. Leur chef, un troll psychotique répondant au nom de Giggles, fait une sérieuse fixation sur les clowns. Tous les membres du gang portent un costume de clown et arborent le symbole du gang – un crâne à la chevelure rousse de Bozo. Les Scatterbrains se livrent à des plaisanteries alambiquées : cela va de satires de manifestations à des graffitis sur l'arcologie de Renraku.



• Les Scatterbrains sont complètement dingues, les gars. Ils feraient n'importe quoi pour une bonne tranche de rigolade, et ce qu'ils trouvent drôle dépend de l'humeur du moment de Giggles. Je parle d'asperger de l'acide sur les gens ou d'utiliser des seringues pleines d'hallucinogène et autres substances délirantes. Ne cherchez pas ces malades. Et si vous les voyez, évitez de croiser leur chemin.

• Edge

• Le gang est censé avoir une planque quelque part dans les docks d'Everett. Il s'agit probablement d'un entrepôt. Les Scatterbrains et les Kabuki Ronin semblent plutôt bien s'entendre, et ils ne se sont jamais livrés de guerre de territoire alors qu'ils évoluent dans la même zone. Cela pourrait peut-être s'expliquer par leur amour mutuel des visages peints de blanc ?

• Holly

RENTON

par Mountain Man

Le district de Renton est dominé par un contrefort de collines et de crêtes le long de sa frontière septentrionale. De sud-est en nord-ouest, les crêtes incluent Cougar Mountain et Tiger Mountain, qui sont des coins populaires pour les randonnées et autres formes de tourisme. En dehors des collines, la région s'ouvre sur des fermes avant de dévoiler ses logements et sa petite industrie. Des petits lacs sont disséminés dans tout le district.

Communauté dortoir et aisée (ce qui n'est pas sans rappeler Bellevue) en apparence, ce district dévoile une

face particulièrement hideuse : en effet, le siège du Policlub Humanis de Seattle se trouve à Renton. Il commença à recruter dans cette zone il y a de cela vingt-huit ans environ et il continue de s'attirer le soutien de la classe moyenne de Renton, en particulier celle des adolescents rebelles qui crèvent d'ennui. La majorité des votants de Renton ont désormais des tendances racistes et humanocentriques ; ceux qui n'adhèrent pas à une telle discrimination militent généralement dans les groupuscules pro-métahumains. La tension entre les deux partis offre nombre d'opportunités de runs ; si vous êtes difficile quant aux individus pour lesquels vous travaillez, prenez garde aux emplois que vous acceptez des Johnson basés dans le coin.

Renton soutient également une communauté florissante de crime organisé et de gangs ; la Mafia et les Yakuza maintiennent tous deux une forte présence dans le district. La Mafia contrôle les tripots et la contrebande, et les Yakuza gèrent l'ensemble de l'industrie du vice et le flux de puces illégales. Naturellement, la Mafia et les Anneaux de Séoulpa commandent tous deux à de petites industries du vice rivales, ce qui engendre une concurrence acharnée et nombre d'actes de violence entre les trois associations de malfaiteurs.

LES PASSAGES OBLIGÉS

Au titre de centre commercial, Renton n'est guère réputé pour sa vie nocturne. Les quelques bars sont généralement remplis de policlubbers Humanis, aussi méfiez-vous si vous comptez y prendre du bon temps.

The Murdered Mime

108th Avenue SE et 204th Street SE

Ce club, conçu sur le thème du noir et blanc, accueille nombre de groupes de rock et numéros prometteurs qui le considèrent comme une première étape vers les meilleurs clubs du centre-ville. Le Mime est aussi l'un des lieux de sorties préférés des plus jeunes Yakuza de Renton. Histoire de rendre les choses plus intéressantes, il y a un important repaire de la Mafia – l'Italiano – juste en face, de l'autre côté de la rue. Les habitués des deux clubs se livrent fréquemment à des actes de violence et autres fusillades devant leur club préféré.

- Il semblerait que la Mafia et les Yakuza utilisent ces deux clubs comme "terrain test" pour leurs nouveaux membres. Ceux qui y survivent valent le coup : les faibles et sots sont éliminés. Une sorte de récréation darwinienne.
- Smiley

LES LIEUX D'INTÉRÊT

L'économie de Renton est basée sur le commerce. Le district est plein de centres commerciaux où les cadres et esclaves corporatistes dépensent leurs nuyens gagnés à la sueur de leur front pour remplir leur vie dénuée de sens. Allez donc faire un tour dans des endroits comme Auburn Center, Renton Center Mall,

RENTON EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 16206

Superficie : 259 kilomètres carrés

Population : 218 000 (humains 65%, elfes 10%, nains 2%, orks 20%, trolls 1%, autres 2%)

Hôpitaux et cliniques : 13

Corpos principales : Federated-Boeing, Knight Errant

Gangs principaux : Blood Mountain Boys, Night Hunters

Indices de sécurité de la Lone Star

AAA : Lake Young

AA : Four Lakes, Maple Valley, Spring Valley

A : Issaquah (certaines parties), Thomas (certaines parties)

B : Issaquah (certaines parties), Meredith (certaines parties), Thomas (certaines parties)

C : Christopher, Meredith (certaines parties)

Maple Valley Mall et (comme le disent les pubs) beaucoup, beaucoup d'autres.

L'argent de Renton est surtout dans l'industrie du logiciel et dans les boîtes de surveillance. Le district dispose d'un grand nombre de petits fabricants de software et autres maisons de production qui travaillent sur les utilitaires de bureau comme sur les contre-mesures d'intrusion et les jeux. Certaines sont des filiales de grosses boîtes comme Mitsuham et Renraku alors que d'autres, comme Power Persona, tentent de faire leur bon-

homme de chemin sans se faire avaler par une corpo.

- La plupart des systèmes matriciels de Renton sont des camelotes commerciales bon marché : serveurs de centres commerciaux et autres. Les systèmes corporatistes et gouvernementaux sont les seuls qui valent la peine de s'embêter et la plupart sont assez simples. Néanmoins, attention aux quelques exceptions : les systèmes corporatistes de Renton sont parfois meurtriers.

- The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

Les sociétés de surveillance regroupent de grosses corpos et des indépendants. Knight Errant dispose à Renton d'un gros complexe d'entraînement, et des petites corpos de sécurité comme Wolverine, Eagle Security et Petrovski Security (une filiale de MCT) travaillent aussi dans le district. Naturellement, ces corpos de surveillance font de très bonnes affaires à Renton. L'ensemble des habitants s'inquiète de la violence des gangs, et les associations de propriétaires et de locataires partent du principe que les boîtes locales s'y prennent mieux pour protéger le quartier.

Federated-Boeing Renton Facility

Logan Avenue et North 6th Street

Dans ce complexe, Federated-Boeing produit des véhicules télécommandés à distance (VTD) allant de minuscules drones aux gigantesques Herd Animals (les avions-cargos télécommandés qui vont jusqu'aux nations de la ceinture pacifique). L'installation dispose d'un laboratoire de recherche et développement qui teste de nouveaux drones. En outre, la rumeur dit que FB investit aussi dans le développement de la robotique.

- L'un des projets de recherche et développement touche aux robots anthropomorphiques et drones télécommandés. FB compte s'étendre sur le marché des systèmes télécommandés grâce à des robots évolués qui pourront accomplir toute une variété de tâches, dont certaines militaires.
- Tacoma Angel

Knight Errant Seattle Training Academy

Entrée principale : 715 NE 3rd

L'école de Knight Errant ressemble à un campus universitaire couvert de lierre, mais les murs de briques et

de fer forgé sont équipés de senseurs sophistiqués et de protections électrifiées capables d'assommer un juggernaut. L'endroit renferme tout le nécessaire à l'entraînement du personnel de sécurité, ce qui va de la protection des capitaux physiques et commerciaux aux systèmes informatiques en passant les protections astrales et magiques. Si vous souhaitez savoir ce qu'apprennent les stagiaires de KE, allez-y – mais seulement si vous pouvez passer outre la sécurité.

- Évidemment, la sécurité est coriace. Les élèves et professeurs sont tous des employés de Knight Errant ou d'Ares, entraînés au combat et coutumiers des protocoles de sécurité. Infiltrer l'Académie est pour le moins difficile.

- Errant Knight

- La sécurité du système est aussi vilaine que celle du site. L'Académie utilise son système pour tester de nouvelles mesures de sécurité matricielles et entraîner les deckers de combat de KE. Ainsi, il y a toujours en permanence au moins deux deckers qui remontent les connexions warez, se démenant pour virer des intrus virtuels. Le système dispose aussi de "terrains d'entraînement" virtuels, conçus pour gérer différentes situations de sécurité et conditions de combat physique.

- The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

LES GANGS DE RENTON

- Renton abrite de nombreux gangs, plus que tout autre district hormis les Barrens. De longues années d'ennui et un incontrôlable désir de destruction ont rendu les gangs de Renton particulièrement durs et violents. Nombre sont impliqués dans les trafics de drogues et de puces qui germent à Redmond et Tacoma.

- Social Adept
"Le monde est une scène"

Les Blood Mountain Boys

Les Blood Mountain Boys constituent le plus gros gang de bikers de Renton et ils revendiquent comme leur presque toute l'I-169. Gang multiracial, ses membres ont adopté un comportement et un style "tribaux". Ils portent des cuirs tribaux et sont le plus souvent des adeptes du piercing, de la scarification et du tatouage. Sur la route, ils arborent des peintures de guerre, souvent tatouées sur le visage et les bras.

Les Mountain Boys sont très impliqués dans le commerce des puces, faisant les courses pour le compte de la Mafia, des Yakuza et de quiconque les paye et les réapprovisionne en produits de consommation pour les fêtes nocturnes. Malgré leur implication sur ledit marché, les Boys préfèrent les bons vieux alcools et drogues aux vices technologiques. Les cuites nocturnes qu'ils prennent sur l'autoroute sont légendaires.

- La nature tribale des Blood Mountain Boys semble attirer son lot de membres Éveillés. Des chamans de rue, guerriers et adeptes traînent avec le gang.

- Miss Tick

- Les Mountain Boys se battent parfois avec les 405 Hellhounds lorsque leur autoroute se croise, non loin de l'aéroport de Renton.

- Crime Watch

Les Night Hunters

Les Night Hunters constituent le plus gros gang de vandales de Renton – ou plutôt les plus gros gangs de vandales, selon la façon dont on les considère. Les Night Hunters sont, en fait, plusieurs factions autonomes qui utilisent le même nom. La plus grosse a vingt ou trente membres et elle est menée par un sociopathe répondant au nom de Stiv.

Tous ces groupes sont techno fétichistes farouchement antimétahumains. Ils portent des bottes en cuir, de nombreuses chaînes et clous chromés ainsi qu'une crête (généralement teinte en vert). Leur symbole est une main griffue qui taillade une lune blanche, et ils l'arborent le plus souvent sur leur veste à l'aide d'une peinture phosphorescente.

Les Night Hunters adorent les modifications cybernétiques et la plupart ont des griffes ou des rasoirs. Les yeux cybernétiques sont monnaie courante, tout comme les amplificateurs auditifs et vocaux leur permettant de pousser leur "cri de chasse" dément qui terrifie leurs victimes. Ils vendent des BTL pour se faire de l'argent et passent le reste du temps à distribuer de la propagande Humanis et à terroriser quiconque se fait prendre de nuit sur leur territoire, en particulier les métahumains.

- Ces gangers sont des malades. Ils ressemblent plus à une meute d'animaux sauvages qu'à des humains, traquant les métahumains pour ensuite pouvoir les torturer. Même certains Humanis ont froid dans le dos rien qu'en pensant à ce que font les Night Hunters à leurs victimes.

- Thorn

AUBURN

par Max

Auburn est principalement un quartier de cols-bleus coincé entre Renton et Puyallup. Le poison d'Humanis s'infiltré à Auburn alors que, dans le même temps, des troubles en provenance de Puyallup arrivent tout doucement. Le district est un important centre industriel, et les écologistes censés réfréner les abus des usines et installations locales sont confrontés à des habitants courroucés craignant de perdre leur travail. Orks et trolls constituent environ 20% de la population du district, et les conflits raciaux, exacerbés par l'influence grandissante du Policlub Humanis, contribuent aux tensions qui opposent humains et métahumains.

Les associations de malfaiteurs de Seattle font de bonnes affaires à Auburn. D'ailleurs, les Yakuza et la Mafia y ont quelque influence. La Mafia contrôle les entreprises de transports routiers et leurs syndicats, alors que le Yakuza gère l'ensemble de l'industrie du vice du district; d'une façon ou d'une autre, les deux organisations tiennent une partie des plus importantes personnalités d'Auburn. Comme dans les autres quartiers de Seattle, les organisations criminelles ne se font pas de cadeaux : il se passe rarement une semaine sans qu'on entende parler de cadavres flottant à la surface de la Green River – mafieux, yaks ou individus s'en étant pris à un camp ou à un autre. La Star se méfie à ce point des syndicats du crime de cette partie de la ville que les gangsters y sont relativement libres.



• Vous savez que je ne suis pas un grand fan de la Lone Star, mais Auburn est presque autant un fou-
toir que les Barrens, sauf que les flics ne peuvent se dérober en espérant que tout ira pour le mieux. L'industrie d'Auburn est trop importante et la Star doit se démener pour faire respecter un semblant de paix. Mais les organisations criminelles sont partout et les flics du coin n'ont aucune chance d'éloigner la Mafia et les Yakuza de leurs affaires traditionnelles. Les flics de la Lone Star craignent de travailler à Auburn; nombre d'entre eux touchent des pots-de-vin de la Mafia ou des yaks (voire des deux), juste histoire de survivre une journée de plus et de garder leur emploi.

• X-Star

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Ce qui compte à Auburn, c'est l'industrie lourde. Les quatre cents usines, affineries de métaux et complexes pétrochimiques comprennent des installations appartenant à Federated-Boeing, Renraku, Mitsuhama, United Oil, Bowman Metal Works et une douzaine d'autres corps. Le secteur industriel offre la plus grande partie des emplois du district, et la loyauté des ouvriers est étonnamment élevée.

• Nombre des usines sponsorisent des équipes de softball et d'anodines équipes de combat de rue. En outre, elles organisent des compétitions amicales pour inspirer un certain esprit d'entreprise aux ouvriers. Les jeux offrent également de bonnes opportunités de surveillance et d'extraction quand on les combine bien.

• Winger

• À Auburn, plus qu'à Tacoma, vous trouverez beaucoup de systèmes d'usines automatisés. Certains sont pleins de contre-mesures; plus encore sont tout simplement isolés de la Matrice, sauf en ce qui concerne certains systèmes de télécommunications (ce qui offre tout de même un grand nombre de possibilité pour un decker en forme). Les informations les plus sensibles sont presque toujours déconnectées dans quelque bureau de directeur d'usine ou dans le système du laboratoire de recherche et développement pour les plus grands complexes. L'installation de Federated-Boeing, par exemple, dispose de giga de données corporatistes classées... le tout garder dans la chambre froide de laboratoires individuels, obligeant ainsi les voleurs de données en herbe à franchir les mesures de sécurité physiques du site pour accéder aux systèmes informatiques, eux-mêmes protégés par des contre-mesures d'intrusion.

• The Dead Deckers Society

• "In Kibo We Trust"

Federated-Boeing Auburn Facility

Entrée principale : Auburn Enumclaw Road et SE 408th Street

L'énorme complexe de Federated-Boeing situé dans l'est d'Auburn est constitué d'usines, de laboratoires de

AUBURN EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 1206

Superficie : 363 kilomètres carrés

Population : 218 000 (humains 64%, elfes 12%, nains 2%, orks 19%, trolls 2%, autres 1%)

Hôpitaux et cliniques : 17

Corpos principales : Bowman Metal Works, Federated-Boeing, United Oil

Gangs principaux : –

Indices de sécurité de la Lone Star

AA : Auburn, Lake Wilderness

A : Algona (certaines parties), Berrydale (certaines parties), Pacifica (certaines parties)

B : Algona (certaines parties), Berrydale (certaines parties), Covington, Enumclaw (certaines parties), Georgetown, Maple Valley, Pacifica (certaines parties), Sumner (certaines parties), Timberlane

C : Black Diamond, Enumclaw (certaines parties), Sumner (certaines parties)

D : Bolse

recherche et d'autres installations s'intéressant au développement et à la construction des projets d'aviation militaires et expérimentaux de la corpo. Tout cela contribue à faire de cette installation le complexe le plus secret de Boeing à Seattle. La corpo a tiré parti de l'isolement relatif d'Auburn pour établir une très étroite sécurité dans l'ensemble du complexe. Les visiteurs doivent posséder un passe ne serait-ce que pour franchir l'entrée principale, et des points de contrôle sont dispersés un peu partout.

The Ultra Resort

North Island Drive et North Vista Drive, Tapps Island

Ce très sélectif complexe hôtelier de luxe de Tapps Island, dans l'ouest d'Auburn, n'est ouvert qu'aux membres de l'Ultra Club.

Des points de contrôle protègent toutes les chaussées et gardent un œil ouvert en direction du lac. Les membres du club se rendent sur l'île en hélicoptère, qui les dépose sur le toit du complexe de loisirs.

Qu'est-ce que l'Ultra Club ? Ça me dérange de l'apprendre, les gars. La liste des membres reste secrète, et on y entre que sur invitation. Selon les rumeurs, en font partie tous les riches cadres corporatistes, les célébrités locales et les politiciens, sans compter les personnalités criminelles comme Hanzo Shotozumi et Maurice Bigio. La part de vérité reste sujette à interrogations.

• Les rumeurs lient l'Ultra Club à tout ce qui va de la Confrérie Universelle à la Loge Noire en passant par les Illuminati bavarois. J'ai tendance à penser que le club est bien moins sinistre que nombre le font croire. J'ai farfouillé le serveur de l'Ultra Club (oui, je sais qu'il n'est pas connecté à la Matrice mais ne m'en demandez pas plus). D'après les informations que j'ai pu récolter, les membres du club sont la crème de douzaines de corps différentes. Le Resort est à la fois un "réseau d'anciens élèves" et un terrain neutre où l'on mène des affaires. Le conseil d'administration de l'Union des Corporations est membre de l'Ultra Club, et je parierais sans hésiter sur le fait que la majeure partie des grosses affaires de Seattle se fait au bord de la piscine ou dans les bars du Resort.

• Fastjack

• Le gouverneur Schultz ne s'est jamais rendu à l'Ultra Resort, ce qui n'est pas le cas de Lindstrom – lorsqu'il était maire de Downtown et depuis son élection au poste de gouverneur.

• Bitter Lemon

LES GANGS D'AUBURN

• Les gangs d'Auburn sont nombreux et variés, mais aucun n'émerge de la masse. Contrairement à Renton ou aux Barrens, Auburn n'a pas vraiment de gros gangs, rien que des petits qui comptent rarement plus de vingt-cinq membres. Les gangs de bikers opèrent le long de la Route 18 et de la Route 164, alors que les bandes de casseurs se trouvent généralement près de la lisière de

Puyallup, à Sumner, et de la lisière de Tacoma, dans le centre-ville d'Auburn.

• Social Adept

"Le monde est une scène"

SNOHOMISH

par Sleeper

Le district de Snohomish fonctionne à un rythme différent que le reste du métroplex de Seattle. Snohomish est une agglomération rurale, la seule étendue de verdure qui reste à Seattle. C'est également le quartier où le maire fut assassiné en 2048 parce que son fils avait épousé une elfe et qu'il ne mâchait pas ses mots à l'encontre du Policlub Humanis. Snohomish a connu des problèmes avec les avis antimétahumains et anti-Américains d'Origine, et le Policlub Humanis y est fermement retranché. Le maire Karl Feddersen, le fils de l'ancien maire, et son épouse Jassila œuvrent toujours pour améliorer les relations raciales mais ils mènent une bataille perdue d'avance.

L'autre gros conflit oppose les petits propriétaires fonciers et les grandes entreprises agraires. Meyers Agriculture constitue la principale entreprise agraire, bien qu'il faille aussi compter avec Society Farms, Berkley Soy Foods et High-Yield Industries. Trente-neuf des cinquante plus grosses fermes du district appartiennent à des corpos agraires. Les autres, et une douzaine de plus petites, font de leur mieux pour rester compétitives même si elles ne disposent pas des ressources des gros cartels.

• Les corpos agraires essayent d'acheter le reste des terres de Snohomish pour étendre leurs opérations. Elles ont récupéré une partie des petites fermes mais les autres refusent de vendre. Les corpos agraires en sont venues aux menaces et autres gros bras pour mettre les petits fermiers à la porte. Ces derniers ont répliqué en resserrant leurs rangs et en engageant une sécurité privée, dont des shadowrunners, pour protéger leurs fermes.

• Smiley

Sur les berges de la Snohomish River se trouvent quinze complexes d'aquaculture différents, dont Ingersoll Aquaculture, Farm-the-Sea et Aqua Arcana. Chacun exploite la rivière pour élever toute une variété de cultures aquatiques alimentaires, dont des algues, des krills et des écrevisses.

• Certaines personnes s'inquiètent de la multitude d'écosystèmes différents qu'on introduit dans la rivière en raison des problèmes que cela peut poser. Chaque compagnie exploite les ressources de la rivière comme elle l'entend, sans véritable effort de gestion entre les différentes aquacultures. Les corpos risquent bien d'épuiser très prochainement les ressources de la rivière.

• Paranaturalist

• Un chaman qui se fait appeler Dancing Reed a tenté de fermer quelques aquacultures en ameutant des esprits de la rivière pour qu'ils endommagent le site et

SNOHOMISH EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 17206

Superficie : 217 kilomètres carrés

Population : 115 000 (humains 86 %, elfes 6 %, nains 1 %, orks 5 %, trolls 1 %, autres 1 %)

Hôpitaux et cliniques : 8

Corpos principales : Ingersoll and Berkley, Visioncrafters

Gangs principaux : -

Indices de sécurité de la Lone Star

AA : Bothell, Mountain Terrace

A : Snohomish

B : Brier, Kenrad's Corner (certaines parties), Malthby, Monroe (certaines parties), Turner Corner

C : Cathcart, Kenrad's Corner (certaines parties), Lynnwood, Monroe (certaines parties), Trasher's Corner

envoient de vilaines bestioles de la rivière manger les écrevisses et autres élevages. Plusieurs corpos d'aquaculture offrent une récompense pour sa capture.

• Condor

• J'ai entendu dire que Dancing Reed n'est pas un chaman mais un esprit de la rivière libre - l'esprit de la Snohomish River en personne tentant de déloger les intrus de ses berges. On dit de l'esprit qu'il est capable d'endosser de nombreuses formes.

• Galen

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Hormis les fermes tentaculaires et l'aquaculture, Snohomish ne présente que peu d'intérêt pour les shadowrunners.

• Rien qui ne vaille la peine d'être mentionné au sujet de la Matrice en tout cas. Snohomish est une grosse exploitation agricole. Les systèmes sur lesquels vous risquez de tomber sont tenus par des corpos agraires ou des aquaculteurs. La plupart sont assez classiques, généralement Verts ou Orange, dotées de quelques contre-mesures d'intrusion qui protègent les dossiers des employés, les prévisions de production, etc. De temps en temps, on tombe sur des données de valeur, comme les projets de la Society Farms visant à créer génétiquement une "super tomate", mais souvent, les systèmes ne valent même pas le temps qu'on y perd. De petites corpos industrielles comme Edmonds et Visioncrafters possèdent des données précieuses, mais elles sont protégées en conséquence.

• The Dead Deckers Society

"In Kibo We Trust"

Blackstone's Museum and Zoo of the Paranormal

118 East Avenue B

Le Blackstone's est un musée couplé d'un zoo privé qui abrite une population de métacréatures prêtées par les grands zoos de Fort Lewis et de Woodland Park. Quoique populaire auprès des habitants, le zoo a récemment fait l'objet d'attaques de groupuscules anti-Éveillés qui le prennent pour une cible opportune.

Edmonds Instruments

76th Avenue West et 212th Street SW

Edmond Instruments fabrique des instruments de précision pour avions et bateaux depuis plus de quarante ans. À l'origine, l'entreprise ne travaillait qu'avec Federated-Boeing, mais de gros bénéfices permirent à Edmond d'agrandir ses usines et de prendre d'autres contrats. Federated-Boeing tenta de racheter la société en 2051 mais Edmond tint bon. Depuis, les relations avec FB sont restées profitables, quoique branlantes. Edmonds ne peut se permettre de perdre le contrat de FB, et Federated ne peut retirer ses billes, aussi les deux compagnies continuent-elles de naviguer dans la même barque.

• J'ai entendu dire qu'Edmonds a signé quelques contrats juteux avec AresSpace, qui pourraient affermir sa position face à FB. Évidemment, Federated veut savoir de quoi il en retourne du côté d'Ares. Bonne chance.

• Nuyen Nick

LES GANGS DE SNOHOMISH

• Dans l'ensemble, les gangs ne sont guère présents à Snohomish. Les quelques gangs du district sont le plus souvent composés de métahumains qui se sont regroupés pour terroriser les habitants et s'offrir une protection mutuelle face à l'opinion anti-métahumaine. Les autres sont des gangs humains qui souhaitent casser du métahumain et protéger leurs foyers du "rebut sous-humain". Ces deux types de gangs fonctionnent sur le principe des milices privées d'antan.

• Social Adept

"Le monde est une scène"

FORT LEWIS

par TacFire

La Fort Lewis Military Reservation consiste en collines et forêts verdoyantes presque vierges du développement urbain. Les soldats de la garde du métroplexe s'entraînent dans ces bois, débroussaillés par de minuscules et inépuisables fourmis qui élèvent des fourmilières géantes dans la zone.

L'arrivée de troupes des UCAS supplémentaires a fait monter la pression d'un cran à Fort Lewis. Le général Colloton est le nouveau shérif du coin et elle se débarrasse de tout le bois mort. Ses efforts lui valent de nombreuses critiques de la part de la garde du métroplexe, et ni la Mafia ni la Lone Star n'apprécient ce grand nettoyage.

LE FORT PRINCIPAL

L'ensemble de Fort Lewis est recouvert d'étendues boisées, et les bâtiments sont concentrés autour du fort principal adjacent aux flancs de l'I-5. La plupart des bâtiments, dont le quartier général du fort, les économats, les dépôts de vivres et les magasins, se trouvent du côté sud de l'I-5. Les zones résidentielles destinées aux soldats, officiers et leurs familles sont à l'ouest du fort principal.

North Fort se trouve au nord de l'I-5. Avec l'apparition de la Force Tactique de Seattle, la zone de North Fort a été remise à l'UCAS Army au titre de quartier général et de garnison.

La police militaire

Comme il s'agit d'un camp militaire des UCAS, la mission d'application de la loi au sein de Fort Lewis tombe sous le coup de la juridiction de la police militaire (PM) et pas de la Lone Star. La PM de Fort Lewis effectue tous les devoirs normalement attribués aux flics, comme le contrôle de la circulation et les rondes. Elle gère également les points de contrôle et les entrées principales du fort. Elle évolue

sur les routes qui entourent le fort dans des voitures de patrouille de flic normales; dans les zones d'entraînement et le long des frontières, elle dispose de camions, de type Véhicule Utilitaire Multi-Tâches (VUMT), équipés d'armes lourdes montées.

La PM est également chargée des enquêtes criminelles du fort. Les missions d'enquêtes sont confiées à la Division d'Investigation Criminelle, ou DIC, composée principalement de soldats en civils, mais aussi de quelques agents fédéraux et de marshals des UCAS.

• Fort Lewis est une installation fédérale. Si vous avez la malchance de vous y faire pincer, on ne vous livrera pas forcément à la Lone Star. Si vous y commettez un crime, vous serez jugé par une cour fédérale des UCAS, et non par une cour de district du métroplexe.

• Legal Beagle

"La justice n'est pas aveugle"

Les relations entre la PM et la Lone Star ont toujours été tendues. Des querelles de juridictions surviennent de temps à autre lorsque des incidents criminels viennent jusqu'aux portes du fort. En outre, l'I-5, qui se trouve sous la juridiction de la Lone Star, passe par Fort Lewis, coupant ainsi en deux le district. Des combats éclatent généralement le long de l'autoroute, en particulier pendant les courses poursuites entre la Lone Star et les gangs de bikers de Tacoma.

• Les relations qu'entretiennent la Lone Star et la PM se sont aggravées depuis l'arrivée de nouvelles troupes des UCAS. Les soldats sortent du fort pour différentes raisons. Parfois, ils enfreignent la loi (le plus souvent lors de combats d'ivrognes dans divers bars) et la Lone Star les arrête. Jadis, la Lone Star informait le grand prévôt de Fort Lewis puis restituait les soldats à leur commandant lorsque celui-ci venait les chercher en cellule de dégrisement.

Néanmoins, avec l'arrivée de militaires des UCAS, le nombre de soldats explosa du jour au lendemain. Plus de soldats à Fort Lewis signifie plus de bagarres dans les bars et donc plus de soldats en taule. Du coup, le général Colloton a ordonné à la PM d'effectuer des "patrouilles de courtoisie" dans les endroits fréquentés par les soldats (en particulier dans les faubourgs de Parkland, de Lake-

wood, de Steilacoom et de Tiliicum). En théorie, cela devrait éliminer une grande partie des problèmes puisque la PM n'a qu'à rafler les trouble-fête potentiels avant qu'ils soient à l'origine de quelque incident sérieux, épargnant ainsi les efforts et les nuyens de la Lone Star. Dans les faits, la Lone Star considère cela comme une raison suffisante pour se plaindre au sujet de la violation de juridiction de l'armée.

• SPD

LA MAFIA

Les mafiosi des environs de Fort Lewis, dont la plupart sont associés à don Bigio, ont

FORT LEWIS EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 22206

Superficie : 197 kilomètres carrés

Population : 98 000 (humains 61 %, elfes 14 %, nains 3 %, orks 16 %, trolls 3 %, autres 3 %)

Hôpitaux et cliniques : 4

Corpos principales : -

Gangs principaux : -

Indices de sécurité de la Lone Star

Patrouilles de la Lone Star, de la garde du métroplexe et de la police militaire des UCAS (juridiction sujette à controverse). La garde du métroplexe et la police militaire des UCAS considèrent que chaque zone est dotée d'un indice de sécurité d'un cran supérieur aux indices de la Lone Star.

AA : Spanaway Lake Housing (quartiers des officiers)

A : Bridgeport, Grey et Madigan Housing (quartiers militaires), Parkland (quartiers civils)



jusqu'à présent réussi à pourvoir aux besoins illicites (et parfois licites) des soldats. Autour de Fort Lewis, en particulier dans les rues moches de Tillicum, la Mafia attire un grand nombre de soldats en permission dans les maisons de jeu, repaires à puces, clubs de strip-tease et bordels. Jusqu'à très récemment, la Mafia parvenait même à agir dans les clubs du fort. Selon les rumeurs, elle gérait plusieurs "camionnettes" qui vendaient casse-croûtes et autres produits (légaux comme illégaux) aux soldats de service qui s'entraînaient au Simulateur de Combat Urbain.

Lorsque Colloton reprit en main la base militaire de Seattle, elle commença par dénicher toutes les formes de corruption qui pourrissaient les rangs de Fort Lewis. Entre autres choses, ses investigations lui permirent de découvrir quelques officiers qui agissaient pour le compte de la Mafia, ainsi que les agissements de cette dernière dans l'enceinte du fort. La Mafia tenta alors de la corrompre, mais sans résultat. Selon les ragots, le temps des "camionnettes" est révolu.

● Les événements de Fort Lewis ont mis la famille Bigio dans une position délicate. Non seulement l'UCAS Army est à ses trousses, mais elle commence à sentir une certaine pression de la part de la Commission. D'après ce que j'ai entendu dire, les parrains de la Mafia ont mal accepté cet épisode. La Commission a le sentiment

que les choses auraient pu être gérées plus "discrètement", sans attirer l'attention des gros bonnets de l'armée (même la Mafia a mieux à faire que de s'attirer l'inimitié de l'armée).

Dans tous les cas, la Commission a personnellement demandé à don Bigio de régler le problème de Fort Lewis, et ce afin de lui prouver qu'elle n'a pas commis une erreur en le nommant capo de Seattle. Le minutage n'aurait pu être pire car Bigio doit également réunifier les familles divisées et regagner le terrain perdu au profit des autres organisations criminelles.

● Smiley

LE SIMULATEUR DE COMBAT URBAIN

213 West Outer Drive

Situé au sud du McChord Air Field et à l'est d'un dépôt de munitions, le Simulateur de Combat Urbain (SCU) est une installation d'entraînement de pointe de l'UCAS Army. En simulant les conditions difficiles d'une guerre urbaine, cet outil met à l'épreuve les talents de commandement et de combat des soldats.

● Les UCAS autorisent de temps en temps les forces militaires de gouvernements ou de corporations alliés à s'entraîner dans le SCU. Ares Arms utilise le SCU pour tester certains de ses projets; les forces de Fuchi et les Samourais Rouges de Renraku s'y entraînaient aussi autrefois. Actuellement, le SCU est fermé aux forces corporatistes et le restera tant que la guerre des corpos durera.

● Hangfire

● Même si les membres de la garde du métroplexe jouent généralement les forces d'opposition, ou FOROP, les officiers responsables du simulateur engagent aussi parfois des shadowrunners pour jouer ce rôle. Car après tout, qui jouerait mieux l'adversité que nous, qui la pratiquons au quotidien ? J'ai entendu de sales rumeurs selon lesquelles on remettrait des balles à blanc aux runners et de vrais munitions aux soldats, juste histoire d'inclure une touche "réaliste" à l'entraînement.

● Wyhek

Le SCU fut lancé en 2035, lorsque le gouvernement des UCAS décida de créer un centre d'entraînement de combat à Fort Lewis. Il fut achevé en 2038, et l'armée y envoya des unités d'autres bases dès 2039. Pour que les forces des UCAS soient toujours prêtes, l'armée y stationne régulièrement des soldats étrangers à Seattle. Une session dure généralement un mois, dont deux semaines passées à s'entraîner dans la "boîte". L'UCAS Army y envoie le plus souvent deux mille soldats à la fois, généralement un régiment de l'une de ses cinq divisions.

● Même si cet entraînement est destiné à entretenir la forme des combattants, la présence constante de troupes fédérales rappelle aussi aux politiciens de Seattle où se situe leur allégeance. Le Simulateur de Combat Urbain offre aux UCAS un bon prétexte pour faire tourner leurs troupes à Seattle sans déclencher l'esclandre habituellement faite par un déploiement militaire à grande échelle.

● Oolon Coluphid

L'environnement du Simulateur de Combat Urbain est presque identique au centre-ville de Seattle à l'exception de quelques repères de marque comme le Space Needle, l'Aztechnology Pyramid et l'arcologie de Renraku (apparemment, les corpos s'en offusquèrent, craignant que les UCAS n'utilisent le SCU pour projeter des attaques contre leurs installations). Des senseurs dissimulés, des caméras télécommandées et des stations simsens en circuit fermé quadrillent chaque angle; les rumeurs prétendent également que les UCAS disposent d'un satellite en orbite géostationnaire observant le simulateur depuis l'espace. Toutes les informations entrent dans un Superordinateur protégé par un bunker (appelé "Spacefleet HQ" par les opérateurs locaux) situé au centre du complexe. Le simulateur dispose également d'une machine virtuelle permettant d'entraîner les decks de combat militaires.

- La sécurité de Spacefleet HQ atteint des sommets et seul le personnel doté d'une accréditation top secrète peut y entrer. Les entrées sont protégées par une PM armée de balles réelles. Et toutes les connexions de la machine virtuelle au serveur sont pleines de CI noires.
- Little Brother

Dans le simulateur, les soldats se servent de marqueurs laser fixés au canon de leur arme habituelle. Lorsqu'ils tirent une balle à blanc, l'arme projette un laser à infrarouge. Quand un soldat parvient à en "toucher" un autre, un senseur fixé sur sa veste détecte l'impulsion du laser et émet un grincement strident : une note brève pour un échec de peu, et une note longue pour un "mort".

MCCHORD AIR FIELD

À l'origine installation de l'Air Force séparée de Fort Lewis, la McChord Air Force Base fut incorporée au fort lors de la création du métroplex de Seattle. La Washington Air National Guard fut absorbée par la garde du métroplex. Elle gérait à l'époque deux escadrons de chasse (l'un de dix-huit Federated-Boeing Eagles, l'autre de dix-huit chasseurs de supériorité aérienne Eurofighters) et un escadron d'avions de ravitaillement.

Toutefois, avec l'apparition de la Force Tactique de Seattle, l'activité a considérablement repris autour du McChord Air Field. De lourds transporteurs aériens chargés de troupes, d'équipement et de ravitaillement atterrissent et décollent régulièrement de sa piste de 4 kilomètres. Les UCAS y ont envoyé deux escadrons d'avions de ravitaillement et de cargaison depuis Scott AFB, dans l'Illinois, rajoutant d'ailleurs un groupe d'appareils de surveillance électronique RE-24C lorsque l'arcologie de Renraku se replia sur elle-même.

- Depuis l'arrivée des avions RE-24C, l'accès à McChord s'est resserré. Ces avions espions disposent d'un excellent matériel de surveillance électronique, et les UCAS deviennent très nerveux lorsque trop de regards se posent sur eux.
- Josie Cruise

FORT LEWIS ZOOLOGICAL GARDENS

1011 West Jackson Avenue

Les jardins zoologiques de Fort Lewis furent créés en 2023, grâce à un projet de recherche de la Défense

Advanced Research Projects Agency (DARPA) qui visait à observer la gobelinisation et les modifications surnaturelles chez les animaux. En 2030, la DARPA remit le projet à la garde du métroplex. Voyant là une occasion de gagner de l'argent, la garde a élargi le champ des jardins, les transformant en une réserve zoologique semi-publique pour instruire les masses dans le domaine du surnaturel.

- Même si l'ensemble des jardins est ouvert au public, une partie lui reste interdite. L'accès à ces zones est limité au personnel militaire et chercheurs dotés de l'accréditation nécessaire. En outre, le complexe est gardé par des patrouilles armées et des guérites automatisées. Il existe de nombreuses rumeurs quant à ce qui peut s'y passer.
- Wyld Hunt

Les jardins du zoo sont parcourus de pistes uniques qui réduisent la distance séparant les visiteurs des animaux. Ces chemins sont garnis de détecteurs de proximité. Si les animaux s'en approchent de trop près, les détecteurs activent des émetteurs à ultrasons, des aérosols et des transmetteurs à puce intégrée qui déclenchent des récepteurs de douleur. Ces mesures gardent les espèces potentiellement dangereuses à bonne distance des pistes et des touristes qui les arpentent.

Le zoo tire la majorité de ses revenus en reproduisant des animaux qu'il revend ensuite à d'autres nations, dont le Conseil Salish-Shidhe et autres membres des NAO. Ce genre de reproductions a lieu dans les angles est et sud des jardins, loin du public.

- Le zoo de Fort Lewis est l'un des meilleurs reproducteurs de métacréatures, en particulier la licorne d'or, la cockatrix et le phénix. (Les animaux du zoo et les diverses créatures dont l'armée se sert dans le cadre de la surveillance comptent pour beaucoup dans le pourcentage des "autres" fourni par *Fort Lewis* en un coup d'œil.) Nombre d'organisations et nations étrangères se sont données grand mal, mais sans succès, pour évaluer le secret du zoo - dont l'enlèvement manqué de l'une des trois cents personnes qui y travaillent.
- Ursa Major

L'UNDERGROUND ORK

par Plutarch Gaogrim

L'Underground ork est une ville dans la ville, un autre monde sous les rues du métroplex de Seattle. Nul ne sait sur combien de kilomètres s'étend l'Underground; on en trouve des parties sous les rues de Downtown, de Tacoma, d'Everett et même des Barrens de Puyallup. Toutes les parties de l'Underground ne sont pas reliées les unes aux autres, et toutes les communautés ou enclaves ne sont pas unifiées sous la bannière d'une même cause, mais les habitants de la surface ont tendance à mettre à l'enseigne de l'Underground ork tous les citoyens du véritable monde souterrain de Seattle.

L'Underground de Seattle naquit au XIX^e siècle, lorsque suite à une vague de rénovation on recouvrit certains secteurs de ce qui est aujourd'hui le district de Downtown. Au XX^e siècle, des entrepreneurs firent des vieux bâtiments et souterrains des attractions touristiques, mais l'ensemble des habitants de la ville ignorait



cette partie de l'histoire de la ville ou ne connaissait tout simplement pas son existence.

La Nuit de la Rage redonna de l'importance à cette ville enfouie. Lorsqu'ils s'échappèrent des entrepôts en flammes en empruntant les égouts et canalisations souterraines, des milliers de métahumains redécouvrirent les vieux sous-sols et bâtiments enfouis sous les constructions plus récentes mais aussi sous les cendres et la lave de Puyallup. Nombre décidèrent de rester et de s'y installer, rénovant les anciens immeubles et réparant les tunnels existant. Les orks et les nains creusèrent aussi de nouveaux tunnels et réparèrent les sections endommagées de l'Underground, l'étendant sous une grande partie du centre-ville et creusant des tunnels de raccordement aux autres régions souterraines.

Dans les années 2020, il y eut un schisme entre les orks et les nains de l'Underground, qui se termina par une expulsion violente de la minorité naine. Depuis, l'Underground est le domaine des orks et des trolls.

• Ce n'est pas une surprise. Le soi-disant schisme eut lieu parce que les nains de l'Underground effectuaient tout le travail de construction et d'extension des tunnels pendant que la majorité ork s'en attribuait le mérite, s'appropriant les ressources et nous traitant généralement comme des demi-portions. Nous étions le cerveau des opérations et lorsque les troglos s'en aperçurent, ils prirent peur et nous repoussèrent vers la surface. J'attends de voir combien de temps il va s'écouler avant que les tunnels et rénovations qu'ils tentent d'entretenir sans notre savoir-faire s'effondrent sur leurs petites têtes.

• Mogar

Aujourd'hui, l'Underground ork accueille de nombreux orks et quelques trolls. Il y a beaucoup trop d'enclaves différentes, chacune dotée de ses coutumes et de sa politique, pour que nous les décrivions toutes ici ; les anthropologues ont écrit des ouvrages entiers sur l'Underground ork et autres lieux comme lui. Il suffit de dire

qu'il y a de nombreux secteurs dans l'Underground, qui ne sont pas tous connus des habitants de la surface.

De multiples entrées s'ouvrent sur le dédale de tunnels, de sous-sols et de salles. Toutefois, seules sont sûres les entrées réservées aux touristes, dans le sous-sol du vieux Seattle Utilities Building, au Big Rhino Restaurant et au Lordstrung's Department Store de 5th Avenue et de Pine Street. Les visites touristiques ne dévoilent qu'une infime fraction de l'Underground et s'intéressent aux zones d'intérêt historique pour les métahumains et Seattle. La partie de l'Underground située près des docks est le site d'une messe du souvenir tenue chaque année, à la date anniversaire de la Nuit de la Rage. Autrement, cette zone est fermée au public. Le secret des douzaines d'autres entrées disséminées dans le métroplex est farouchement protégé par les orks.

- Les nains connaissent encore des entrées secrètes inconnues des orks. Mon père m'a montré trois tunnels à moitié commencés, toujours accessibles depuis la surface avec un peu d'efforts – et il ne connaissait pas tous les autres.

- Wheeler

- Avec vous, on dirait qu'il s'agit du Tir Tairngire des orks, où nul ne peut entrer sans crainte de ne pouvoir en ressortir. La communauté de l'Underground est semblable en tout point à n'importe quel groupe métahumain. Évidemment, nous nous sommes isolés par choix, parce que c'est parfois mieux ainsi, mais nous ne saurions vivre sans contacts avec les gens d'en haut. Notre économie s'appuie sur les habitants de la surface, et nous commerçons avec certains magasins et distributeurs qui s'intéressent uniquement à nos affaires, pas à notre race.

Nous ne gardons pas les gens à l'extérieur pour quelque sombre motif. C'est simplement que laisser les touristes débarquer dans l'Underground reviendrait pour les corporations à ouvrir leurs installations au public; il existe des endroits de vie et de stockage où l'on ne souhaite pas que les gens viennent, des endroits où l'on mène des affaires. Vous ne vous plaignez pas de ne pas pouvoir entrer chez les gens en surface, mais si nous

dévoillions l'existence de toutes les entrées au grand public, que croyez-vous qu'il se passerait ?

- Shirley 2

L'Underground ork reste assez sympathique à l'égard des shadowrunners. Contre une petite somme, les runners peuvent dans certaines parties de l'Underground se cacher aux yeux des autorités, planquer leur équipement et leur butin, se reposer et récupérer de leurs shadowruns. Les orks ont aussi monté des voies d'acheminement de contrebande, destinées à déplacer individus et biens dans Seattle sans attirer l'attention. Ces opérations illégales contribuent à arrondir les maigres revenus légaux de l'Underground comme le ramassage des déchets, la vente de talismans et le tourisme.

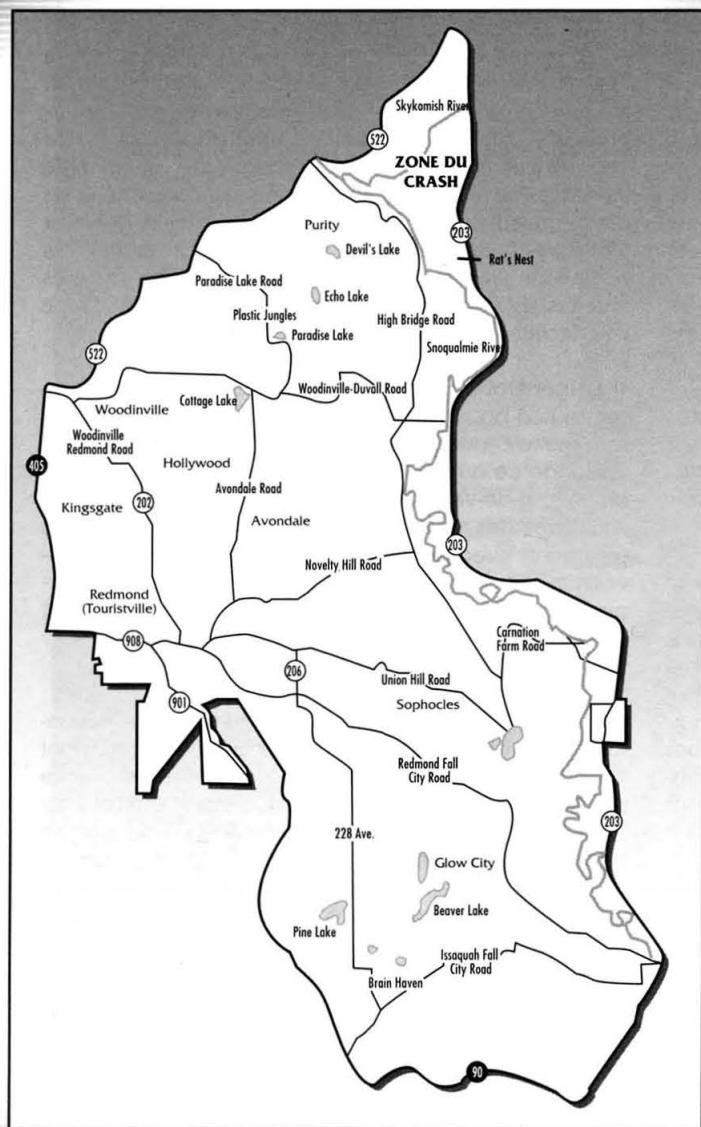
- En général, l'Underground est plus ouvert aux étrangers qu'on pourrait le croire. Il semblerait qu'ils s'intéressent moins à nous laisser dehors qu'à nous faire saisir la valeur de ce qu'ils ont à offrir. L'expérience m'a prouvé qu'un pot-de-vin permet d'obtenir n'importe quoi; si vous avez des nuyens, si vous faites une faveur, si vous êtes gentil avec les habitants – comme les pauvres travailleurs des corpos, si vous traitez les orks de l'Underground comme des êtres à part entière, alors ils seront plus enclins à vous écouter, voire à vous aider.

- Argent

- Je connais un ou deux gars qui portent un penny d'antan accroché à une lanière de cuir autour du cou, dont ils disent qu'il s'agit d'un passe à validité permanente pour entrer dans l'Underground ork. D'après eux (et il n'y a aucune chance pour qu'ils me mentent), ils peuvent se présenter à n'importe quelle entrée de l'Underground et on les laisse passer. Évidemment, ils ne m'ont pas dit ce qu'ils obtenaient une fois à l'intérieur. Cela peut aller d'une audience auprès du Conseil, à un repas ou lit gratuit, au simple passage d'une zone vers une autre. Ils ne m'ont pas non plus dit comment mettre la main sur ces supposés passes. C'est ce que j'aimerais vraiment découvrir.

- Nightrunner

LES BARRENS



REDMOND EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 11206

Superficie : 436 kilomètres carrés

Population : 498 000 (humains 81 %, elfes 6 %, nains 1 %, orks 10 %, trolls 1 %, autres 1 %)

Indice de Sécurité : E

Hôpitaux et cliniques : 6

Corpos principales : -

Gangs principaux : Brain Eaters, Crimson Rush, Red Hot Nukes, Rusted Stillethos, Spiders

Indices de sécurité de la Lone Star

C : Redmond (alias Touristville)

Notez que le reste de l'endroit est appelé les Barrens.

E : Avondale, Brain Heaven, Hollywood, Kingsgate, Plastic Jungles, Purity, Sophocles, Woodinville

Z : Rat's Nest, Glow City

Les Barrens constituent le gros point noir du métroplex de Seattle. La loi n'y a aucune place et vos droits vont aussi loin que porte votre arme. Nous, shadowrunners, nous épa-nouissons dans les noires ombres de ce district néfaste - les conditions de vie n'y sont pas terribles, mais les prix sont bas et l'ambiance colle bien à nos activités. Les forces de l'ordre se moque pas mal de ce qui se passe dans les Barrens et les corpos ne vous cherchent des poux que si vous les tifflez un peu trop. L'un dans l'autre, c'est un endroit propice aux affaires... si vous parvenez à supporter les environs.

● Captain Chaos

Transmis le 19 septembre 2060, à 19:24:56 (heure de l'Est)

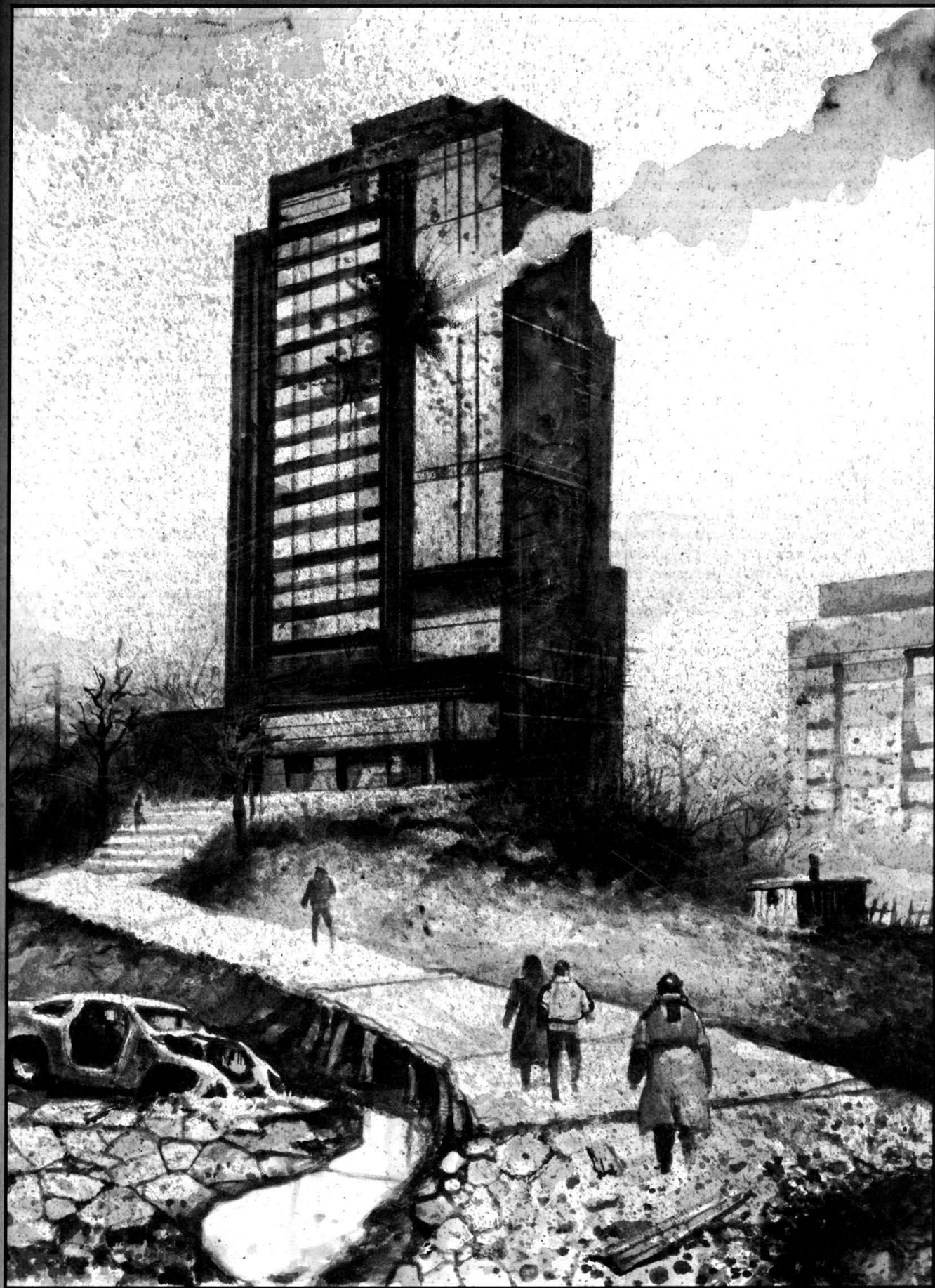
REDMOND

par Sonny D

Le district de Redmond était autrefois l'un des endroits les plus prospères de la région de Seattle. À la fin du XX^e siècle, il passa du statut de simple banlieue à celui de centre majeur de l'industrie informatique. De gigantesques complexes de bureaux et gratte-ciel apparurent au fil de l'arrivée des sociétés. Puis vint le crash de 2029, l'attaque d'un virus qui disloqua les réseaux de télécommunications mondiaux et balaya les systèmes informatiques. L'industrie principale de Redmond fut terrassée en une nuit. Quatre-vingts pour cent des entreprises du district mirent la clef sous la porte, tout comme le gouvernement local qui se révéla incapable de venir à bout du désastre. Une petite partie des habitants fuit à Bellevue, qui souffrait également des effets secondaires du crash. Le reste fut victime du plus grand désordre et de nombreuses émeutes.

Attirés par les demeures et immeubles d'appartements abandonnés, des réfugiés venus d'autres districts et des sans domiciles de Seattle commencèrent à prendre possession des lieux. Cela engendra plus de violence encore, poussant davantage de "personnes respectables" à fuir Redmond. Cela vida un peu plus les immeubles, ce qui attira de nouveaux squatters. En quelques années, ce cercle vicieux transforma Redmond en ville fantôme habitée par des criminels, des transfuges, des réfugiés et ceux qui ne souhaitaient ou ne pouvaient s'en aller.

Environ un demi million de personnes habitent à Redmond, mais il est difficile de fournir un chiffre exact en raison de la grande partie de la population dénuée de SIN. En outre, il est impossible d'effectuer un recensement officiel. Les habitants sédentaires viennent d'horizons variés mais le pourcentage de métahumains est assez bas - relent du comportement préjudiciable de la banlieue et de la croyance selon laquelle les métahumains ne pouvaient faire leur trou dans le monde raffiné de la programmation informatique.



Dans le Redmond d'aujourd'hui, les reliefs d'un repas ou une babiole bon marché suffisent parfois pour se faire tuer. Des bandes de squatters et des gangs s'en prennent aux convois de nourriture hebdomadaires qui livrent les quelques épiceries du district. La misère donne naissance à des malaises sociaux qui atténuent suffisamment les ambitions des citoyens qui souhaiteraient s'en sortir – ou ne serait-ce que se comporter en êtres décents. Hormis quelques exceptions de marque, Redmond est une masse grouillante de violence prête à exploser à tout moment.

Plutôt que de tenter de trouver un moyen d'améliorer le sort de la communauté des Barrens, les quelques entreprises qui se donnent la peine d'avoir des installations à Redmond (le plus souvent des usines) élèvent d'énormes fortifications pour protéger leurs investissements. Nombre d'entre elles engagent les squatters et gangers les plus durs et les plus désocialisés qu'elles trouvent pour faire la sécurité. Les fusillades "accidentelles" dans et autour des usines corporatistes ne constituent qu'une part de la réalité à Redmond.

Évidemment, les organisations criminelles sont bien implantées à Redmond, et Mafia comme Yakuza gèrent le marché noir local. Comme il est même difficile de trouver des biens licites à Redmond, le plus gros marché est celui des besoins quotidiens comme la nourriture et les médicaments, suivis de près par l'industrie du divertissement comme la tridéo pirate, les puces sim, les BTL, l'alcool, le porno et toutes les affaires qui rapportent. Il y a également un marché très dynamique des armes illégales, même si les associations de malfaiteurs prennent garde à ne pas refourguer d'armes à n'importe qui. Ainsi, les ventes d'armes se font par petites quantités, sauf lorsque les criminels préparent leurs propres gangers et hommes de main à la guerre.

Redmond est un terrain propice aux petites frappes, principalement parce que le seul moyen qu'ont les jeunes pour sortir de la rue est de rejoindre l'un des syndicats du crime. Les sergents recruteurs du Yakuza et de la Mafia recherchent de jeunes talents à l'avenir prometteur, en particulier dans les gangs locaux, et les Anneaux de Séoulpa recrutent aussi à Redmond. Au moins cinq Anneaux accueillent parmi leurs rangs des recrues de Redmond. L'Anneau des Sept Triangles est actuellement aux commandes – sans doute parce que ses techniques de recrutement semblent spécialement conçues pour faire le tri parmi les candidats.

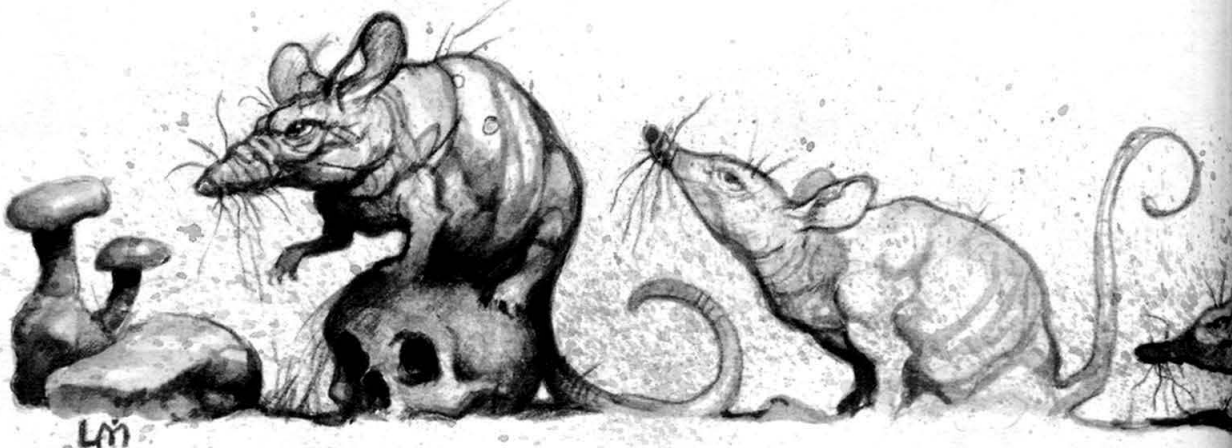
Le district de Redmond attira une vaste population de banlieue parce qu'il est plat, avec quelques collines au sud et la rivière Snoqualmie serpentant dans près d'un tiers du quartier. Aujourd'hui, la rivière est immonde, engorgée de vase toxique et autres déchets (dont de fréquents cadavres). De grosses meutes de rats du diable vivent sur les berges, certains ayant muté dans d'horribles proportions à cause de tout ce qui a été rejeté dans l'eau.

● Une fois, j'ai failli me faire bouffer par ces malades. Une nuée de rats du diable, aussi blancs que des os et aux yeux d'un vert luisant. Ils ont sûrement été empoisonnés, ont attrapé une maladie ou je ne sais quoi encore. J'ai réussi à les repousser mais après ça, je me suis vraiment senti mal. J'ai trouvé un toubib de la rue que je connais à la lisière du district avant de m'évanouir. Brûlant de fièvre, j'ai passé quatre jours dans un état semi-comateux. Le docteur précisa que je m'en étais miraculeusement sorti. Jamais plus je ne me rendrai sur les berges de la rivière Snoqualmie.

● Jook

Hormis les kilomètres d'immeubles abandonnés, les rues crevassées et détériorées, les taudis sans fin et les squatters urbains, le seul trait distinctif de Redmond est constitué des "châteaux toxiques", comme les habitants appellent les diverses usines et installations industrielles. Nombre d'entre elles ressemblent à des édifices techno gothiques de métal rouillé et de briques couvertes de suie, entourées de fossés remplis de leurs propres saletés empoisonnées et de grands murs surmontés de fils barbelés. Des gardes armés patrouillent sur les murs pour garder les usines à l'abri des squatters et gangs errants. La plupart du matériel de ces installations est livré par hélicoptère ou tout autre engin aérien afin d'éviter d'engager des camions dans les rues dangereuses de Redmond.

La seule zone légèrement sûre de Redmond est la frontière commune que le district possède avec Bellevue, non loin des bureaux du prétendu Gouvernement du District de Redmond. Connue sous le nom de "Touristville", la zone accueille les touristes et miséreux qui souhaitent ressentir le "frisson" des Barrens et sortir dans des clubs louches. La Lone Star y patrouille, mais les visiteurs malins prennent les devants en venant nombreux ou (s'ils peuvent se le permettre) en engageant un garde du corps.



LES PASSAGES OBLIGÉS

Redmond n'est vraiment pas l'endroit où aller si vous êtes en quête d'une vie nocturne autre que les bars louches et tripots où les clients vous poignarderont pour un verre ou cinq nuyens. Vous n'y ferez certainement pas beaucoup d'affaires, mais ils pourraient se révéler de bons lieux de rencontre éloignés de tout, tant est que vous puissiez garder les autochtones à l'écart avec un bon niveau d'intimidation. À part cela, Redmond dispose de quelques lieux intéressants pour le monde des affaires de l'ombre.

The Body Mall

Issaquah-Beaver Lake Road et East Beaver Lake Drive

Non loin de Glow City (le nom que les habitants donnent aux restes radioactifs d'un réacteur nucléaire ayant fondu) se trouve un hôpital abandonné, dont s'est emparé un groupe de médecins de la rue et une partie de l'ancien personnel qui offrent des soins médicaux licites (et parfois moins) à ceux qui peuvent se les offrir. Les quatre niveaux de l'hôpital sont agencés à la manière d'une sorte de "centre commercial" de gargotes, cliniques d'organes et autres affaires illégales, le tout offrant les meilleurs services à moindre coût.

- Vous avez ici accès à de nombreuses modifications cybernétiques bon marché, c'est-à-dire au moins 10 à 20% moins cher que dans un hôpital ou une clinique de Downtown. Évidemment, l'ensemble du matériel est de qualité inférieure ou d'occasion (ce qui est le cas de la plupart des organes de remplacement), à savoir à la hauteur de ce que vous payez.

- Neon Chrome

- Cet endroit fait de nombreuses affaires avec les Yakuza et Tamanous, achetant et vendant des organes et du matériel cyberware illégaux. Si vous faites vos courses dans le coin, cet endroit et Doctor Bob's Quickstitch, dans le quartier de Bargain Basement, sont les meilleurs du district (bien que cela ne vaille pas forcément dire grand-chose).

- Doc-U-Dub

Crusher 495

124th Avenue et 143rd Street

Ce bar restaurant situé dans l'ouest de Touristville appartient à un groupe d'orks qui ouvrent l'établissement

après la Nuit de la Rage. L'endroit est populaire auprès des habitants de Bellevue et de Downtown qui souhaitent faire l'apprentissage des Barrens. Les propriétaires et le personnel travaillent dur pour faire de leur établissement une sorte de centre social où les habitants peuvent se rassembler. Des racistes ont attaqué ce lieu à un nombre incalculable de reprises, mais le Crusher 495 offre une telle chance pour toutes les races de se retrouver sous les auspices de la concorde que les Humanis se font très mauvaise presse en le prenant pour cible.

- Le 495 est un bel endroit où retrouver ses amis à Redmond, tout particulièrement quand on est métahumain. Sonny D décrit ce lieu comme aussi banal qu'une comédie musicale des années 1960, et il a tout à fait raison - les gens s'y réunissent sans cette pression qui nous rend d'habitude si dingues. De leur côté, les Johnson l'apprécient comme "terrain neutre" entre Bellevue et les abysses des Barrens, où nul col blanc ne souhaite se rendre.

- Tuskadero

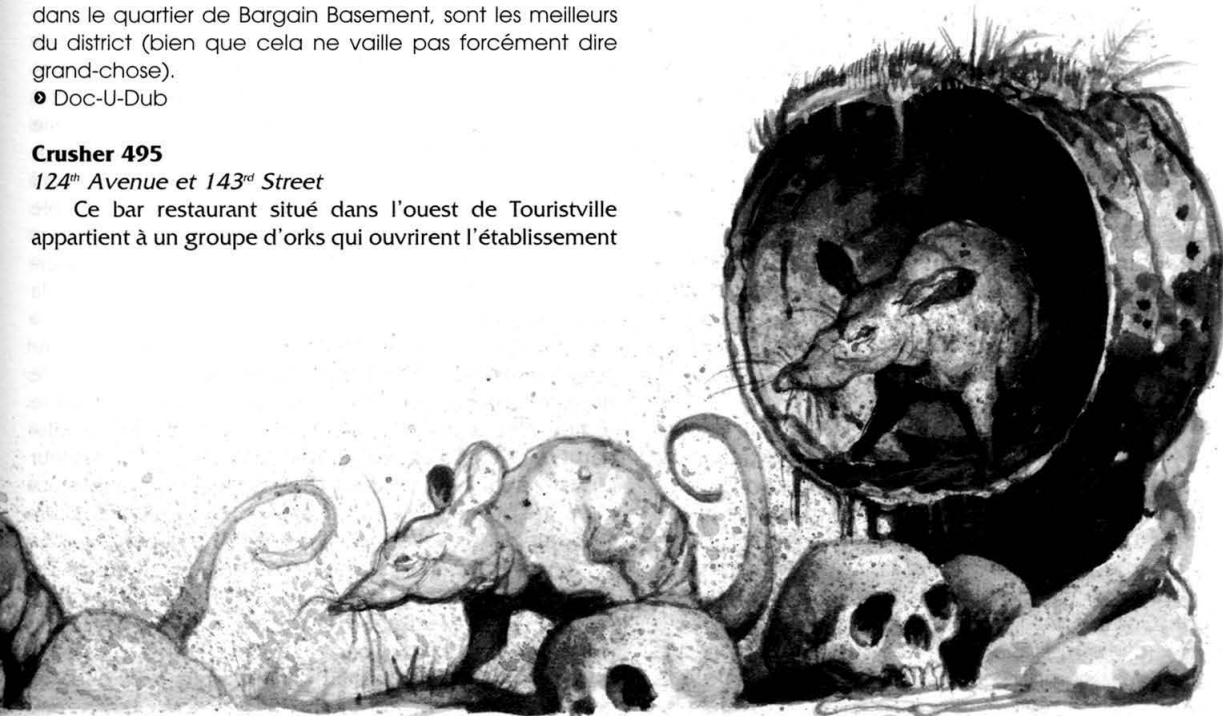
- Janus Koskey, le directeur du 495, sait tout ce qui vaut la peine d'être su à Redmond. Il refile de temps en temps ses tuyaux contre une somme raisonnable. Il est aussi connu pour faire les présentations entre les Johnson et les talents de l'ombre. Le tout est de pas être un Humanis et de ne pas chercher de noises aux habitants.

- Solo Moi

The Skeleton

Redmond Fall City Road et 196th Avenue NE

Situé dans le sud de Touristville, c'est le meilleur night-club de Redmond. Les plus grands musiciens du district s'y aventurent presque chaque nuit dans l'espoir d'être remarqués par quelque dénicheur de talent ou





membre d'une média-corpora. Le Skeleton attire également la jeunesse dorée de Bellevue qui apprécie le frisson que lui procure Redmond.

- ♦ La direction du Skeleton aime que l'endroit ait belle allure, ce qui tend à signifier qu'orks et trolls ne sont pas les bienvenus. Un pot-de-vin coquet permet généralement de convaincre le videur que vous ajouterez de la "couleur" aux lieux.
- ♦ Goblin Boy
- ♦ Un endroit super pour kidnapper des mômes de corpos et mettre la pression sur maman ou papa. C'est pour cette raison que la sécurité y est renforcée et que la jeunesse dorée est le plus souvent accompagnée de gardes du corps. Mais il est toujours marrant de se jouer de ce genre de surveillance.
- ♦ Archangel

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Redmond est l'endroit adéquat où commencer de nombreuses shadowruns qui, pour la plupart, se poursuivront ailleurs dans le métroplexe. Néanmoins, il existe dans ce district quelques lieux intéressants pour les bons shadowrunners. En effet, cette partie des Barrens dispose d'attractions... uniques... qui lâchent des informations... uniques.

- ♦ Redmond n'a pas vu de système informatique décent depuis le crash de '29, et il n'y en a aucun dans ce district délaissé par Kibo qui vaille la peine de s'ennuyer.

Maintenant, les bonnes nouvelles. Le district est un véritable buffet froid de jackpoints, grandes lignes en fibre optique et douzaines d'autres moyens abandonnés pour accéder à la Matrice dans le plus grand anonymat. Comme les immeubles qui abritent toutes ces sociétés d'informatique sont livrés à eux-mêmes depuis tant années, même la connexion la plus flagrante à la Matrice peut se révéler difficile à suivre. La mauvaise nouvelle : les deckers sont particulièrement vulnérables

aux vicissitudes d'un destin cruel dans ce district (il est facile de se faire braquer pendant que l'on travaille ou que l'on s'y rend) et ils ne sont guère populaires auprès des habitants, car les sales blagues matricielles sont les seules qui attirent la Lone Star et les unités de frappe corporatistes dans les Barrens.

Très peu d'habitants des Barrens s'embêtent à avoir un ordinateur ou un deck tout simplement parce que ça n'en vaut pas le coup. Ainsi, un decker équipé d'un cyberdeck de toute dernière génération détonnera vraiment. Protégez votre vie

et celle de vos proches en adoptant un style plus "dépouillé".

- ♦ The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

La zone du crash

La petite ville de Monroe, située à la frontière salish-shidhe, au nord de la rivière Snoqualmie, devint l'épicentre de la pire catastrophe aérienne de l'histoire de Seattle lorsqu'un engin spatial transportant David Hague, juge de la Cour Corporatiste, s'y écrasa en 2059. L'explosion et les incendies qui suivirent rasèrent la zone dans un rayon de trois kilomètres, tuant la majeure partie des quelques milliers d'habitants qui y vivaient.

Entre autres choses, le crash endommagea très sérieusement le centre d'éducation surveillée du métroplexe de Seattle. L'endroit était déjà en mauvais état avant que l'engin de Hague ne décidât de piquer une tête, et les incendies détruisirent les systèmes de la prison. Des centaines de détenus saccagèrent le peu qui restait. Une évasion massive causa la mort de l'ensemble des gardiens et du personnel pénitentiaire et les détenus restants prirent le contrôle de l'installation qui est aujourd'hui la plus grosse construction intacte située près de la zone du crash.

Les gardes du métroplexe et les unités de pompiers des Franklin Fire Services parvinrent à contenir le désastre. Avant que le gouverneur Schultz n'ait eu le temps de décider que faire de la zone ruinée, elle disparut dans l'arcologie de Renraku. Quant au gouverneur Lindstrom, il avait d'autres chats à fouetter que de s'occuper de ravages occasionnés dans l'un des pires taudis de Seattle. Des squatters s'installèrent rapidement dans la zone brûlée et dévastée. Les anciens détenus du centre de redressement, menés par un humain fortement cybernétisé qui se fait appeler "King Chrome", prirent rapidement le contrôle de la zone du crash et se mirent à piller ce qui restait dans les ruines. Depuis, les zonards défendent âprement leur territoire grâce aux armes de l'ancienne prison et laissent les squatters

s'installer dans la zone tant qu'ils reconnaissent l'autorité de King Chrome.

Il ne fait aucun doute que certaines pièces détachées de l'engin spatial ont survécu au crash et qu'elles furent enterrées si profondément qu'elles résistèrent aussi aux incendies qui détruisirent le plus gros de l'épave. Les zonards passent une grosse partie de leur temps à tenter de les déterrer... D'ailleurs, Novatech et d'autres corpos s'intéressent de près à ce qu'ils peuvent trouver.

• Silicon Surfer

L'espace astral entourant la zone du crash est presque autant retournée que l'étendue toxique de Glow City. J'invite les êtres Éveillés qui désirent s'y rendre à se montrer très prudents.

• Wiz Kid

Glow City

En 2013, le réacteur nucléaire Trojan-Satsop situé dans le sud-est de Redmond fondit partiellement, contaminant le lac Beaver et la région environnante sur des kilomètres à la ronde. En 2028, Shiawase Atomics bâtit une nouvelle centrale près de la carcasse couverte de rouille de l'ancien réacteur. Cette centrale alimente depuis le métroplexe en électricité. Après le crash de '29, squatters et réfugiés se mirent à élever des masures dans la zone contaminée, et ce malgré les tentatives du gouvernement de Seattle visant à les en déloger. Ne souhaitant pas continuer à dépenser de l'argent pour protéger une partie de la population qui ne payait même pas d'impôts, le gouvernement finit par abandonner et les squatters restèrent. Depuis, la population a plus que triplé malgré le taux de mortalité élevé dû aux cancers et maladies liées aux radiations. Tout cela est bien sûr sans compter la mortalité infantile et les horribles mutations causées par les radiations.

Glow City est une dingue communauté de mutants. Certains sont à ce point déformés par les radiations qu'ils évoquent quelque nouvelle race métahumaine. Des magiciens vivant parmi les squatters ont tenté de soigner les maladies et mutations, mais les rares chamans y résidant ont le plus grand mal à tirer quelque pouvoir de la région polluée et irradiée. En outre, il est peu probable que des mages y vivent (la plupart des habitants de Glow City ne savent même pas lire).

• Yahoo

Cet endroit est une terrible meurtrissure. Grande Mère hurle de douleur, et ses sanglots couvrent souvent nos chants. Les seules puissances qu'on y trouve sont la pollution et la lente agonie.

• She Who Knows The Night

Tous les chamans n'ont pas de problèmes à Glow City. J'ai entendu parler d'un chaman, répondant au nom de Burning Bones, qui vit pour ainsi dire au sommet des restes de la centrale nucléaire. On dit qu'il est tellement irradié que son squelette brille au travers de sa chair dans le noir, mais qu'il ne meurt pas d'un cancer ou des radiations parce qu'il est en contact avec des "esprits du feu invincible". Il peut évoquer des esprits à Glow City, ce que nul autre chaman ne sait faire.

• Winger

Hollywood Simsense Entertainments

NE 145th Street et 168th Avenue

Cette usine de Redmond produit en masse du matériel simsens bon marché et des puces sim encore meilleur marché. Elle dispose aussi de son propre studio, où elle produit principalement du porno soft et de l'horreur de série Z, faisant appel à des "comédiens" déployant autant de sentiments qu'une vieille carpe. L'entreprise est dans la poche de la Mafia de Seattle et elle fabrique aussi des puces BTL de qualité inférieure qu'elle revend dans tout le métroplexe. Dans ses arrièresalles, Hollywood tourne des sim porno hard voire pire, comme les snuff-movies mettant en scène des "acteurs" ramassés dans les rues des Barrens. Nombre d'acteurs et actrices en herbe finissent dans les productions de HSE, une fois dépendants des BTL, aussi font-ils tout ce que le réalisateur leur demande pour un tournage de plus.

The Plastic Jungles

Au tournant du siècle, un riche exploitant agricole fit construire vingt des plus grandes serres du monde dans le nord-ouest de Redmond, non loin du lac Echo. Ces gigantesques constructions ressemblant à des tentes de plusieurs kilomètres de diamètre s'élèvent sur un terrain que l'on croyait trop pollué pour qu'y poussât quoi que ce fût. L'exploitant fit mentir les sceptiques – ou presque. Le terrain produisit effectivement d'étonnantes récoltes, mais la majeure partie était trop contaminée pour être consommée.

Les gargantuesques serres furent alors utilisées pour la culture de fleurs tropicales et autres plantes décoratives jusqu'au crash de '29, date où le bailleur perdit sa fortune et où le projet fut abandonné. Comme personne d'autre ne s'est aventuré dans la zone, la part du lion de la population métahumaine de Redmond s'est installée sous les dômes agricoles pour vivre parmi les rejetons sauvages des plantes originelles.

Les squatters vivant à Plastic Jungles font preuve d'une paranoïa tout à fait compréhensible quant aux étrangers, en particulier les humains. Ils sont organisés en tribus urbaines et grattent toute forme de vie qu'ils peuvent arracher au sol empoisonné. Les chamans tribaux œuvrent pour nettoyer le sol des agents contaminant afin que les squatters puissent faire pousser une partie de leur nourriture. Évidemment, ceux qui y parviennent deviennent immédiatement la cible des gangs et pillards cherchant à dérober leurs stocks de nourriture.

Ironie du sort, les tribus métahumaines des Plastic Jungles constituent un exemple brillant de coopération raciale. Les elfes travaillent aux côtés des orks, nains et trolls pour protéger et subvenir aux besoins des tribus, et la plupart des métahumains de la communauté font fi de leurs différences pour survivre. On n'apprécie ou ne fait confiance aux "normaux", mais cela ne veut pas dire que les tribus tuent les visiteurs à vue.

• Smiley

Les Plastic Jungles valent vraiment le coup d'œil. Des verrières sales et grises en bioplastique surmontent un monde quasi tropical chaud et à l'abri de la pluie. Le sol des anciennes serres est recouvert d'une foison de végétation tropicale et semi-tropicale, de plantes rampantes et de fleurs exotiques aux couleurs de l'arc-en-ciel, emplissant l'air d'un parfum capiteux. Les métahumains

élèvent des tentes et abris avec des feuilles de bioplastic abandonnées, du bois, de la chaume et tous les autres matériaux qui leur tombent sous la main. Sans le sol contaminé et le manque total de commodités, l'endroit serait presque plaisant.

● Greely

Rat's Nest

Officiellement connue sous le nom de North Seattle Refuse Center, cette zone est une décharge à ciel ouvert de plusieurs kilomètres de large. Elle se trouve au nord de la rivière Snoqualmie, près de la frontière salish-shidhe. Cette montagne d'ordures abrite près d'un millier de squatters qui vivent dans des masures et tentes délabrées sur ses flancs. Certains vivent en piochant parmi les débris afin de récupérer tout ce qui peut leur être d'une quelconque utilité, à la revente notamment. La décharge est infestée de rats, de rats du diable et autres charognards qui donnent souvent un coup de main aux chamans Rats du cru.

● Les rats de détritus (ou gomi-nezumi, comme les appellent les Yakuza), font parfois d'étonnantes découvertes. C'est dingue ce que les gens jettent – les squatters ont sauvé un bon nombre d'outils technologiques, d'armes, de vêtements, de matériaux de construction et autres trésors des ordures. La rumeur affirme qu'ils ont même réussi à reconstituer quelques véhicules en état de marche grâce aux épaves et pièces détachées. Les rats incarnent la devise "qui épargne gagne".

● Des

● Les rats trouvent parfois plus qu'ils n'en demandent. Il y a quelques années de cela, un agenda de poche renfermant de précieuses informations finit dans la corbeille d'un cadre de corpo et se fraya un chemin jusqu'à Rat's Nest. Il fallut déployer de grands efforts de persuasion pour que les rats acceptent de céder l'objet, et les Yakuza qui recherchaient les fichiers démolirent presque tout. Les rats contre-attaquèrent si violemment que les yaks durent rebrousser chemin, mais pas avant d'avoir tué quelques douzaines de squatters. Rendons grâce à Rat pour l'aide de ses petits frères et pour nous avoir guidés.

● Whiskers

LES GANGS DE REDMOND

par Social Adept

Par où commencer ? Redmond est infesté de plus de gangs que n'importe quel autre district de Seattle. Il y en a des centaines ; chaque coin de rue semble être protégé par son gang. En fait, les gangs constituent ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement ou d'une force chargée de l'application de la loi. Ils partent en croisade contre tout et n'importe quoi : territoire, ressources, membres, insultes réelles ou imaginaires, crimes commis à l'encontre des habitants placés sous leur protection – toutes les excuses sont bonnes pour se livrer à des échauffourées territoriales. Nombre des plus gros gangs servent de bidasses et hommes de main dans l'espoir de s'attirer les faveurs des parrains du crime organisé.

● Certains des plus durs gangs de Redmond sont métahumains. Si vous habitez à Redmond et que vous êtes métahumain, le meilleur moyen de survivre est de

rejoindre un gang. Les méta-gangs protègent les leurs ; leur devise est "tue un méta et il t'en cuira cinq morts en retour". Trois des plus infâmes gangs de Redmond sont entièrement composés de métahumains : les Rusted Stiletos, les Crimson Crush et les Red Hot Nukes.

● Fireman

Les Rusted Stiletos

Les Rusted Stiletos revendiquent le territoire situé dans le sud de Redmond, près de Glow City, le long de la Route 202. Ils sont majoritairement trolls et orks. Leurs couleurs sont le noir et le roux. Nombre d'entre eux sont pâles et ont l'air malade – il est difficile de dire si cela vient de leur maquillage, de leurs tatouages ou plus simplement de la proximité de Glow City.

Le gang recrute ses membres dans les communautés de squatters de Glow City. Il tire ses revenus de l'argent qu'il rackette aux habitants en échange de sa protection, mais aussi de la contrebande et de la revente de BTL et autres produits abrutissants qu'il refourgue aux squatters. Les organisations criminelles ne s'intéressent guère à Glow City ou aux Stiletos, les laissant livrés à eux-mêmes, ce qui semble être précisément ce que souhaitent les gangers.

● Les Stiletos sont, au sens littéral, d'inquiétants mutants. Ils agissent dans une zone irradiée et donnent l'impression que la mort les a chauffés de trop près. Un grand nombre de trolls du gang ont des dépôts osseux dermiques qui leur confèrent une peau pâle et couverte de bosses, quoique plus résistante que celle d'un troll normal. Ils se teignent souvent le peu de cheveux qui leur reste en vert pâle.

● Crusher Keel

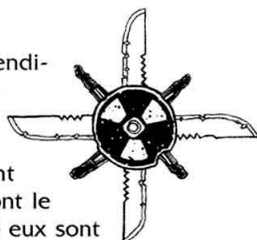
Les Crimson Crusher

Les Crimson Crusher sont un gang d'orks dont le territoire se trouve dans le quartier de Bargain Basement, à l'est de Touristville, autour de la 228^e Avenue. Ils portent du cuir rouge et fonctionnent comme un groupe de "surveillance du quartier" pour protéger les orks du coin. Les Crush affrontent régulièrement des gangs humains affiliés au Policlub Humanis et à la Nation Humaine. Ils extorquent de l'argent aux habitants en échange de leur protection, et mènent aussi de petites affaires de contrebande et autres magouilles.

Les gangers n'accordent généralement leur confiance à aucune organisation criminelle, mais les Crimson Crusher semblent obtenir un sacré nombre de BTL des Triades. Les "puces-Kong" se vendent à merveille dans les rues de Bargain Basement et de Touristville, à la plus grande consternation de la Mafia et des Yakuza.

Les Brain Eaters

Les Brain Eaters sont un gang multiracial agissant dans la zone de Touristville. La Star les laisse faire parce qu'ils sont relativement apprivoisés pour un gang de vandales. Les Brain Eaters sont des



techniciens intéressés par les restes d'infrastructures technologiques de Redmond. Leurs couleurs sont le noir sur fond blanc et chaque membre porte un fez rouge distinctif.

Les Brain Eaters font beaucoup de contrebande et constituent le seul groupe de deckers des ombres opérant depuis les Barrens de Redmond. Leur quartier général dispose de points d'entrée vers la Matrice, de matériel hardware et de logiciels piratés. Des signes récents sembleraient démontrer que les Brain Eaters aident les Yakuza à étendre leurs opérations criminelles à Redmond en échange de matériel "tombé d'un camion".

- Les Eaters ne sont pas que des fanas d'informatique. Nombre d'entre eux vous fracasseront le crâne avec une batte de base-ball si vous vous raillez de leurs ridicules chapeaux ou si vous semblez posséder quelque chose de valeur qui peut leur être utile. Ils se font des crédits en revendant les éléments cybernétiques de leurs victimes avant de se débarrasser des organes sur le marché correspondant.

- Wraith II



Les Red Hot Nukes

Les Red Hot Nukes sont un gang de nains opérant depuis Hollywood le long de la Route 202. Ils se considèrent plus comme une association de quartier que comme un gang. Leur chef, Grinder, est un nain afro-américain qui monta le gang suite à une courte carrière de shadowrunner. Les couleurs du gang sont le gris et le rouge, et ils portent toujours une casquette de base-ball. Leur symbole est un champignon atomique, qui rend hommage à la fois à leur nom et à leurs talents d'artificiers. Si cela fait boum, les Nukes savent le monter, l'utiliser et le désamorcer. En fait, le rite d'initiation du gang exige de la recrue qu'elle désamorce une bombe réalisée par Grinder. Nul n'a de seconde chance.

- Les Nukes se spécialisent dans le racket impliquant la démolition : protection, arnaques d'assurance, terrorisme, voire "nettoyage" si le prix convient. Ils saisissent toutes les occasions de faire sauter quelque chose.

- Bung

- Je faisais des runs avec Grinder quand il travaillait dans les ombres. À l'époque, il était si fort qu'il pouvait désarmer un système de sécurité de corpo en deux temps trois mouvements. Suite à la création du gang, j'ai été boire un coup avec lui. Il me révéla alors qu'il avait lancé les Nukes à cause de quelque chose qu'il avait découvert lors d'un run. Il ne m'en dit pas plus. Un frisson lui parcourut le corps et il secoua la tête comme s'il sortait d'un mauvais rêve. Quoi qu'il ait pu trouver, cela l'a terrorisé. Je ne pensais pas que quoi que ce fût pût effrayer Grinder.

- Tagent

Les Spiders

Les Spiders, l'un des plus récents et plus gros gangs de Redmond, furent victimes de la "charité" de la Confrérie Universelle, et tous sont sérieusement dérangés suite



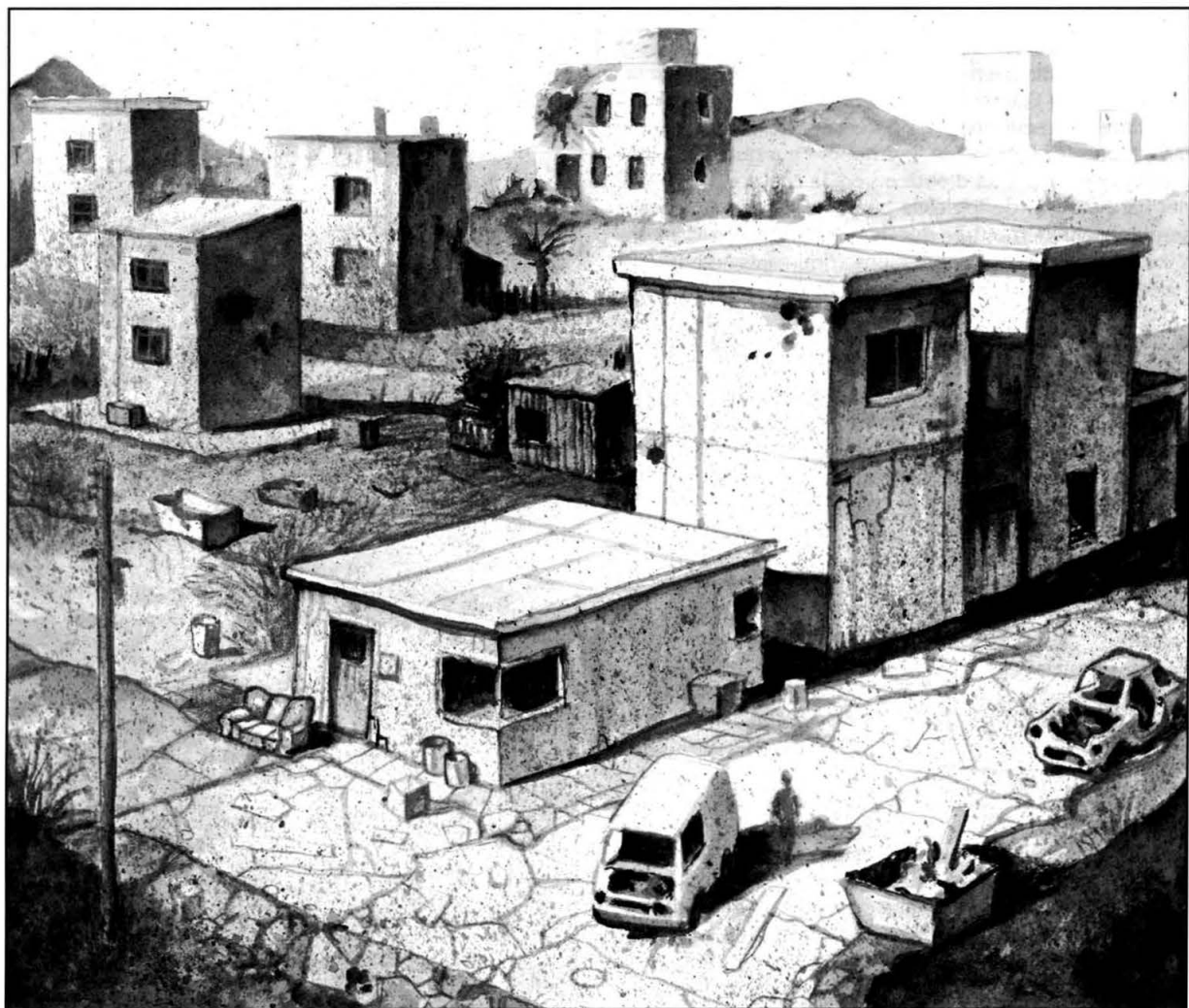
à des expériences. Les gangers sont unis par un désir commun d'exterminer les esprits insectes et dans la foi qu'ils prêtent dans le totem Araignée.

Les Spiders sont menés par Widow, une chaman humaine Araignée. Ses nombreux lieutenants appliquent ses ordres alors qu'elle reste au centre de sa toile et dresse la stratégie du gang. L'obsession des Spiders est de garder Redmond à l'abri des punaises et autres menaces magiques. Ils recrutent les gens de force, les arrachant de la rue et leur lavant le cerveau "pour leur montrer la justesse" de leur cause.

- Ces malades ne valent pas mieux que la Confrérie Universelle. La plupart des méthodes auxquelles ils ont recours - recrutement dans la rue, endoctrinement et lavage de cerveau - trouvent leur origine dans la Confrérie. Cela dit, je ne vous recommande pas de le dire en présence des Spiders.

- Weaver

Les Spiders affirment que l'ensemble de Redmond est sous leur "protection". Ils affrontent les gangs qui n'aiment pas leur comportement et leurs méthodes, en particulier les Rusted Stilettoes. Ils sont censés avoir leur quartier général à Brain Heaven, une zone dévastée



située au sud du lac Beaver et de Glow City. Leurs couleurs sont le noir ou le marron foncé, avec une sorte de toile rouge tracée à la peinture ou enroulée autour d'eux. Nombre d'entre eux ont également des tatouages évoquant une toile ou une araignée.

♦ Je ne dirai qu'une chose au sujet des Spiders : ils connaissent leur affaire dès lors qu'il s'agit de partir à la chasse aux punaises. La plus grosse ruche de la CU de Seattle était sans doute à Redmond, et il y a encore beaucoup de punaises et de chamans punaises dans les environs. Les Spiders sont passés maîtres dans l'art de les déloger et de les exterminer.

♦ Jaxon

PUYALLUP

par Tarlan

Le district de Puyallup n'a fait que sombrer en enfer depuis la guerre de la Danse Fantôme. Le déclin de Puyallup débuta lors de l'éruption du mont Rainier, en 2017, qui a enterré des exploitations agricoles et de petites villes sous des tonnes de cendres. Des milliers de personnes durent fuir leur demeure à cause de coulées de lave qui se déversèrent dans la partie méridionale du district. Un an plus tard, le district recouvert de cendres et de lave accueillit des milliers de réfugiés fuyant la prise

de contrôle de l'ouest de l'Amérique du Nord par les NAO. Puis vint la Nuit de la Rage, durant laquelle des milliers de métahumains cherchèrent à échapper aux flammes de Tacoma en se réfugiant à Puyallup. Les métahumains établirent leurs propres enclaves où ils purent vivre à l'abri des normaux.

Aujourd'hui, Puyallup englobe un millier de kilomètres carrés d'immeubles abandonnés, de camps de squatters, de ghettos métahumains et de champs de lave noire. Dans l'ombre du mont Rainier, ce district vit sous la menace constante de nouvelles éruptions et dévastations. L'industrie (telle qu'elle est) a du mal à s'en remettre ; seules quelques corpos d'industrie lourde ont été attirées par le terrain bon marché et le manque de contrôle du respect de l'environnement. Ces usines contribuent généralement à la brume grisâtre qui encombre le ciel du district.

Les champs de lave de la partie méridionale ont modifié le cours de la rivière Puyallup. Alors que la lave se déversait dans la rivière, elle repoussa l'eau par-dessus les berges. Cette marée inonda les plaines basses. Un nouveau lit de rivière se forma finalement, mais une partie de l'eau prise sous la lave remonte toujours à la surface, prenant la forme de geysers et de lacs de boue bouillonnante et toxique.

Plus de cinq cent mille personnes vivent à Puyallup, dont la moitié au moins de métahumains. Naturellement,

le pourcentage élevé (plus que partout ailleurs dans le métroplexe) de métahumains dans la population signifie que Puyallup est en proie à de déplaisantes tensions raciales. À Redmond, le nombre d'humains dépasse de loin celui des métahumains. Mais à Puyallup, les communautés métahumaines sont suffisamment importantes pour résister. Malheureusement, des milices privées armées de tous bords aiment causer plus d'ennuis que nécessaire.

- Les organisations criminelles, en particulier la Mafia, ne souhaitent que trop profiter des ressources des communautés métahumaines comme Carbanado et Tarislar. Ces dernières leur servent alors de piétailles et hommes de main, même si ni la Mafia ni les Yakuza ne souhaitent voir de métahumains bien placés en leur sein.
- Smiley

- Par contre, les Anneaux de Séoulpa recrutent des métahumains et leur offrent de bonnes opportunités dans leurs organisations. En tirant parti de l'inadvertance des autres associations de malfaiteurs, ils ont gagné une influence considérable dans des périphéries comme Carbanado, ce qui leur confère en retour pignon sur le marché de la contrebande des Orks des Cascades.
- Ridge Runner

Puyallup est infesté de tellement de gangs qu'on ne pourrait tous les recenser mais il y en a moins qu'à Redmond car la population est plus dispersée. Nombre des gangs sont métahumains, formés pour protéger leurs ghettos et enclaves, comme les Princes de Tarislar ou les Black Rains de Carbanado. Les Reality Hackers, le plus gros groupe de métahumains de Puyallup, ont des liens avec les Yakuza locaux.

- Je peux résumer la Matrice de Puyallup en un seul mot : rien. Les seuls systèmes que vous y trouverez sont des contrôleurs d'usines et des ordinateurs d'entreprise et de gouvernement médiocres. La Matrice de Puyallup est au mieux sporadique, frappée de baisses de tension régulières, de plantages et de coupures de communications. Beaucoup de deckers se retrouvent déconnectés lorsque le système plante, mais il est vraiment pénible d'être confronté à un choc d'éjection lorsque la grille de Puyallup décide de flancher.

À l'instar de Redmond, Puyallup offre bon nombre de points d'entrée abandonnés. Cependant, les utiliser est beaucoup plus risqué qu'à Redmond car nombre d'individus souhaitent aussi s'en servir. Le Yakuza, la Mafia et les Reality Hackers encombrement vraiment la Matrice de Puyallup, et aucun d'eux n'apprécie les étrangers s'intéressant à leurs affaires ou risquant d'attirer l'attention de quelque type de sécurité. En outre, le simple fait de vous montrer en public peut vous attirer des ennuis auprès des habitants; ils partent du principe que tout decker appartient à l'une des organisations locales et, suivant leur

allégeance, ils peuvent décider de vous chercher des noises pour faire plaisir à leur boss.

La seule chose digne d'intérêt que vous puissiez trouver à Puyallup est un serveur du Yakuza ou de la Mafia, généralement dissimulé derrière le système d'une "petite entreprise" ou d'un "entrepôt". Ces serveurs changent d'endroit régulièrement, aussi n'est-il pas aisé de les dénicher, mais il renferme souvent des informations de valeur lorsqu'ils réapparaissent. Toutefois, prenez garde, car les systèmes des organisations criminelles renferment les CI les plus meurtrières qu'ils peuvent trouver, et ils ne s'ennuient pas avec les petites délicatesses des serveurs de corpos ou du gouvernement. Pas de questions, pas de sommations, seule la mort qui essaye de vous dessouder le cerveau.

C'est ce que j'appelle un rush.

- The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

LES PASSAGES OBLIGÉS

Puyallup est un bon endroit pour les rencontres mais il n'offre pas beaucoup d'opportunités de runs. Les seules installations corporatistes du district sont l'industrie lourde, et le gouvernement local se limite presque exclusivement au centre-ville de Puyallup. Il y a tout de même quelques passages obligés, et la plupart des attractions et lieux de sorties dignes d'intérêt se trouvent à Puyallup lui-même ou à Loveland.

The Crime Mall

136th Street East et 122nd Avenue East

Ce centre commercial abandonné de deux étages situé à la périphérie du centre-ville de Puyallup s'effondra après le crash de '29. Les criminels du coin se l'approprièrent et en firent une parodie de centre commercial normal, chaque crapule ouvrant sa "boutique" pour offrir les biens et services à sa disposition. Le Crime Mall est une sorte de souk du marché noir où l'on revend produits et services illicites. Drogues, puces, matériel électronique, logiciels, cyberware, armes, talismans – demandez ce que vous recherchez et vous trouverez quelqu'un prêt à vous le vendre.

La Lone Star y débarque de temps en temps, mais les "commerçants" ont un système de prévention efficace réalisé grâce à un système électronique piraté et à des marchés passés avec quelques politiciens utiles de la

mairie de Puyallup. Les unités vêtues de bleu se retrouvent alors généralement dans un centre commercial désert. Parfois, elles prennent sur le fait le menu fretin ou des clients, mais elles ne semblent rien pouvoir faire pour arrêter ce commerce illégal.

The Spirit Focus

Spanaway-McKenna Highway et 208th Street

Ce petit night-club de Loveland est proche de Fort Lewis et diffuse le meilleur jazz du métroplexe. D'ailleurs, les passionnés de jazz viennent de tout Seattle pour écouter les

PUYALLUP EN UN COUP D'ŒIL

Codes GTL : 4206

Superficie : 1 008 kilomètres carrés

Population : 506 000 (humains 48 %, elfes 21 %, nains 4 %, orks 22 %, trolls 4 %, autres 1 %)

Indice de Sécurité : E

Hôpitaux et cliniques : 6

Corpos principales : –

Gangs principaux : The Black Rains, Forever Tacoma, the Princes, the Reality Hackers

Indices de sécurité de la Lone Star

C : Puyallup City, Tarislar (Tarislar paye Knight Errant pour plus de sécurité, offrant ainsi à la zone un indice effectif de A)

E : Carbanado, Loveland, Graham Cracker City

Z : Hell's Kitchen, Orting, Ponderosa Estates, Silver Spring, South Prairie, The Neon Killing, Thrift

derniers tubes, utilisant pour cela hélicoptères et limousines privés. Le club appartient aux Yakuza, qui s'assurent qu'il reste branché, populaire et sûr. Quiconque y sème le désordre devra en répondre devant les yaks.

Underworld 93

4819 96th Avenue East

Situé dans le centre-ville de Puyallup, Underworld 93 est le roi incontesté des clubs, l'un des meilleurs endroits du métroplex. Cet entrepôt de béton reconverti est une excellente salle de concerts qui accueille les plus belles représentations de la ville. Devant, deux enseignes holographiques illuminent l'entrée. À l'intérieur se trouvent une grande scène et une piste de danse, mais aussi un éclairage, une tridéo et un son époustouflants. Underworld 93 a reçu des groupes comme Concrete Dreams, Jetblack, Maria Mercurial, Lorelei Angel et bien d'autres.

- Cet endroit assure à fond ! On peut y régler ses affaires sans être dérangé, mais la meilleure raison d'y venir est d'assister aux spectacles. Al Castanzo, le directeur des lieux, a un sens artistique inné et il n'engage que les meilleurs artistes.

- Rave

- Al paye les Yakuza en échange de leur protection pour que rien n'arrive au club. Quiconque souhaite y causer des ennuis a tout intérêt à s'en souvenir.

- Smiley

LES LIEUX D'INTÉRÊT

Puyallup est grossièrement divisé selon ses caractéristiques naturelles et enclaves. L'ensemble de ce district est une Zone Z, sans loi et délaissée. La police ne patrouille presque exclusivement qu'à la frontière de Puyallup. Il faudrait une guerre totale pour attirer l'attention de la Lone Star dans une autre partie du district.

Carbanado

La plupart des orks de Puyallup vivent dans la partie orientale du district, non loin de la frontière des NAO. Avant l'Éveil, l'endroit était une gigantesque mine à ciel ouvert d'où sortaient chaque année des tonnes de métaux précieux. Les opérations minières déclinèrent et furent abandonnées suite à l'éruption du mont Rainier et de la guerre de la Danse Fantôme. Les lieux sont parsemés de puits profonds, de carrières et de galeries. Les orks vivent dans les tunnels et bâtiments encore intacts, utilisant le vieux matériel de forage pour creuser de nouvelles galeries et abris dans le sous-sol. Nul ne connaît vraiment l'étendue du réseau de tunnels. Les orks gagnent de l'argent en vendant les petites quantités de minerai qu'ils extraient des mines et la rumeur veut qu'ils arrondissent leurs fins de mois en stockant le fruit de diverses opérations de contrebande dans les tunnels.

- Certains tunnels de Carbanado passent sous la frontière du territoire des NAO, ce qui explique que les orks parviennent à faire passer du matériel de contrebande sans tomber sur les patrouilles frontalières. Graissez les bonnes pattes, et vous pourrez utiliser les tunnels pour vous rendre en territoire salish-shidhe, et même en revenir si vous êtes prudent.

- Nightrunner

Hell's Kitchen

Cela désigne à bon escient la bande de terre située à l'ouest de Carbanado qui va jusqu'aux berges de la rivière Puyallup. L'endroit est constitué de lave noire, de champs de vase bouillonnants, de geysers de vapeur et de dunes de cendres grises. Hormis certaines créatures Éveillées et quelques squatters courageux, il n'y a pas grand monde qui vive dans cette étendue désolée et inhospitalière.

Après l'éruption du mont Rainier, plusieurs corporations tentèrent de construire des centrales géothermiques sur la lave durcie pour profiter des geysers de vapeur et des poches thermiques. Le crash informatique mit fin aux constructions et les centrales existantes furent livrées à la rouille. Les quelques individus vivant à Hell's Kitchen se sont réfugiés dans ces vieilles installations.

- Ironie du sort, Hell's Kitchen est l'un des quelques endroits de Puyallup où l'espace astral n'est pas corrompu par la violence, la pollution ou un quelconque désastre écologique. Bien que les champs de lave et les plaines de vase soient lugubres, ils représentent un regain de vie et la puissance de la nature. Nombre d'entre nous qui sommes sensibles à de telles choses trouvons la beauté nue de Hell's Kitchen rafraîchissante. Certains chamanes de Puyallup se rendent dans les champs de lave pour quelque quête spirituelle, et les enchanteurs y découvrent souvent des matériaux sains pour leur travail : cristaux, métaux, pierres et autres trésors de la Terre.

- Watcher-of-Stars

- Une entreprise d'Auburn, appelée Hell's Kitchen Tours, propose aux touristes des promenades en hélicoptère au-dessus de la zone pour leur faire découvrir les champs de lave et les geysers en toute sécurité. Pour un petit supplément, certains pilotes acceptent d'atterrir sur les grandes étendues de lave et de déposer leurs passagers ; ils reviennent (en général) les chercher plus tard.

- Electron Glider

Loveland

Malgré son nom, Loveland n'est pas un mignon quartier. En fait, cette zone, située le long de la frontière occidentale du district, près de la Route 7, est l'un des endroits les plus dangereux des Barrens. Loveland est plein de squatters, de dealers de puces, de voleurs, de gangers et de prostituées. La zone est divisée en son centre entre la Mafia et le Yakuza ; les deux organisations amassant des nuyens en proposant divers services aux habitants de Puyallup et de Tacoma, mais aussi aux soldats de Fort Lewis qui souhaitent passer la nuit en ville. Les combats opposant les deux associations de malfaiteurs sont monnaie courante et sanglants, et depuis quelques années, de plus en plus agressifs.

- Presque tous les scandales impliquant les soldats de Fort Lewis trouvent leur origine à Loveland. La Mafia et le Yakuza ont fait de la zone une étape de la route de la contrebande qui passe par Puyallup et Tacoma via la Route 7. La Lone Star a augmenté la fréquence de ses patrouilles sur la route, ce qui n'a fait que stimuler l'activité des gangs puisque les deux organisations criminelles les payent pour faire diversion.

- Ridge Runner

Puyallup

La ville de Puyallup se trouve au carrefour de Tacoma et d'Auburn. Elle fait de son mieux pour s'opposer à tous les stéréotypes négatifs connus sur le district et ses habitants. L'endroit est assez bourgeois et, dans ses limites, la ville est propre et sûre en comparaison du reste du district. Le siège du gouvernement local et une grande partie de l'industrie se trouvent ici.

Le véritable motif de la relative prospérité de Puyallup réside dans le fait que presque tous les officiels gouvernementaux et directeurs de centrale touchent des pots-de-vin de la Mafia ou des Yakuza (parfois des deux). L'argent des organisations criminelles fait tourner Puyallup, et les individus qui se mettent en travers du chemin de l'une ou de l'autre finissent généralement dans la rivière Puyallup.

• Tous les cols blancs de la mairie de Puyallup répondent avant tout au don et/ou à l'oyabun, puis à l'Union des Corporations et enfin plus ou moins vaguement à l'hôtel de ville du métroplexe. Les syndicats du crime n'hésitent pas à assassiner les politiciens qui n'obéissent pas. Qui-conque souhaite faire fortune à Puyallup doit avoir le soutien d'une organisation criminelle ou savoir comment les retourner l'une contre l'autre.

• Smiley

Tarislar

En sperethiel, *Tarislar* signifie "souvenir". Ce quartier de bicoques squattées, d'appartements abandonnés et de centres commerciaux éventrés se trouve à l'extrémité méridionale du district, entre les lacs Silver et Harts. Il accueille la majeure partie des elfes de Puyallup qui ont fui les incendies de la Nuit de la Rage en jurant que jamais plus ils ne feraient confiance aux humains. Fidèles à leur parole, les elfes de Tarislar entretiennent un minimum de contacts avec les étrangers – en particulier les humains.

Les elfes ne comptaient pas rester à Tarislar bien longtemps. Ils avaient prévu d'émigrer dans les terres tribales et de rejoindre les elfes de Sinsearach. Mais lorsque le Tir Tairngire se sépara de la nation salish-shidhe, le Conseil Tribal refusa de les laisser traverser les terres tribales pour rejoindre Sinsearach ou Tir Tairngire. À ce jour, les habitants de Tarislar éprouvent une amère répugnance à l'encontre du Conseil Salish-Shidhe et de Tir Tairngire qui les ont abandonnés à leur triste sort.

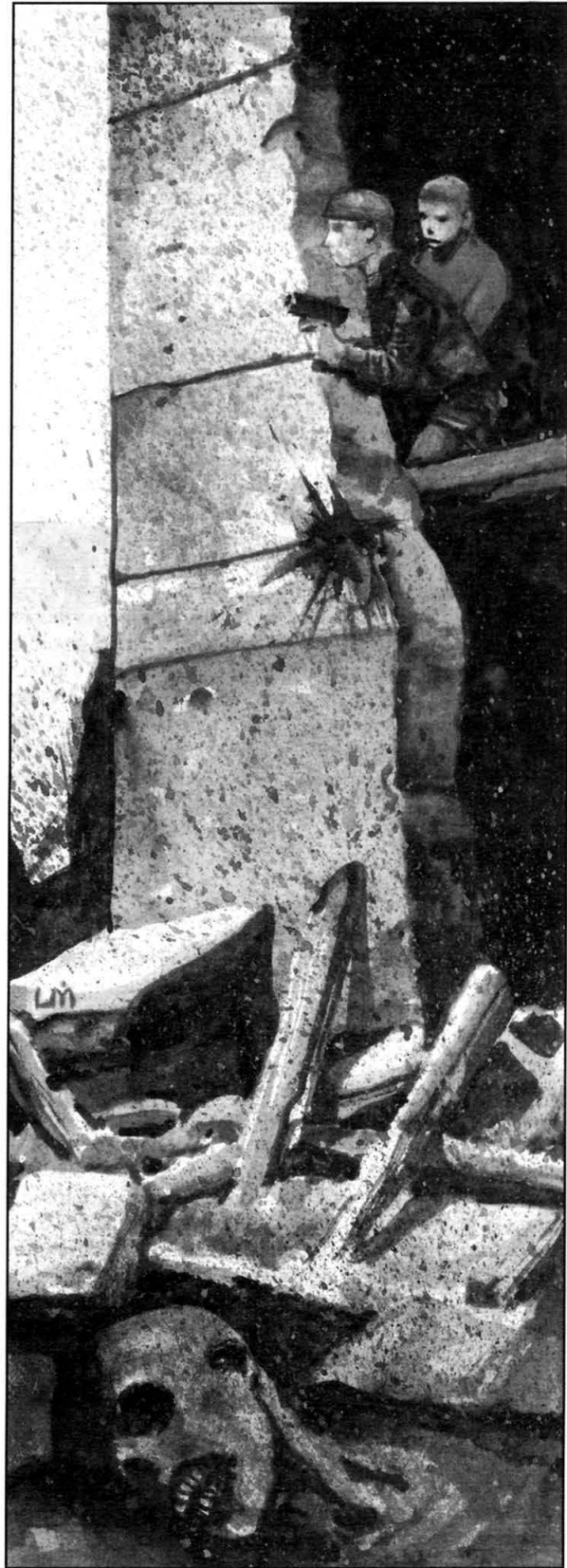
• Il semble étrange que Tir Tairngire, la "Terre Promise" des elfes, ait laissé autant d'elfes dans les Barrens de Puyallup, non ? Jusqu'à ce que l'on comprenne à quel point il leur est utile de disposer d'une communauté d'elfes stable à la frontière du métroplexe, en particulier dans une zone sans loi comme les Barrens. Le Tir se sert de Tarislar comme lieu de décharge des elfes en exil et comme route de contrebande et d'espionnage. Certains sympathisants de Tarislar feraient n'importe quoi pour la "Terre Mère", soit parce qu'il s'agit d'agents de Tir se faisant passer pour des exilés, soit parce qu'ils espèrent un jour fuir la pauvreté humiliante de Tarislar pour rejoindre Tir.

• Conspir-I-See

LES GANGS DE PUYALLUP

par Social Adept

Puyallup est rempli de gangs. À l'instar de Redmond, il n'y a pas une zone habitée de Puyallup qui



n'appartienne à quelque gang désireux de défendre son territoire jusqu'à la mort. Les gangs de Puyallup, très prompts à défendre leur territoire, sont plus éparpillés que ceux de Redmond. Ils sont établis autour des

quelques zones habitables du district. Il y a de nombreux conflits entre les gangs métahumains et les "milices de quartier" humaines, dont nombre ressemblent beaucoup aux groupes d'autodéfense montés par Humanis.

Les Black Rains

Les orks des Black Rains contrôlent le quartier à majorité ork de Carbanado. Leurs couleurs sont le noir et l'or. Leur chef est un ork rusé, répondant au nom de Billy Mura, dont l'héritage à moitié japonais lui confère cette peau légèrement bleutée et les yeux protubérants d'un oni (un ork japonais). J'ai entendu dire que Mura est le fils bâtard d'un ponte yakuza de Seattle, mais je n'ai jusqu'à présent pu trouver aucune preuve d'un tel lien.

Les Black Rains vendent (de force) leur protection à Carbanado, et font de bonnes affaires grâce à la contrebande et au deal de puces. En outre, ils contrôlent le marché du vice du district (ce qui vaut le coup d'être contrôlé en tout cas). La nature clanique du quartier a permis d'évincer la majeure partie des organisations criminelles, ce qui favorise la prospérité du gang.

● Les Black Rains entretiennent des liens avec la tribu des Orks des Cascades et font partie de leur réseau de contrebande. Ils utilisent leurs tunnels pour entreposer les biens jusqu'à ce qu'ils puissent les emmener à Auburn ou à Tacoma. Il s'agit d'opération sans anicroches. Si vous connaissez un ork qui se porte garant pour vous, les Rains pourront vous laisser vous planquer dans les tunnels pendant un certain temps. Je l'ai fait et je peux vous certifier que les orks ont énormément agrandi les galeries minières originelles.

● Rigger X

Les Princes

Les Princes constituent un gang d'elfes qui agissent depuis Tarislar; leur nom complet est en fait "Princes of the Blood". Les fondateurs du gang sont les survivants de la guerre qui opposa, il y a quelques années de cela, les Spikes aux Silent Ps et qui démantela d'ailleurs pour de bon ces derniers. Leur chef est un elfe qui se fait appeler le "Prince Noir". Il perdit son œil droit lors d'un combat contre Lord Torgo et, depuis, arbore un bandeau. Il refuse de se faire implanter un œil cybernétique.

Les Princes portent du cuir rouge, généralement sur des vêtements noirs. Ce sont de bons combattants des rues, et le Prince Noir les entraîne à la dure pour s'assurer qu'ils ne finiront pas comme les Silent P's. Ils se comportent comme des aristocrates déchus et défendent âprement leur territoire. Ils n'ont pas encore fait de percée hors du quartier elfe, mais ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'ils entrent en conflit avec un autre gang, sans doute les Spikes.

● Il est assez intéressant de constater que les Princes et les Anciens ne s'entendent pas très bien. Manifestement, les Anciens voient l'autre gang comme un groupe de parvenus, alors que les Princes traitent les Anciens comme de lointains cousins. Les Princes aimeraient que les gens leur accordent le respect qu'ils ont pour les Anciens, mais ils n'en ont pas encore l'âme.

● Mist

Les Forever Tacoma

Les Forever Tacoma sont un gang d'orks et de trolls qui agissent depuis Loveland, s'impliquant dans toute activité criminelle qui passe à leur portée. Ils ont déjà travaillé pour la Mafia et le Yakuza mais depuis quelques temps, leur préférence va à la Mafia. Leurs couleurs sont le rouge et l'orange. Ils portent le plus souvent un ciré orange par-dessus une armure urbaine. Ils organisent de petits rackets en échange de leur protection mais aussi des jeux de hasard dans les environs de la vieille Spanaway Speedway, sans compter leur travail pour la Mafia. Ils contrôlent la majeure partie du vice de la rue de Loveland.

Les Reality Hackers

Les Reality Hackers constituent un techno gang de Puyallup qui agit entre la rivière Puyallup et Tacoma. Ils incarnent un look et un esprit techno renforcés par des yeux cybernétiques exotiques, des membres cybernétiques métalliques et tout ce qui est en chrome ou en or. La plupart sont humains; le gang recrute parmi les fuyards corporatifs, se concentrant plus particulièrement sur la zone de Tacoma.

Les Hackers s'offrent leurs jouets techno via larcins, vols de données, puces et logiciels pirates, mais aussi grâce aux activités traditionnelles de tout gang. Ils ont fait d'un vaste entrepôt abandonné de la rivière leur quartier général et night-club privé, où ils planquent une bonne quantité du matériel informatique dont ils se servent ainsi que l'équipement audiovisuel de pointe utilisé lors de leurs fêtes.

● Les Reality Hackers organisent de super fêtes, les gars. On s'y éclate comme des dingues et ils disposent d'effets spéciaux surprenants. Si vous y êtes invité, ne ratez pas l'occasion.

● The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

● Une certaine partie du secret de la réussite des Hackers réside dans l'état lamentable de la Matrice de Puyallup. La plupart des systèmes sont isolés, aussi faut-il plus qu'un bon deck pour y accéder. Vous devez vous rendre à l'emplacement physique de l'ordinateur et le pirater. Les Reality Hackers s'y connaissent à la fois en intrusion physique et en piratage, ce qui leur permet de voler des quantités impressionnantes de données dans le district et d'en tirer quelques bénéfices. Ils font également grand recel du matos et des données qui passent par Puyallup, car ils ont déjà les relations qui collent.

● Burning Chrome

● Les Reality Hackers étaient liés au Yakuza, mais tout cela prit fin il y a quelques années lorsque les yaks les prirent pour des pigeons. Un run contre Pacific Rim Communications tourna au vinaigre et faillit anéantir tout le gang. Les Hackers se sont depuis relevés et prennent un malin plaisir à pourrir les opérations des Yakuza. Je pense qu'ils finiront par travailler avec l'un des Anneaux de Séoulpa, si ce n'est pas déjà fait.

● Impact

LE CORPS POLITIQUE

Le climat politique de Seattle est inévitablement lié à l'économie et aux affaires, si bien que nombre de shadowruns passent par les lieux symboles du pouvoir. Il y a toujours une élection ou une campagne en cours à Seattle, aussi est-il important de prêter attention à qui détient tel ou tel poste (même quand on n'a pas le droit de vote). J'ai, dans ce dessin, réalisé un tableau facile d'utilisation pour que vous vous y retrouviez sans trop de problèmes.

À Seattle, la politique empiète sur beaucoup d'autres domaines – les contrats urbains, l'application de la loi, la base militaire des UCAS, les affaires étrangères et même les policlubs ont une influence sur les politiciens ou leur emboîtent le pas en tenant compte de la durée de leur mandat. J'ai fait appel à quelques personnages familiers pour m'aider à éclaircir tout cela.

Souvenez-vous, ce n'est pas ce que vous savez qui est important, c'est qui vous connaissez et ce que vous savez à leur propos.

• People Watcher

D'abord, les généralités pratiques. Le métroplexe de Seattle est divisé en dix districts, chacun gouverné par un maire et un conseil. À l'instar du gouverneur du métroplexe, les maires et conseillers sont élus pour quatre ans, sans limite au nombre de mandats.

Le gouverneur est assisté d'un cabinet composé de vingt et un conseillers qui inclut les dix maires, le trésorier et le procureur général du métroplexe, le chef de la police et celui des pompiers, les commissaires à l'hygiène, aux travaux publics, à la banque de données publique, aux services publics et aux relations raciales. L'ambassadeur du Conseil Salish-Shidhe est également membre du cabinet. Le cabinet se réunit un mardi sur deux au dix-septième étage du Charles Royer Building.

Une centaine de représentants élus dans les dix districts de la ville constituent le congrès du métroplexe. Il se réunit le premier jeudi de chaque mois dans les salles de l'hôtel de ville du métroplexe. Les représentants sont élus pour six ans, sans limite au nombre de mandats.

Les officiels publics de marque qui servent actuellement le métroplexe incluent :

L'ADMINISTRATION LINDSTROM

Pour un type qui n'a même pas été élu, le gouverneur Lindstrom prend pas mal de libertés. En tout cas, il a un concept d'administration plus dynamique que celui du gouverneur Schultz. Là où celle-ci tentait d'étouffer les conflits opposant les diverses factions du métroplexe, Lindstrom encourage d'énergiques débats publics sur de nombreux sujets. Il affirme qu'il préfère que la population voit ses représentants débattre car "cela montre que nous faisons notre travail". Évidemment, encourager



Gouverneur : Ivar J. Lindstrom

Trésorier du métroplexe : Gerald Marsh

Procureur du métroplexe : Carl S. Toran

Commissaire aux Relations Raciales : Paula Willowhair

Sénateurs des UCAS

Nelson Fareyes

Charles Seaver

Représentants des UCAS

Eric Tollurude

Yvonne Rasson

Mitchell Springer

Rain Shoreman

David Rassmussen

Susan Riordan

Chef du FBI de Seattle : Marian Tudor

Chef de la NSA de Seattle : Lyle Weathers

LE CORPS POLITIQUE

DISTRICT	MAIRE	PARTI	LA VÉRITÉ	SOUTIENS
Downtown	Catherine DeBurke	Technocrate	Un administrateur et politicien efficace, fermement soutenu par le gouverneur Lindstrom - à la fois dans le public et dans le privé, si vous voyez ce que je veux dire. Il y a de l'argent à tirer de cette situation.	Hormis Lindstrom, aucune personnalité ou corporation ne se montre ici.
Bellevue	Daniel Reynolds	Technocrate	Un homme d'affaires local qui se vit confier son poste par l'UC et qui danse toujours au rythme de celui-ci. Son prédécesseur, Tian Campbell, a des liens avec l'Anneau de Séoulpa de la Vengeance Divine et compte user de son influence auprès de cette organisation pour faire chuter Reynolds.	Apparemment, les membres de l'UC et d'autres entreprises locales.
Tacoma	Eva W. Pratt	Républicain	Dix années passées dans son administration et toujours aussi forte - grâce à la corruption galopante et au soutien des Yakuza.	Sa peur des corpos japonaises oblige Pratt à s'en tenir aux projets des Yakuza dans le district; l'influence du Yakuza empêche la Mafia de prendre pied dans le district.
Everett	Tyler C. Combs	Démocrate	Ce démocrate convaincu soutient les droits des métahumains et la croissance économique, et ne se soucie guère de ce que les NAO pensent de son programme.	L'ancien maire, Samantha Tillian, a choisi Combs pour successeur. Cet aval lui a permis d'être élu, mais l'opposition se montrera dure aux prochaines élections. Les républicains et les archies bloquent ses initiatives par pure méchanceté.
Renton	"Smiling Sam" Usinski	Archiconservateur	Fait tout son possible pour miner l'harmonie raciale de Renton. Promeut un comportement et une politique anti-métahumains.	Le Policlub Humanis et tous ses vilains petits séides.
Auburn	Ellen Danquist	Républicain	Promouvoir les entreprises locales au détriment de l'environnement occupe énormément Danquist entre deux avances du crime organisé.	Élue grâce à ses qualités, Danquist ne doit rien à personne et espère bien que cela durera.
Snohomish	Karl Feddersen	du Monde Unique	On dit que son prédécesseur et son père sont morts aux mains des Humanis. Feddersen se sert de ce forfait dans fois qu'il entreprend une action politique.	Sa campagne visant à faire disparaître le racisme de Seattle ne lui gagne aucun soutien. Un grand nombre d'organisations cherchent un moyen de le discréditer et de le flanquer à la porte de son administration.
Fort Lewis	Colonel Ben o'Neil	AO	Un homme tentant de faire son travail du mieux qu'il le peut et dans le meilleur intérêt de son district. Il ne s'intéresse pas à la politique, contrairement au général Colloton - qui, comme elle a un grade supérieur, essaye sans doute de le remplacer.	O'Neil garde un profil politique bas, aussi est-il difficile de s'appuyer sur lui. Les influences extérieures qui touchent Fort Lewis sont le fait de son administration. L'officier de plus haut rang du fort est généralement le maire du district, ce qui explique que les gros bonnets du coin cherchent un point faible dans l'armure de Colloton.
Redmond	Jeffrey Gasston	Indépendant	Un jeune idéaliste qui s'est débrouillé pour garder le brillant de ses lunettes de soleil teintées en rose malgré nombre de revers et de désillusions. Il n'a pas fait grand-chose pour le district, mais ne lui a pas fait de mal non plus.	Le mentor de Gasston n'est nulle autre que l'ancien gouverneur Schultz - de bons antécédents doublés d'une sacrée influence. Il est très inquiet au sujet du sort actuel de sa protectrice.
Puyallup	Jason Connors	Technocrate	Un visage familier depuis quelques années dans le district avant son ascension à la mairie. Connors mène un combat pénible pour revitaliser son coin des Barrens.	Ses ambitions politiques en font une cible de choix pour les Yakuza, la Mafia, les corpos et autres puissants du district - et chacun en tire profit.

d'avantage de personnes à exprimer leurs points de vue tend à faire du gouvernement un vaste chantier de foire. Lindstrom a toujours aimé jouer avec les médias, et il trouve certainement du plaisir dans les occasions de relations publiques que les débats fiévreux lui offrent. Les quelques dispositions politiques qu'il a pour le moment entreprises ont bien fonctionné – il est manifestement populaire et les experts pensent qu'il devrait garder son boulot encore un bout de temps.

• Lindstrom sait vraiment s'y prendre avec les journalistes. Le discours d'investiture, qu'il prononça devant la statue de son père à l'hôtel de ville du métroplexe, lui mit le public dans la poche.

• Doctor Spin

• Lindstrom aime être au sommet et il compte bien y rester. D'aucuns affirment qu'il serait prêt à offrir un bon paquet de crédits pour savoir ce qui est arrivé au gouverneur Schultz à l'arcologie de Renraku, et encore plus de nuyens pour s'assurer qu'elle n'en reviendra pas (si vous voyez ce que je veux dire).

• Findler-Man

LES MAIRES DE DISTRICTS

Les maires de districts de Seattle constituent un groupe varié. Chacun d'eux gère son district sous les ordres du gouvernement du métroplexe, souvent avec peu ou pas de soutien du Metroplex Hall. Chacun dispose d'un passé unique dont il est possible de se servir pour les ferrer et les remonter.

Le gouvernement du métroplexe de Seattle perçoit des impôts auprès des citoyens et des entreprises locales, utilise ensuite l'argent pour engager des entrepreneurs privés qui feront tourner les principaux services de la ville. Les contrats de services constituent de véritables mines d'or, ce qui explique que la concurrence soit acharnée à ce point. En théorie, cela maintient les prestataires en alerte ; s'ils ne font pas du bon boulot, le métroplexe refile le contrat à quelqu'un d'autre. En pratique, cela signifie que les entrepreneurs qui se montrent gentils avec les membres du gouvernement décrochent le contrat. Cela est également synonyme de bonnes affaires pour les shadowrunners lorsqu'un contrat arrive à terme et que les concurrents se jettent dans l'arène.

Les services d'urgence de la ville sont connectés au système PANICBUTTON™, lui-même relié aux télécommunications publiques du métroplexe et qui permet d'avertir police, pompiers et autres services d'urgences en cas de problème.

Franklin Associates, qui gère la lutte contre les incendies, était à l'origine une compagnie d'assurance qui trouva par la suite de bonnes occasions dans les services privés. Elle acheta véhicules et équipement, puis se lança dans une aventure de lutte contre les incendies et de sauvetage,

LES SERVICES PUBLICS

Police : Lone Star Security Services (William Loudon, chef de la police)

Pompiers : Franklin Associates, Inc. (Ashley Tront, chef des pompiers)

Soins : City Health and Group Medical

Systèmes sanitaires : Divers entrepreneurs de district (Richard K. Cary, commissaire)

Travaux publics : Shiawase Envirotech (Sarah Desanter, commissaire)

Banque de données publiques : Renraku Computer Systems (Geraldine Mahn, commissaire)

Télécommunications publiques : Pacific Rim Communications (Richard Yashida, commissaire)

Système de guidage de la grille : Mitsuhama Computer Technologies (Erin Sanders-Booth, commissaire des transports publics)

Énergie : Gaeatronics, Shiawase Atomics (Daniel Otter-McKreky, commissaire)

fournissant au passage assurance et assistance à ses clients. Non seulement Franklin Associates assure votre maison, mais elle vient s'en occuper lorsqu'elle prend feu. La campagne de marketing agressive de la compagnie assura sa fortune, et Franklin emporta facilement le contrat de la ville des services de pompiers et de secours.

• Il est connu que Franklin Associates se rend plus vite sur les sites qu'elle assure que sur les autres. Nul n'a réussi à gagner un procès contre elle, mais les publicités de la société donnent l'impression que s'assurer auprès d'elle garantit qu'elle agira plus vite. Ça m'a tout l'air d'une forme de racket parfaitement légal.

• Nuyen Nick

Les soins sont gérés par City Health and Group Medical, une société appartenant au gouvernement du métroplexe. CHGM sous-traite la majeure partie de son travail de services d'urgence à des corporations comme Franklin Associates, DocWagon™ et CrashCart.

Le système sanitaire est géré par district, chacun engageant des entrepreneurs pour enlever les ordures et superviser les décharges locales. Les affaires sanitaires sont fortement influencées par les organisations criminelles, en particulier la Mafia, et la concurrence pour les contrats s'achèvent souvent dans le sang.

• Le commissaire du système sanitaire, Richard Cary, est dans la poche de la Mafia. D'ailleurs, la Mafia se sert parfois de ce service pour faire disparaître des choses, en particulier les cadavres embarrassants.

• Findler-Man

Gaeatronics fournit la majeure partie de l'électricité de Seattle grâce à la centrale nucléaire de la Péninsule Olympique, mais également grâce aux centrales géothermiques et solaires des Cascades. Shiawase Atomics fournit le reste depuis sa petite centrale nucléaire de Redmond.

• Shiawase aimerait obtenir plus de parts de marché du secteur énergétique de Seattle, mais les NAO refusent obstinément de la laisser construire d'autres centrales sur leur territoire et le gouvernement du métroplexe ne donnera pas son feu vert pour ouvrir une nouvelle centrale

nucléaire à Seattle. Shiawase teste des alternatives géothermiques à Hell's Kitchen, mais elle ne dispose pas ; à l'heure actuelle, des ressources nécessaires pour subvenir à tous les besoins en énergie du métroplexe.

♦ Rimmer

♦ Ne mésestimez pas Shiawase Atomics. Le principal service qu'elle fournit est d'entretenir le réseau électrique du métroplexe. Gaeatronics a beau produire la majeure partie de l'électricité, sans la coopération de Shiawase, l'énergie n'arriverait pas jusqu'aux clients. Ce qui explique que les deux corpos soient interdépendantes. Gaeatronics aimerait prendre le contrôle du réseau, alors que Shiawase veut le contrat de production. Quelles à gogo...

♦ Dana

Trois grosses corporations japonaises gèrent les systèmes de banque de données, de communications et de trafic guidé du métroplexe. Renraku détient toujours le contrat d'entretien des systèmes de banques de données publiques comme Sea-Net™, mais le problème récent rencontré avec l'arcologie risque de pousser le gouvernement du métroplexe à donner le contrat à quelqu'un d'autre.

Pacific Rim Communications s'occupe du système de télécommunications de Seattle. PRC se taille lentement un bout de chemin le long de la côte pacifique en emportant des contrats de télécommunications. La société n'a pas encore fait d'incursions à Tir Tairngire mais avance bien à Vancouver et dispose de quelques contrats de services juteux en de nombreuses villes de l'État Libre de Californie.

Enfin, Mitsuhamma Computer Technologies a le contrat du système de trafic guidé, qui gère une bonne partie de la circulation routière dans les rues du métroplexe.

♦ Le système offre aussi à MCT d'énormes possibilités pour suivre tout véhicule équipé d'un système de pilotage automatique une fois relié au système de guidage. Shadowrunners, prenez-en de la graine et soyez prudents.

♦ Josie Cruise

APPLICATION DE LA LOI

par SPD

Depuis le démantèlement du Seattle Police Department, la loi est devenu un business comme un autre. Lone Star Security Services est le fournisseur officiel de maintien de l'ordre dans le métroplexe de Seattle. Les entreprises et associations de citoyens locales engagent souvent d'autres sociétés de sécurité pour une meilleure protection.

Seattle et la Star ont connu des difficultés depuis le jour où le gouverneur Charles Lindstrom l'engagea, suite à l'évincement de tout le Seattle Police Department. Le gouverneur Schultz a renégocié le contrat de la Lone Star à au moins deux reprises, et à chaque fois la Star a paru s'en sortir meurtrie. Reste à savoir si le gouverneur Lindstrom renouvellera le contrat de la Star ou non. En tout cas, elle fera tout pour le garder car Seattle représente énormément d'argent.

♦ Si la Lone Star n'obtient pas le contrat des services de police, il faut savoir que de nombreuses corpos sont tapies dans les coulisses. La première est Knight Errant

LONE STAR SECURITY SERVICES

Président/PDG. : Theodore W.D. Winslow

Siège : Austin, Texas

Division de Seattle : Lone Star Seattle, 2nd Avenue et Union Street, Downtown

Directeur de division : William Loudon, chef de la police

Directeur-adjoint de division : Tyler Grummet

Directeur du département de mise en application : Capitaine Kyle Palmer

Directeur du département des corporations : Capitaine Angela Dumont

Directeur du département des enquêtes surnaturelles : Capitaine Walter Westcott

(KE), qui dispose d'un terrain d'entraînement à Renton. KE a signé beaucoup de contrats avec des corporations de Seattle et aimerait mettre la main sur cet énorme et juteux contrat. Cela ne gênerait pas non plus Eagle Security, basée à Sioux, mais elle ne dispose pas d'une présence énorme à Seattle, et il est difficile d'imaginer que le gouvernement puisse faire confiance à une corpo basée dans les NAO pour faire respecter la loi à Seattle.

♦ X-Star

Ayant survécu à deux changements dans l'administration de la corporation, William Loudon est à la tête de la Lone Star de Seattle depuis 2049. Même si Loudon a administré les opérations de la Lone Star avec fermeté et compétence depuis, il a également toujours pris soin de se protéger en temps de crise.

Meilleur administrateur que chef militaire, Loudon ressent depuis peu une certaine pression. Les flics essayent de protéger les contribuables de Seattle et font de leur mieux pour empêcher les criminels de causer des dégâts, mais il devient de plus en plus évident que leurs efforts n'y font rien. Si les flics ne parviennent pas à mieux gérer le crime organisé, Loudon est certain que la Lone Star Central du Texas le remplacera.

Loudon examine l'éventualité d'engager en douce des "agents indépendants" (c'est-à-dire des shadowrunners) dans le cadre de missions pas tout à fait légales, destinées à modérer les pires excès des organisations criminelles. À cette fin, il a récemment réinstauré les Shadowriders, un département d'opérations clandestines de la Lone Star de Seattle, pour gérer les besoins en shadowrunning de la corpo.

♦ Les Shadowriders se trouvent sous le commandement du capitaine Franklin Marrs, un vétéran de la Lone Star et un flic secret d'expérience qui parcourut les ombres pendant cinq ans sous le nom de "Brutus". Marrs connaît mieux les ombres que n'importe quel flic de la Lone Star, bien mieux que n'importe quel col blanc d'Austin. Cela fonctionne ainsi : les Shadowriders sont constitués de différents experts en opérations clandestines. Marrs désigne l'un de ces hommes qui sera le chef d'un projet donné. Ensuite, ledit chef engage des agents indépendants (vous et moi, les gars) qui forment l'équipe. Les shadowrunners font le sale boulot de la Star et Marrs trouve des andouilles

qui serviront de boucs émissaires si nécessaire (c'est encore vous et moi, les gars). Si vous devez bosser pour les Shadowriders, ne croyez pas que cela vous permettra de vous sortir de prison comme ça. Faites bien gaffe à ne pas vous faire coincer le main dans le sac, sans quoi vous aurez vingt ans pour le regretter.

● X-Star

Il existe un département de la Lone Star qu'il ne faut pas négliger : "les Dips", le Department of Paranormal Investigation (DPI). Menés par le capitaine Walter Westcott, les Dips enquêtent sur tous les crimes de nature magique. Heureusement pour nous, les Dips ne disposent pas de ressources et de personnel illimités. Le département emploie environ quatre-vingts magiciens, ce qui n'est pas énorme pour couvrir un métroplexe de plusieurs millions d'habitants. Les magiciens du DPI sont formés en médecine légale et en "examen" astral du lieu des crimes pour déterminer s'il y a eu utilisation de magie et trouver les preuves attenantes.

● Les Dips ne sont pas les seuls magiciens travaillant pour la Lone Star. Ils sont simplement chargés des enquêtes magiques. Les autres départements disposent de leurs propres magiciens, en particulier le département tactique. Prenez garde aux mages de combat d'élite mais également aux artificiers magiques du département de démolition, qui usent de clairvoyance et de télékinésie pour détecter et désamorcer les explosifs.

● X-Star

● Les Dips octroient également les licences magiques. La Lone Star contrôle les licence et autorisation des magiciens de Seattle pour s'assurer que nous nous plions tous aux conditions légales des UCAS. Cela confère à la Lone Star (et aux Dips) une grande influence auprès de la communauté magique officielle du métroplexe. La menace de perdre leur licence suffit pour que l'ensemble des magiciens officiels se tiennent à carreaux.

● Sereena

KNIGHT ERRANT SECURITY

Président : Roger Soaring Owl

Siège : Detroit, UCAS

Division de Seattle : Knight Errant Seattle Training Academy, 715 NE 3rd (entrée principale), Renton

Directeur de division : Ellen Ward

Knight Errant (KE) est l'idée originale et le projet préféré du P.-D.G. d'Ares, Damien Knight. Cette corporation est le deuxième plus gros fournisseur de services de sécurité de Seattle. Son académie d'entraînement, basée à Renton, forme tout son personnel de sécurité. KE a signé des contrats de type privé dans tout le métroplexe.

Le personnel de Knight Errant reçoit le meilleur matériel des autres filiales d'Ares. Ares Arms profite de KE pour tester ses derniers prototypes, généralement les armes non-mortelles. Propres et élégants dans leur uniforme noir, les agents de sécurité de Knight Errant ont une meilleure cote médiatique que ceux de la Lone Star. Les officiers de la Star sont toujours considérés comme des flics de surveillance, alors que le personnel de KE est pris pour des agents d'élite.

● Ouais, mais les gars de la Lone Star ont quelque chose que n'a pas KE : ce sont les flics. Dans l'esprit de l'habitant



moyen de Seattle, la Lone Star est l'équivalent de la police. Les gens ont tendance à oublier que la Lone Star est une corporation comme une autre. Bien sûr, elle n'est pas aussi élégante que KE, mais elle est tellement incrustée dans l'esprit des masses qu'il ne sera pas facile de la remplacer.

• Holly

• Une clause du testament de Dunkelzahn offre une véritable fortune à la corpo qui développera une technologie d'armes non-meurtrières. Ares Arms et la Lone Star mettent le paquet, aussi attendez-vous à assister à de nombreuses querelles corporatistes au sujet de nouveaux prototypes.

• Digger

AUTRES PRESTATAIRES DE SÉCURITÉ

Il existe au moins vingt autres agences de sécurité privées qui opèrent à Seattle, que ce soit des grandes corporations comme Eagle Security, Hard Corps, Inc. et Wolverine Security ou des petites boîtes locales comme Emerald City Security, Nightingale et Olympic Security. La plupart d'entre elles gagnent de l'argent en travaillant pour des entreprises privées qui ne peuvent s'offrir les services de grandes corpos comme la Lone Star ou Knight Errant.

Avec autant d'agences de sécurité, les problèmes de juridiction peuvent devenir épineux. Au fond, la Lone Star exerce une autorité sur toutes les autres corpos de sécurité du métroplexe, et il revient de sa responsabilité de poursuivre et d'arrêter tout coupable qui fuit les lieux d'un crime. Les autres corpos de sécurité peuvent uniquement agir sur les sites de leurs clients et empêcher un criminel de s'enfuir avant l'arrivée de la Lone Star.

L'ARMÉE

par Josie Cruise

Autrefois, Seattle ne bénéficiait pas d'une présence militaire énorme. Puis, l'arcologie de Renraku fut prise de folie et le gouvernement des UCAS envoya la Force Tactique de Seattle (FTS) – cinq mille soldats dépêchés pour mener des opérations de "maintien de l'ordre" dans le métroplexe. La femme qui se trouve à la tête de tout cela est le général de brigade Angela Colloton, vice commandant de la première division d'infanterie. Le général Colloton a un grade supérieur à l'actuel commandant de la garde du métroplexe, le colonel O'Neil, ce qui la place à la tête de toutes les forces armées de Seattle.

• Tout cela n'enchantait pas vraiment le colonel O'Neil. Il interprète la présence de la FTS comme le signe que le Pentagone n'a pas confiance en sa qualité de commandant. À Fort Lewis, la rumeur affirme que le colonel O'Neil complotait pour que le général Colloton soit démis de ses fonctions. Il sait qu'il ne vaut mieux pas l'affronter directement, mais il observe très calmement et espère qu'elle se plantera complètement.

• TacFire

Nombre des décisions prises par Colloton ne sont pas très populaires, mais la pire fut celle du changement d'attitude forcé à l'égard des métahumains. Dans l'armée des UCAS, et plus particulièrement dans l'infanterie, le besoin de personnel transcende tout simplement les partis pris de race, sauf en ce qui concerne les officiers

supérieurs, et les individus issus de milieux à petits revenus voient les forces armées comme un billet pour une vie meilleure. Cela est particulièrement vrai pour les métahumains élevés dans la pauvreté, ce qui confère à l'armée un pourcentage de métahumains plus fort que dans l'ensemble de la population. Toutefois, le soldat moyen s'intéresse plus à l'efficacité de ses potes qu'à leur race, ce qui contribue à créer une certaine atmosphère de tolérance raciale.

Mais comme la garde du métroplexe est propre à Seattle et qu'elle représente un engagement assez raisonnable, le recrutement ne pose pas de problème. La garde dispose d'une grande liberté d'action pour déterminer qui entre et qui est promu, ce qui a engendré le "rejet" des métahumains. Il n'y a que quelques métahumains parmi les troupes, et presque aucun parmi les officiers.

• Le fait que le Policlub Humanis recrute dans la garde du métroplexe est un secret de Polichinelle. En outre, quelques officiers et sous-officiers occupent une place importante dans Humanis. D'après ce que je sais, le colonel O'Neil n'en fait pas partie. Cependant, des officiers de Humanis l'ont peut-être encouragé à négliger certaines "irrégularités".

• Gentic

Lorsque la FTS arriva en ville, cela ébranla le *statu quo*. Les gardes, principalement habitués à travailler avec d'autres humains, se retrouvèrent subitement au coude à coude avec des métahumains des forces fédérales. Suite à l'arrestation de plusieurs gardes pour attaques raciales à l'encontre de soldats métahumains, le général Colloton entreprit une purge dans les rangs de la garde, relevant plusieurs officiers et sous-officiers pour les liens qu'ils entretenaient avec des groupuscules racistes.

• Ni les gardes en question ni le Policlub ne sont heureux de cette coupure dans leur vieille coopération. Les deux camps cherchent activement un moyen de créer des problèmes à Colloton, en particulier si cela peut la flanquer à la porte.

• Skye

Les mages

La garde du métroplexe compte quatre – vous avez bien lu, quatre – magiciens, un pour chaque bataillon et un pour le régiment.

• La garde sait qu'avec un aussi petit nombre, elle manque cruellement de personnel. Dans le passé, elle passa un accord avec l'Union des Corporations pour lui "emprunter" des mages en cas d'urgence. Apparemment, des événements récents ont divisé les factions de l'UC, ce qui a certainement signé l'arrêt de mort de cet accord.

• Potemkin

Lorsque le général Colloton prit le commandement, elle était accompagnée d'un détachement de quarante mages – quasiment les deux tiers des forces magiques de la première division d'infanterie. Cette arrivée soudaine de magiciens fut à l'origine de nombreuses dissensions au sein des rangs de la garde. Les gardes (ainsi qu'une partie des troupes fédérales) se méfient de la magie et des "dingos" qui s'en servent. Le fait que la plupart des mages méprisent leurs compatriotes n'aide pas.

- L'afflux de magiciens est aussi à l'origine de conflits avec les agences extérieures. Les Dips de la Lone Star ont déposé des plaintes contre Colloton pour ce qu'ils appellent la "violation de juridiction" de l'espace astral.
- X-Star

LES POLICLUBS

par Auntie Social

Comme il s'agit d'ordinaire d'une sorte de microcosme dans les grands courants politiques des UCAS, on dirait qu'un nombre élevé de policlubs et organisations affiliées opèrent à Seattle. Dans ce poste avancé, les policlubs expriment des douzaines d'intérêts dont on entend rarement parler dans les partis politiques conventionnels. Le nombre élevé de métahumains dans le métroplexe et la proximité de Tir Tairngire donnent lieu à de nombreux groupes pro et anti-Éveillés. Cela étant dit, des centaines de policlubs actifs à Seattle, seule une poignée touche à ceux parmi nous qui travaillons dans les ombres.

Il existe trois grandes factions de policlubs : les anti-Éveillés/anti-métahumains, les pro-métahumains, et les partisans des droits civils et libertés.

En outre, on distingue deux types de policlubs : les organisations politiques/fraternelles et les groupuscules terroristes. Prenons pour exemple théorique le Policlub Humanis (je m'étrangle!). Le Policlub Humanis ressemble en tout point à une organisation politique/fraternelle. À l'instar des "sociétés secrètes" des décennies passées (les francs-maçons, les chevaliers de Colomb, etc), il propose différents niveaux d'engagement. Cer-

Policlub Humanis se crée du tort en commettant des brutalités comme l'attentat de la Sears Tower et les centaines d'incidents violents quotidiens. En effet, bien que de telles activités servent, dans une certaine mesure, le programme, d'un autre côté cela anéantit également sa crédibilité. Aussi Humanis attire-t-il des membres dont il envoie discrètement les plus violents et virulents vers Alamos 20K et d'autres du même genre. Un fait clairement établi que nul ne peut prouver ou enrayer.

Il existe un troisième type de groupes. Néanmoins, il est à ce point obscur et non corroboré qu'on pense généralement qu'il est le fruit de rumeurs et histoires destinées à effrayer les vilains petits enfants. L'exemple le plus connu est la Nation Humaine – une sorte d'organisation sociale darwiniste composée de riches hommes et femmes qui pensent qu'avoir un paquet de nuyens et les pouvoirs attenants leur donne le droit de jouer avec la vie d'autrui (celle des métahumains en l'occurrence). Ces individus voient les métahumains comme une souillure du code génétique humain et partent du principe qu'il doit exister un moyen de débarrasser le monde leur présence. Ils financent des expériences sur les métahumains, les utilisant tels des rats de laboratoire dans le cadre de leurs tentatives visant à balayer les races magiques, mais aussi tels des cobayes dans toutes sortes de projets horribles et cruels qui auraient dû disparaître avec Mengele. Chose plus horrificante encore, ces salauds de riches dépensent autant de crédits en œuvres de bienfaisance destinées à aider l'humanité. Macabre...

Voici un résumé détaillé des acteurs de chaque camp à Seattle.



tains membres le voient comme un club agréable où ils peuvent se rendre pour fuir leur épouse et bavarder sans malice au sujet du métahumain qui habite en bas de la rue et de tout ce qu'il fait qu'ils n'apprécient pas. D'autres se hissent jusqu'au sommet de l'organisation, où ils détiennent une certaine influence sur les grandes lignes politiques publiques et corporatives grâce à leur place au sein d'un conseil d'administration ou à leur don lors d'une campagne électorale. Même si Humanis influence dans une certaine mesure la vie de tous les jours de la population, il n'est vraiment pas responsable des lynchages et attentats.

Aujourd'hui, Humanis se fixe des objectifs qu'il ne peut atteindre que par des actions plus directes. Pour garder les mains propres, il finance des associations comme Alamos 20000, Hand of Five et autres groupes terroristes. Dans les faits, une organisation comme le

LE POLICLUB HUMANIS

Chef : Karl Brackhaven

Humanis est l'un des plus puissants policlubs de Seattle. Il naquit d'une alliance de groupes haineux et racistes visant à "protéger les humains contre les menaces grandissantes de mutations" - mutation signifiant métahumanité chez Humanis. L'organisation maintient que les humains sont génétiquement et culturellement supérieurs aux métahumains, et que la métahumanité doit être traitée comme une maladie et non comme un état d'être naturel. Publiquement, le Policlub Humanis œuvre contre les lois qui vont dans le sens des droits métahumains et pour celles qui placent les humains au-dessus des métahumains. En coulisses, le policlub est responsable de bien plus de choses.

Humanis est la couverture de groupes terroristes anti-Éveillés comme Alamos 20000, la Nation Humaine,

Hand of Five et d'autres. Ces types sont des racistes convaincus, des individus qui tuent et estropient pour leur cause, des gens qui pensent que cogner quelques métahumains permet de passer un bon samedi soir. Évidemment, la branche politique de Humanis nie toute implication dans ces activités terroristes. Le président local, Karl Brackhaven, porte-parole du groupe auprès des médias, l'affirme lui-même (et nous le croyons tous, n'est-ce pas?).

ORK RIGHTS COMMISSION (ORC)

Chef : Jasper Squashright

À l'opposé se trouve la Ork Rights Commission (ORC). L'ORC est une organisation de protection des droits métahumains qui émane de la base. Elle se voue en majeure partie à la cause des orks, qui constituent le plus gros des métahumains de Seattle. Elle œuvre pour l'égalité des droits de tous les métahumains mais fait l'objet de critiques pour intéresser plus aux orks qu'aux autres métahumains.

● C'est parce que les orks sont victimes de la plus grande partie des persécutions, à l'exception peut-être des trolls, mais nous les comptons de toutes les façons dans nos rangs. Elfes et nains passent dans la société "normale" s'ils le souhaitent – les elfes sont des rocks stars, des célébrités et autres. Même les nains ont la réputation d'être des travailleurs assidus qui font bon usage de leurs mains. Nul ne désire nous voir devant une caméra ou derrière un bureau. L'ORC fut lancée par des orks et est en grande partie gérée par des orks. Nous soutenons tous nos frères et sœurs métahumains, mais c'est nous qui avons lancé le mouvement.

● Jasper

"Ork Power! Pour les droits des orks!"

Contrairement au Policlub Humanis, qui dispose de riches membres et protecteurs comme Kenneth Brackhaven, l'ORC est financée par des dons locaux, des subventions du gouvernement et toutes les sommes qu'elle parvient à amasser. La plupart des membres sont issus de quartiers populaires ou des Barrens, aussi n'ont-ils guère mieux que leurs temps et efforts à offrir à la cause.

● Ce n'est pas entièrement vrai. Certaines corporations, comme l'Independent Information Network, donne de l'argent à l'ORC, et j'ai cru comprendre qu'elle recevait également de l'aide de l'Empowerment Coalition. L'ORC a l'air d'une humble organisation émanant de la base et n'avoir que de petits bureaux, mais elle dispose de fonds spéciaux importants et peut se permettre d'organiser des opérations clandestines quand elle le souhaite. J'ai déjà travaillé pour cette organisation et elle paye assez grassement. Ne vous laissez pas bernier par la "misérable façade".

● Dancer

● À l'instar de Humanis, l'ORC entretient des liens avec des organisations terroristes radicales – des groupes pro-Éveillés et anti-humains comme les Fils de Sauron et les Enfants du Sixième Monde. Nombre des grosses huiles de l'ORC transmettent renseignements et ressources à ces groupuscules pour qu'ils prennent en charge leurs intérêts dans les ombres, comme poser des bombes dans les bâtiments administratifs ou abattre des candidats politiques

soutenant Humanis. Avant que quiconque commence à me descendre, sachez que je ne soutiens pas Humanis; j'insiste simplement sur le fait qu'il y a des terroristes des deux côtés et que, d'après ce que je vois, leurs méthodes sont terriblement similaires.

● Holly

THE EMPOWERMENT COALITION

Chef : Libby Chalmers

Arrivée de fraîche date dans l'arène politique de Seattle, l'Empowerment Coalition (EC) débuta comme groupe de défense des droits de la femme formé par l'ancienne candidate aux élections présidentielles, Anne Penchyk. Lorsqu'une clause du testament de Dunkelzahn créa le Timmons Memorial Fund (pesant des millions de nuyens), Penchyk en devint la directrice et elle mit la Coalition sous la protection de Timons. Aujourd'hui, l'organisation financée par Timmons joue le rôle de lobby des droits civils et de policlub dans tous les UCAS.

Le dessein officiel de la Coalition de Penchyk est de placer les autres organisations politiques et policlubs aux mêmes buts sous la protection de l'Empowerment, le tout soutenu par Memorial Funds. La Coalition a déjà aidé des groupuscules, comme l'ORC et les Mères des Métahumains, à renforcer leur position à Seattle. Elle attire l'attention d'autres groupes cherchant à protéger les droits civils dans la région, dont la North American Civil Liberties Union, la National Association for the Advancement of the Awakened and Outright, une organisation de défense des droits des homosexuels.

● La directrice de l'EC de Seattle, Libby Chalmers, est une femme coriace. Elle œuvre pendant des années aux côtés des Mères des Métahumains pour développer un sentiment de compréhension et de compassion à l'égard des métras suite à la mort de sa fille, une troll, pendant la Nuit de la Rage. Elle ne cherchait pas à figurer sous les feux de la rampe. Elle se montrait toujours mielleuse et compétente, mais parfaitement intrépide. La vieille Libby serait capable de faire face à Kenneth Brackhaven en personne si la nécessité le commandait.

● Riot Grrrl

● Chalmers est assurément très énergique, surtout depuis qu'elle fricote avec la Coalition. Gérer les opérations de Seattle semble lui avoir redonné force et vigueur. D'après ce que j'ai entendu dire, elle tint tête à Brackhaven lorsqu'il l'informa sans aucune forme de subtilité que la Coalition n'était pas la bienvenue à Seattle. J'ai également cru comprendre que Chalmers ne rechigne pas à donner l'argent de la Coalition à des shadowrunners quand le besoin s'en fait sentir.

● Wraith II

LES RELATIONS ÉTRANGÈRES

par Envoy

En 2042, les UCAS octroyèrent à Seattle le droit d'envoyer ses propres représentants vers les nations importantes dans le cadre de sa survie. Depuis, Seattle a dépêché des envoyés diplomatiques dans vingt-quatre nations différentes, renforçant ainsi ses liens économiques et politiques, et créant des alliances commerciales pour contribuer à la survie et à la prospérité du métroplexe.

• Les ambassadeurs de Seattle ont travaillé dur à rechercher des marchés étrangers, peut-être même trop au goût de certains individus des UCAS. Le gouvernement fédéral semble s'être engagé dans un ballet diplomatique avec Seattle. Timothy Washburn, notre homme en place en Corée, affirme que l'ambassadeur des UCAS, Kelly Mitchell, a délibérément saboté une affaire sur laquelle Washburn travaillait avec des corporations coréennes. J'ai entendu parler d'une querelle similaire dans le monde entier entre des ambassadeurs de Seattle et des UCAS. Il semblerait que Seattle ne puisse faire passer ses intérêts avant ceux de la "patrie".

• Overseer

AZTLAN

Ambassadeur : Tyler Silver-Feather

Actuellement, les relations entre Aztlan et Seattle sont plutôt froides mais cordiales. Aztechnology est interdite en Californie et à Tir Tairngire, ce qui explique que Seattle représente le marché principal de la côte ouest et que cela amène nombre d'affaires au métroplexe. Beaucoup de navires d'Aztlan/Aztechnology vont et viennent à Seattle, ce qui confère à Aztlan une certaine influence au sein du métroplexe. Au fil des ans, il y a eu certaines tensions lorsque Aztlan voulut mettre à l'épreuve les limites de cette influence, comme tenter de faire mouiller un bâtiment de guerre dans le port d'Everett ou d'exercer des pressions pour stationner des forces de sécurité (c'est-à-dire des troupes) supplémentaires dans le métroplexe. Lorsque les problèmes urgents de Seattle s'apaiseront, les activités de l'ombre reprendront certainement de l'ampleur dans les alentours de la division nord-ouest d'Aztechnology.

ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE

Ambassadeur : Sarah Pinochet

Les relations entre Seattle et l'État Libre de Californie (ÉLC) sont mitigées. D'un côté, l'augmentation de l'activité militaire à Tir Tairngire et le dialogue permanent visant à réunifier les UCAS ont rendu la Californie Libre plus paranoïaque que jamais. De l'autre, l'ÉLC voit en Seattle un allié économique et militaire potentiel contre Tir. La seule connexion terrestre entre Seattle et l'ÉLC est le train à lévitation magnétique qui passe par le tunnel situé à Tir Tairngire. Un bon nombre de navires suivent la côte entre la Californie et Seattle.

• La Californie dispose également de nombreux agents qui se servent de Seattle pour glaner des renseignements sur Tir Tairngire. Quand ils se font prendre, ils prétendent travailler pour Seattle et les UCAS, ce qui ne rend pas l'ÉLC très populaire auprès du métroplexe.

• Spook

ÉTAT IMPÉRIAL JAPONAIS

AMBASSADEUR : ERIC ITO

La constitution du Pacific Prosperity Group (PPG), formé pour briser la mainmise économique japonaise sur la ceinture pacifique, a considérablement réduit l'influence du Japon à Seattle. Renraku a vraiment perdu les bonnes grâces du métroplexe et de ses citoyens, et la position des autres corporations japonaises s'affaiblit alors que grandit celle du PPG. Le PPG représente une alternative au Japon expansionniste, éliminant le risque que Seattle acquière le même statut que San Francisco

ou les Philippines. Les Japonais font de leur mieux pour saboter le PPG et améliorer les relations qu'ils entretiennent avec Seattle.

• La sécession des Yakuza de Seattle est un autre casse-tête de taille. Le Japon perdit de ses capitaux de l'ombre lorsque Shotozumi et les siens se détachèrent. On dirait que l'oyabun de Seattle pense que le PPG dominera bientôt le métroplexe, aussi assisterons-nous peut-être à une guerre civile à ce sujet.

• People Watcher

CORÉE

Ambassadeur : Timothy Washburn

Les liens qu'entretient Seattle avec la Corée et les autres petits pays de la ceinture pacifique se sont intensifiés au fil des ans alors que le métroplexe tente d'éviter toutes complications avec les Japonais. La croissance du Pacific Prosperity Group est une sacrée victoire pour Seattle, qui figure en bonne place pour recueillir les bénéfices d'une alliance économique avec lui. Wuxing, Inc., la force motrice du PPG, a déjà installé des bureaux dans le métroplexe et promet d'y lancer de grosses affaires. Timothy Washburn, l'ambassadeur de Seattle en Corée, soutient activement le PPG et travaille sur des marchés avec les diverses corporations affiliées au PPG pour octroyer à Seattle un statut commercial préférentiel le long de la côte nord-américaine.

NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

Ambassadeur au Conseil Salish-Shidhe : Ellen Risingsong

Ambassadeur aux NAO : Gregory Simenson

La présence de troupes supplémentaires des UCAS à Seattle a réveillé de vieilles hostilités entre les UCAS et les NAO. Les troubles internes qui agitent les Nations des Américains d'Origine ont poussé le Conseil Salish-Shidhe à renforcer les patrouilles frontalières près de Seattle de crainte que les UCAS n'exploitent les problèmes des NAO, et les propos belliqueux ont repris de plus belle de chaque côté de la frontière. La vigilance accrue des Salish-Shidhe donne à Seattle le sentiment d'être plus étouffée encore en territoire hostile. Tout le monde sait que certains, dans les NAO, souhaiteraient envahir Seattle et ainsi éliminer le dernier vestige de la présence des UCAS au sein de son territoire (à part Denver). Les NAO n'entreprendront sans doute pas d'action hostile à l'encontre de Seattle dans un futur proche, mais les deux camps restent sur leur garde.

TIR TAIRNGIRE

Ambassadeur : Samantha Tillian

Les relations entre la Terre Promise et Seattle – ou plutôt entre Tir Tairngire et le reste du monde – sont tendues depuis l'assassinat de Dunkelzahn. La sécurité dans le Tir reste un sujet sensible, bien qu'il soit redescendu des niveaux de paranoïa avancés auxquels il était monté après l'assassinat de Dunkelzahn. Dans le même temps, l'agitation politique croissante du Tir a déporté toujours plus d'elfes exilés ou mécontents à Seattle, augmentant ainsi les rangs de gangs comme les Anciens et la communauté de l'ombre. Le Tir ne peut se passer de son accord commercial avec Seattle, qui ouvre sa route vers le reste du monde mais qui représente également une soupape de décompression pour les dissidents de Tir. Les chefs de Tir aimeraient conserver le *statu quo*; seul le temps dira s'ils en sont capables.

LE SECTEUR CORPORATISTE



Ce fichier touche aux différentes corporations présentes dans le métroplexe. Vous n'y trouverez pas de tuyaux sur le marché des valeurs et autres renseignements que l'on peut obtenir dans tout rapport annuel de corpo, mais vous aurez accès à des informations précieuses que doit connaître tout habitant du Shadowland : les personnalités, qui tire les ficelles, qui bosse pour qui, etc.

Seattle a toujours été une cour de récréation corporatiste et la récente guerre des corpos n'a rien fait pour arranger cet état de fait. Les mégacorpos prometteuses comme Wuxing, Cross Corp et Yamatetsu s'installent dans le métroplexe, marchant au passage sur les pieds de beaucoup d'autres grosses corpos déjà bien établies. Dans le même temps, nombre de petites et moyennes corpos espèrent tirer leur épingle du jeu en attirant l'attention de mégacorpos émergentes, voire en obtenant une partie du testament de Dunkelzahn. Le

métroplexe est aussi un centre important pour le marché de la ceinture pacifique, plus particulièrement pour les corpos japonaises et asiatiques cherchant à prendre pied dans les UCAS.

• The Keynesian Kid

L'ÉCONOMIE DE SEATTLE

Le principal atout économique de Seattle est la place unique qu'occupe cette ville des UCAS sur la côte pacifique, ouvrant une porte sur la ceinture pacifique. C'est également le meilleur port restant ouvert sur la côte ouest nord américaine : San Francisco appartient aux Japonais, Vancouver est géré par les NAO et Los Angeles est un enfer que tout le monde veut éviter.

Les cargaisons sont expédiées à Seattle via la ceinture pacifique ou par voie terrestre, via Tir Tairngire et Salish-Shidhe. Il s'agit le plus souvent de matières brutes, rares dans les UCAS, comme le bois, les produits pétrochimiques et la nourriture. Les autres importations incluent technologie, produits de luxe, artisanat elfe et américain d'origine, objets magiques en provenance des territoires elfe et tribal, systèmes électroniques de Hong Kong, de Corée et du Japon, mais aussi matières brutes de Russie et du Conseil Athabaskan. Les corpos japonaises de San Francisco expédient des biens vers Seattle, et le métroplexe est le principal contact américano-canadien du marché agricole de la Californie.

En plus de tous les produits qui passent par Seattle, le métroplexe gagne aussi de l'argent grâce au réseau de données. Les gigantesques capacités de traitement de l'information des corpos et du gouvernement de Seattle forment une voie qui va jusqu'aux UCAS. Grâce à elle, les intérêts corporatistes et gouvernementaux canalisent des millions de mégaoctets d'informations sensibles en direction des UCAS et du reste du monde. Depuis Seattle, les mégacorporations restent discrètement à la page sur ce qu'il se passe dans la ceinture pacifique et renvoient les renseignements glanés à leur siège. Même les corpos qui ne semblent pas faire énormément d'affaires à Seattle, comme Saeder-Krupp, ont tout intérêt à surveiller de près le métroplexe.

• Et n'oublions pas l'économie parallèle. Seattle est un centre majeur de contrebande et de marché noir situé au bord de la ceinture pacifique. Le statut d'île des UCAS en territoire des NAO dont dispose le métroplexe, si proche de la route qui mène en Russie et de la côte qui va de la Californie à Tir Tairngire, fait de

Seattle le parfait port d'accès de biens illégaux en provenance de tout le Pacifique puis à destination des UCAS et des NAO. Pour ne citer que quelques exemples : la Californie fait passer ses puces par Seattle ; les Triades font illégalement entrer et sortir des biens de Seattle pour le compte de la Chine ; et un véritable fleuve de matériel, depuis les decks furtifs aux munitions illicites en passant par le rhum des Caraïbes, traverse le métroplexe en direction de Vladivostok et de Tir Tairngire. Cela signifie que les organisations criminelles comme la Mafia et le Yakuza voient dans Seattle une escale majeure pour leurs opérations.

• Argent

L'UNION DES CORPORATIONS

L'Union des Corporations (UC) est le front commun que présentent les principales corporations au gouvernement de Seattle. Évidemment, dans les coulisses, ses membres complotent les uns contre les autres. L'UC est un corps consultatif qui entoure le gouverneur et qui fait avancer les intérêts des corpos auprès du gouvernement.

L'Union des Corporations fut créée en 2030, après que des cadres de Campana & Carrindum Technical Industries (C&C) eurent accusé Aztechnology d'avoir lancé le virus qui provoqua le crash de '29 et eurent mené des repréailles contre les installations d'Azzie. Aztechnology se défendit sur plusieurs fronts et balaya C&C. Les corporations de Seattle décidèrent de se liguer pour éviter d'autres "malentendus" de ce type et ratifièrent la charte de l'UC peu de temps après.

L'UC fonctionne comme une version à petite échelle de la Cour des Corporations qui gère les questions intercorporatistes pour les mégacorporations AAA. D'après l'énoncé de sa mission, elle "œuvre pour favoriser un milieu commercial stable au sein duquel toutes les corporations peuvent prospérer et tirer des profits, et ce en minimisant les conflits ouverts entre corporations mais également en travaillant avec le gouvernement du métroplexe pour assurer un environnement économique favorable". Des remaniements récents au sein des grosses corporations ont quelque peu modifié le visage, la composition et la mission de l'organisation, mais ont aussi semé le doute quant à sa réelle efficacité. L'UC n'aime pas user ouvertement de son pouvoir ; ses membres préfèrent travailler dans les coulisses en soutenant politiques et groupes de pression pro-corporatistes.

• Les coups fourrés de l'UC sont précis mais très subtils. Faites un mouvement trop voyant, et les autres se ligueront contre vous. Cela étant dit, nombre de membres de l'Union et ceux qui travaillent pour eux payent cher pour mettre la main sur de précieux renseignements qui donneront à leurs groupes de pression un avantage certain pour écartier un concurrent. Évidemment, ce type de boulot n'est pas fait pour tout le monde. Ceux qui préfèrent la bonne vieille méthode de la sulfateuse n'ont pas recours à elle.

• Sneaky Pete

LES MEMBRES DU CONSEIL

Karen King, Présidente, Ares Technology
Shigeru Aoyama, Shiawase Corporation
Nicholas Aurelius, Cross Applied Technologies
Keith Davids, Ingersoll and Berkley
Siony Ecklund, Independent Information Network
Morgan Gallagher, Draco Foundation
Alberta Johnson, Dassurn Securities and Investments
Norman Jones, Brackhaven Investments
Thormond Lordstrung, Lordstrung Retail Consortium International
William Loudon, Lone Star Security Services, Inc.
Maximilian Lozano, Aztechnology
Mary Luce, Yamatetsu Corporation
Yoshi Okakura, Pacific Rim Communications Unlimited
Mika Red Tree, Gaeatronics
James Rinchik, United Oil
Sun Rumming, Wuxing, Inc.
Masaru Shirokawa, Renraku Computer Systems
Jessica Sirianni, Federated-Boeing
Jonathan Takano, Mitsuhamma Computer Technologies
Alain Telestrian, Telestrian Industries
Samantha Villiers, Novatech

LES CORPOS DE SEATTLE

Seattle dispose d'un grand nombre de corporations locales, en particulier dans les domaines de l'investissement, de l'informatique, des télécommunications, de l'aviation et de l'agriculture. Les mégacorporations dominent le marché mondial, mais les corpos locales de Seattle emploient une bonne partie de la population du métroplexe et exercent une influence majeure sur son visage. Bien qu'elle soient plus petites qu'Ares ou Aztechnology, elles ont l'avantage de jouer à domicile, ce qui crée une concurrence acharnée entre les locaux et les géants extérieurs.

BRACKHAVEN INVESTMENTS

Président/PDG : Kenneth Brackhaven

Siège : 3rd Avenue et Union Street, Downtown Seattle

De simples bureaux dans un immeuble anonyme du centre-ville démentent le pouvoir et l'influence de Brackhaven Investments, une société qui en regroupe plusieurs autres et qui gère les différents intérêts d'un ancien candidat aux élections présidentielles, Kenneth Brackhaven. Brackhaven fit fructifier la fortune familiale en se constituant un portefeuille d'investissements et de biens immobiliers dans tout Seattle, des grands magasins Wordsworth aux Golden Lion Inns en passant par les centres commerciaux MiniMarts.

Kenneth Brackhaven est célèbre pour son engagement dans de nombreuses œuvres de bienfaisance ; il a contribué au financement d'un grand nombre de centres de recherche, de centres pour jeunes, de lignes téléphoniques pour personnes en détresse et de pavillons d'hôpitaux ; sa philanthropie s'étend même aux ailes de musées et aux dons de collections particulièrement rares. Le fait que son oncle soit Karl Brackhaven, le président du chapitre local du Policlub Humanis, pousse beaucoup de personnes à croire que Kenneth trempe également dans cette organisation, mais nulle preuve n'a

pu être produite à ce sujet – quoique le programme présidentiel de sa campagne ait fait montre de quelques tendances anti-métahumaines.

◆ Kenneth Brackhaven est un homme dangereux, qui dispose d'une influence énorme et d'un paquet d'amis bien placés dans le métroplexe. Il n'est pas au niveau de Damien Knight ou de Richard Villiers, mais il semblerait qu'il ait un pied dans presque tous les gros marchés de Seattle. Brackhaven soutient très activement le gouverneur Lindstrom, auquel il a beaucoup rendu visite ces derniers temps. La rumeur prétend qu'il vise à devenir l'éminence grise du métroplexe.

◆ Digger

◆ Et on peut dire qu'il est bien parti dans ce sens. (Quel qu'un a-t-il jeté un œil aux antécédents de Brackhaven vis-à-vis de Schultz ? Il pourrait être intéressant d'effectuer quelques recherches.) Dans tous les cas, les registres du financement des partis montrent que Brackhaven a, directement ou par l'intermédiaire de holdings, contribué aux campagnes d'au moins six maires de district différents, dont celle de Lindstrom à la mairie de Downtown. Il embrasse tout l'éventail des opinions politiques, des Technocrates au Monde Unique. Il paraît donc évident qu'il est en quête de pouvoir, pas d'une simple place.

◆ Smiley

◆ Les gens ne voient jamais la même chose. Il y a son côté "je suis à l'origine de tout le bien qui touche Seattle", son côté "ne te mêle pas de mes affaires ou je te briserai comme une noix" et son côté "le monde ne serait-il pas meilleur si chacun vivait avec les siens". Il est impossible de le coincer et chaque fois qu'on pense l'avoir pris à faire quelque chose de vraiment répréhensible, il retombe sur ses pieds en exécutant une pirouette, démontrant que la personne blessée n'est pas très propre non plus ou qu'elle s'en sort finalement gagnante. Les types comme Brackhaven ne sont victimes que de déconvenues mineures. On n'affecte jamais leur projets fondamentaux.

◆ Hood

DASSURN SECURITIES AND INVESTMENTS

Président/PDG : Alberta Johnson

Siège : 4th Avenue et University Street, Downtown Seattle

Dassurn Securities and Investments (DSI) gère des outils financiers : actions, obligations et portefeuilles. La plupart des gens (dont l'ensemble des shadowrunners) ne saisissent pas la complexité des marchés de valeurs et de la Bourse. Les corporations comme Dassurn ont une influence considérable car elles se tiennent étroitement au courant de la santé des entreprises, des hausses et baisses du marché. En outre, elles ont tout intérêt à le manipuler pour qu'il évolue dans leur sens ; délits d'initiés, obligations de pacotille, échanges de valeurs illicites et autres rapportent beaucoup d'argent sans gros risques quand on sait s'y prendre. C'est ce que font les génies financiers de DSI, avec parfois l'aide de "consultants spéciaux" (c'est-à-dire de shadowrunners).

◆ DSI emploie des deckers pour dénicher les informations obscures capables d'influencer les finances qu'elle contrôle. Elle a aussi parfois besoin de runners pour aider

de tels deckers à accéder à des renseignements placés en sécurité. Sans compter les intermédiaires chargés de transporter ces informations – en effet, on se fait parfois intercepter dans la Matrice, aussi faut-il s'en remettre à des moyens de transport plus conventionnels. Certaines des données que traite Dassurn peuvent faire ou défaire une entreprise, ce qui explique que certains runs se terminent dans le sang.

◆ Envoy

FEDERATED-BOEING

Président/PDG : Jessica Sirianni

Siège : Corson Avenue et East Marginal Way, Downtown Seattle

La première corporation de Seattle est Federated-Boeing (FB), constructeur aéronautique et aérospatial de haute technologie. C'est le plus gros employeur du métroplexe. Elle dispose en effet d'installations dans tout Seattle. Elle construit des engins qui vont de l'énorme Boeing 828 aux minuscules drones aériens, dont des hélicoptères, des appareils à rotor incliné, des jets, des chasseurs militaires et les plus gros appareils commandés à distance du monde. L'entreprise produit également des navires et autres véhicules.

Évidemment, FB reste une petite société en comparaison de géants comme Ares et Mitsuhama, deux sociétés avec lesquelles elle traite régulièrement. Ces deux mégacorpos ont tenté à plusieurs reprises de la racheter mais sans succès. Par ailleurs, toutes deux sont ses concurrentes et ses sous-traitantes. FB garde pour le moment son indépendance, mais la menace d'une prise de contrôle inamicale plane en permanence.

Federated-Boeing a de nombreux contrats avec divers gouvernements auprès desquels elle a le bras long, dont les UCAS, les CAS et les NAO. Querelles et espionnage pèsent lourdement sur des projets comme les chasseurs *Raven* et *Eagle*, mais FB parvient à garder ses secrets assez longtemps pour s'en sortir haut la main.

◆ Jessica Sirianni, l'actuel P.-D.G., naquit et grandit à Redmond. Elle se sortit des Barrens sans rien de plus que son énergie et sa détermination, et se débarrassa de tous ceux qui se trouvaient en travers de son chemin pour s'élever dans la hiérarchie de Federated-Boeing. Depuis qu'elle est au sommet, elle a opté pour une stratégie commerciale agressive. Ainsi, quiconque cherche Federated-Boeing doit passer sur le corps de Sirianni, et personne ne souhaite figurer sur sa liste noire.

◆ Nuyen Nick

GAEATRONICS

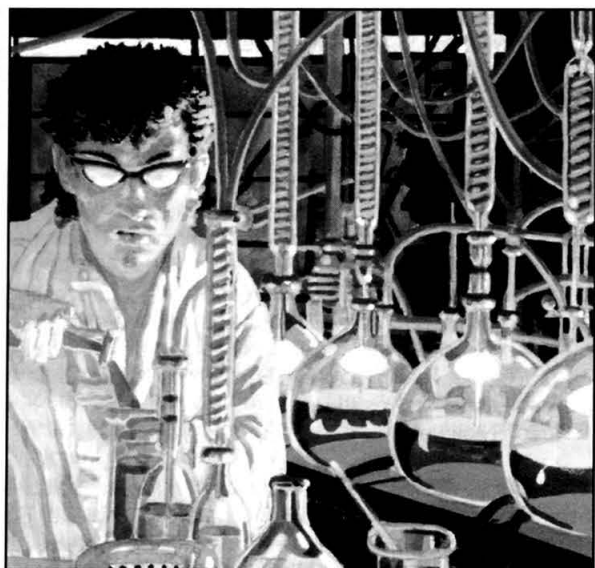
Président/PDG : David Gray Bear

Siège : Olympia, Conseil Salish-Shidhe

Division de Seattle : 119 West Groat Point Drive, Bellevue

Chef de division : Deborah Joshua

Propriété du Conseil Salish-Shidhe, Gaeatronics offre à Seattle la majeure partie de son électricité grâce à la centrale nucléaire de la Péninsule Olympique. Gaeatronics investit énormément dans les sources d'énergie alternatives (solaire, éolienne et géothermique) dans la Péninsule Olympique et les montagnes des cascades. Son département de recherche énergétique produit des gigaoctets d'informations géographiques et environnementales utiles, qu'elle vend ensuite à diverses corporations et instituts de recherche.



Le plus gros concurrent de Gaeatronics est Shiawase Atomics, qui contrôle la majeure partie des centrales nucléaires du littoral oriental nord-américain et d'Asie. Gaeatronics a la réputation méritée de se soucier des problèmes liés à la pollution, et ses campagnes publicitaires en tirent profit en présentant la corpo comme l'alternative "qui ne nuit pas à l'environnement".

• Gaeatronics profite de son influence auprès du gouvernement salish-shidhe et de diverses organisations écoterroristes pour parvenir à ses fins. Elle fait du bon boulot dans les NAO, où elle dispose d'un quasi-monopole, et à Seattle, pour les mêmes raisons. Toutefois, elle a du mal à étendre son marché au-delà de ces frontières. Elle s'est penchée sur le problème en soutenant clandestinement les attaques d'éco-terroristes à l'encontre d'installations concurrentes pour les évincer et prendre leur place.

• Deep Green

L'immeuble tentaculaire de Bellevue est affectueusement appelé "Montagne Gaeatronics" car ses murs extérieurs sont faits d'une pierre grise et striée semblable à de la roche et recouverte de lierre. Arbres et broussailles poussent sur les toits de l'édifice en gradins. Le métroplexe constituant l'un de ses meilleurs clients, la Montagne assiste à de nombreuses allées et venues. Le président de Gaeatronics, David Gray Bear, passe le plus clair de son temps dans l'immeuble d'Olympia mais se rend fréquemment à Seattle.

GLOBAL TECHNOLOGIES

Président/PDG : Urlan Manes

Siège : 1903 South 100th Avenue SE, Bellevue

Il s'agit d'une petite corporation de pointe, spécialisée dans la technologie simsens et les logiciels de compétences. Global mit au point une technologie SISA destinée à l'industrie simsens. En outre, elle fut la première à combiner la technologie simsens et les interfaces neuromusculaires. L'entreprise fabrique des sims (généralement éducatifs et professionnels), ainsi que des interfaces neuromusculaires et des puces de compétences. Plusieurs grosses corporations ont fait des offres pour racheter Global mais, pour le moment, le président de la société, Urlan Manes, s'est refusé à vendre.

• Global développe depuis plus de dix ans des puces complexes basées sur des "patrons de personnalité artificielle". Elles sont semblables à la technologie BTL en ce sens que lorsque vous branchez la puce, vous devenez un individu totalement différent : une personnalité nouvelle et artificielle prend le pas sur la vôtre. Avec les puces de Global, vous acquérez une nouvelle personnalité, ainsi que toutes les compétences et connaissances attenantes. En ce moment, l'entreprise essaye de modeler des personnages célèbres. Imaginez-vous non seulement penser et ressentir comme, disons, Babe Ruth, mais également jouer au base-ball aussi bien que lui autrefois.

• Valerie Valkyrie

• Sans parler de brancher la puce du "parfait combattant" et d'avoir la personnalité, l'entraînement et les compétences d'un Navy SEAL ou d'un Sioux Wildcat. Évidemment, la technologie que développe Global ne tient pas compte de la condition physique des utilisateurs. Ce n'est pas parce que vous connaissez les meilleures manœuvres que votre corps pourra suivre.

• Argent

• J'ai entendu dire que Global travaille également sur des techniques de "cartographie neurale" qui lui permettront de copier de façon frappante la personnalité, les souvenirs et compétences d'un individu sur une puce. Ainsi, celui qui sera connecté à la puce deviendra cette personne. Ils utilisent certainement une sorte de compression matricielle holographique de malade, mais je pense qu'ils seront capables de la faire fonctionner.

• Brother Data

• Pour une petite corpo, Global dispose de formidables mesures de sécurité. Elle a signé un contrat avec Eagle Security, et ses bureaux et laboratoires sont dotés de dispositifs de sécurité incluant une reconnaissance vocale et rétinienne, des scanners sophistiqués et un personnel de surveillance sur site. On dirait qu'elle n'a pas de défenses automatisées, du moins pas encore.

• Kamikage

• Global lance parfois sur son système informatique ses propres CI basées sur sa technologie simsens. Le résultat donne d'étranges systèmes spécialisés et psychotropes ; toutes ne fonctionnent pas comme prévu mais elles font leur boulot. Je suis prêt à parier que l'installation de Global est conçue pour tester de nouveaux systèmes de "deckers à ressort" et de logiciels de compétences informatiques.

• Weaver

INGERSOLL AND BERKLEY

Président/PDG : Donovan Giotti

Siège : Aurora Avenue et Mercer Street, Downtown

Ingersoll en Berkley (I&B) est une conglomération d'entreprises d'aquaculture et d'agriculture (Ingersoll Aquaculture and Berkley Soy Products Unlimited). La société fournit une grande partie des produits alimentaires locaux de Seattle, dont le soja, le krill, le poisson, les crustacés et autres cultures des fermes de Snohomish et de la côte pacifique. La mauvaise administration de la corporation faillit déboucher sur sa banqueroute mais Universal Omnitech la racheta en 2057. Depuis, Universal a considérablement investi dans I&B et fait d'énormes profits,

créant au passage un lucratif département de recherche biotechnologique.

- Ingersoll Aquaculture travaille beaucoup avec Aqua Arcana en Californie et des sociétés de biotechnologie marine de Floride pour créer, à des fins de culture, de nouvelles souches de krill et de vie marine. Elle a aussi participé à la création de souches bactériennes et de plantes censées nettoyer les ports, côtes et rivières pollués.

- Fern

- Ce qui est assez drôle quand on sait que cette entreprise est l'une des pires menaces écologiques de Seattle. Ses installations situées le long de la rivière Snohomish font des ravages dans l'écosystème et leurs autres exploitations ne valent pas mieux. Dans le passé, des éco-terroristes ont visé I&B, et l'acquisition de la compagnie par Universal Omnitech ne va faire qu'empirer les choses. Omnitech a prouvé n'avoir aucun respect pour la nature.

- Deep Green

MEGAMEDIA

Président/PDG : William Welsh

Siège : 4th Avenue et Stewart Street, Downtown

MegaMedia est la plus grosse corporation de divertissements de Seattle. Elle opère depuis un gratte-ciel du centre-ville, décoré de quatre gigantesques écrans tridéo extérieurs qui diffusent des extraits des nombreux programmes de la compagnie. MegaMedia mise sur la vidéo, l'audio, le texte et le simsens. La plupart de ses rivaux, comme Amalgamated Studios et Brilliant Genesis, sont en Californie. La concurrence locale est quasiment inexistante. Vous pouvez difficilement vous rendre dans un club ou un cinéma bon marché de cette ville sans tomber sur un recruteur de MegaMedia à la recherche de jeunes talents à jeter dans la machine corporatiste médiatique.

- Travailler pour MegaMedia est un bon moyen de se faire inviter aux meilleures soirées de Seattle, où les personnalités de prestige traînent pour se pavaner. Elle a beau être une corporation, elle sait comment se montrer !

- Janey

MICRODECK INDUSTRIES

Président/PDG : Brian W. Gates III

Siège : Microdeck Plaza, Main Street et 124th Avenue NE, Bellevue

Microdeck Industries était l'une des grosses corporations d'informatique du début du XXI^e siècle, et les installations de la société de Redmond soutenaient une grande partie de l'économie de la région. Puis vint le crash et, son système compromis et l'ensemble de ses données de valeur détruites, la corpo fut presque balayée.

Charles Gates, alors P.-D.G. de la compagnie, parvint grâce à sa seule force de volonté à reprendre les choses en main, et Microdeck sortit lentement du marasme pour se remettre au travail. Elle avait trop de retard pour faire concurrence à de nouvelles corporations comme Fuchi ou Renraku, mais elle poursuivit dans son domaine de prédilection : la production de hardware et de software informatiques à l'attention du consommateur moyen et des petites entreprises.

Aujourd'hui, le fils de Charles, Brian Gates III, est à la tête de Microdeck, et l'avenir de la compagnie semble prometteur. Microdeck a passé des accords de licences avec Mitsuhamma, et les troubles qu'ont rencontrés Fuchi comme Renraku ont ouvert de nouvelles chances que Microdeck pourra saisir si elle se montre assez maligne.

- Et la famille Gates est avant tout maligne – des générations de génies informatiques qui connaissent vraiment leur produit et leur marché. Sans le crash de '29, Microdeck serait sans aucun doute une mégacorporation aujourd'hui. Il y a fort à parier que Gates tirera avantage du malheur de ses concurrents pour moissonner des employés de valeur de l'ex-Fuchi et de Renraku, sans parler des recherches secrètes.

- Nuyen Nick

- Déjà fait, mon gars. Microdeck a entrepris quelques opérations à l'encontre de l'ancien complexe de recherche de Fuchi avant que Renraku s'en empare, et il existe sans doute encore plus de runs en cours.

- Digital Dawg

- Maintenant, voilà un système qui vaut le coup d'œil. Non pas parce qu'il renferme un véritable filon de précieux renseignements (quoiqu'il y ait des informations à récupérer si vous savez où chercher), mais parce que les types de la sécurité de la Matrice de Microdeck connaissent parfaitement les règles du jeu. Vous pouvez entrer dans le système en passant outre la surveillance physique plutôt moyenne de Microdeck, mais il est beaucoup plus drôle d'y aller via la Matrice. Le système est un dédale à l'architecture complexe et aux programmes de CI à la fois novateurs et intéressants. En général, Microdeck n'est pas porté sur les meurtrières CI noires ; la corpo préfère les systèmes qui mettent hors de combat plutôt que ceux qui tuent.

Hormis cela, vous y trouverez toutes les CI imaginables et ses défenses changent constamment. Microdeck dispose toujours de deckers sur le qui-vive pour gérer les problèmes dont ne peuvent se charger les CI. La plupart des administrateurs systèmes de la compagnie préfèrent s'occuper personnellement des intrusions plutôt que de laisser tout le travail aux CI. Microdeck embauche un grand nombre de deckers qui pourraient faire un malheur dans les ombres, si seulement ils exploitaient leur talent à bon escient <sourire>.

- The Dead Deckers Society

"In Kibo We Trust"

- Évidemment, le fils du P.-D.G., Brian Gates IV, âgé de douze ans, est un sacré génie informatique. Élevé pour travailler dans la Matrice depuis sa naissance, ce gamin en sait plus sur les ordinateurs que trois deckers de vingt-cinq ans réunis ; on le prépare manifestement en vue du jour où il héritera des grandes et puissantes Microdeck Industries.

- Donner

- Mieux que ça, Donner. Brian Gates le Jeune est un otaku, l'un de ces mômes de la Matrice capables de se connecter sans deck. La rumeur prétend que d'autres enfants de chercheurs ou de cadres importants de Microdeck sont aussi des otaku. Toutefois, je n'ai aucune confirmation.

- Red Wraith

- Si Brian Gates IV est un otaku (et je ne dis pas qu'il en est un), alors ce n'est pas du fait de son père, mais parce quelqu'un vit en lui ses capacités potentielles et lui montra la voie. La question est : quelle faction sert-il ?
- Ronin

PACIFIC RIM COMMUNICATIONS UNLIMITED

Président/PDG : Yoshi Anjiro

Siège : Tokyo, Japon

Division de Seattle : Pacific Rim Communications Northwest, 6th Avenue et Union Avenue, Tacoma

Chef de division : Cassandra Paul

Gardez un œil ouvert sur celle-là, les gars. Si "celui qui a le contrôle des communications a le contrôle du monde" (j'ai vu ça sur le mur d'un de ses bureaux), alors Pacific Rim Communications (PRC) est une corporation vraiment ambitieuse.

PRC s'intéresse de près aux télécommunications, principalement aux systèmes de télécoms à grande échelle des autres corporations et gouvernements, mais aussi aux grilles de télécoms municipales. Elle gère les GTL de Seattle, ce qui lui confère une sérieuse influence – pas suffisamment pour en faire une mégacorporation de premier plan, mais assez pour qu'elle joue un premier rôle dans la ceinture pacifique.

PRC exerce une grande influence le long de la ceinture pacifique, mais cela s'arrête là. Elle aimerait étendre ses opérations au reste de l'Amérique du Nord et à l'Asie, et l'effondrement de Fuchi constitua assurément l'occasion qu'elle attendait. Elle se saisit des contrats de télécoms locaux aussi vite que possible. Malheureusement, ses moyens sont limités ; une corpo de deuxième plan ne peut avaler d'une seule bouchée tous les actifs perdus par Fuchi. Cela oblige PRC à poursuivre prudemment et à contourner astucieusement la concurrence.

Le complexe de PacRim Comm de Tacoma occupe une zone qui appartenait autrefois à Pacific Northwest Bell, que la corpo racheta en 2046. Ces bureaux gèrent les besoins administratifs de la division de Seattle et rendent des comptes à PRC North America, à San Francisco. La sécurité physique y est correcte, comptant principalement sur l'électronique, comme les systèmes de passes et les serrures magnétiques, le tout renforcé par des alarmes et des détecteurs. La corporation dispose de ses propres forces de sécurité, généralement armées de taser et d'électro-matrasques, qui ne sortent les armes lourdes qu'en cas de très gros problème. Naturellement, le système de sécurité matriciel de l'installation est de toute première qualité.

• C'est clair. Le système de PRC en lui-même n'est pas très coriace, mais l'escouade de deckers employée par la compagnie est une autre paire de manches. La corpo dispose de deckers connectés 24 heures sur 24 pour faire face à tout problème. Pour entrer dans la salle au trésor informatique de PRC, il faut passer les CI sondes et les patrouilles de deckers.

Ha ! Mais quel trésor ! PRC dissimule des registres de télécoms, dont les numéros des GTL qui ne figurent pas dans l'annuaire et des renseignements sur les systèmes de télécommunications installés pour les clients de tout le métroplexe. Nombre d'informations sont on-line, dans le service de banque de données à usage des clients, pour aider ces derniers à arranger et à peaufiner leur installation télécoms. Ce système nous permet d'obtenir des

renseignements intéressants sur les capacités de nos adversaires.

- The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

• Le contrôle que PRC exerce sur les GTL de Seattle lui confère l'avantage énorme de pouvoir amasser un paquet de renseignements. Voyez vous-même : PacRim Comm a le contrôle du réseau dont chacun se sert dans le métroplexe pour transmettre ses informations de valeur. Même dans les cas de cryptages ou d'informations sécurisées, cela signifie que PRC acquiert et analyse un nombre incroyable de données avant de les laisser poursuivre leur chemin. Si vous souhaitez savoir ce qui arrivera demain, jetez un œil à ce que PRC fait aujourd'hui.

- Smiley

• N'exagérons pas les faits, vieux. Premièrement, ces séquences codées ou sécurisées que tu mets si vite de côté ne sont pas aisément décryptables. En général, lorsqu'un decker de corpo parvient enfin à les lire, elles sont déjà obsolètes. Nulle corporation n'a suffisamment foi dans un système autre que sa propre GTLP, qui n'est pas gérée par PRC, pour lui confier des renseignements véritablement importants. Deuxièmement, la compagnie ne peut se permettre d'être accusée d'espionnage à l'encontre des communications de ses clients. Si l'Union des Corporations s'insurgeait à ce sujet, le gouvernement du métroplexe tirerait plus vite un trait sur le contrat de PRC qu'il ne faut de temps pour se connecter à la Matrice. Enfin, la corpo ne dispose tout simplement pas du personnel nécessaire pour surveiller les quantités gargantuesques de données qui passent chaque minute par la Matrice de Seattle – quoiqu'elle puisse tomber sur un renseignement opportun par accident.

- Brother Data

TELESTRIAN INDUSTRIES CORPORATION

Président : James Telestriar III

Siège : Portland, Tir Tairngire

Division de Seattle : Telestriar Industries Seattle, Denny Way et Boren Avenue N, Downtown

Chef de division : Sean Telestriar

À la fois plus gros et plus dynamique conglomérat de Tir Tairngire, Telestriar Industries Corporation (TIC) trempe dans presque toutes les industries de pointe. En plus d'avoir des contrats avec l'armée et la plupart des départements du gouvernement du Tir, la corporation détient les brevets de nombre de cultures alimentaires précieuses de Tir Tairngire. Elle appartient dans sa quasi-totalité à la riche famille Telestriar, et le P.-D.G. James Telestriar III fait montre d'un népotisme flagrant ; tous les hauts cadres de Telestriar sont des membres de sa famille.

TIC contrôle le lucratif marché du transport de biens depuis Tir Tairngire jusqu'à Seattle à des fins de distribution dans le monde entier. Elle entretient également des liens avec les corporations de biotechnologie et le secteur agroalimentaire du métroplexe. Elle a vendu quelques-unes de ses cultures brevetées à des fermes de Snohomish, ce qui a donné de bons résultats.

• Chacun sait que Telestriar Industries n'est rien de plus que le mandataire du gouvernement de Tir à Seattle. Le Conseil des Princes possède 5% de la compagnie et ils

utilisent Telestrian pour nous avoir à l'œil. Les agents du Tir, comme les Paladins voire les Spectres, profitent parfois de la corporation pour entrer ou sortir du métroplexe, mais aussi pour y trouver un abri sûr.

● Firewatcher

● De nombreuses querelles agitent la famille Telestrian au sujet du pouvoir et de l'influence de la compagnie. Beaucoup de shadowruns de Telestrian dissimulent une faction intrigant contre une autre, comme ce qui arriva à Fuchi mais à plus petite échelle. Sean Telestrian, le vice-président de TIC Seattle, souhaite gravir l'échelle corporatiste et profite de sa place pour se créer des occasions.

● Wolf

● Le secteur industriel principal de Telestrian est la biotechnologie, et nous ne parlons pas simplement d'agriculture mécanisée. Le département de biotechnologie de la corpo travaille sur des projets de pointe dans les domaines de la modification génétique et de l'ADN recombinant. Sa filiale, NeuroTech Computing, est également censée travailler sur un système informatique biotechnologique se rapprochant de la structure d'un cerveau métahumain. J'ai lu quelques rapports de l'équipe de recherche. Il semblerait qu'elle souhaite modeler le cerveau elfe "supérieur" plutôt que celui du "simple humain".

● Archangel

UNITED OIL

Président/PDG : Gerald Byrne

Siège : Dallas, Texas, CAS

Division de Seattle : UniOil Research and Development, 900 Forest Ridge Drive SE, Auburn

Chef de division : James V. Rinchik

UniOil est l'une des plus grosses corporations pétrochimiques du monde. La division de Seattle se penche plus particulièrement sur la recherche et le développement de nouveaux produits pétrochimiques, sans oublier les nouvelles techniques d'extraction et de raffinage. UniOil mène des opérations de forage pétrolier dans l'ouest de l'Amérique du Nord et un peu partout dans le monde, en particulier dans le sud des CAS et sur la côte pacifique. La sécurité de la corporation gère, dans l'ensemble, toujours bien les problèmes avec les éco-terroristes.

Ramassis d'immeubles sans prétentions qui donne sur la White River, le complexe UniOil est en fait un camp armé entouré de hautes clôtures, elles-mêmes surmontées de fils électriques, de détecteurs dans tout le périmètre et d'une centaine de gardes sur site. Toute cette sécurité vise à protéger les laboratoires de recherche et projets sensibles sur les nouveaux carburants et applications dans le secteur pétrochimique, dont polymères et plastiques.

● La sécurité de UniOil n'est plus ce qu'elle était. Il y a quelques années, le chef de la sécurité de UniOil était un dragon (oui, un dragon) répondant au nom de Haesslich. Cela conférait à la compagnie une réputation redoutable jusqu'à ce qu'il disparût un beau jour. L'entreprise pensa que Haesslich était parti faire un tour dans sa caverne ou quelque chose comme ça. Mais j'ai cru comprendre que UniOil repêcha Haesslich dans le Sound après qu'il eut croisé, une nuit, le chemin d'un lance-roquettes ou de quelque autre artillerie. L'histoire dit

donc que la corpo repêcha quelque chose d'énorme dans les flots, qu'elle le chargea dans un semi-remorque bâché et qu'elle l'emmena dans son centre de recherche. Récemment, Haesslich n'a fait aucune apparition publique, aussi dois-je en déduire qu'il s'agissait de son cadavre – mais de nos jours, tant qu'on ne voit pas un corps, on ne peut s'assurer que son propriétaire est mort.

● FastJack

UNIVERSAL OMNITECH

Président/PDG : Hamilton Grimes

Siège : Vancouver, Conseil Salish-Shidhe

Division de Seattle : Universal Omnitech Seattle, Aurora Avenue et Mercer Street, Downtown

Chef de division : Donovan Giotti

Universal Omnitech frappa très fort en réalisant plusieurs découvertes révolutionnaires dans le domaine de la biotechnologie. Même si le bioware n'a pas rencontré autant de succès que la technologie cybernétique, les brevets d'Universal Omnitech rapportent chaque année suffisamment d'argent à la corpo pour qu'elle entre dans la catégorie des compagnies "éventuellement susceptibles de fricoter avec les grandes multinationales". Allons bon – que faut-il donc faire pour devenir une méga? La corporation exploite sa croissance rapide pour faire l'acquisition de nouvelles installations et de petites sociétés de biotech, et ce afin de disposer de plus de moyens. En outre, elle se diversifia dans l'agriculture, l'aquaculture et autres business bio, dont le rachat d'Ingersoll and Berkley à Seattle. Ces entreprises offrirent une solide assise financière à la compagnie ainsi que des outils de recherche et d'étude sur le terrain.

● Naturellement, il y a en matière de biotechnologie concurrence entre Universal et Testrian. Comptant toutes deux parmi les leaders de leur domaine, elles s'intéressent sincèrement et sans véritable paternalisme au développement de petites corpos comme Biogene, New Dawn et Phoenix Biotech.

● Farseer

● Universal Omnitech effectue des recherches intensives sur la nature du corps métahumain et les manières de l'améliorer. Les projets actuels tentent de dresser la liste des gènes responsables des facultés magiques et de développer un substitut de chair pour goules (il ne fait aucun doute que c'est pour récupérer une partie du testament de Dunkelzahn).

● The Smiling Bandit

Il frappe de nouveau! Ha! Ha! Ha!

VISIONCRAFTERS

Président/PDG : Charles Glasswalker

Siège : Vancouver, Conseil Salish-Shidhe

Division de Seattle : VisionCrafters Optics, 228th Street SE et 45th Avenue SE, Snohomish

Chef de division : Homer Rodes

Petite corporation d'optique basée à Vancouver, VisionCrafters fabrique des yeux cybernétiques et autres systèmes optiques, comme des senseurs de véhicules, des systèmes optiques lasers et une technologie optique informatique. La marque d'yeux cybernétiques Argus™, qui appartient à la compagnie, réalise de bonnes performances sur le marché, et VisionCrafters propose de régulières

modifications cosmétiques qui entretiennent leur popularité auprès des jeunes qui souhaitent rester à la page.

VisionCrafters s'installa à Seattle lorsque la compagnie racheta Snohomish Optics, utilisant les installations locales pour monter un centre de recherche et développement. Ce complexe est relativement petit mais placé sous l'efficace protection de Eagle Security. Le système informatique du centre est de premier ordre, sans doute parce qu'il bénéficie du travail de la compagnie dans le domaine de la communication informatique optique.

VISIONQUEST ENTERTAINMENT

Président/PDG : Holly Brighton

Siège : Lake Louise, NAO

Division de Seattle : VisionQuest Studios, 2400 Beaux Arts Road, Bellevue

Chef de division : Valerie Keene

VisionQuest Studios produit des programmes simsens, principalement pour le parc à thème VisionQuest situé près de Lake Louise. Holly Brighton, ancienne confidente du grand dragon Dunkelzahn, hérita de VisionQuest par le fabuleux testament du dragon aujourd'hui décédé. Depuis qu'elle est aux commandes de la compagnie, Brighton use de méthodes de marketing et d'expansion énergiques. La fréquentation du parc à thème est plus élevée que jamais, et VisionQuest produit à destination du grand public une collection de sims basée sur le parc et sur la vie de Dunkelzahn. Le dernier, "Entretien avec un Dragon", est un best-seller dans toute l'Amérique du Nord.

Les spéculations vont bon train quant à savoir combien de temps Brighton va encore s'accrocher à la compagnie. Elle n'a jamais fait preuve d'autant de dynamisme qu'en ce moment, mais il est intéressant de noter que VisionQuest est tout ce qui lui reste d'un ami cher de trente ans. Même si elle n'est pas animée du désir de gérer une corpo, ne sous-estimons jamais le pouvoir des sentiments.

- Dunkelzahn racheta VisionQuest à Ares il y a des années. Maintenant que la compagnie marche du feu de dieu, j'ai entendu dire qu'Ares souhaite ramener la brebis égarée au bercail. Il va passer de l'eau sous les ponts avant que Holly Brighton vende sa compagnie à Ares (elle n'est pas une grande fan de Damien Knight), mais le vieux Damien n'est pas né de la dernière pluie, et les choses ne vont pas en rester là.

- Knight Errant

- VisionQuest est censé disposer d'archives et de fichiers sur les expériences de Dunkelzahn ayant trait à ce qu'on ne peut qu'appeler du "simsens de dragon" : tentatives visant à réaliser des enregistrements simsens du cerveau du vieux dragon et à créer des connexions neurales pour qu'un dragon puisse accéder au simsens et à la Matrice. On sait que la Matrice et la réalité virtuelle fascinaient Dunkelzahn, aussi les fichiers existent-ils probablement. Mais qui sait s'ils sont exploitables ou non ? Peut-être Brighton.

- Data Bear

LES MÉGACORPORATIONS

Certains des acteurs principaux ont réalisé des investissements colossaux dans le métroplexe, alors que d'autres n'y maintiennent qu'une présence symbolique.



Cependant, toutes les mégacorporations AAA ont d'une manière ou d'une autre des intérêts à Seattle.

ARES MACROTECHNOLOGY

P.-D.G. et président du conseil : Damien Knight

Siège : Detroit, Michigan, UCAS

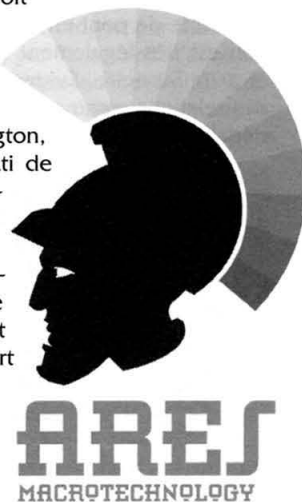
Division de Seattle : Bellevue Way SE et 16th Street SE, Bellevue

Chef de division : Karen King

En apparence, Ares Macrotech n'a pas d'intérêt majeur à Seattle. Une grande partie de l'industrie traditionnelle d'Ares (véhicules aériens et militaires par exemple) est sous le contrôle de Federated-Boeing. Plutôt que de déclencher une guerre de corpos peu rentable pour briser la mainmise de Boeing sur Seattle, Ares se contente de tremper dans d'autres industries du métroplexe (elle est, par exemple, le fournisseur d'armes numéro un de Weapon World™ et d'autres chaînes de magasins). Ares a aussi négocié de lucratifs contrats de sous-traitance avec Federated-Boeing, faisant presque de la corporation une alliée.

À l'instar de nombreux cadres d'Ares, Karen King est issue des rangs de l'armée (UCAS Marines). Sa barque est étanche et elle croit en l'utilisation de shadowrunners pour la faire avancer. Gardez un œil ouvert sur elle car elle connaît son affaire.

Situé près du lac Washington, un immeuble rouge foncé bâti de pierre artificiel et de verre teinté abrite les bureaux de la division de Seattle d'Ares Macrotechnology. Cette dernière supervise les activités de filiales comme Knight Errant et des compagnies de transport terrestre et de fret aérien d'Ares à Seattle. Les opérations d'Ares sont assez discrètes à Seattle, mais elle est partout.



Knight Errant, de Tacoma, s'occupe de la sécurité de l'Ares Building (quelle surprise!). Une partie du personnel le plus qualifié de KE travaille au siège de la division de Seattle. L'édifice dispose également de systèmes de défense et de surveillance de pointe, dont un système de sécurité interfacé et de bonnes protections magiques.

• Ares a rencontré des problèmes avec le système de sécurité interfacé; de mystérieux pépins systèmes déclenchent les alarmes sans raison. Il faut alors souvent déconnecter tout le système pendant une journée pour le réparer, moment où la surveillance est franchement moyenne. Ares ne le crie évidemment pas sur tous les toits et augmente le nombre de gardes quand cela se produit. J'ai entendu dire que ce mauvais fonctionnement est dû à une sorte de virus introduit dans le système par Cross Corp au titre de test. Même si Cross n'en est pas responsable, comptez sur elle pour en tirer parti dans un futur proche.

• Galahad

• Ares dispose au sein de son complexe de bureaux d'un petit, quoique suffisant, système matriciel. Celui-ci renferme des informations de valeur, principalement les prévisions de cargaisons d'Ares à destination du métroplexe, mais aussi des renseignements sur les contrats passés avec Federated-Boeing et d'autres entrepreneurs de Seattle. Le serveur présente un lien avec la GTLP d'Ares, ce qui se révèle utile lorsque l'on souhaite se frayer un chemin jusqu'aux bureaux d'Ares. Si ce système manque de CI sophistiquées, il est à noter que son architecture est alambiquée et qu'elle relève de la paranoïa. Ares a opté pour une architecture en strates afin de protéger les zones les plus sensibles avec quelques CI stratégiquement placées, sans perdre de sa fonctionnalité.

• The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

AZTECHNOLOGY

Siège : Tenochtitlán, Aztlan

Président/PDG : Juan Atzcapotzalco

Division de Seattle : Northwestern Division, Broadway Avenue East et East Harrison Street, Downtown

Chef de division : Maximilian Lozano

Seattle est le siège de la division nord-ouest d'Aztechnology, qui recouvre le métroplexe et les NAO. Le complexe de Seattle est pour Aztechnology une importante tête de pont en Amérique du Nord, car la corporation est très légalement interdite d'affaires en Californie et à Tir Tairngire. Évidemment, Aztechnology entretient des relations commerciales avec ces deux nations via un dédale de sociétés et de compagnies-écrans. C'est

depuis Seattle qu'elle tire les ficelles de ces intérêts.

L'Aztechnology Pyramid marque profondément la silhouette de Seattle. En effet, il s'agit d'une pyramide aux flancs de quartz artificiel ciselés au laser dans un style aztèque. La nuit, les

ciselures sont éclairées depuis l'intérieur et des flots de lumière illuminent les flancs de la pyramide depuis le sol. La pyramide dispose sur son toit d'une piste d'atterrissage pour hélicoptères, de complexes de bureaux gigantesques, d'un centre commercial sur les trois plus bas niveaux et d'installations pour les principaux départements, dont un laboratoire de recherches magiques situé quelque part dans les niveaux supérieurs. Au moins un bataillon de troupes d'Aztlan est stationné à Seattle, placé sous le commandement de Reynaldo Martinez.

• Les niveaux supérieurs de la pyramide présentent de formidables défenses magiques. Des esprits veilleurs commencent par prévenir les intrus astraux, qui se font attaquer par des élémentaires de garde s'ils ne décampent pas. Parfois, les élémentaires sont des esprits de l'air ou de l'eau qui tentent de capturer les intrus. Mais le plus souvent, il s'agit d'esprits du feu qui incinèrent d'abord et posent des questions ensuite. Le type d'esprits assignés à la surveillance à un moment donné semble dépendre de ce qui se passe dans la pyramide ce jour-là.

• Miss Tick

• Les rumeurs prétendent que les Azzies exécutent d'insolites rituels de magie du sang, quelque part dans la pyramide. Mais malgré ce que vous entendrez, on ne pratique pas de sacrifices rituels sur le toit (comme s'ils pouvaient être stupides à ce point). Je pencherais plutôt en faveur des niveaux souterrains de la pyramide. L'espace astral qui entoure la pyramide n'y est pas plus étrange que dans le reste du centre-ville, aussi les Azzies doivent-ils bien se dissimuler.

• Silicon Mage

• Le système informatique d'Aztechnology est une réplique virtuelle de la grande pyramide, complétée de ciselures de cristal. Il est bâti en strates et présente un serveur public en sa périphérie. On se connecte via un lien sûr menant à un serveur privé, aussi Rouge que le sang, qui renferme les véritables informations de valeur du système, le tout protégé par de vilaines CI et des deckers 24 heures sur 24. Le serveur privé dispose de liens menant à la GTLP d'Aztechnology, et ce afin de pouvoir remonter jusqu'à Tenochtitlán si le besoin s'en fait sentir. Les Azzies sont portés sur les systèmes sculptés abritant des horreurs issues des mythologies aztèque et maya.

• The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

Président/PDG : Lucien Cross

Siège : Montréal, République du Québec

Division de Seattle : Cross Advanced Electronics, Cross Plaza, 3600 Evergreen Way, Everett

Chef de division : Nicholas Aurelius

Cross Advanced Electronics (CAE), division de Cross Applied Technologies de Seattle, se mit à construire ses installations dans le métroplexe en 2056. CAE gère la production de matériel électronique de pointe de la corporation, dont des ordinateurs, des lecteurs simsens, des enregistreurs et divers engins électroniques domestiques.

À l'origine, le neveu de Lucien Cross, Bernard, gérait cette division. Bernard avait une réputation de dandy privilégié, dénué de tout sens des affaires pour évoluer sur le terrain miné qu'est celui de la politique corporatiste.



CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

Cross l'avait sans doute placé à la tête de CAE pour le former ou dans l'espoir qu'il ressortirait quelque chose de l'expérience, mais Bernard s'y prit très maladroitement. Seule la surveillance exercée par son oncle l'empêcha de couler la division.

Cross finit par perdre patience et rappela Bernard à Montréal – le promouvant en apparence "assistant délégué au président", mais le rétrogradant en fait au rang de "porte-serviettes" d'oncle Lucien. À la place de Bernard, Cross engagea Nicholas Aurelius. Ouais, le fils de Leonard Aurelius, ancien président du conseil d'administration d'Ares Macrotechnology, siège aujourd'hui au conseil de Cross Corp. Apparemment, Aurelius et le Séraphin (département secret de Cross Corp) montèrent l'extraction de Nicholas au moment même où papa Leonard se débarrassait de ses parts chez Ares et décidait de soutenir l'autre pire ennemi de Damien Knight.

L'immeuble de Cross Advanced Electronics de conception et de technique modernes, aux épais murs de marbre et aux vitres réfléchissantes blindées, est surmonté du logo à la croix d'or de la corporation. La surveillance est principalement électronique, composée d'un réseau de senseurs, de détecteurs de mouvement et de nombreux points de vérifications équipés de serrures magnétiques à contrôle vocal et rétinien. Ce système électronique s'accompagne de gardes de sécurité entraînés, armés de tasers et autres armes étourdissantes.

- Les gardes disposent aussi d'armes de poing dont ils peuvent se servir si les outils étourdissants ne viennent pas immédiatement à bout d'un intrus. Cross Corp préfère prendre les intrus vivants, mais la neutralisation de toute menace reste la priorité.

- Wraith II

- L'immeuble de CAE dispose également d'un système de surveillance interfacé SOTA qui fonctionne 24 heures sur 24. L'interfacé de sécurité est relié aux détecteurs et systèmes de l'immeuble, et "éprouve" donc leurs sensations. L'interfacé est également chargé de coordonner les mesures d'anti-intrusion de l'édifice en communiquant avec les gardes de la sécurité et en contrôlant le système pour qu'il capture ou mette hors d'état de nuire les intrus.

- Slipstream

- Je suis certain que Nick Aurelius est un homme d'affaires compétent, mais il est un peu jeune pour gérer seul une division aussi grande que CAE. Ou il s'agit d'une faveur rendue au père de Nick pour tout l'argent qu'il a investi chez Cross Corp, ou le vieux Lucien aime simplement jouer avec les nerfs de Damien Knight (voire les deux).

- Errant Knight

- Sympa petit serveur. Pas aussi meurtrier que, disons, ceux de Mitsuhamma et de Renraku, mais tout de même un défi intéressant à relever. Le système de Cross Corp est plein de CI, surtout de sondes. Le système gère les intrus

avec discrétion; vous vous apercevrez peut-être avoir été marqué quelques semaines plus tard, quand un agent du Séraphin vous coïncera dans une allée sombre pour vous signifier que Cross Corp vous connaît et que, si vous ne voulez pas d'ennuis, vous allez désormais devoir faire preuve de coopération. Lorsque Tentimes commit cette erreur, nous dûmes le court-circuiter.

- The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

- Flash d'informations! Qui ai-je croisé l'autre jour en me rendant au siège de Draco Foundation de Seattle? Une arrangeuse qui répond au nom d'Angelique. Elle travaille (ou travaillait) pour le Séraphin et au titre de Johnson pour Cross Corp. Du coup, je me demande bien ce qui se trame entre Cross et DF?

- Hopalong

THE DRACO FOUNDATION

Directeur : Nadja Daviar

Siège : District fédéral de Columbia, UCAS

Division de Seattle : Draco Foundation Northwest, Terrace Street et 12th Avenue, Downtown

Chef de division : Sassinian

La Draco Foundation (DF) ne perdit pas de temps à organiser le réseau et l'infrastructure nécessaires au respect du testament et des dernières volontés de Dunkelzahn. Exploitant l'énorme somme d'argent laissée par le dragon, la fondation a ouvert des divisions dans nombre de grandes villes et métropoles pour gérer les milliers de requêtes, pétitions et demandes qu'elle reçoit chaque semaine.

Comme une grande partie du legs a rapport à Seattle, les bureaux de la DF situés dans le centre-ville sont assez vastes, prenant cinq étages d'un immeuble de University District. Ces bureaux gèrent les affaires de la fondation dans le Nord-Ouest Pacifique, dont Tir Tairngire, puisque le Conseil des Princes a refusé l'ouverture d'un cabinet de la Draco Foundation à Salem ou Portland. La division est dirigée par Sassinian, une sasquatch salish nommée par le conseil d'administration de la DF. Sassy (comme l'appellent ses amis) traite les communications verbales avec l'aide d'un interprète en langage des signes salish. Hormis cela, elle gère elle-même les affaires quotidiennes de la fondation.

- Les rumeurs prétendent que Sassinian est une magicienne puissante, un esprit libre voire un dragon déguisé. Si l'une d'elles s'avère exacte, elle a assurément choisi une couverture singulière.

- Wild Rose

- Pas si cela embrouille ses adversaires, Rosie.

- Wraith II

- La Draco Foundation est un méga super employeur de shadowrunners. Elle a de l'argent à gogo dont elle n'a rien





à faire, si ce n'est de payer les rentes et de respecter les dernières volontés de Dunkelzahn. Parfois, le meilleur moyen d'y parvenir est d'engager des runners – et il y a beaucoup d'argent à se faire lors de runs pour la DF.

◆ Prime Runner

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Président/PDG : Toshiro Mitsuham

Siège : Kyoto, Japon

Division de Seattle : Mitsuham North America, Martin Luther King, Jr. Way et 68th Avenue, Downtown

Chef de division : Tamatsu Sakura

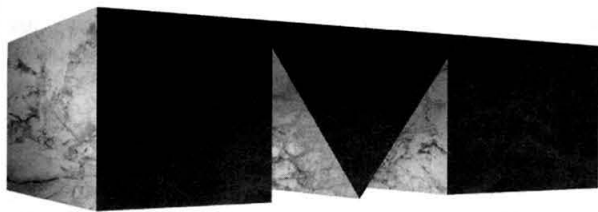
Six gratte-ciel noirs et argentés dominant les rives du lac Washington abritent le siège de Mitsuham North America. Le sommet de chaque immeuble arbore le logo de MCT et son nom tout de chrome.

Les alentours sont construits comme un jardin japonais, avec des sculptures disséminées ici et là, des cascades décoratives et des passerelles passant par-dessus des mares et petits filets d'eau artificiels. Ce paysage dissimule les détecteurs et mesures de sécurité comptant parmi les plus sophistiqués au monde, dont des ondes radars, des détecteurs de mouvements, des scanners infrarouges et autres appareils du même acabit.

Les dommages infligés à Renraku et à Fuchi donnèrent à MCT une occasion en or de lutter pour figurer parmi les corporations informatiques majeures. Le plus gros problème que la corpo rencontra à Seattle survint lors de la sécession des Yakuza. Dans le passé, Mitsuham pouvait compter sur les Yakuza en cas de problèmes bien précis. Aujourd'hui, comme les Yakuza de Seattle font preuve d'hostilité à l'égard des étrangers, la corpo doit engager plus de shadowrunners en cas de pépin. Évidemment, chaque difficulté rencontrée par Mitsuham est une opportunité pour les shadowrunners.

◆ MCT inventa le concept souvent imité de la zone coporatiste zéro, c'est-à-dire pénétration zéro, survie zéro. Les jardins du complexe de MCT dissimulent des armes à feu automatisées et des pulvérisateurs de gaz, ainsi qu'une batterie de détecteurs. Et ce ne sont ni des balles en caoutchouc ni des gaz incapacitants. La politique de Mitsuham est "tirer d'abord, interrogez les cadavres ensuite".

◆ Nightdancer



MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

• Mitsuham protège également ses installations à l'aide de magie. Le complexe du centre-ville dispose de barghests qui montent la garde la nuit, sans compter les élémentaires et esprits veilleurs. Un magicien de sécurité est présent en permanence pour garder un œil ouvert sur l'espace astral, et c'est à lui que les divers esprits gardiens font leurs rapports. Je décrirais la sécurité magique de MCT comme la meilleure de Downtown, talonnée de près par celle d'Aztechnology.

• Silicon Mage

• À l'instar de la surveillance physique, la sécurité matricielle de MCT est violente et sans détours. Elle charge ses systèmes de nombreuses CI mortelles – plus c'est noir, mieux c'est – lancées pour tuer tout decker pris. Une fois à l'intérieur, vous devez travailler sans déclencher la moindre alarme, sans quoi le serveur lancera à vos trousses une volée de CI peu amicales. Une alarme externe, et vous aurez en plus affaire aux deckers corporatistes. Lorsque vous entrez sur le serveur de MCT, faites-vous discret et emmenez avec vous un gros programme d'attaque.

• The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

• Le complexe du centre-ville de Mitsuham abrite l'unité de recherche et développement de thaumaturgie numéro 13. L'unité 13 est composée de mages fidèles à Mitsuham. Difficile d'en préciser le nombre mais ils sont au moins une douzaine. Bien que l'intitulé de leur poste ne parle que de recherche purement magique, les membres de l'unité 13 sont également au service de Tamatsu Sakura dans le cadre des opérations de l'ombre et de la sécurité magique. Heureusement pour nous tous, les meilleurs mages du groupe sont en compétition constante, comme dans tout département corporatiste.

• Lex Talionis

• Comme on peut s'y attendre de la part d'une corpo japonaise, la plupart des membres de l'unité 13 sont des mages humains. Métahumains et chamans ne sont pas les bienvenus. Détail intéressant, tous ne sont pas des Japonais ou des hommes. Les magiciens constituent des produits rares et MCT ne peut se permettre de faire la difficile. Le département de magie représente l'une des voies les plus faciles pour une employée féminine non-japonaise qui souhaite progresser au sein de la hiérarchie.

• Miss Tick

• Les Johnson de MCT aiment que leurs runs soient réglés au millimètre. Si vous êtes sur le point d'improviser, revoyez vos méthodes. Ils tiennent les shadowrunners étroitement en laisse et n'aiment pas qu'on leur parle d'échec. Et vous savez que MCT fait des exemples avec les runners qui les dupent.

• La Marquise

NOVATECH

Président/PDG : Richard Villiers

Siège : Boston, UCAS

Division de Seattle : Novatech Compound, 21st Avenue South et Massachusetts Street, Downtown

Chef de division : Samantha Villiers

Prenez un tiers de Fuchi, rajoutez-le à l'empire personnel de Richard Villiers, et vous obtenez Novatech, le tout nouvel acteur de la scène corporatiste. Novatech parvint à tenir ferme à Seattle et à conserver l'ancien complexe de Fuchi du centre-ville, mais pas plus. La corporation se livre à de grandes restructurations, comme elle aime à le dire, ce qui est synonyme de carrières assurées ou brisées chaque jour et d'enjeux énormes pour tous les participants. Novatech a soif de se bâtir une réputation à la hauteur de celle qu'avait Fuchi, et elle ne souffre d'aucun complexe à engager autant de shadowrunners qu'il lui faudra pour y arriver.

Novatech Seattle est une installation importante car, pour la corpo, c'est la porte qui s'ouvre sur la ceinture pacifique et l'Asie. Samantha Villiers, l'ex-femme de Richard, dirige la division avec brio. Elle entretient une relation d'affaires parfaitement loyale avec Richard. Elle se rend souvent au siège de Novatech, à Boston, où elle passe une grande partie de son temps en "conférences" avec son ex-mari.



• Même si l'idée que Richard et Samantha puissent se remettre ensemble est séduisante, leurs longues discussions n'ont certainement rien de romantique (s'ils souhaitent déjeuner ensemble, je suppose qu'ils le feraient en des endroits plus confortables et intimes que dans leurs bureaux). Novatech a peut-être des projets importants en ce qui concerne Seattle, et les réunions d'organisation en face-à-face constituent le meilleur moyen d'assurer un minimum de sécurité.

• FastJack

• Attention, les gars (en particulier vous, compatriotes métahumains)! William Ager, "l'expert en ressources" extraordinaire de Fuchi, bosse maintenant pour Novatech Seattle. La rumeur veut qu'il coordonne le nouveau département des opérations clandestines de la compagnie et gère l'engagement des shadowrunners nécessaires à la bonne progression des intérêts de Novatech. Cela est synonyme de nombreuses opportunités d'emplois mais également de confrontation avec Ager et son racisme habituel. Assurez-vous que le prochain run que vous effectuerez pour le compte de Novatech n'est pas une mission suicide.

• Hood

Le complexe Novatech (autrefois Fuchi) fut construit en 2018, détruit pendant les émeutes de la Nuit de la Rage et rebâti en 2042. La plupart des dommages qui lui ont été infligés lors du récent conflit corporatiste dans lequel a trempé Fuchi ont déjà été réparés. Cela inclut de gros travaux de rénovation et la disparition de tous les

logos et éléments de design propres à Fuchi. Le complexe est constitué de sept gratte-ciel, chacun d'une hauteur différente, entourant un huitième immeuble central. La nuit, tous les immeubles s'illuminent tels des écrans tridéo géants, exhibant différents produits et services de Novatech, mais surtout des publicités faisant la promotion des toutes dernières puces simsens et logiciels destinés à la Matrice.

• Lors de toute reconstruction et réorganisation, des erreurs sont commises, et les individus situés au bon endroit au bon moment peuvent exploiter les brèches laissées dans la sécurité.

• Mick the Quick

• Novatech n'est pas Fuchi, mais les systèmes de la Matrice n'en restent pas moins brûlants. Elle a adopté une approche plus uniforme et subtile que celle de Mitsuhami, s'appuyant sur des CI de dernière génération, des psychotropes, mais également des moyens dégradant les fonctions du cyberdeck des intrus. Vous piratez Novatech et son système se met à vous pirater à son tour. Reste à voir si elle peut rivaliser avec SOTA.

• The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Président/PDG : Inazo Aneki (en congé indéfini; le P.-D.G. par intérim est Haruhiko Nakada)

Siège : Chiba, Japon

Division de Seattle : Renraku Research Compound, 6th Street SE et 112th Ave SE, Bellevue

Chef de division : Tadashi Marushige, directeur intérimaire

Dernièrement, Renraku a subi un revers majeur, en particulier à Seattle. La perte de vitesse de Renraku dans la chaîne alimentaire corporatiste fut stoppée (du moins ralentie) grâce à l'alliance que passa la corpo avec la famille Nakatomi et donc le tiers de Fuchi de Nakatomi. Lorsque la famille Nakatomi racheta une partie de Renraku, la corpo fit l'acquisition d'un centre de recherches de Fuchi situé à Bellevue et le gros des informations du site. Lorsque l'arcologie se replia sur elle-même, Renraku déplaça ses bureaux de Seattle dans le complexe, dans lequel s'entassent aujourd'hui le personnel de Renraku qui se trouvait dehors lors du scellement et les renforts envoyés à Seattle pour gérer la situation. La corpo songe à agrandir l'installation pour y rendre les conditions de travail plus supportables. Cela dit, de nombreuses personnes verraient une telle extension comme l'aveu du fait que Renraku ne pourra jamais reprendre le contrôle de l'arcologie du centre-ville.

Renraku œuvre pour récupérer l'arcologie aussi vite que possible. Le scellement de cette dernière a rendu la corporation particulièrement paranoïaque et violente face aux problèmes qu'elle rencontre. Aussi, faites bien attention si vous entreprenez un run à l'encontre de Renraku.

**RENRAKU
COMPUTER
SYSTEMS**

• Bien dit! Renraku Seattle est habituée à prendre des coups mais ces dernières années, elle en a tellement reçu qu'elle résiste maintenant avec un arrière-goût de vengeance. Tadashi Marushige, le directeur intérimaire de Renraku North America, est un expert des situations de crise et un homme de main qui a la réputation de faire tomber des têtes pour que le travail soit fait. Ce n'est pas un gentil dingue d'informatique comme Sherman Huang. C'est un soldat, et il mène une guerre qu'il compte bien remporter.

• Renraku Fox

• Les activités de l'ombre qui lient le complexe de Novatech du centre-ville et les nouvelles installations de Renraku à Bellevue sont déjà commencées. Samantha Villiers veut une partie des données techniques de recherche des vieux fichiers de Fuchi, alors que Renraku veut renforcer la sécurité et conserver ce qu'elle a pris. Renraku change toutes les serrures et codes d'accès, mais il n'est pas dit qu'elle le fera assez vite.

• Renraku Fox

• La sécurité de la Matrice de Renraku relève de la paranoïa la plus extrême. Le système du complexe mord directement à la gorge. Il faut s'attendre à des CI noires en cascade, sans compter les Kamikaze plus de Renraku fondant sur tous les deckers en herbe qui tentent de rentrer en force. Si vous souhaitez vous introduire dans le système de Renraku, allez-y chargé de tout ce que votre largeur de bande peut gérer.

• The Dead Deckers Society
"In Kibo We Trust"

• À moins, évidemment, que vous ne vouliez tirer parti de tous les trous que Renraku a laissés dans le système dans sa hâte de le lancer – auquel cas, faite-vous aussi petit et discret que possible.

• Cybermouse

SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

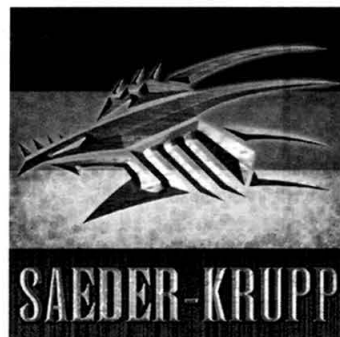
Président/PDG : Lofwyr

Siège : Rhine Ruhr Megaplex, Alliance Allemande

Division de Seattle : Aucune (officiellement)

Chef de division : Aucun

Techniquement parlant, Saeder-Krupp (S-K) ne dispose ni de bureaux ni d'installations quelconques à Seattle. Dans les faits, la plus grosse mégacorporation du monde maintient une présence *partout*, même à Seattle. Nombre des petites usines et fonderies du métroplex appartiennent à des filiales de S-K, et la corporation dispose en ville de petits bureaux anodins. La plupart sont occupés par le personnel gérant les informations à destination du siège, en Allemagne. Les autres sont des bases d'opérations pour les observateurs corporatistes choisis par Lofwyr pour garder un œil ouvert sur ce qui se passe dans la région. Saeder-Krupp n'a pas le droit de faire des affaires avec la Californie et Tir



Tairngire, aussi Seattle est-elle importante pour le dragon qui souhaite continuer de veiller sur la côte pacifique de l'Amérique du Nord.

• Les plus grosses affaires menées par Saeder-Krupp à Seattle ont lieu dans les ombres. Les agents de Lofwyr engagent des shadowrunners pour tous types d'opérations, mais surtout pour des raisons que seul le dragon connaît. Saeder-Krupp s'intéresse peut-être à tout nouveau développement d'une quelconque corporation de Seattle, souhaite peut-être obtenir des renseignements sur quelque politicien, personnage médiatique ou gangster. Avec Lofwyr, on ne sait jamais.

• Geeker

SHIAWASE CORPORATION

Président/PDG : Tadashi Shiawase

Siège : Osaka, Japon

Division de Seattle : Shiawase Towers, 6th Avenue et J Street, Tacoma

Chef de division : Shigeru Aoyama

Construites peu après la Nuit de la Rage, deux tours jumelles, composées d'acier et de verre réfléchissant, abritent les bureaux de la division de Seattle de Shiawase et surveillent les diverses opérations et filiales de la corporation dans le Nord-Ouest Pacifique. Shiawase a d'énormes intérêts à Seattle, de sa centrale nucléaire de Glow City aux contrats de travaux publics signés avec le gouvernement du métroplexe, en passant par son département de biotechnologie en plein essor. Les nombreuses divisions de la corporation ne travaillent pas toujours main dans la main ; les querelles destinées à s'attirer financements comme attention du siège japonais sont constantes. On peut sans aucun doute affirmer qu'une partie de ce conflit est à l'origine de shadowruns organisées par une division contre une autre.

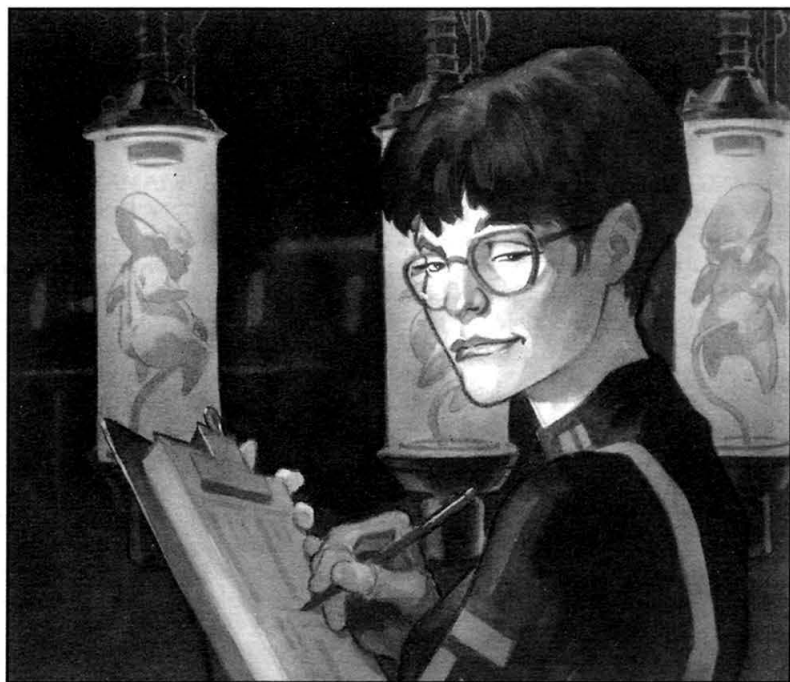
Depuis que Shiawase a acquis des actifs de Fuchi, la sécurité s'est resserrée dans les tours et autres installations de la compagnie. La corpo pénètre de bon cœur le marché du cyberware, et tous les projets en cours à Seattle sont classés top secret.

Les tours bénéficient d'un réseau de surveillance laser et de détecteurs de mouvements. On dirait que

Shiawase prend exemple sur Mitsuhama et installe plus de systèmes de défenses automatisées.

Cela dit, les mesures de sécurité de la corpo sont beaucoup moins meurtrières que celles de MCT. Les gardes de Shiawase emploient des fusils lanceurs de filets et des gaz soporifiques afin de pouvoir interroger tout prisonnier.

• Shiawase compte aussi énormément sur son réseau d'agents de renseignements,



d'observateurs et d'espions industriels. Quand elle est victime d'une shadowrun, elle est le plus souvent déjà au courant et ses services de sécurité attendent que vous débarquiez. Un petit conseil : si vous menez un run contre Shiawase, n'en parlez à personne si ce n'est pas nécessaire et agissez rapidement, sans quoi vous tomberez la tête la première dans un piège.

• Air-Wisp

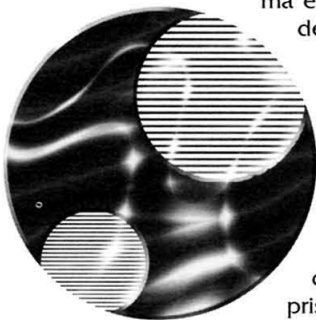
• Shiawase tente de mettre la main sur autant de matériel, de personnel et de données de Fuchi que possible, luttant au passage contre Novatech et Renraku pour ramasser les miettes qu'a laissées la défunte corpo. Pour le moment, ces trois corpos réclament une partie des filiales et actifs de Fuchi, demandes pour lesquelles la Cour des Corporations n'a pas encore tranché. Naturellement, tous les partis font de leur mieux pour légitimer leurs requêtes

• Lex Talionis

• Shiawase Atomics aimerait dérober à Gaeatronics une partie du marché de l'électricité de Seattle. La corpo s'irrite des restrictions imposées par le gouvernement du métroplexe quant à la construction et la réglementation des centrales nucléaires dans la région. En outre, elle est bloquée à chaque tournant par la bureaucratie lorsqu'il s'agit d'en bâtir une sur le territoire des NAO. Évidemment, Gaeatronics ne rencontre pas ce genre de difficultés. Eh oui, avoir un frère chef de tribu comporte certains avantages.

• Winger

• La technologie des CI dont dispose Shiawase est celle que Fuchi utilisait l'an dernier, ce qui signifie qu'elles sont vives et méchantes mais qu'elles font leur âge. La corpo s'affaire à les remettre à jour et à boucher les trous des systèmes. Mais pour chaque brèche colmatée, un bon decker est capable d'en trouver une autre. Toutefois, il ne faudra pas attendre longtemps pour que les systèmes de la corpo gèrent des CI de pointe, alors garde !



Shiawase

À l'instar de sa sécurité physique, Shiawase n'aime pas trop les killers. Ainsi, la plupart des CI sont-elles des sondes et parfois des destructrices de decks.

• The Dead Deckers Society

"In Kibo We Trust"

WUXING, INC.

Président/PDG : Wu Lung-Wei

Siège : Hong Kong Free Enterprise Enclave

Division de Seattle : Wuxing North America, Roosevelt Way et 50th Street, Downtown

Chef de division : Gao Kien



Les gratte-ciel jumeaux bleus et rouges du centre-ville de Seattle constituaient le siège de Haukshorn Chemical jusqu'à ce que Wuxing les rachetât l'an dernier. Wuxing remit les immeubles à neuf et les décora de son logo représentant une fleur de lotus à cinq pétales. De très grosses rénovations sont en cours. Wuxing y installe chaque jour une partie de son personnel et embauche énormément dans le métroplex.

WUXING

Cette mégacorporation de Hong Kong se fait puissante à Seattle. Force motrice tirant le Pacific Prosperity Group, Wuxing est de plus en plus active dans la vie politique et économique de Seattle, incitant des alliances commerciales entre le métroplex et les nations de la ceinture pacifique comme Hong Kong, la Corée, Singapour, la Russie et d'autres intérêts étrangers au Japon. Cela ne lui a ni attiré la sympathie des corpos japonaises du métroplex ni celle de Federated-Boeing – également membre du PPG et acteur principal de Seattle qui compte bien conserver sa place.

• Gardez un œil ouvert sur les Triades locales au moment même où Wuxing augmente le volume de ses opérations à Seattle. Je veux bien parier une nouvelle puce MPCP que les opérations des Triades auront pour cible des intérêts corporatistes rivaux du métroplex, en particulier ceux de Mitsuhami. Je prendrais même le

risque de prédire une alliance (temporaire) entre les Triades et le nouveau Shotozumi-rengo yakuza, histoire d'empoisonner la vie de MCT et de laisser les yaks conservateurs à la porte du plex.

• Cherry Blossom

YAMATETSU

Président/PDG : Saru Iwano

Siège : Vladivostok, Russie

Division de Seattle : Yamatetsu Seattle

Chef de division : Mary Luce

Comme les

temps ont changé. Yamatetsu, la belle-fille rousse des mégacorporations japonaises, est sous les feux de la rampe depuis le changement récent opéré à sa tête (un nouveau président ork) et le déplacement de son siège mondial du Japon à Vladivostok.



Avec l'ascension d'un ork à sa tête, la corporation est aujourd'hui plus amicale à l'égard des métahumains et mieux éveillée magiquement que n'a le droit de l'être une corporation japonaise. Yamatetsu n'a pas perdu de temps pour tourner à son avantage sa nouvelle réputation, lançant une vague d'embauche parmi les métahumains de Seattle et modifiant ses campagnes publicitaires pour montrer l'attrait exotique et magique d'une corporation "Éveillée". Cela a posé un certain nombre de problèmes avec les employés les plus conservateurs, déclenchant des luttes d'influence dans toute l'infrastructure de la corporation. Nombre de personnes de Yamatetsu rapatrient leurs billes. Il sera intéressant de voir comment tout cela se déroulera... et quelles seront les opportunités offertes aux shadowrunners. Pour faire le ménage chez elle, Yamatetsu va devoir se réorganiser; certains cadres sont assez clairvoyants pour saisir l'imminence de la catastrophe et se préparent déjà en vue du changement de direction (et c'est là que nous intervenons, les gars).

• Yamatetsu n'a aucun ami parmi les corpos japonaises, aussi comptez sur Mary Luce pour forger une alliance avec Wuxing et Novatech, les petits jeunes qui montent.

• Findler-Man

LA PÈGRE DE SEATTLE

Plus proches encore de la rue que les mégacorporations, les organisations criminelles de Seattle font tourner l'économie de l'ombre à plein régime. À l'instar des corporations, les associations de malfaiteurs de Seattle ont connu un certain remaniement au cours des deux dernières années. Nous avons recueilli les informations qui suivent auprès d'experts issus de différents milieux criminels afin que vos connaissances sur le sujet soient mises à jour et que vous puissiez au moins survivre dans les ombres de Seattle. La première de ces organisations criminelles est vraiment une offrande spéciale, aussi vais-je moi-même vous la présenter.



LA MAFIA

Le 1^{er} de l'an 2057, le capo James O'Malley fut abattu devant sa demeure par un assassin qui œuvrait pour le compte d'une organisation répondant au nom de Chimère. Sa fille Rowena exigea de prendre les rênes de la famille Finnigan et une guerre débuta, opposant les différentes familles de la Mafia de Seattle dans la prise de contrôle du métroplexe. La Commissione chargea don Léo "le Lion" McCaskill, de Milwaukee, de gérer la situation. En partie parce que le vieux Léo était *de facto* le capo des restes des familles de Chicago, mais plus encore parce qu'elle souhaitait voir si McCaskill craquerait sous la pression.

Bon, rappel des faits. La longue histoire de la *Familia* de Seattle commença avec le contrôle des docks et des syndicats ouvriers; pendant des décennies, ce fut la seule affaire rentable de la ville. Cela ouvrait les portes de la contrebande et des lucratifs pots-de-vin, ce qui était déjà beaucoup en ces temps. Les familles de Chicago géraient les affaires de Seattle de loin et permettait au régime de tourner sous la conduite de la famille Finnigan.

Et puis, suite à la Guerre de la Danse Fantôme, des milliers de réfugiés inondèrent Seattle, créant ainsi une économie souterraine sans précédents qui offrit à la famille Finnigan plus d'affaires qu'elle ne pouvait en traiter. Au même moment, les Yakuza qui suivaient les mégacorporations japonaises jusqu'à Seattle commencèrent à marcher dans ses platebandes. Ce fut le début d'une guerre entre la Famille et les Yakuza, guerre qui se poursuit encore à ce jour.

Lorsqu'un tueur à gages employé par les Yakuza tua don Ian Finnigan il y a de cela quelques années puis menaça de mettre la Mafia à la porte, la Commissione envoya "Three-Fingers" O'Malley à Seattle. Celui-ci lança des représailles contre les yaks, coup pour coup, intensifiant la guerre entre les deux organisations. Les alliés corporatistes et politiques des deux camps se faisaient assassiner les uns après les autres. La mort de don O'Malley, puis celle de l'oyabun yakuza quelques jours plus tard, aboutirent à un cessez-le-feu en 2031. Les familles de Chicago commirent l'erreur de croire qu'elles pouvaient porter leur attention ailleurs, et au milieu des années 2040, les Yakuza avaient rebâti leur organisation. Hanzo Shotozumi, l'oyabun de Seattle, lança une vaste campagne d'acquisition dans le métroplexe. En réplique, la Commissione confia à don James O'Malley la tête des opérations de Seattle.

Pendant trente ans, Jimmy O'Malley dirigea la Mafia de Seattle d'une main et d'une volonté de fer, repoussant les Yakuza en les combattant mètre par mètre. La Commissione avait fait le bon choix – plus que tout, O'Malley souhaitait venger la mort de son frère aux mains des Yakuza. Il disait souvent qu'il préférerait mourir plutôt que de céder le terrain aux yaks. Peut-être cela aura-t-il finalement eu raison de lui.

Leo McCaskill désirait voir comment les choses allaient se dérouler à Seattle avant de donner son soutien à quelque candidat que ce fût pour devenir capo du métroplexe. Lorsque la situation s'apaisa, la Commissione suivit le conseil de McCaskill et nomma Maurice "Butcher" Bigio, se fondant sur l'hypothèse qu'il serait le mieux à même de tenir les Yakuza à distance.

Décidément, la Commissione n'a pas tiré les leçons de la mort de trois dons en cinquante ans aux mains des Yakuza.

Le résumé sur la Mafia de Seattle qui suit fut écrit par Consigliere "Oncle Al" Cavalieri, ancien conseiller de don James O'Malley et actuel conseiller de sa fille Rowena. J'ai rajouté des encarts pour briser la

monotonie de l'ensemble. Comment avons-nous obtenu un tel document ? Je vais faire preuve d'une banalité affligeante mais je serai franc : si nous vous le disions, nous serions obligés de vous tuer.

● Captain Chaos

Transmis le 24 septembre 2060 à 14:27:01 (heure de l'Est)

Rowena,

Votre père – qu'il repose en paix – n'a jamais eu grande confiance en ces moyens de communication électroniques, aussi voudrez-vous bien m'excuser si je suis un peu rouillé.

Vous m'avez demandé d'établir un compte-rendu traitant de ceux que nous garderons et de ceux dont nous nous débarrasserons dans les prochains mois. Ce document referme tous les renseignements nécessaires, voire un peu plus. Je suis parfaitement conscient que vous en savez déjà beaucoup à ce sujet, mais vous devrez bien admettre qu'une fois ces éléments réunis, la fresque devient impressionnante, et très instructive.

LA FAMILLE BIGIO

Maurice Bigio étant le capo de Seattle, la famille Bigio gère les affaires de la ville. Maurice souhaitait prendre le contrôle de la ville depuis longtemps, c'est maintenant chose faite. Reste à voir s'il sera capable de le conserver. Capo de Seattle ou non, le Boucher doit remettre de l'ordre dans ses affaires avant de se charger des Yakuza. Les problèmes auxquels il est confronté constituent autant d'occasions pour nous, encore faut-il savoir les saisir.

Homme imposant, le Boucher est toujours habité de cette force et de cette volonté qui l'ont conduit jusqu'à la place qu'il occupe aujourd'hui. Bigio commande sous le régime de l'intimidation et de la violence. Il ne connaît pas les sens de l'honneur et de la loyauté, et c'est ce qui le perdra. Pour Maurice Bigio, l'honneur est un outil dont on use pour arriver à ses fins. Il ne comprend pas que l'honneur est tout ce qui nous sépare des chiens enragés qui s'affrontent dans les rues.

Bigio commença comme *soldato*, homme de main. Son ambition fit rapidement de lui un *caporegime* et un héritier potentiel du vieux don Gianelli. Ses méthodes brutales à l'encontre de ses ennemis, et les "exemples" qu'il faisait pour le compte du vieux Tony Gianelli lui valurent le surnom de "Boucher Bigio". Maurice se serait certainement emparé des rênes des familles de Seattle dans les années 2040 si la Commissione n'avait pas nommé Jimmy à la place de don. Suite à tout cela, Bigio n'eut plus qu'à attendre de nouvelles occasions. Las, il décida finalement qu'il avait assez patienter. Même s'il nous est impossible de le prouver, nous savons tous deux qu'il organisa le meurtre de votre père.

● Nombre de gens pensent que les Yakuza sont derrière le meurtre de O'Malley, mais je penche pour la version d'Oncle Al. Bigio avait vraiment beaucoup à gagner, et il a été prouvé qu'il était en contact avec Sergei Malenkin, de la Chimère.

● Evil Eye

La famille Bigio contrôle Tacoma, qui est son fief personnel, et gère les affaires de la famille dans la majeure partie du sud du métroplex, dont Fort Lewis, Renton,

Auburn, Puyallup et South Downtown. Le plus gros commerce de la famille Bigio est le port de Tacoma : protection, contrebande, recel et vol de cargaisons – en particulier de matériel appartenant aux Yakuza. Elle exerce également quelques rackets à Puyallup et Auburn. Elle est en outre mêlée à diverses affaires locales en qualité d'usurière.

Tony "le Chef" Gianelli, don retraité et principal mentor de Maurice, fait toujours office de consigliere de Bigio. Le vieux Tony tient le Gianelli's Restaurant Italienne de Tacoma, jouant le rôle de "gentil oncle" et de "pilier de la communauté". Vous l'avez rencontré à diverses reprises lorsque vous étiez enfant. Le restaurant est populaire auprès des mafiosi de Bigio, et le don y dîne une fois par semaine.

Citadelle de la famille Bigio, Tacoma se fait lentement envahir par les Yakuza qui y achètent terres et commerces depuis plus de vingt ans maintenant. Les Yakuza sont bien retranchés à Tacoma, encerclant Bigio de leur concurrence hostile. Malgré cela – ou peut-être à cause de cela – je doute que Bigio mettra un pied hors de Tacoma. La famille Bigio a une sérieuse dette de sang sur les Yakuza. En effet, de toutes les familles, c'est elle qui au fil des ans a subi le plus de pertes face aux Yakuza. Battre en retraite reviendrait à perdre la face. S'il souhaite rester sous les feux de la rampe, Bigio doit tenir et l'emporter à Tacoma.

● Ce qui suggère l'intéressante perspective de familles rivales, comme les Finnigan, œuvrant aux côtés des Yakuza pour faire tomber Bigio. La politique génère parfois des associations inattendues, et je parierais que Rowena O'Malley souhaite vraiment donner une leçon à Maurice Bigio – en particulier s'il est à l'origine de la mort de son père. Le sang appelle le sang.

● Talk

LA FAMILLE FINNIGAN

La mort de votre père toucha très sérieusement la famille Finnigan, mais nous reprenons les choses en mains, et je vous promets que tout sera rentré dans l'ordre d'ici la fin de l'année. Comme vous le savez, après la mort de votre père, nous avons perdu des activités au profit d'autres familles et des yaks, mais nous les récupérons, avec les intérêts. Tant que nous gardons le contrôle des activités de contrebande sur le front de mer de Downtown (bien que nous les partageons avec les Yakuza et l'Anneau de Choson), nous disposons de revenus et d'influence. Nous tenons également bien en mains les opérations de Bellevue.

Notre plus gros problème concerne les autres Finnigan, Mary et James Michael. La vieille Mary Finnigan n'a jamais pardonné la Commissione et votre père de ne pas avoir confié les rênes de Seattle à son neveu Patrick, et vous savez ce qu'elle pense de votre choix de devenir dona de la famille. Mary est une vieille femme amère qui perdit son mari et ses fils dans la guerre contre les Yakuza et qui met peut-être désormais de côté son rêve de régner sur les familles de Seattle. En de nombreuses points, elle aurait aimé vous ressembler, Rowena : jeune, ambitieuse, énergique et à la tête d'une famille puissante. À l'époque de Mary, mettre une femme à la tête d'une famille était chose impensable. Elle n'avait pas votre courage, et vous nourrissez son courroux. Ne la sous-estimez pas.



• Mary Finnigan est surnommée "la Grande Dame". Son mari, Ian, était capo de Seattle il y a des années, mais lui et les fils de Mary périrent dans la longue guerre contre les Yakuza. Mary a toujours voulu qu'un autre Finnigan prenne les rênes de la Mafia de Seattle, mais ses idées ultra conservatrices, anti-Éveillées et résolument catholiques exercent une influence défavorable sur la manière dont ses partisans réagissent aux exigences du monde contemporain. Alors que Rowena et Al Cavalieri saisissent les valeurs de la magie et des métahumains dans les affaires, Mary Finnigan ne peut franchir l'obstacle qui lui permettrait de réussir dans le monde de la Mafia

• Torpedo

* En français dans le texte

Quant à Michael, il est dans le camp de sa grande tante. Jimmy Mac fait tout ce que lui demande tante Mary. Il souhaite devenir don de la famille et fera tout pour y parvenir. Ne le perdez pas de vue.

• Al Cavalieri mérite que l'on parle un peu de lui. Il fut le consigliere de don James O'Malley pendant des années, à Milwaukee et à Seattle, et il joue le même rôle auprès de Rowena. "Oncle Al" est un vieux roublard qui connaît quelques trucs et astuces. Ses conseils et son aide maintiennent Rowena à la tête de la famille Finnigan. Avec Oncle Al la soutenant, Rowena risque bien de faire tomber don Bigio un de ces jours.

• Twister

• Rowena O'Malley n'est pas non plus une empotée. L'image de "princesse de la Mafia" lui colle peut-être à la peau, mais elle est diplômée en droit de Harvard et elle suit les "affaires de la Famille" depuis toute petite. Elle ne se fane pas et n'est pas prête à accepter l'autorité de n'importe qui; elle est elle-même une mafiosa coriace. Elle prit le contrôle de la famille Finnigan quelques jours après la mort de son père et elle faillit bien devenir capa de Seattle. Mésestimez-la à vos risques et périls.

• Daikoku

LA FAMILLE CIARNIELLO

S'il y a un maillon faible dans le nouveau régime de Maurice Bigio, c'est bien Vince Ciarniello. Le vieux "Numbers" Ciarniello est don depuis plus longtemps que n'importe qui en ville et c'est un homme intelligent. Mais au fond, il est fait pour être comptable, pas chef. Il va dans le sens du vent. C'était un proche de votre père mais lorsque vinrent les ennuis, il prit peur et se rangea du côté de Bigio. Je crois que dans le plus grand secret, il détournait des fonds à son avantage du côté d'Everett, ce qui explique qu'il s'allia à Maurice contre le capo. Cela dit, toutes les preuves ont dû disparaître à l'heure qu'il est.

Les Ciarniello mènent des opérations à Everett et à Snohomish. Il s'agit principalement des jeux de Casino Corner. Ils supervisent également la contrebande des docks d'Everett. Vince mène sa barque sans à-coups mais il est confronté à des problèmes que nous pouvons exploiter. Il a peur de sa propre ombre et sautera sur toute occasion qui lui permettra de vivre; s'il nous craint plus qu'il n'a peur du Boucher Bigio, il se rangera de notre côté.

Son plus gros problème est juste sous son nez : sa charmante épouse, Ivy. Ivy a la moitié de l'âge de Vincent et elle est beaucoup plus maligne que les gens veulent bien le croire. Elle le tient, ainsi que d'autres membres de sa famille. J'ai entendu dire qu'elle couche avec plus d'un membre de la Famille, ce dont nous pouvons profiter pour atteindre Vince.

"Fancy Dan" Grizetti est certainement le plus gros atout de Vince Ciarniello. Il est doté de l'intelligence et du style qui font de lui le parfait lieutenant de la Famille, et il se débrouille pour que les opérations de cette dernière aillent comme sur des roulettes. Contrairement à don Ciarniello, Grizetti n'a pas peur de s'impliquer lorsque cela est nécessaire. Vince a une confiance aveugle en Grizetti et compte sur lui pour accompagner Ivy aux réceptions auxquelles il ne peut se rendre personnellement. Grizetti semble heureux d'accompagner Ivy faire ses courses et compagnie. Le fait qu'ils passent autant de temps ensemble pourra nous être utile.

Le fils de Vince, Caesar, est l'opposé de Fancy Dan, un véritable loser. Il s'affubla du surnom de "Chrome" parce qu'il adore ses jouets cybernétiques et qu'il se prend pour un grand. Il ne s'entend pas très bien avec son père car il n'aime pas Ivy. D'ailleurs, il n'arrête pas de débiter sur son compte auprès de Vince. Évidemment, il joue peut-être la comédie. Peut-être Caesar et Ivy se voient-ils à huis clos, mais je ne crois pas que Caesar soit suffisamment malin pour feindre tout cela.

Voilà donc l'état de la situation à l'heure qu'il est. J'ai quelques idées quant à la façon de faire pression sur nos adversaires, mais j'attendrai que vous digériez tout cela.

Votre très humble serviteur,
Oncle Al

LE YAKUZA

par Kiku

Les Yakuza sont une vieille confrérie [ils sont dans le circuit depuis plus longtemps que vivent la majorité des nains], les champions du commun des mortels [ils aident les individus dénués d'influence car cela leur confère un pouvoir sur les masses], des bandits romanesques qui volent les puissants et les riches pour donner aux pauvres et aux opprimés [encore faut-il partir du principe que les Yakuza sont pauvres et opprimés]. Ils placent les faibles sous leur bienveillante protection [cela s'appelle du racket], mettant leur domaine à l'abri des prédateurs urbains [tous les prédateurs sauf eux, bien évidemment]. Il est drôle de constater à quel point ces gens embellissent les choses. En fait, les Yakuza ne valent pas mieux que les autres gangsters – ils sont peut-être pires car ils dissimulent leurs activités derrière honneur et tradition, et ajoutent donc l'hypocrisie à la liste de leurs péchés.

Le Yakuza commença à s'intéresser à Seattle au tournant du siècle, lorsque la présence grandissante du commerce et des corporations japonais le long de la ceinture pacifique poussa nombre de Nippons à s'installer en ville. Avec les ouvriers et les cols blancs vinrent les Yakuza, prêts à pourvoir aux besoins illicites de leurs clients de toujours. Pendant quelques temps, les Yakuza se contentèrent des secteurs japonais. Lorsque l'organisation atteignit sa masse critique dans le Nord-Ouest Pacifique, de nouveaux clans se formèrent et les Yakuza

s'étendirent en force. Cette croissance rapide fut source de conflits avec la Mafia, conflit qui atteint son apogée lorsque les leaders des deux camps furent assassinés. Les deux organisations battirent en retraite pour soigner leurs plaies.

Le Yakuza envoya de nombreuses personnes à Seattle pour reprendre les opérations, la plupart d'entre elles d'origine coréenne. Les chefs coréens se mirent à rebâtir l'organisation de Seattle et firent des projets d'expansion. Ils furent si efficaces que Akira Watada, oyabun du puissant Watada-rengo au Japon, les soupçonna de faire passer leurs intérêts avant ceux du Yakuza. Il leur imposa de sévères restrictions pour mettre à l'épreuve leur loyauté, rendant ainsi leur travail plus difficile. Plus les Coréens firent montre de défiance à l'encontre de l'ingérence japonaise à Seattle, plus Watada crut qu'ils fomentaient quelque trahison dans le métroplexe. Finalement, l'oyabun lança un ultimatum aux chefs coréens : ils devaient cesser toutes leurs activités et prêter allégeance au Watada-rengo ou périr. Les Coréens ne tinrent pas compte de cette sommation.

En 2043, les assassins du Yakuza nettoquèrent Seattle de ses chefs coréens et de ses partisans lors d'une semaine entière de terreur. Les quelques Coréens qui en réchappèrent formèrent le cœur des Anneaux de Séoulpa, sans autre désir que celui de se venger du Yakuza.

Après la purge, Watada nomma Hanzo Shotozumi nouvel oyabun de Seattle. Ayant pour ordre de rebâtir une organisation traditionnelle et fidèle au Yakuza, Shotozumi s'exécuta avec zèle. Il gagna tellement de terrain sur la Mafia que seule la nomination de l'impitoyable James O'Malley au titre de don de Seattle permit à la Mafia de conserver son pouvoir dans le métroplexe. La guerre de l'ombre lancée par ces deux chefs se poursuit encore aujourd'hui.

Lorsque O'Malley fut abattu en 2057, les Yakuza s'emparèrent de grosses parts du marché du crime en profitant de la confusion qui suivit. Au fil des ans, ce développement a fait du Yakuza la plus puissante organisation criminelle du Nord-Ouest Pacifique. Finalement, le succès de ses activités et son ambition personnelle poussèrent Shotozumi à déclarer son indépendance vis-à-vis du Watada-rengo du Japon, créant ainsi un Shotozumi-rengo composé des clans de Yakuza présents à Seattle et ne répondant qu'à Hanzo Shotozumi. Ce geste courrouça Akira Watada, l'oyabun vieillissant du Japon, ainsi que les clans loyalistes de Californie. Désormais, une nouvelle guerre de l'ombre est lancée entre les Yakuza de Seattle et les autres clans. Toutefois, il n'y a pas encore eu de représailles ou de tentatives d'assassinat venues des ombres. Hanzo Shotozumi a tiré les leçons des erreurs de ses prédécesseurs coréens et a consolidé sa position. Il pense qu'il pourra tenir Seattle tant que les autres clans seront obligés d'accepter sa nouvelle organisation, et il a sans doute raison.

LE SHOTOZUMI-RENGO

Le chef, cœur et âme des Yakuza de Seattle est Hanzo Shotozumi, l'oyabun qui unifia les divers clans et gangs en une seule et même organisation contrôlant le Nord-Ouest Pacifique. Shotozumi est un japonais, fervent



croquant des traditions nippones mais aussi des valeurs de l'honneur et du devoir des Yakuza. Il considère les étrangers comme des barbares qui méritent à peine de bénéficier d'un traitement civilisé. Néanmoins, malgré ses histoires de devoir et d'obligation, Shotozumi ne laisse rien se mettre en travers de sa soif de pouvoir. Il gravit la hiérarchie du Watada-rengo pour devenir oyabun de Seattle et rêve de prendre le contrôle d'une organisation englobant l'ensemble de la côte ouest de l'Amérique du Nord. Il se prend pour un protecteur des arts ; il assiste régulièrement à des représentations théâtrales japonaises et se livre au lavis à l'encre de Chine traditionnel.

Le wakagashira de Shotozumi, son lieutenant, est Shiro Tanaka, un fidèle associé de longue date de l'oyabun, qui travaillait à ses côtés au Japon avant qu'il vint à Seattle. Tanaka gère les détails quotidiens des opérations du rengo, aidé dans sa tâche par sa wakagashira-hosa, Miko Ishikawa. Miko est une femme ambitieuse qui a travaillé très dur pour progresser dans l'organisation traditionnelle de Shotozumi.

◆ Ishikawa est également une espionne qui œuvre pour le compte du Watada-rengo du Japon.

◆ Daikoku

◆ Je comprends ce qui peut pousser à croire cela. Quand on est un espion, il n'y a pas meilleur moyen de

recouvrir ses traces que de faire mine de s'investir à 100% dans l'organisation que l'on sert. D'ailleurs, le traître est par tradition le plus ardent défenseur mais également le plus vicieux adversaire de l'organisation pour laquelle il travaille. Miko Ishikawa est certes ambitieuse, mais cette ambition ne prouve pas sa déloyauté. Elle a dû se montrer impitoyable pour en arriver où elle est aujourd'hui; il est donc peu probable qu'elle ait enduré tout cela pour être simplement à même d'éventer quelques secrets.

◆ Daikoku.

Toju Shotozumi, le cousin de l'oyabun, est à la tête du sokaiya, la branche du rengo qui gère les affaires que mène les Yakuza avec les corporations et entreprises locales. Le sokaiya utilise les méthodes commerciales traditionnelles des Yakuza, comme l'achat de titres doublé de chantage, pour exercer son influence sur diverses corporations et donc détourner des sommes aux profits des opérations de l'organisation. Depuis la création du Shotozumi-rengo, le sokaiya est très actif auprès des corporations de Seattle, étendant et renforçant le réseau d'influence des Yakuza.

◆ Ils s'intéressent plus particulièrement aux corpos appartenant au Pacific Prosperity Group, ce qui est à l'origine de conflits avec les Triades qui ont sans doute un lien avec Wuxing.

◆ Chuck Chuck Razool

Même s'il dispose d'intérêts dans tout le métroplexe, le Shotozumi-rengo est le plus influent à Downtown Seattle et à Tacoma. Il contrôle l'ensemble des activités de contrebande du Yakuza et une bonne partie des jeux, délits informatiques et affaires licites de l'organisation.

LE NISHIDON-GUMI

Le plus grand rival de Shotozumi dans le métroplexe est Isao Nishidon, l'oyabun du Nishidon-gumi, le plus vieux clan de Yakuza de Seattle. Nishidon prit le contrôle de son organisation lors de la purge des Coréens dans les rangs yakuza. Il tua personnellement l'oyabun coréen de son clan et Akira Watada le récompensa en lui confiant la place. Bien qu'il soit ambitieux, Nishidon ne souhaite pas lancer son petit groupe de partisans contre Shotozumi alors que l'oyabun a tant de soutien à Seattle. Il obéit pour le moment aux ordres du Shotozumi-rengo, mais reste une menace potentielle pour la toute nouvelle organisation. Shotozumi fera assassiner Nishidon si celui-ci le menace sérieusement, et Nishidon en est parfaitement conscient.

Le Nishidon-gumi contrôle les opérations de contrebande de Puyallup et de Redmond, ainsi que certains détournements de marchandises et les traditionnels rackets de protection. Le gumi gère également la majeure partie de l'industrie du vice des Barrens, en particulier le commerce des puces, face à la concurrence de la Mafia et des Triades.

LE SHIGEDA-GUMI

Le Shigeda-gumi est le plus récent de Seattle, formé des restes d'autres clans décimés pendant la purge coréenne. Il est mené par l'oyabun Takeo Shigeda, un leader progressiste et visionnaire, bien armé face au défi de gérer le plus petit et le moins influent des clans de

Yakuza de Seattle. Shigeda prend le parti du Shotozumi-rengo sur presque tous les sujets, même s'il préconise de modifier les antiques traditions pour permettre à plus de magiciens et de femmes d'entrer dans le Yakuza (comme c'est le cas dans son organisation).

Shigeda donne à ses subordonnés plus de libertés que la plupart des chefs yakuza, encourageant initiative et opinions personnelles. Cela lui est plusieurs fois retombé sur le dos lorsque des membres de l'organisation sont allés un peu trop loin dans leur "initiative personnelle", mais l'oyabun a jusqu'à présent réussi à ramener au pas tous les filous.

Le Shigeda-gumi gère des opérations dans le nord du métroplexe, à Everett, Snohomish et certaines parties de Redmond. Le gumi fait concurrence à la famille Ciarriello dans le domaine des jeux et dispose d'une influence considérable sur la contrebande dans le nord de Seattle, tout comme sur l'industrie du vice.

◆ Les Shigeda ont importé des bordels "de poupées" bunraku depuis San Francisco, exploitant des prostituées modifiées via puces BTL Personafix qui font d'elles celles que veulent les clients. Ces bordels constituent une mine d'or, et vous pouvez être sûr que la Mafia ou quelque autre rival essaieront de s'imposer dans ce secteur.

◆ Spook

LES TRIADES

par "Anonyme"

Les Triades sont les acteurs prometteurs de la pègre de Seattle. Ces organisations criminelles chinoises contrôlent Hong Kong et l'ensemble de la Chine continentale, et elles disposent d'intérêts dans le monde entier. Les Yakuza et la Mafia de Seattle les surpassent, mais les Triades locales comptent changer l'équilibre des forces. Le gouvernement du métroplexe évite de traiter avec les Japonais et se penche vers le Pacific Prosperity Group, qui ouvre le marché de Hong Kong – et offre de nouvelles occasions aux Triades.

Les Triades de Seattle ont des intérêts locaux, comme de petits rackets de protection et de vice, mais gagnent la majeure partie de leur argent grâce à la contrebande (drogue, puces, armes, etc.). Cela les met en concurrence avec le Yakuza et la Mafia, et crée une rivalité entre les contrebandiers alliés aux différents milieux du crime.

LE LOTUS JAUNE

La première Triade de Seattle est dirigée par le maître de loge Zheng Li Kwan, un émigré de Hong Kong qui vint à Seattle en quête de nouveaux marchés à exploiter. Depuis qu'il a pris le contrôle du Lotus Jaune en 2051, Kwan a réorganisé la Triade en usant d'une méthode de recrutement à outrance pour doubler ses effectifs. Le Lotus a recruté beaucoup de métahumains qui ne pouvaient rejoindre d'autres organisations criminelles. La plupart de ces nouvelles recrues sont des orks, ce qui confère au Lotus une influence considérable dans les Barrens de Puyallup.

Le maître de loge croit avec ferveur en la tradition mystique des Triades. Kwan est un adepte initié dans les mystères des Triades et les techniques secrètes d'arts martiaux. Il ne fait désormais plus la démonstration de ces talents magiques, chargeant ses subordonnés de s'en

occuper, mais les légendes affirment que Zheng Li Kwan peut rompre l'acier avec ses mains et tuer d'un simple contact.

- En temps normal, je relèguerais ce genre de fable au rang de mythe urbain, mais j'ai vu des adeptes faire ce genre de choses, aussi Zheng en est-il peut-être capable.
- Norman

- C'est le conseiller du maître de la loge qui me fait vraiment peur. Il est le "maître des encens" du Lotus Jaune, quoi que cela puisse signifier. Il s'appelle Su Cheng et il est endimanché comme ces vieux magiciens chinois des films sims, avec une moustache tombante à la Fu Man-chu et une robe brodée. Il vous regarde comme si vous ne méritiez pas son attention, un peu comme si vous n'étiez qu'une mouche qu'il peut écraser à tout moment. Il est censé être un mage méga puissant, et je veux bien le croire.

- Greely

- Su Cheng est bien plus qu'un simple magicien taïste. C'est un vampire capable de boire les âmes pour satisfaire son appétit profane.

- White Tiger

LES QUATRE-VINGT-HUIT

Les Quatre-Vingt-Huit constituent de loin la plus moderne des Triades de Seattle. Bien qu'ils adhèrent à l'organisation et aux rites d'initiation traditionnels des Triades, et que ses membres soient pour la plupart des Chinois, ils ont mis de côté les tabous habituels touchant à la technologie et au cyberware, le tout pour mieux concurrencer les Yakuza. Les Quatre-Vingt-Huit s'investissent dans le jeu et le vice à Everett, Bellevue et certaines parties de Puyallup.

Leur chef est Rick Wu, un sino-américain de troisième génération qui ne s'intéresse pas vraiment au culte mystérieux et superstitieux de l'organisation. Wu se voit plus comme un homme d'affaires que comme un chef mystique. D'ailleurs, il ressemble bien plus à un élégant et moderne kobun yakuza ou mafioso qu'à un membre traditionnel de gang chinois. Lui et les siens se servent énormément de cyberware et autres implants.

Les Quatre-Vingt-Huit ont conclu une alliance avec les Tigers, le plus gros gang asiatique de Seattle. Bien plus mystiques que leurs alliés de la Triade, les Tigers sont menés par un adepte répondant au nom de Tiger's Breath. Ses principaux lieutenants sont Dragon-eyes, un adepte doté de pouvoirs magiques, et Tiger Claw, elle aussi adepte. Tous deux sont des Asiatiques. Le gang compte une cinquantaine de membres, dont nombre sont également des adeptes pratiquant différents arts martiaux.

- Les Tigers sont aussi féroces que le laisse entendre leur nom. Ils pensent que lorsque les Triades domineront le métroplex, leur magie ramènera les membres du gang qui ont été tués pour créer l'armée absolue. Ces gangers sont intrépides et capables de tuer ou de mourir pour les chefs de la Triade.

- Corin

- Dragon-eyes a des yeux insolites – tout blancs, sans iris ni pupille, et qui luisent légèrement quand il fait usage de



LA PÈGRE DE SEATTLE

magie. Toutefois, il n'est pas aveugle. Il voit parfaitement bien. Mieux que la majorité des gens d'ailleurs. Les rumeurs prétendent qu'il s'agit d'un dragon oriental ayant adopté forme humaine, ou le rejeton d'un dragon sous forme humaine et d'une femme.

• Nightwind

• Tiger Claw est une sorte d'assassin ninja. Elle est à l'origine de la mort de pas moins de cinq membres des Yakuza alors qu'ils dormaient paisiblement dans leur demeure.

• Hopalong Chang

L'OCTOGONE

L'Octogone est la plus faible des trois Triades de Seattle. Pendant des années, elle a mené une guerre perdue d'avance contre les Yakuza et la Mafia, à Tacoma et dans la partie méridionale du métroplex. Au moins une partie de son déclin vient de problèmes rencontrés en amont ; son chef, David Gao, fut relativement inefficace jusqu'à très récemment, lorsqu'il accepta une offre d'alliance du Lotus Jaune visant à lutter contre les yaks et la Mafia.

Chen Kwan-Ti, le maître des encens de l'Octogone, explique une partie des problèmes de Gao. Magicien de la Chine continentale, Chen arriva à Seattle en 2055 et devint rapidement l'incontournable conseiller de David Gao. Il entretient un air imposant de mystère ; nul ne sait pourquoi il vint à Seattle ou pourquoi il travaille pour l'Octogone. La rumeur veut que Chen ait été un élève du grand dragon Lung et qu'il est peut-être son émissaire à Seattle.

• Chen Kwan-Ti est le véritable dirigeant de l'Octogone. J'ai rencontré David Gao, et il est à peine capable de se rendre aux toilettes sans l'aval du magicien. Je ne sais pas ce que Chen recherche à Seattle, mais s'il travaille pour Lung, cela doit être de nature magique et secrète.

• Gardener

• La présence de Chen Kwan-Ti a peut-être quelque chose à voir avec la partie d'échecs à laquelle Lung et Ryumyo se livrent le long de la ceinture pacifique. La sécession de Shotozumi a peut-être contrarié les projets de Ryumyo à Seattle, donnant ainsi à Lung une chance d'y entrer en scène.

• Dragonslayer

LES ANNEAUX DE SÉOULPA

des dossiers secrets de la Lone Star

• Seattle est le berceau des Anneaux de Séoulpa, et on y trouve plus d'Anneaux que n'importe où ailleurs en Amérique du Nord – selon les estimations diverses et variées, il y en aurait entre vingt-cinq et cinquante. Les Anneaux sont les jokers de la pègre de Seattle ; petits et bien organisés, chacun doté d'objectifs et de projets. Parfois, ils œuvrent de concert. Le reste du temps, leurs desseins et méthodes sont radicalement différents. Difficile de préciser à un moment donné quel est l'Anneau le plus puissant, mais ces documents de la Lone Star nous permettent d'y voir franchement plus clair.

• Captain Chaos

Transmis le 28 septembre 2060, à 12:12:21 (heure de l'Est)

• Du beau boulot, Captain ! L'appellation "dossiers secrets" est un peu loufoque, mais ce que nous avons là est un document interne, confidentiel et actualisé. Rien à voir avec ce que vous auriez pu trouver près d'un photocopieur de la LS (ou d'un e-mail, en l'occurrence).

• X-Star

L'ANNEAU DE CHOSON

Chef : Kyu

Territoire : Front de mer de Downtown Seattle

Symbole : Un yin yang rouge et bleu, comme celui qu'on retrouve sur le drapeau coréen.

L'Anneau de Choson concentre ses efforts sur les activités de contrebande dans les chantiers navals de Seattle, plus particulièrement dans les districts de Downtown et d'Everett. Il s'est emparé d'une grosse partie des activités de contrebande qui appartenaient autrefois aux Cutters. Un Coréen répondant au nom de Kyu dirige l'Anneau – il survécut à la purge coréenne menée par les Yakuza en 2044. Kyu a trois lieutenants : An Soo, qui gère les archives et systèmes informatiques de l'Anneau ; Jung-mo, chargée de la logistique et du chargement des cargaisons ; et Danny Cho, la vitrine du Choson, qui arrange les meetings et s'adresse aux clients.

L'Anneau de Choson hait les Yakuza et combat le gang First Nations, soutenu par les yaks. Ce conflit explique certainement que Kyu déteste les Américains d'Origine, qui ne sont pas les bienvenus dans l'Anneau.

• L'Anneau de Choson pratique des rites d'initiation violents. Kyu est convaincu qu'on cherche à l'espionner et à l'infiltrer, aussi les futurs membres de l'Anneau doivent-ils jurer leur fidélité éternelle sous la torture.

• Holly

L'ANNEAU DE LA VENGEANCE DIVINE

Chef : Karen Pok Moon

Territoire : Bellevue

Symbole : Une colombe tenant une flèche dans ses pattes.

L'Anneau de la Vengeance Divine opère depuis Bellevue et se livre au chantage, au trafic d'influence et au recel. Il fut créé par Karen Pok Moon, une citoyenne de deuxième génération issue des Yakuza coréens. D'après ce que l'on sait, sa famille périt lors de la purge coréenne. Les liens que Pok Moon entretenait avec Tian Campbell, l'ancien maire de Bellevue, permirent à son Anneau de prospérer dans ce district. Lorsque le lien entre Campbell et l'Anneau fut découvert, la Vengeance Divine était déjà bien établie dans la pègre de Bellevue. Cet Anneau s'oppose farouchement aux Yakuza et a, à plusieurs reprises, tenté d'assassiner des Yakuza connus à Bellevue et ailleurs.

• C'est l'euphémisme du siècle. L'Anneau de la Vengeance Divine fut créé dans l'unique but d'anéantir les Yakuza de Seattle. Les autres activités de l'Anneau ne sont que des à-côtés face à l'obsession de vengeance de Karen Pok Moon contre l'organisation qui terrassa sa famille. L'Anneau n'a aucune chance d'abattre les Yakuza, mais il arrive à lui infliger quelques dommages et je suis sûr que le Watada-rengo tentera tôt ou tard de l'utiliser contre Shotozumi (ou *vice versa*).

• Archangel



♦ Tian Campbell est l'amant de Karen Pok Moon et son lieutenant au sein de l'Anneau. D'après ce que j'ai entendu, Campbell tenta de convaincre Moon de laisser tomber son histoire de vengeance et de vivre honnêtement. Malheureusement, les Yakuza souhaitaient ébranler les activités de la Vengeance Divine à Bellevue, ce qui explique qu'ils laissèrent filtrer aux médias le fait que Campbell trempait dans l'Anneau et anéantirent ainsi sa carrière politique. Du coup, Moon et Campbell souhaitent désormais tous deux tuer Shotozumi de leurs propres mains. De la vengeance naît la vengeance.

♦ Violet

L'ANNEAU DE KOMUN'GO

Chef : Chulsoon Gray-Wolf

Territoire : Redmond

Symbole : Une tête de loup noir avec le mot coréen signifiant "honneur" écrit en blanc sur son front.

L'Anneau de Komun'go sévit dans le district de Redmond. Le chef de l'Anneau, Chulsoon Gray-Wolf, est le fils d'une Américaine d'Origine et d'un Yakuza coréen qui périt lors du schisme. C'est aussi l'un des plus jeunes chefs d'un Anneau de Séoulpa de Seattle. Son bras droit est Black-Cloud-in-Morning, un chaman Haida chargé de mener les rites d'initiation de l'Anneau. Le gang fait fréquemment usage de magie lors de ses opérations.

L'Anneau de Komun'go trempe dans la contrebande, le recel et les rackets de protection et de renseignement à Redmond, tentant généralement de s'immiscer dans les activités yakuza. En outre, il affronte souvent les gangs locaux comme les Red Hot Nukes et les Rusted Stilettos. Il se livre à un grand nombre de rackets de protection près de la frontière salish-shidhe, usant de menaces magiques et physiques pour donner du poids à ses "suggestions".

♦ Black-Cloud use de magie pour sonder l'esprit des membres potentiels et apprendre leurs plus vilains secrets. Ses facultés ont permis à l'Anneau de ne pas être infiltré et lui donnent un pouvoir considérable sur les membres de l'organisation.

♦ Walker

♦ Si Black-Cloud a ce genre de pouvoir, pourquoi n'évince-t-il pas Gray-Wolf pour prendre sa place ?

♦ Jaxon

♦ C'est une question d'honneur. Il y a des années de cela, Gray-Wolf sauva la vie de Black-Cloud - suite à un ennui rencontré avec le gouvernement tsimshian. Black-Cloud lui doit donc la vie. Il est totalement loyal, comme l'ont payé de leur vie les Yakuza qui ont tenté de le subvertir.

♦ Kiku

L'ANNEAU DU LAC FANTÔME

Chef : David Ockrassa

Territoire : Bellevue

Symbole : Un crâne blanc tenant une pièce dans son bec.

Si l'Anneau de la Vengeance Divine contrôle les commerces d'influence et de renseignements de Bellevue, l'Anneau du Lac Fantôme tient les rênes de l'ensemble de la contrebande qui va de Redmond à Bellevue en passant par le lac Snahamish. Tard la nuit, il envoie de petites embarcations de l'autre côté du lac, puis convoie des marchandises vers des entrepôts du lac Hills, dans les alentours du lac Phantom. Notre surveillance a établi des horaires de chargement semi-réguliers à Redmond (et en particulier à Inglewood, près de la rive du lac), mais notre dernière tentative visant à arrêter les criminels fut réduite à néant lorsqu'une force

non identifiée détruit les vedettes, tuant deux agents et en blessant plusieurs autres. Le DPI prend le relais.

Le chef de l'Anneau, David Ockrassa, est une énigme. À l'instar de la plupart des chefs des Anneaux de Séoulpa, il est manifestement d'origine coréenne, mais on ne sait rien de plus à son sujet. Les dossiers le concernant furent perdus lors du schisme ou n'ont tout simplement jamais existé.

L'ANNEAU ROUGE ET JAUNE

Chef : Rachel Ng

Territoire : Renton

Symbole : Un yin yang rouge et jaune.

L'Anneau Rouge et Jaune se livre au trafic de renseignements et au racket de protection dans le district de Renton. Il concentre ses efforts sur les crimes informatiques, dont l'introduction de virus dans le cadre de leur racket de protection. Le chef de l'Anneau, Rachel Ng, est une decker compétente. Le noyau du groupe est composé d'une douzaine d'individus, tous deckers de près ou de loin. L'Anneau est connu pour vendre des informations dérobées, sous forme de fichiers informatiques mais également d'enregistrements audiovisuels réalisés par des drones télécommandés par ses membres.

• Dans l'enfer de la violence omniprésente de Renton, l'Anneau Rouge et Jaune s'est débrouillé pour entretenir de bonnes relations avec presque tous les gangs principaux du district. Il leur échange renseignements et autres faveurs contre des gros bras quand ceux-ci s'avèrent nécessaires. Il est particulièrement proche de ces malades de Night Hunters.

• Findler-Man

L'ANNEAU DU TARTARE

Chef : "Seigneur de l'Ombre Intérieure"

Territoire : Puyallup

Symbole : Une amulette, un patch ou un tatouage en forme de chauve-souris.

L'Anneau du Tartare opère dans l'Underground, principalement à Puyallup. Ses membres sont presque tous métahumains (orks, nains et trolls). Des récits non corroborés disent qu'il comprend aussi des goules. Le chef, seulement connu sous le nom de "Seigneur de l'Ombre Intérieure", est certainement un chaman. Vu le symbole et la zone de prédilection de l'Anneau, le DPI parle de chaman Chauve-souris.

L'Anneau du Tartare mène des activités de contrebande dans l'Underground, arrondissant parfois ses fins de mois en réalisant des missions d'espionnage. Il trempe aussi dans le trafic d'organes et entretient peut-être des liens avec Tanamous. Quant à cette drogue de la rue qu'on appelle "ombre", tout laisse à croire que l'Anneau du Tartare la deale voire la fabrique lui-même; on dit qu'il utilise une drogue similaire lors des rites d'initiation. Nos opérations secrètes visant à remonter la source de l'ombre ne nous ont pour l'instant rien dévoilé.

• C'est le plus gros ramassis d'hypothèses et de conjectures inutiles que j'ai jamais vu. On dit? Laisse à croire? La Lone Star appelle cela un rapport?

• SPD

• Ne condamnez pas la Star parce qu'elle ne sait pas grand-chose de l'Anneau du Tartare. Personne ne sait

rien. Il est encore plus discret que l'ensemble des habitants de l'Underground, et la plupart des gens ont trop peur pour dévoiler quoi que ce soit (de toutes les façons, ils ne parleraient pas à des flics).

• Wilson Hill

LES GANGS DE MARQUE

des dossiers secrets de la Lone Star

• Félicitations, Captain! En arrachant à la Matrice de la Lone Star ces synopsis traitant des gangs les plus influents de Seattle, vous faites d'une pierre deux coups!

• X-Star

LES ANCIENS

Les Anciens sont un gang d'elfes, dont la plupart des membres sont des exilés de Tir Tairngire. Il en existe des bandes dans toutes les grandes villes d'Amérique du Nord, et quelques-unes en Europe. Leur emblème est une variante du symbole de l'anarchie (un "A" entouré d'un cercle), généralement peint en vert ou en rouge.

La branche de Seattle est l'une des plus importantes des Anciens, principalement parce que Tir Tairngire n'est pas loin. On estime que le gang compte une centaine de membres dans le métroplex, menés par une femme répondant au nom de Sting, et son lieutenant, Green Lucifer. Même si les rumeurs en disent autrement, les Anciens affirment avoir rompu tout lien avec Tir Tairngire.

Les Anciens contrôlent le trafic de contrebande allant de Salem et Portland à Seattle, mais se livrent également au racket de protection et autres petites activités. Ils s'appuient sur la nature clanique de nombreux quartiers métahumains pour défendre leurs intérêts.

• Remarques étonnamment pertinentes de la part de la Lone Star. Les Anciens mènent des opérations de taille dans le quartier elfe de Tarslar, à Puyallup. Nombre des habitants les voient presque comme des personnages de romans, et nul ne les trahirait au profit d'autorités "humaines" comme la Lone Star. Cela signifie que les Anciens agissent en toute impunité, si ce n'est les problèmes qu'ils rencontrent avec des gangs rivaux comme les Princes et les Spikes.

• Corvus

LES CUTTERS

Les Cutters se sont grandement réorganisés depuis la quasi-disparition de la branche de Seattle, il y a de cela cinq ans. Contrairement à la plupart des gangs, les Cutters sont organisés selon un schéma corporatiste, comme une "affaire commerciale". L'actuel chef est un afro-américain humain répondant au nom de Blake, qui survécut à la quasi-destruction des Cutters de Seattle et qui travaille à sa reconstruction. Deux lieutenants l'assistent; Springblossom, un chaman Cerf qui est son conseiller magique; et Vladimir, l'opérateur du gang. Vladimir est recherché pour douze chefs d'accusation, dont meurtre et coups et blessures.



Les Cutters de Seattle sont quatre-vingts environ, ce qui représente moins de la moitié d'il y a cinq ans. Ils continuent de recruter de nouveaux membres, dont une partie vient d'ailleurs que de Seattle, principalement de Chicago. Les activités criminelles des Cutters vont de la contrebande à l'extorsion, en passant par la vente de drogue et de puces, les enlèvements et les "travaux de sécurité" indépendants. Ils ont tendance à dealer en petites quantités.

- La Lone Star n'entre pas dans le détail mais les Cutters ne se sont pas fait avoir pas la guerre des gangs (ils essayèrent d'ailleurs de l'éviter). On les a empoisonnés. Peut-être un gang rival, peut-être un client mécontent... qui sait ? Du coup, l'ensemble des membres du gang partit. Depuis, ils tentent de se refaire.

- DoubleTalk

LES MERLYNS

Les Merlyns constituent le plus gros et le plus vieux gang de magiciens de Seattle. La plupart des gangs de ce genre disparaissent tôt ou tard en raison de l'ego colossal des mages, mais les Merlyns sont dynamiques depuis plusieurs années – sans doute parce qu'ils sont associés avec la famille Finnigan, qui a recours à eux pour leur puissance et soutien magiques.

Leur chef est un humain connu sous le nom de Saturn – mais nous n'en savons pas plus à son sujet. Les Merlyns s'affublent de surnoms magiques basés sur différents corps célestes (Saturn aime manifestement l'astronomie). Les VIP du gang ont des noms de planètes. Venus est la maîtresse de Saturn et probablement le véritable cerveau du gang. Mercury est le professeur du gang, et il passe son temps à montrer aux mafiosi comment traiter avec la magie. Mars est le seigneur de guerre du gang, et il est spécialiste de la magie de combat. Les membres du second rang ont des noms de constellations, alors que les bleus et autres sous-fifres ont des noms de comètes, astéroïdes et autres phénomènes célestes mineurs.

- Les Merlyns occupent actuellement une place intéressante. Ils entretiennent une relation très étroite avec les Finnigan et Oncle Al Cavalieri, qui les fit entrer dans la Famille. Don Maurice Bigio ne peut se permettre le luxe de ne pas avoir recours à eux pour protéger les activités de la Mafia de la magie des Yakuza et Triades, mais il ne leur accorde aucune confiance. Si Rowena O'Malley organise un coup d'État contre Bigio, vous

pouvez être sûr que les Merlyns mèneront la charge.

- Wiz Kid





Dans le cadre d'une campagne de *Shadowrun*, le métroplex de Seattle constitue un gigantesque décor, riche d'aventures et histoires potentielles. Peut-être un peu trop grand d'ailleurs, ce qui explique que cet ouvrage insiste sur les individus et lieux que les shadowrunners sont susceptibles de découvrir, des acteurs principaux de chaque district aux gangs urbains en passant par les hôpitaux (plus tard, vous nous remercirez de vous en avoir parlé...). Cela permet aux joueurs de ressentir l'ambiance de chaque partie du sprawl, de rencontrer des personnalités, de se faire des contacts et de trouver des perspectives de shadowruns ; car après tout, c'est bien de cela que nous parlons. En outre, cette approche offre au meneur de jeu synopsis, trames, situa-

tions et acteurs qui lui permettront de bâtir tout type d'aventure dans la région de Seattle. En donnant vie à chaque quartier, nous facilitons la tâche au meneur de jeu pour qu'il fasse le lien entre les événements qui agitent chaque district : une extraction à Downtown aura peut-être des conséquences à Tacoma si la cible est un membre ou un contact des Yakuza. Comme nous fournissons ambiance, lieux, acteurs et idées d'aventures, le meneur de jeu passera moins de temps en création, et plus en investissement dans chaque personnage pour que les joueurs s'amuse dans le cadre du jeu et de la campagne.

Cette partie dévoile les règles régissant divers aspects de la vie dans le sprawl, tels qu'ils sont décrits précédemment, mais également des idées d'aventures en relation avec les lieux et personnages importants de Seattle.

OBSERVER ET ENFREINDRE LA LOI

Par définition, les shadowrunners sont des criminels qui s'attirent forcément des ennuis avec la loi. À Seattle, la loi est synonyme de Lone Star Security Services et autres corporations privées. Cette partie renferme des renseignements sur ces adversaires.

INDICES DE SÉCURITÉ

Les indices de sécurité sont définis par l'importance de la couverture que la Lone Star et les autres agences de sécurité donnent à une zone donnée. Ils sont universels et entrent même dans le langage courant : Renraku fit l'article de son arcologie de Seattle en lui conférant un "triple A pour 100 000 personnes" – même si finalement, un tel indice ne servit pas à grand-chose. La surveillance de la Lone Star s'arrête là où commence la propriété d'une corporation. Même si la Lone Star ne s'en approchera pas pour tous les nuyens du testament de Dunkelzahn, une entreprise située dans une Zone Z sera certainement protégée par des Samourais Rouges de Renraku ou des troupes d'élite de Knight Errant.

L'**indice AAA** est le plus haut niveau de sécurité existant. Il est habituellement réservé aux enclaves des couches supérieures de la société (styles de vie Luxueux ou Élevé) et aux entreprises disposées à payer pour qu'on patrouille devant leurs portes. La sécurité de type AAA inclut également des "mesures anticipatoires et dissuasives". Cela est synonyme de mesures de sécurité à la fois visibles et cachées (des cabines PanicButton™ ouvertes et en état de marche), de patrouilles pédestres et routières, de patrouilles de surveillance astrales menées par des esprits et mages, de drones de sécurité et d'interfaces de surveillance observant par le biais de caméras. Les agents de police chargés des zones AAA sont toujours les meilleurs, ceux qui disposent du plus long temps de service. Une affectation dans une zone AAA est la promotion suprême, et nul ne souhaite être rétrogradé par manque d'efforts.



Face au plus petit délit, la réaction est quasi immédiate. Les prestataires de sécurité n'aimant pas qu'une affaire ne soit pas résolue, peu importe le prix à payer pour la résoudre. Si la conclusion d'une enquête doit passer par l'arrestation d'une poignée d'idiots relâchés peu après, ils n'hésitent pas. En effet, le crime ne doit pas "l'emporter" dans une zone AAA.

L'**indice AA** est réservé aux zones et entreprises au style de vie Élevé qui souhaitent bénéficier d'une protection constante mais qui ne veulent pas payer les mesures de dissuasion permanentes. Des patrouilles surveillent la zone 24 heures sur 24 mais moins fréquemment. Les patrouilles astrales ont lieu selon des horaires irréguliers et l'endroit ne dispose pas forcément d'un système d'interface de surveillance. Des drones et esprits gardent parfois les lieux à la place des humains.

La réaction est rapide mais retardée s'il se passe quelque chose en zone AAA. Les agents de base répondent les premiers et appellent un spécialiste si nécessaire. L'affectation à cette zone est également une promotion, ce qui explique que les agents s'occupent parfaitement des plaintes, généralement aussi souvent que dans une zone AAA.

L'ensemble du métroplexe tombe dans la catégorie de l'**indice A**. Ce niveau de sécurité couvre généralement les zones de style de vie Moyen, ce qui correspond à la grosse majorité des quartiers résidentiels de Seattle. Ces zones bénéficient d'une excellente sécurité, mais le niveau de surveillance est bien moindre que pour le niveau AA, principalement parce que la Lone Star manque de personnel. Elles font l'objet de patrouilles régulières. Par contre, les présences astrales, les drones et les interfaces de sécurité sont rares.

Dans ces zones, les forces de l'ordre interviennent du tac au tac. Cela signifie qu'il y a beaucoup de cabines PanicButton, de groupes de surveillance et autres organisations capables d'appeler à la plus petite infraction. Cette politique "communautaire" tend à déclencher plus de fausses alarmes, ce qui engendre un temps de réaction un peu plus long.

L'**indice B** est courant dans les zones principalement composées de propriétés commerciales plutôt que résidentielles, comme les parcs industriels, les complexes de bureaux et les industries de banlieue – tout ce qui vit aux côtés des zones résidentielles des classes moyennes depuis les années 1960. Comme ces zones sont sujettes à un taux de criminalité élevé (en d'autres termes, des cibles de choix pour les shadowrunners), la réaction normale de la Lone Star est d'envoyer un minimum de quatre agents de patrouille et d'un agent d'élite, mais aussi d'avoir un mage de combat/sécurité en alerte.

Le cycle constant de réhabilitation urbaine frappe actuellement de telles zones de Seattle, et des entrepreneurs transforment de vieux immeubles en galeries d'art, en lofts et autres domiciles pour classes moyennes. Cette tendance force la Lone Star à se disperser un peu plus et ne lui laisse qu'une emprise assez précaire sur l'indice B.

Les **indices C et D** correspondent aux versions d'un style de vie Bas des indices de sécurité A et B ; la couverture est la même pour les deux indices, mais C est pour les zones résidentielles et D pour les zones commerciales. Les patrouilles peu fréquentes et les cabines PanicButton à peine entretenues impliquent qu'on signale moins souvent les crimes et donc qu'on y fait

moins respecter la loi. Les services de sécurité de ces zones ne font aucun effort pour prévenir les crimes. La Lone Star et autres services de sécurité reçoivent un accueil plutôt hostile de la part de la population, qui accuse les forces de l'ordre de manquer de profondeur dans leurs enquêtes sur les crimes frappant les entreprises locales. La plupart des agents commencent leur instruction dans ces zones et tentent de recevoir une promotion dès que possible. Cela dit, les agents un peu malins, en particulier les inspecteurs, conservent leurs contacts parce que l'information y circule. Hormis en ce qui concerne les agents et inspecteurs sous couverture, un appel a pour toute réponse l'arrivée de six à huit agents en armure dans un Citymaster blindé, de deux véhicules de patrouille et d'un mage de combat. On utilise parfois des drones pour éviter que des agents soient blessés.

Les zones d'**indice E** sont les quartiers pauvres (styles de vie la Rue et Squatter). Ouais, des gens y vivent mais ce ne sont pas de "véritables" citoyens (car après tout, ils n'ont pas de SIN), alors pourquoi remuer le petit doigt ? La Lone Star n'affecte pas de patrouilles dans ces zones et ne fait rien pour prévenir les crimes. Elle ne réagit que si la victime dispose d'un SIN et passe elle-même l'appel, si les violences font les gros titres ou si elles menacent de se répandre dans des zones plus "importantes". Lorsque la Star décide d'intervenir, elle emploie les gros moyens : deux Citymasters remplis de douze à quinze agents en armure lourde, plus un interface par véhicule pour gérer les drones et les armes du Citymaster, sans oublier deux mages de combat. Une telle unité est toujours menée par un agent d'élite. Ces taudis constituent d'excellents viviers à contacts pour les agents sous couverture.

Dans les zones d'**indice Z** (couramment appelées Zones Z), l'humanité est retombée à l'état de tribus, d'anarchie et souffre d'un manque total de "conventions sociales". C'est la loi du plus fort, et personne ne se soucie de savoir ce qui s'y passe tant que chacun reste de son côté de la frontière. Les forces de l'ordre pensent qu'il vaut mieux y contenir le crime plutôt que de tenter de le prévenir. Du coup, nul n'y fait observer la loi. En de nombreux points, murs et autres obstacles naturels séparent ces zones du reste du sprawl.

La Star ne rentre en Zone Z que si elle mène une enquête, auquel cas elle se prépare vraiment à la guerre. La force d'intervention normale est composée de trois Citymasters (vingt-cinq agents en armure complète) accompagnés d'un soutien aérien d'hélicoptères blindés ; d'un interface par véhicule qui gère les supports d'armes, et d'un autre qui s'occupe des drones ; d'au moins cinq mages de combat et d'un decker de combat qui maintient en permanence le contact avec le quartier général ; et de trois agents d'élite qui mènent le bal – un qui coordonne les mages, un dans les airs et un avec les fantassins. La Lone Star considère les interventions en Zone Z comme des missions périlleuses, et les agents affectés à ces détachements voient leur salaire triplé et bénéficient d'une semaine de congé après une mission dans ce genre d'endroit.

COMPOSER LE 911

Comme précisé dans *Shadowrun, Troisième Édition*, un Tour de Combat dure 3 secondes. Quelle que soit la façon dont vous le découpez, même si un individu a

PROFILS DE SÉCURITÉ

Temps de réaction (en Passes d'Initiative et en arrondissant à l'entier inférieur)

Effet	AAA	AA	A	B	C	D	E	Z
Conscient d'un problème	Instantané	D6/3	D6	D6	D6x2	D6x2	Dx3	N/A
1 ^{ère} réaction	1 ou 2	D6/3	D6	D6	D6x3	N/A	N/A	N/A
2 ^{ème} réaction	1 ou 2	D6/3	D6	D6	N/A	N/A	N/A	N/A
Arrivée de la patrouille	2	D6/3	D6/2	D6/2	D6	D6	N/A	N/A
1 ^{ers} renforts	D6	D6	D6	D6+2	D6+4	D6+6	D6x3	N/A
2 ^{nds} renforts	2	2	2	4	6	6	8	N/A
Réaction continue	3	3	3	3	6	6	8	N/A

composé le 911 avant le Tour de Combat, il n'y a pas l'ombre d'une chance que les forces de l'ordre arrivent à temps pour régler une fusillade, et ce malgré tous les A que vous trouverez dans l'indice de sécurité. Les fusillades, même si elles se poursuivent sur une centaine de tours de combat (ce qui demanderait des jours de jeu), ne durent que 5 minutes dans le monde de *Shadowrun*.

Alors qu'est-ce qui peut empêcher les shadowrunners de faire un carton dans un quartier sous haute surveillance et de repartir en toute impunité? Le meneur de jeu, tout simplement. L'arrivée des forces de l'ordre est un élément important dont il peut se servir pour réduire les dommages collatéraux infligés par les personnages mais aussi pour leur mettre au pied d'un obstacle qu'ils préféreront contourner qu'affronter.

Les Profils de Sécurité constituent une manière pratique de personnaliser la réaction qu'appelle chaque indice de sécurité. Bien que les minutages proposés dans ces profils soient peu réalistes, le système propose au meneur de jeu la possibilité d'envoyer les forces de l'ordre mettre fin à toute fusillade dans laquelle sont impliqués les personnages, qu'ils l'emportent ou non d'ailleurs. Cette table s'applique à la Lone Star et à toute autre organisation chargée de l'application de la loi; la sécurité corporatiste est une autre affaire. Une fois dans la propriété d'une corpo, les runners tombent sous le coup de sa juridiction, et les mesures de sécurité seront aussi coriaces que le voudra le meneur de jeu. Les runners en proie à une ou plusieurs enquêtes sont recherchés par la justice, et ce à la discrétion du meneur de jeu.

Si le meneur de jeu se sert des Profils de Sécurité, il lance, dès qu'un combat débute, le dé selon l'indice de sécurité de la zone où se déroule l'affrontement et note la Passe d'Initiative au cours de laquelle il y aura réaction. Le meneur de jeu ne doit pas hésiter à modifier tout résultat pour que cela convienne à la situation.

Légende des Profils de Sécurité

Le **temps de réaction** est cumulatif; l'effet suivant a lieu après un nombre de Passes d'Initiative égal au résultat du jet de dé. Par exemple : si le meneur de jeu obtient un 6 pour "conscient d'un problème" dans une zone d'indice AA, la Lone Star est consciente qu'il se passe quelque chose lors de la deuxième Passe d'Initiative (6/3 = 2). Si le résultat du jet de dé de la première réaction est de 4, la Lone Star envoie une patrouille de reconnaissance lors de la Passe d'Initiative suivante, soit la troisième (4/3 = 1).

Conscient d'un problème signifie que quelque événement prévient la compagnie de sécurité qu'il se passe quelque chose. En ce qui concerne les indices AAA, AA et A, les forces de l'ordre sont conscientes d'un problème au premier coup de feu, explosion, appel ou utilisation du PanicButton. Dans les zones B et C, elles sont conscientes d'un problème en cas d'utilisation d'un canon, d'un pistolet mitrailleur en mode automatique, d'une rocket, d'un missile ou d'explosifs, mais également si on appelle le poste ou si on enfonce le PanicButton. Dans les zones D, il faut qu'il s'agisse d'une rocket, d'un missile, d'un canon, d'une explosion, d'un appel téléphonique ou de l'utilisation d'un PanicButton. Dans les zones E, les forces de l'ordre ne seront conscientes d'un problème qu'en cas d'utilisation répétée d'un canon, d'un missile ou d'une rocket. Un citoyen de zone E qui appelle doit fournir un numéro de SIN valide avant que les forces de l'ordre prennent conscience d'un problème. Elles ne s'occupent pas des Zones Z – en effet, elles se moquent éperdument de ce qui peut s'y passer.

La **première réaction** correspond toujours à un mage ou à un esprit astral et à un interfacé de surveillance via caméra. L'interfacé de surveillance n'est disponible que dans les zones AAA et AA. En outre, le meneur de jeu peut décider qu'un interfacé de surveillance n'est disponible en zone AA que la moitié du temps.

La **seconde réaction** est toujours un drone d'observation. En outre, la société de surveillance alerte à ce moment-là une patrouille située dans les parages.

L'**arrivée de la patrouille** marque la première réaction métahumaine à un problème. Dans les zones d'indices AAA, AA et A, il s'agit d'un véhicule et de deux agents. Une patrouille supplémentaire arrive toutes les deux Passes d'Initiative jusqu'à ce qu'elles soient rappelées par le quartier général. Dans les zones d'indice B, il s'agit de deux patrouilles. Dans les zones d'indices C et D, reportez-vous à la description des indices de sécurité pour le détail de la première patrouille.

Les **1^{ers} renforts** consistent en un Citymaster et six agents en armure, un interfacé pour les armes et un mage de combat.

Les **2^{nds} renforts** consistent en un soutien aérien composé de VTOL et de drones. Tous sont armés et disposés à en découdre.

La **réaction continue** représente la fréquence d'arrivée de renforts supplémentaires. Ces nouvelles unités sont de la même trempe que les 1^{er} et 2nd renforts, à la discrétion du meneur de jeu et selon la situation.

ÉQUIPEMENT DE LA LONE STAR

Chaque agent de la Lone Star dispose d'un équipement spécifique. Les caractéristiques et autres détails de l'équipement qui suivent apparaissent dans *Shadowrun, Troisième Édition*, sauf note contraire. Le meneur de jeu peut équiper les agents de matériel et d'armes supplémentaires pour les personnaliser et ainsi surprendre les joueurs.

ARMES

Le pistolet lourd Ruger Thunderbolt est l'arme de base de la Lone Star. Chaque agent en reçoit un au terme de son instruction. S'inspirant du célèbre Super Warhawk, Ruger fabriqua cette arme spécialement pour la Lone Star en y apportant quelques modifications. Le Thunderbolt ne tire qu'en mode rafale, mais n'est victime d'aucune pénalité de recul lors de la première rafale d'une Phase de Combat; la deuxième rafale subit une pénalité de recul de +4. Les deux modèles de police proposent une visée laser ou une interface d'arme, sans coût supplémentaire pour l'agent. Pour les autres, le coût de ces accessoires apparaît à la page 278 de *SR3*. Le coût et l'Indice de Disponibilité précisés ci-dessous s'appliquent aux personnages désireux d'acheter une telle arme mais qui ne font pas partie de la Lone Star. Un agent de la Lone Star reconnaîtra une telle arme au son de la détonation et tracassera vraiment un personnage en possédant une.

Nombre d'agents ont plus d'une arme à feu. Si le meneur de jeu le permet au sein de ses parties, la seconde arme doit être un autre pistolet, enregistré au nom de l'agent et associé à la Lone Star. Ce deuxième pistolet peut être porté n'importe comment (étui à la cheville, creux des reins, holster à l'épaule, etc.). En patrouille, les agents de la Lone Star disposent de munitions fléchettes, gel et standards (12 cartouches de chaque). Suivant la situation et la nature de leur mission, il est également possible qu'ils disposent de cartouches APDS et explosives. Un agent de renforts a automatiquement l'un de ces deux types de munitions.

Les shotguns et fusils d'assaut sont remis aux agents assignés aux unités de renforts ou aux missions tactiques spéciales. La Lone Star exige que ses agents aient leur brevet d'utilisation de ces armes. À *Shadowrun*, cela signifie que ces agents ont un Indice de Compétence de 3 au moins.

CYBERWARE

Tous les membres des forces de l'ordre, quel que soit leur employeur, disposent d'un scanner de fréquence intégré et d'une radio au titre de cephaware (à l'exception des magiciens, bien évidemment). Cet équipement est fourni par l'employeur. L'agent doit se payer tout autre cyberware. Partez du principe qu'un agent sur six en possède. Bien que le meneur de jeu détermine le cyberware porté par un agent donné, les

plus courants sont les réflexes boostés, les cybermembres, les datajack, les interfaces neuromusculaires, les interfaces d'arme et les interfaces de contrôle des véhicules. Le cyberware est presque toujours de qualité standard.

VÉHICULES ET DRONES

Les véhicules de prédilection sont toujours le Citymaster pour les missions de taille, et le Chrysler Nissan Patrol-1 pour les agents et patrouilles normaux. Les drones sont regroupés en deux catégories : d'attaque et d'observation. Les drones d'observation disposent de caméras car l'agence de sécurité exploitera les images pour une éventuelle enquête, en particulier si le drone tourne de bonnes prises des criminels. La Lone Star a adapté tous les drones disponibles sur le marché à son propre usage. Pour ses besoins STOL, la Lone Star utilise le Northrup WASP (modèle PRC-42B). Veuillez noter que les conducteurs de Citymaster, de WASP et quiconque utilise un drone ont un ICV de 1 ou plus. Ces gars sont des spécialistes et ne comptent pas dans l'agent sur six qui dispose de cyberware.

ÉQUIPEMENT

Hormis le Thunderbolt, la radio et le scanner de fréquence intégré, un agent de la Lone Star doit se payer l'équipement qu'il porte. Tous les agents portent des chemises blindées avec plaques (4/3) et un blouson en cuir (0/2). Dans les zones potentiellement dangereuses (B et inférieures), les agents de patrouille portent une veste renforcée en plus de la chemise. Voir la page 281 de *SR3* en ce qui concerne le port de plusieurs couches d'armure. S'ils sont affectés à une unité de renforts (voir *Composer le 911*, page 110), ils doivent porter une armure de sécurité moyenne et un casque. En de telles situations, les lunettes interfacées sont optionnelles. Chaque agent de patrouille possède un bouclier anti-émeute (dont le type varie selon la zone de travail), une électro-matraque (6G dégâts), une grande lampe torche et des menottes à contraction, en métal et en plastacier.

La Lone Star fournit tout l'équipement de la voiture de patrouille, dont un émetteur-récepteur radio, un ordinateur portable et un médikit minimum contenant au moins quatre patchs stimulants. En outre, la Lone Star fournit également l'équipement des Citymasters, dont un détecteur chimique portatif, un scanner à cyberware et un détecteur d'anomalies magnétiques (DAM), un brouilleur cortical, un obturateur de jack, des masques de mage et des troubleurs. Les indices des objets portés par les agents en véhicule sont généralement inférieurs à 3, alors que le quartier général et les blocs de détention disposent d'indices plus élevés. Il est possible d'emmener les objets aux indices les plus élevés en mission tactique ou d'enquête lorsque cela est nécessaire.

Pistolet lourd	Dissimulation	Munition	Mode	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ruger Thunderbolt	4	12 (c)	RAF	12G*	2.75	14/12 jours	1 000 ¥	6	2P-E	-

* Tient déjà compte de la règle sur les rafales (voir page 114 de *SR3*).

LES FORCES DE L'ORDRE

Les archétypes qui suivent représentent les forces de l'ordre et les agents de sécurité moyens dont les shadowrunners risquent de croiser le chemin. Le meneur de jeu a toute latitude pour modifier ces profils dans le cadre de rencontres et PNJ spécifiques (voir les pages 245 et 246 de SR3 pour la personnalisation des PNJ).

Bien que les métahumains représentent un minuscule pourcentage des agents de la Lone Star, ils existent. Pour convertir les archétypes qui suivent en métahumains, contentez-vous d'inclure les modificateurs raciaux (voir page 55 de SR3) aux chiffres donnés.

AGENT DE PATROUILLE

L'agent de patrouille est le flic chargé des rondes qui est généralement le premier à arriver sur les lieux d'un crime. Les agents de patrouille de Knight Errant, la police militaire (de Fort Lewis) et les gardes du métroplexe utilisent l'Ares Predator plutôt que le Thunderbolt. La police militaire ne dispose que de l'Étiquette Militaire.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	3	4	6	3

INIT : 3 + 1D6

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 2/2

Compétences actives : Combat à Mains Nues 3, Étiquette 2 (Corporations 2, Rue 4), Massues 2 (Électro-matraque 5), Pistolets 3 (Ruger Thunderbolt 5), Voitures 3

Compétences de connaissance : Droit Urbain 4, Procédures Policières 5, Psychologie 1

INSPECTEUR

Arrivant généralement plus tard sur les lieux d'un crime, l'inspecteur se charge des enquêtes. C'est également le flic qui lutte sous couverture contre les contrebandiers et dealers. En cas d'intervention, les inspecteurs comptent parmi les unités de renforts.

Co	Ra	F	Ch
3	4	4	4
I	V	E	Ré
5	5	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 3/3

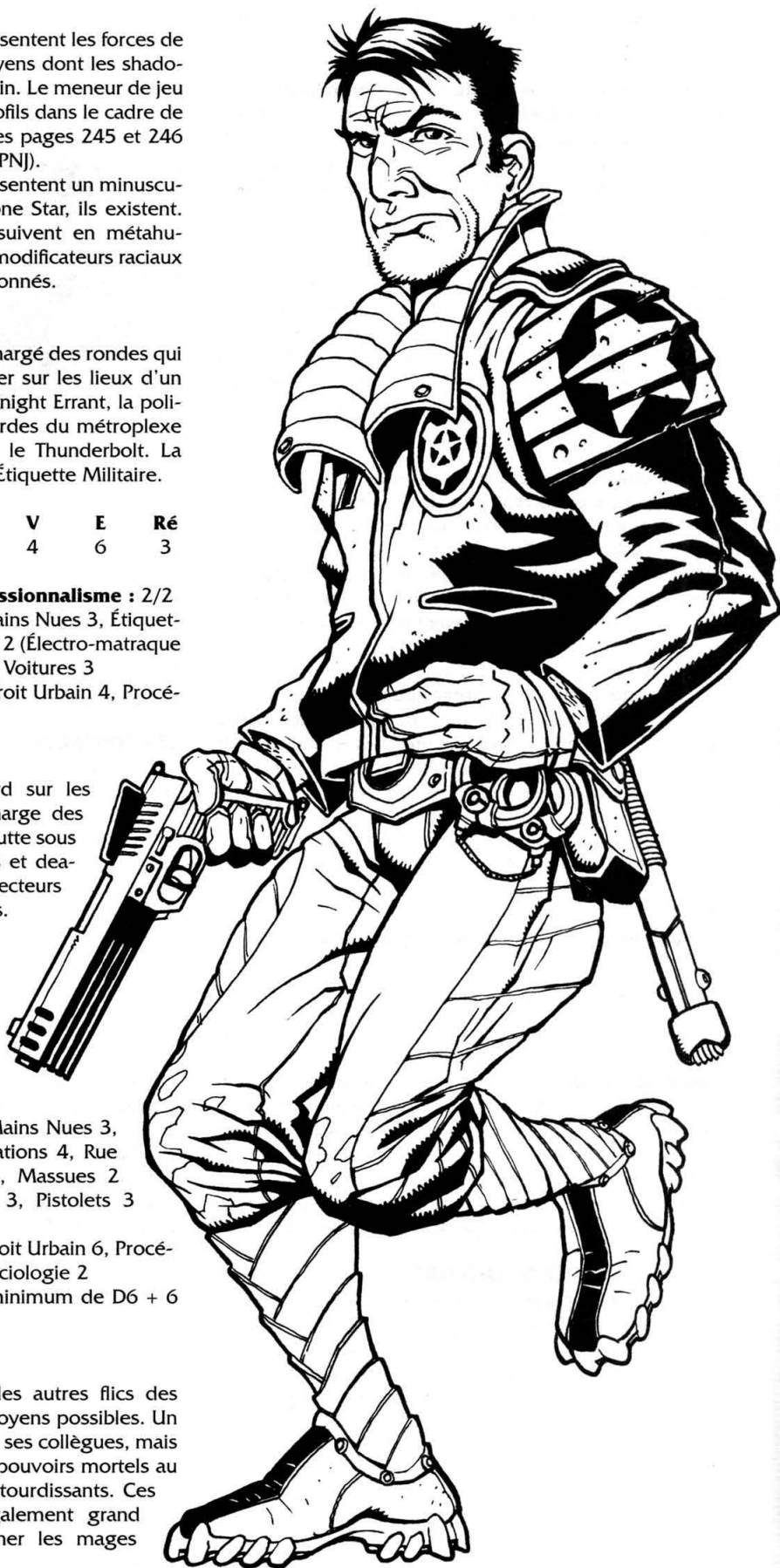
Compétences actives : Combat à Mains Nues 3, Électronique 3, Étiquette 4 (Corporations 4, Rue 6), Informatique 3, Interrogation 4, Massues 2 (Électro-matraques 4), Négociation 3, Pistolets 3 (Ruger Thunderbolt 4), Voitures 2

Compétences de connaissance : Droit Urbain 6, Procédures Policières 6, Psychologie 4, Sociologie 2

Contacts : Les inspecteurs ont un minimum de D6 + 6 contacts de la rue.

MAGICIEN

Le mage de combat protège les autres flics des adversaires magiques par tous les moyens possibles. Un mage de sécurité soutient également ses collègues, mais évite généralement d'employer des pouvoirs mortels au profit de sortilèges paralysants ou étourdissants. Ces deux types de magiciens font également grand usage de dissipation pour empêcher les mages adverses de lancer des sorts.



Co **Ra** **F** **Ch** **I** **V** **E** **M** **Ré**
3 (5) 5 3 3 6 5 6 6 5 (7)

INIT : 7 + 1D6

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 3/3

Compétences actives : Combat à Mains Nues 2, Étiquette 2 (Corporations 2, Magie 4, Rue 3), Invocation 5, Lecture d'Aura 4, Massues 2, Pistolets 2, Sorcellerie 6

Compétences de connaissance : Droit Urbain 6, Procédures Policières 6, Théorie Magique 3

Équipement : Casque émetteur-récepteur, Focus d'esprit 3, Focus de maintien (Armure avec 3 succès), Focus de pouvoir 2, Focus de Sort (Sens du Combat avec 3 succès)

Sorts : Analyser la Vérité*, Armure 3, Augmenter la Réaction 3, Boule Mana 3, Clairaudience*, Clairvoyance 4, Confusion 4, Contrôle des Actes*, Contrôle des Émotions 3, Contrôle des Pensées*, Détecter des Ennemis 2, Éclair Mana 3, Influence 3, Marteau 4, Sens du Combat 4, Sonde Mentale*

* L'utilisation de ces sorts est légale, mais les forces de l'ordre ne s'en servent qu'avec une permission spéciale et dans les situations extraordinaires ; ce qui constitue une situation extraordinaire est très clairement défini. Les magiciens peuvent avoir n'importe lequel de ces sorts mais ils doivent obtenir l'approbation de l'agent d'élite sur place ou du quartier général avant de les utiliser.

AGENT D'ÉLITE

Les agents d'élite comptent parmi les meilleurs de leur compagnie. Ils se chargent des problèmes importants qui surviennent dans le sprawl. Très entraînés, ils font l'orgueil de la Star. Ils peuvent être des interfacés, des magiciens ou des inspecteurs lorsqu'ils ne sont pas en mission de combat.

Co **Ra** **F** **Ch** **I** **V** **E** **Ré**
5 6 5 3 4 4 3.5 5 (7)

INIT : 7 + 2D6

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 4/4

Compétences actives : Athlétisme 4, Combat à Mains Nues 3, Étiquette 3 (Corporations 3, Militaire 5, Rue 4), Furtivité 3, Fusils 5, Fusils d'Assaut 5, Massues 6 (Électromatrasque 7), Pistolets 5 (Ruger Thunderbolt 7), Shotguns 5, Voitures 2

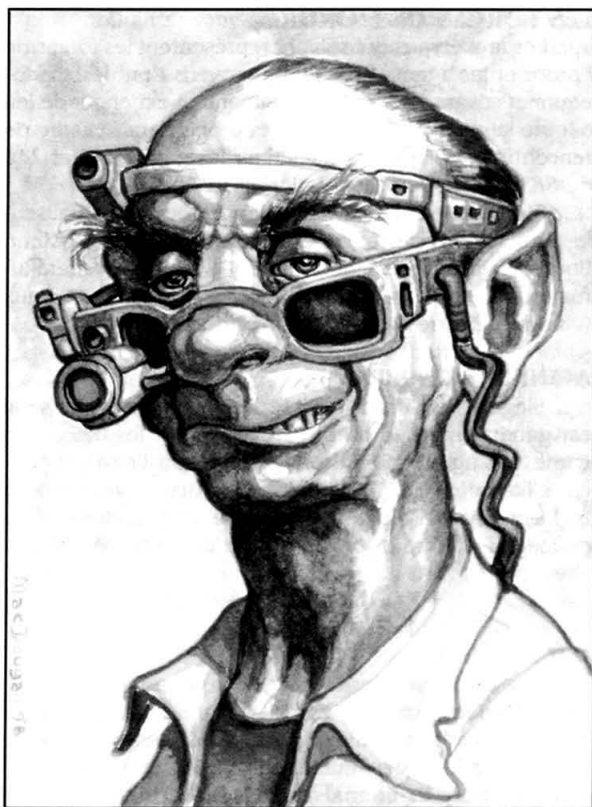
Compétences de connaissance : Droit Urbain 6, Identification des Gangs 5, Leadership 4, Organisation Criminelle 4, Procédures Policières 6, Tactiques Militaires 4, Tactiques de la Lone Star 6

Cyberware : Interface Câblée, Réflexes Câblés 1

Équipement : Le meneur de jeu doit choisir le fusil d'assaut et le shotgun dont le personnage se servira.

UTILISATION DES JOUEURS

Non, cette partie ne traite pas de l'art d'exploiter les joueurs pour votre plus grand amusement (nous en reparlerons plus tard). Les "joueurs" sont les acteurs du métroplexe de Seattle, ceux qui rendent tout possible. Ce sont des cadres corporatistes, de puissants arrangeurs, des politiciens, des "courtiers" d'influence, des observateurs, des mages, de puissants esprits et des créatures Éveillées. Ils mènent les aventures et campagnes de *Shadowrun*. Ces puissants utilisent les shadowrunners pour réaliser leurs desseins, offrant au passage une multitude d'occasions d'aventures aux personnages joueurs.



LES CONTACTS

Meneurs de jeu et joueurs peuvent utiliser les individus apparaissant dans cet ouvrage, comme les membres des différents gangs, les employés des diverses corporations, les squatters des Barrens ou les politiciens et leurs partisans, au titre de contacts. Le meneur de jeu doit garder à l'esprit que les contacts sont des personnes ayant leurs propre vie, intérêt et comportement. Où vivent-ils ? Que font-ils ? Comment connaissent-ils les personnages ? Quels sont leurs buts ? Définir qui les personnages joueurs connaissent et en qui ils peuvent avoir confiance dans le métroplexe ajoutera de la profondeur lorsque l'interaction il y aura avec l'individu en question.

En plus d'utiliser les contacts comme des réseaux d'informations, le meneur de jeu peut en faire des idées d'aventures. Peut-être un contact a-t-il besoin d'une faveur en échange de toute l'aide qu'il a pu apporter aux shadowrunners. Ou peut-être un contact leur a-t-il confié quelque chose qu'il ne devait pas leur dire et s'est-il ainsi attiré de gros ennuis. Le runner aidera-t-il son ami ? Il a tout intérêt s'il ne souhaite pas perdre réputation, crédit et contacts.

LE GOUVERNEMENT

Les Shadowrunners peuvent avoir affaire au gouvernement de Seattle à trois niveaux : le gouvernement fédéral des UCAS, le gouvernement du métroplexe et les gouvernements de districts.

Le gouvernement fédéral a tout intérêt à se tenir au courant de ce qui se passe à Seattle et à conserver le métroplexe au sein des UCAS. Comme les fédéraux sont assez dispersés à Seattle, ils ne rechignent pas à faire appel à des shadowrunners sur les missions sensibles, en particulier parce qu'ils constituent de merveilleux boucs émissaires quand on ne veut pas trop se mouiller. Il est

possible de bâtir une campagne entière dans laquelle les personnages travaillent pour une organisation des UCAS comme le FBI, la NSA ou la CIA.

Le gouvernement du métroplexe offre aux runners des occasions de travailler pour le gouverneur ou certaines factions politiques. Le gouverneur Lindstrom s'intéresse vivement à toute information concernant le sort de son prédécesseur, Marilyn Schultz. Le métroplexe peut également charger des shadowrunners d'entrer dans l'arcologie de Renraku. Les querelles politiques opposant le gouverneur, le sénat, le ministère et l'Union des Corporations peuvent offrir un grand nombre de possibilités de shadowruns.

Le gouvernement local est sujet aux habituelles courses politiques. Différents candidats et factions peuvent engager des shadowrunners pour mettre à jour un scandale sur un rival ou "arranger" un accident qui aidera ou brisera les aspirations politiques d'un individu. Les récits politiques juteux intéressent toujours les réseaux d'informations, qui engageront des shadowrunners pour mettre la main dessus.

L'ARMÉE

À Seattle, un M. Johnson est en fait parfois un général Johnson. À sa façon, l'armée a tout de la mégacorporation et de la bureaucratie gouvernementale, y compris son lot de politique interne. À l'armée, comme chacun est censé être "dans la même équipe", factions et personnes se tourneront vers des shadowrunners et autres individus dont la parole ne compte pas pour faire avancer leurs intrigues.

La présence grandissante de forces militaires fédérales à Seattle mécontente nombre d'officiers et soldats de la garde du métroplexe. La garde souhaite faire la démonstration de sa compétence et de sa loyauté en s'occupant de la guerre des corpos et de ses retombées ou pour se jouer de l'UCAS Army. Cependant, elle a déjà ses propres problèmes, en particulier de corruption interne. La Mafia fait le trafic de substances illégales sur la base, tout comme le Policlub Humanis recrute dans les rangs des soldats. Le général Colloton pourra engager des shadowrunners pour l'aider à démêler ces problèmes.

Comme Fort Lewis est un district militaire, c'est sa police plutôt que la Lone Star qui gère la sécurité et fait appliquer la loi. Cela provoque des problèmes de juridiction lorsque les affaires criminelles franchissent la frontière du district. Ainsi, la rivalité entre la PM et la Lone Star fait souvent obstacle aux enquêtes.

LES CORPORATIONS

Les corporations tentaculaires du Sixième Monde constituent les employeurs traditionnels des shadowrunners. Elles payent les runners pour qu'ils se chargent de leur sale boulot en coulisses. *Le Secteur Corporatiste* décrit les principales corporations du métroplexe et leurs intérêts divers, mais le meneur de jeu ne doit pas se sentir limité à ces seules informations. Les mégacorporations sont gigantesques et disposent de plus d'intérêts que nous ne pourrions en décrire dans cet ouvrage. Aussi, le meneur de jeu ne doit pas hésiter à créer de nouvelles corpos, avec les intrigues, conflits et desseins qui leur sont associés.

Les organisations corporatistes comme l'Union des Corporations et le Pacific Prosperity Group constituent d'utiles outils de jeu pour créer des conflits entre ces géants commerciaux. Les membres de ces organisations

présentent un front uni, mais chaque groupe souhaitant défendre ses intérêts personnels, ils sont déchirés par des querelles et des machinations.

LA PÈGRE

Les organisations et gangs criminels emploient des shadowrunners pour les mêmes raisons que les corporations : nuire à leurs ennemis, faire avancer leurs projets et prendre la tête de la compétition. Le monde du crime organisé est plus proche de la rue que des scintillants gratte-ciel corporatistes, mais ses intérêts rejoignent souvent ceux des corpos. Les associations de malfaiteurs disposent d'affaires légales et les corporations s'en servent dans leurs propres opérations criminelles.

En plus d'œuvrer contre d'autres milieux criminels, les gangs emploient parfois des shadowrunners dans le cadre de leurs conflits internes. Les familles de la Mafia de Seattle ne sont guère unies et les Yakuza mènent une guerre de l'ombre contre leurs cousins de Californie et du Japon. Les Triades empruntent péniblement la voie de l'unification, mais leur chemin est encombré de duplicité. Les shadowrunners trouveront facilement leur place au sein de ces "querelles familiales".

Même s'ils ne travaillent pas directement pour l'une des organisations criminelles, les shadowrunners ressentent leur influence dans chaque aspect du milieu. Nombre des arrangeurs, receleurs et autres contacts susceptibles de travailler avec les runners entretiennent des liens avec une association de malfaiteurs ou une autre. Les meneurs de jeu qui souhaitent faire grand usage des organisations criminelles ont tout intérêt à se pencher sur le supplément (en VO) *Underworld Sourcebook* et l'aventure (en VO également) *Mob War*, qui dévoilent respectivement des renseignements détaillés sur le crime organisé en général et sur les événements et acteurs de la guerre du milieu de Seattle.

LES GROUPES MAGIQUES

Les groupuscules magiques peuvent constituer la base d'aventures ou d'une campagne entière. Chaque groupe a ses méthodes et desseins ; certains s'intéressent à la politique, l'économie ou l'environnement alors que d'autres ont des objectifs plus ésotériques. Les personnages joueurs peuvent rallier un groupuscule, se constituant ainsi une source de connaissances et de ressources magiques, mais s'encombrant au passage d'obligations envers le groupe et ses desseins.

Les projets des groupes magiques sont souvent moins précis que ceux des corporations, gouvernements et organisations criminelles. Par exemple, une importante conjonction magique aura bientôt lieu et un groupuscule magique souhaite se livrer à un formidable rituel au moment dit. Un personnage joueur est membre du groupe, ou l'équipe est engagée pour assurer la sécurité du site du rituel, qui pourra être dans les champs de lave de Puyallup, sur une île d'un lac du coin ou en territoire tribal, non loin du métroplexe. Quel est l'objectif du rituel ? Et que feront les runners si les choses tournent très mal... par exemple, si un mystérieux esprit fait son apparition et entreprend de tuer les ritualistes un par un ?

AVENTURES À SEATTLE

Les divers districts de Seattle offrent des occasions uniques de shadowruns. Voici, pour chacun, des informations de jeu sur leurs particularités et donc une série

d'idées d'aventures qui aideront le meneur de jeu à y créer des scénarios.

DOWNTOWN

S'il se passe des choses quelque part, c'est bien à Downtown Seattle. Centre du métroplexe, ce district est le foyer de nombreuses corporations et factions gouvernementales disposées à engager des shadowrunners. Downtown accueille également les clubs les plus branchés du plex et ses passages obligés.

Presque tous les types d'aventures peuvent commencer à Downtown, mais meneur de jeu comme joueurs devront garder en tête que le centre-ville de Seattle est également le district le mieux protégé et le plus patrouillé de la ville. Les personnages qui font usage ou qui s'affichent ouvertement avec des armes dans le centre-ville seront rapidement arrêtés. Les patrouilles de la Lone Star sont vision courante, et les agences corporatistes privées sont partout pour protéger les intérêts de leur société. À Downtown, les faits vont plus aux interactions et négociations qu'aux combats.

Idées d'aventures

- Un vol de données ou un run d'extraction menés contre une installation corporatiste de Downtown constituent un véritable défi, même pour un groupe de shadowrunners expérimentés. Les règles de sécurité sont très strictes ; la Lone Star ne plaisante pas avec son indice AAA, et les runners doivent bâtir un plan très clair pour entrer et ressortir. Même lorsqu'ils quittent l'immeuble, ils ne sont en sécurité qu'en dehors du district, dans une planque.

- Sur les docks, l'Anneau de Séoulpa de Choson et le gang First Nations luttent pour s'emparer du trafic de contrebande. D'autres factions, comme la Mafia, le Yakuza et les Triades, s'y intéressent aussi de près. Les runners sont engagés pour protéger ou détourner une cargaison, rassembler des informations sur l'une des factions ou pour faire passer des articles de contrebande.

- Parmi les demeures du luxueux quartier de Magnolia Bluff se trouve le domaine privé de Rowena O'Malley, chef de la famille Finnigan, de la Mafia. Bien que la sécurité soit renforcée depuis l'assassinat de son père, quelqu'un plein d'audace souhaite enlever dona O'Malley et a besoin des runners pour établir l'agencement des lieux.

- Que se passe-t-il dans l'arcologie de Renraku ? Beaucoup de personnes aimeraient le savoir et sont disposées à payer cher pour dégouter l'explication. Le meneur de jeu devra se reporter à l'aventure *Renraku Arcology : Shutdown* (disponible en VO) pour de plus amples informations, ou établir sa version des faits quant à l'étrange fermeture de l'arcologie.

BELLEVUE

Le district de Bellevue est très bourgeois et paisible comparé au tourbillon d'activités de Downtown. La plupart des corporations qui s'y trouvent maintiennent un profil plus bas que celles aux tours chromées et aux vitres miroitantes du district de Downtown. Bellevue accueille également les citoyens les plus fortunés du métroplexe. Des citoyens prêts à verser des sommes importantes pour assurer l'intimité et la protection de leur demeure.

Idées d'aventures

- L'Anneau du Lac Fantôme aimerait savoir qui fournit armes et équipement au gang des Lake Acids : le Yakuza, un Anneau de Séoulpa rival, une corporation ou quelqu'un d'autre ? Les gangs rivaux et organisations criminelles ont également tout intérêt à découvrir la vérité.

- Global Technologies teste une nouvelle puce simsens en vendant des prototypes dans la rue. Ce nouveau type de puces BTL, appelées "VX", est basé sur le personafix BTL et impose une personnalité artificielle au détriment du moi normal de l'utilisateur. Les intoxiqués de cette puce, de Bellevue et d'ailleurs, croient être des personnalités célèbres ou infâmes de l'histoire et de fictions. Après avoir synthétisé les résultats de ces tests, Global dissimulera toutes ses traces... sauf si les personnages y mettent leur grain de sel.

- Les rumeurs prétendent que Brian Gates IV est un otaku, et que d'autres enfants d'employés de Microdeck en sont également. Si cela est vrai, comment les enfants sont-ils devenus otaku et à qui va leur loyauté ? Sont-ils le fruit de quelque expérience corporatiste ou de l'influence d'une force étrangère venue de la Matrice ? La présence de l'otaku peut constituer un as dans la manche de Microdeck ou être le fruit d'une machination visant à renverser la corporation depuis l'intérieur.

TACOMA

Tacoma est au cœur du conflit qui oppose la Mafia et les Yakuza de Seattle, faisant de la violence urbaine une banalité. Tacoma est adjacent à de nombreux districts, dont Puyallup, ce qui explique que ses problèmes débordent le plus souvent dans d'autres quartiers.

Idées d'aventures

- Certains des tunnels de Tacoma sont hantés par les fantômes des victimes de la Nuit de la Rage. Il s'agit le plus souvent d'apparitions effrayantes mais inoffensives. Quelques-uns sont de vrais spectres (voir page 44 du livret *Les métacréatures*) dotés de pouvoirs magiques qui affectent le monde physique. Les spectres tentent de tuer ou de repousser les humains qui entrent dans leurs tunnels ; certains haïssent à ce point les créatures vivantes qu'ils essaient toujours de les tuer.

- Un ami ou un contact de Tacoma qui avait disparu de la circulation a fait son retour mais se comporte bizarrement. Il s'avère que cette personne s'était aventurée dans les tunnels du district et qu'elle est désormais possédée par un nomade (voir page 38 de *Les métacréatures*) qui se livrera dans quelques heures à une explosion de violence meurtrière. Les personnages joueurs doivent faire un choix : sauver leur ami... ou le tuer, et se débarrasser au passage du nomade.

- Dustin Kien, mage propriétaire du night-club Palace of China, se sert de ses spectacles d'illusion pour influencer les clients de l'endroit. Alors qu'une étrange série d'incidents mène jusqu'à son club, quelqu'un engage les shadowrunners pour qu'ils découvrent l'identité de l'employeur de Kien, ce qu'il fait aux gens et pourquoi. Peut-être travaille-t-il pour les Yakuza, les Triades ou un Anneau de Séoulpa. Peut-être est-il tout simplement indépendant.

EVERETT

Everett est semblable à sa "ville sœur", Tacoma. Ces deux districts sont de gros ports au front de mer encombré, mais également d'importants centres du crime organisé. Everett est davantage sous le contrôle de la Mafia et témoigne de nombreuses activités de contrebande, par terre comme par mer. Le district est également en proie à l'un des plus vastes conflits de gangs de Seattle : la guerre entre l'Anneau de Choson et les First Nations.

En outre, Everett accueille l'UCAS Naval Shipyard, ce qui fait du district un foyer d'espionnage militaire à la sauce d'antan.

Idées d'aventures

- La part active que prend Federated-Boeing dans le Pacific Prosperity Group attire l'attention d'autres compagnies souhaitant s'allier à FB ou saper les intérêts du PPG de Seattle. L'énorme complexe de Federated-Boeing d'Everett offre nombre d'occasions de vols de données, de sabotages, de runs d'extraction mais aussi de découvertes des travaux gouvernementaux et militaires.

- Des runners discrets peuvent se voir confier des missions d'espionnage à Everett de la part des UCAS, des NAO, de la Californie, du Japon ou de toute autre nation qui veut sa part du gâteau. Réaliser des runs dans les chantiers navals, enquêter sur les rumeurs associant Dadsen Vision Entertainments à l'État Libre de Californie, ou découvrir les projets de sabotage des ateliers maritimes fomentés par Aztlan et le Japon – tout cela implique de travailler pour le gouvernement, et les personnages sont retrouveront tôt ou tard à Everett.

- Carla Gassina, de l'INN, engage un groupe de runners métahumains pour aider son réseau sur une histoire compliquée, ou pour rendre la monnaie de sa pièce à un groupe sectaire humain qui a attaqué l'INN. Quelques révélations sur le Policlub Humanis ou tout autre groupuscule radical comme Alamos 20K rapporteront pas mal d'argent (et beaucoup d'ennemis) aux runners.

- Ares Macrotechnology engage les runners pour obtenir des informations sur les recherches en technologie cybernétique que mène Bicson Bio-Medical. Bicson appartient à Cross Applied Technologies, aussi le run peut-il constituer le début de l'engagement des joueurs dans le conflit qui oppose Damien Knight à Lucien Cross.

- Casino Corner est au cœur du conflit qui déchire le crime organisé d'Everett. Les runners peuvent se retrouver impliqués dans le feuilleton à l'eau de rose de la famille Ciarniello, ou jouer en faveur de l'expansion des Yakuza dans le district. Il est leur est également possible d'œuvrer aux côtés des contrebandiers ou de l'Anneau de Séoulpa de Choson.

RENTON

Les problèmes de Renton sont moins graves que ceux des Barrens, mais le district a connu des jours meilleurs. Renton accueille plus de gangs que toute autre zone de Seattle, à l'exception de Redmond, et le plus gros de l'activité du Policlub Humanis, ce qui ne fait que banaliser le sentiment anti-métahumain. Le meneur de jeu doit dépeindre Renton comme un district défiguré par les préjugés, la violence et le manque d'égards.

Idées d'aventures

- Roger Soaring Howl engage les personnages pour qu'ils infiltrent la Knight Errant Academy. Il pense qu'il existe un point faible dans la sécurité de l'Académie et envoie les runners sous la couverture de recrues, car il ne sait pas quel membre du personnel de KE est compromis. Les runners doivent passer les pénibles entraînements tout en menant leur enquête dans le plus grand secret.

- La Mafia et les Yakuza fournissent des armes à des gangs rivaux pour lancer une guerre des rues. Les runners travaillent pour l'une ou l'autre des organisations, ou pour un troisième groupe qui souhaite empêcher qu'un conflit dévaste Renton et attire d'autres gangs dans le tourbillon des affrontements. Dans ce dernier cas, les runners doivent agir prudemment pour désamorcer la situation.

AUBURN

Auburn est un district industriel d'usines polluantes et d'ouvriers tyrannisés, le tout fortement influencé par le crime organisé. Les plus exclusifs et mystérieux repaires de Seattle sont à Auburn, fréquentés par les masses du métroplexe et offrant d'intéressantes possibilités aux runners. Les complexes d'usines des corporations présentent leurs propres opportunités d'aventures, sans compter que les installations abandonnées servent également de repaires aux gangs, créatures surnaturelles et organisations louches comme les trafiquants d'organes et les groupuscules magiques.

Idées d'aventures

- Auburn est le foyer de l'Ultra Resort – havre destiné aux membres exclusifs de l'Ultra Club, comme on le surnomme, un groupe très restreint composé d'individus très, très riches. La nature précise de ce club est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Il peut tout simplement s'agir d'un club privé ouvert aux individus les plus riches et influents de Seattle, ou de la vitrine d'une conspiration mêlant certaines des personnes les plus importantes du métroplexe ; de la Human Nation aux riches partisans de TerraFirst! en passant par le Draco Foundation. Éventer une telle conspiration et accorder toute leur importance aux conséquences constituera facilement la base de toute une campagne.

Les runners peuvent être engagés pour s'introduire dans l'Ultra Resort et ce, afin de rassembler des renseignements sur les membres de l'Ultra Club, ou plus simplement pour jeter un œil à l'endroit. Il leur faut se rendre sur l'île, pénétrer le complexe et ressortir, le tout sans se faire remarquer. En chemin, il leur faudra s'occuper des créatures du lac, des drones en patrouille, des animaux de garde surnaturels, des systèmes de sécurité électroniques et autres menaces que saura concocter le meneur de jeu. Peut-être l'employeur des runners est-il un représentant de l'Ultra Club qui souhaite tester le nouveau système de sécurité.

- Le laboratoire de recherches de United Oil est une cible tentante de shadowruns. En plus des autres intérêts de la compagnie, les rumeurs avançant que UniOil se livre à des expériences sur le cadavre du dragon Haesslich pourraient attirer l'attention d'autres partis, dont des grands dragons comme Lofwyr ou Hestaby.

SNOHOMISH

Snohomish offre des occasions d'aventures "sauvages" sans qu'il soit nécessaire de quitter le métroplexe. Le district dispose de grandes étendues de montagnes, collines et forêts, sans oublier les terres sur lesquelles se développe le secteur agroalimentaire. Le meneur de jeu peut exploiter le district pour sortir les personnages joueurs des canyons de béton et leur proposer quelque chose d'un peu différent.

Idées d'aventures

- Les petites fermes de Snohomish subissent les pressions des corpos agricoles pour qu'elles leur vendent leurs terres. Les fermiers qui refusent sont sujets aux tourments des gangs et des brutes engagés pour l'occasion, mais sont aussi victimes d'un nombre anormalement élevé "d'accidents" mystérieux. Un groupe de fermiers décide de se liguier et de mettre en commun de l'argent pour s'offrir quelque protection – les personnages joueurs en l'occurrence. Les shadowrunners parviendront-ils à repousser les corpos agricoles ?

- Quelque chose tue le bétail de plusieurs fermes. Les animaux morts sont mutilés et partiellement dévorés, mais nul ne parvient à saisir ce qui a pu faire cela. Le coupable est peut-être un animal sauvage ou une créature bien plus menaçante. Les entreprises locales engagent les shadowrunners pour qu'ils traquent et tuent ce qu'ils croient être une créature non répertoriée. Dans le même temps, des représentants du Blackstone Zoo souhaitent la capturer. Le tueur est peut-être une métacréature (ou toute une meute), un animal intelligent comme un wendigo, voire un groupuscule magique menant d'étranges rituels exigeant le sacrifice de sang.

- Les shadowrunners sont contactés par une Américaine d'Origine connue sous le nom de Dancing Reed. Une cellule de TerraFirst! projette de faire sauter une usine de retraitement d'Ingersoll située sur les berges de la rivière. Malheureusement, le plan des éco-terroristes aura pour résultat de déverser encore plus de poison dans la rivière. Dancing Reed affirme qu'elle a tenté de convaincre les activistes d'abandonner leur projet, mais ils refusent. Elle souhaite que les runners empêchent la libération de plus de toxines tout en mettant un terme aux déversements illicites d'Ingersoll, peut-être en dénonçant la corporation aux médias – ou en usant de chantage et d'extorsion.

FORT LEWIS

Fort Lewis est un district unique à Seattle. En effet, c'est une base militaire placée sous la juridiction du gouvernement fédéral des UCAS. D'une certaine façon, Fort Lewis fonctionne sur le schéma d'une propriété d'exterritorialité, mais placée sous le contrôle de l'armée des UCAS plutôt que sous celui d'une mégacorporation.

Contrairement aux croyances populaires, Fort Lewis n'est pas une installation fortement gardée et impénétrable. Avec autant d'installations ouvertes au public, comme le parc zoologique, il ne peut être inaccessible. Le périmètre de sécurité de la base est délimité par une barrière métallique surmontée de rouleaux de barbelés et de temps en temps patrouillée par la police militaire. Par contre, la sécurité est beaucoup plus serrée le long de la frontière du Conseil Salish-Shidhe, où l'armée use de barrières renforcées et de

gardes du métroplexe circulant en véhicules de reconnaissances et hélicoptères militaires.

Au sein de Fort Lewis, les niveaux de sécurité varient selon les sites. Ils sont basés sur l'accès au public et leur importance ou sensibilité en terme de sécurité nationale. Dans l'ensemble de Fort Lewis, la sécurité est semblable à celle que l'on retrouve à Downtown. Les quartiers de la garde du métroplexe et les zones réservées aux forces fédérales ont un niveau de sécurité élevé, analogue à celui de la plupart des corporations. Les zones particulièrement sensibles, comme le Spacefleet HQ du Simulateur de Combat Urbain, les entrepôts de munitions et le centre opérationnel du général Colloton, sont très fortement gardées.

Idées d'aventures

- La Lone Star engage des shadowrunners pour mener une enquête à Fort Lewis lorsque tous les embêtements liés à la coopération avec la police militaire menacent d'aller vers l'impasse. Il en va de même pour la PM lorsque les enquêteurs du CID en ont marre des joutes territoriales lancées par les responsables de la Lone Star. Les enquêtes traitent du crime organisé à la contrebande en passant par le meurtre (plus rare).

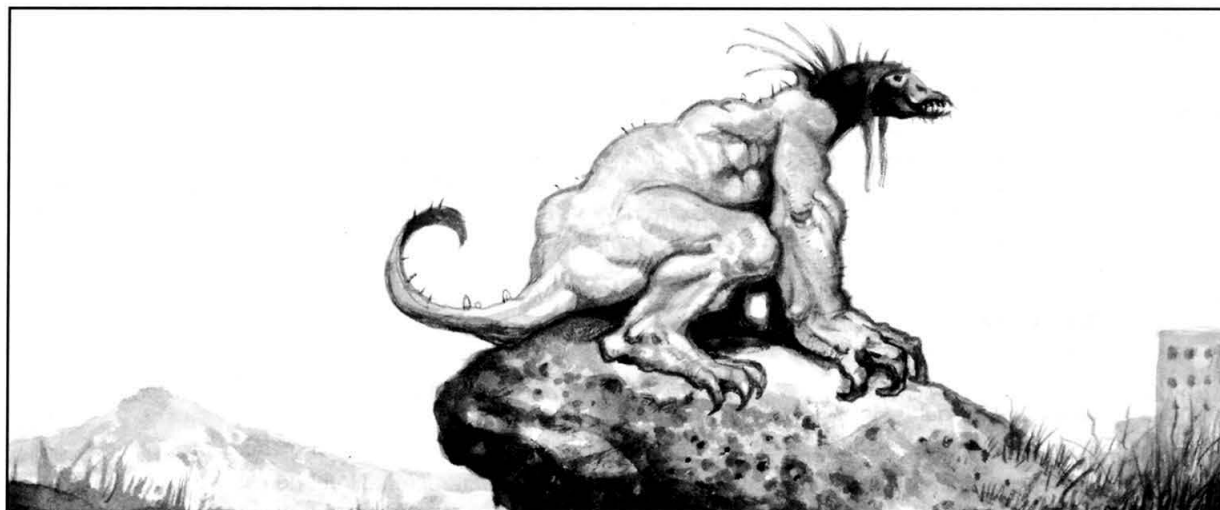
- Comptant parmi les zones d'instruction les plus modernes de l'UCAS Army, le Simulateur de Combat Urbain sert à entraîner les soldats des UCAS, mais aussi les troupes d'alliés comme Ares Macrotechnology et Knight Errant. Bien que les gardes du métroplexe jouent généralement le rôle des adversaires, les officiers de Fort Lewis engagent parfois des shadowrunners pour obtenir de meilleures situations de combat, ou pour conférer à l'exercice plus de "réalisme" en donnant aux recrues de véritables munitions plutôt que des balles à blanc.

- Les puissances étrangères, comme les NAO, Aztlan ou le Japon, tueraient (certainement au sens littéral du terme) pour jeter un coup d'œil d'inspection aux gadgets électroniques sophistiqués utilisés dans les avions espions de Fort Lewis. En outre, Renraku aimerait obtenir les films que les avions ont pris de l'arcologie, car la mégacorporation ne fait aucune confiance au gouvernement des UCAS pour partager toutes ses découvertes.

- Le parc zoologique a réussi à reproduire des animaux surnaturels en captivité, et nombre d'individus aimeraient connaître les secrets d'une telle réussite. Corporations comme gouvernements peuvent engager les shadowrunners pour voler les archives des laboratoires. Des Johnson moins tendres engageront les shadowrunners pour mener "l'extraction" involontaire de l'un des employés ou zoologistes, voire d'animaux.

REDMOND

En termes d'ordre et de civilisation, les Barrens de Redmond contrastent grandement avec des districts comme Downtown et Tacoma. Redmond est quasiment en proie à l'anarchie, sauf dans les zones frontalières avec les autres districts. Le meneur de jeu peut organiser à Redmond des conflits d'ampleur et violents, faisant du district le champ de bataille parfait d'une guerre des gangs, tout en sachant que la Lone Star n'interviendra pas. En outre, le district ne manque vraiment pas de gangs; les personnages en rencontreront un à chaque



coin de rue. On trouve dans tous les Barrens de Redmond des créatures mutantes et toxiques (voir page 15 à 17 de *Les métacréatures*, livret contenu dans l'Écran) venues des Plastic Jungles, du site du crash et de Glow City.

Idées d'aventures

- Des habitants de Plastic Jungles se font tuer sans raison apparente et les gens du coin ont peur. Un ami des shadowrunners leur demande de l'aide. Ils enquêtent alors sur le mystère. Peut-être une corporation a-t-elle découvert quelque chose de valeur sur les jungles (comme une race de mutants ou une plante surnaturelle rares) et souhaite voir les squatters partir. De même, peut-être un chaman toxique ou un esprit cherche-t-il à protéger Plastic Jungles de la corruption humaine ou à empêcher les squatters de nettoyer le sol.

- Gaeatronics engage les shadowrunners pour qu'ils retrouvent des isotopes expérimentaux volés dans une cargaison qui passait par Seattle. La compagnie soupçonne Shiawase Atomics d'être à l'origine de ce larcin, et elle a raison. La corpo rivale se cachait bien derrière le vol, mais les éco-terroristes qu'elle avait engagés se révélèrent être des fidèles du chaman Burning Bones (voir *Glow City*, page 65). Du coup, les deux corpos souhaitent mettre la main sur les substances radioactives. Quoi que projette de faire le chaman toxique avec les isotopes – invoquer un formidable esprit toxique ou construire quelque bombe – ce sera mauvais pour les runners comme pour le reste du métroplexe.

- Shiawase Atomics, se faisant passer pour Gaeatronics, engage les shadowrunners pour qu'ils sabotent la centrale nucléaire de Glow City, à Redmond. Shiawase espère mettre l'incident sur le dos de Gaeatronics et ternir les relations qu'entretiennent la compagnie et Seattle. Les forces de sécurité de la centrale savent déjà tout du run, aussi les personnages tomberont-ils dans un piège.

- Les gangs locaux servent de pions et de fantassins dans la guerre que se mènent la Mafia et les Yakuza. Les shadowrunners entretenant des liens avec les gangs ou les organisations criminelles peuvent être entraînés d'un côté ou de l'autre du conflit. Ils sont engagés pour détourner des biens de contrebande, affronter le gang dans lequel l'association de malfaiteurs adverse puise

ses hommes de main, s'immiscer dans les rackets de protection de l'ennemi ou tuer quelques chefs de gangs importants.

PUYALLUP

Là où Redmond est un vrai cauchemar de décadence et de violence urbaines, Puyallup est un décor post-apocalyptique réorganisé par les forces vives de la nature et abandonné de la civilisation. Les communautés métahumaines et les installations de squatters luttent pour survivre sans l'essentiel, c'est-à-dire électricité, eau potable et dépôts d'ordures. Les fines cendres du mont Rainier retombent sur Puyallup comme une neige sale et grise. Le meneur de jeu doit faire ressortir le caractère unique de chaque endroit de Puyallup, contrôlé par une faction métahumaine, un gang ou une communauté de squatters.

Idées d'aventures

- Tir Tairngire dispose peut-être de quelque "voie secrète" passant par Tarislar, liée à un gang d'elfes comme les Anciens ou les Princes. Si tel est le cas, un individu désireux de la désorganiser engage les shadowrunners pour qu'ils découvrent les liens qu'ils entretiennent avec le Tir et qu'ils les détruisent. D'un autre côté, les runners peuvent utiliser cette voie pour réaliser quelque shadowrun à Tir Tairngire.

- Les shadowrunners sont envoyés à Carbanado pour prendre livraison de marchandises de contrebande envoyées dans le quartier par la tribu des Orks des Cascades. La cargaison n'arrivant pas, les shadowrunners doivent remonter sa trace et découvrir ce qui s'est passé. Peut-être un gang rival l'a-t-il détournée pour la revendre au marché noir. Peut-être s'agit-il des Orks des Cascades. Mais si eux-mêmes ne l'ont jamais reçue, les runners doivent remonter jusqu'à sa source (ce qui permettra au meneur de jeu d'organiser une aventure dans un autre lieu, comme Denver ou la Californie).

- Une marchande de talismans cherche du telesma rare des champs de lave de Hell's Kitchen. Elle engage les shadowrunners pour qu'ils la protègent. Les runners doivent affronter geysers de vapeur, vases bouillonnantes et créatures hostiles, comme des chiens de l'enfer sauvages, des gargouilles, etc. Sans oublier les esprits courroucés et les marchands de talismans rivaux.

INDEX DES LIEUX

Cet index propose divers lieux de chaque district de Seattle. Lorsque cela s'avère possible, ces lieux incluent hôtels, restaurants, bars et night-clubs, attractions, bâtiments administratifs, entreprises et complexes médicaux. Les numéros de pages s'appliquent au présent ouvrage. Un petit restaurant a une capacité d'accueil de 75 couverts, un restaurant moyen de 150 couverts, et un grand restaurant de 250+ couverts.

DOWNTOWN

Hôtels

Chez Ogino	1 st Avenue et Stewart Street	Hôtel familial.
Gates Underground Hotel	Pier 69	Hôtel de luxe.
Hotel Nikko	3 rd Avenue et Pike Street	Hôtel de luxe.
Laubenstein Plaza	6 th Avenue et Pike Street	Hôtel de luxe.
Lucas Palace	3 rd Avenue et Virginia Street	Hôtel de luxe.
Mayflower Century Square Hotel	4 th Avenue et Pine Street	Hôtel familial, style de la fin des années 90.
New Century Square Hotel	2 nd Avenue et University Street	Hôtel de luxe. Le propriétaire, Bernard Siminch, est un mage qui aime les farces.
Seattle Hilton	6 th Avenue et University Street	Hôtel de luxe, préjugés contre les orks et les trolls.
Stouffer-Madison Hotel	6 th Avenue et Madison Street	Hôtel familial.
Warwick Hotel	4 th Avenue et Lenora Street	Hôtel de luxe.
West Coast Hamlin Hotel	8 th Avenue et Pine Street	Hôtel familial, thème nature.
Westin Hotel	5 th Avenue et Stewart Street	Hôtel de première classe.
Wylie's Gala Inn	4 th Avenue et Pike Street	Hôtel familial, décor films noirs années 30, contrôlé par la Mafia.

Restaurants

A Little Bit O' Saigon	South Jackson Street et Broadway	Petit restaurant, cuisine vietnamienne, liens avec l'Anneau de Séoulpa Rouge et Jaune.
Big Rhino	Seneca Street et 1 st Avenue	Grand restaurant, cuisine ork.
Cafe Sport	Virginia Street et Western Avenue	Restaurant moyen, fruits de mer et plats salish.
Damian's	Bell Street et 2 nd Avenue	Grand restaurant familial "viande et patates", liens avec le Policlub Humanis.
Elliot's	Pier 60	Grand restaurant, cuisine au soja française, préjugés contre les humains (ils ne sont tout simplement pas assez exotiques).
Eye of the Needle	410 West Thomas Street	page 35
Glass Onion	Madison Street et 2 nd Avenue	Grand restaurant, cuisine japonaise.
Gravity Bar	Stewart Street et 1 st Avenue	Restaurant moyen, cuisine de Manhattan, branché et cher.
Gray Line, The	Pier 63	Grand restaurant, perché sur le Puget Sound, mur de verre donnant sous l'eau à marée haute.
Green Village	South Main Street et 5 th Avenue South	Restaurant moyen, cuisine chinoise.
Icarus Descending	Harrison Street et Dexter Avenue	Restaurant moyen, haute cuisine elfe, liens avec les Triades.
Knutson's Country Home	Broad Street et Elliot Avenue	Restaurant moyen, cuisine naturelle du XX ^e siècle.

Lee Chee Garden	5 th Avenue West et Elliot Avenue	Petit restaurant, cuisine chinoise. On dit d'Eric Wong, le propriétaire, qu'il est sorcier.
Ling Ho	Cheery Street et 8 th Avenue	Restaurant moyen, cuisine sino-japonaise, contrôlé par le Yakuza.
Marcus' Hovel	Virginia Street et 8 th Avenue.....	Restaurant moyen, bons fruits de mer.
Miner's Landing.....	Pier 63	Restaurant moyen, repas historiques de Seattle.
Murphy's Law.....	Cedar Street et Western Avenue.....	Petit café-restaurant, moche et mal famé mais pizzas <i>grandioses</i> .
Nukit Burgers.....	Lenora Street et 5 th Avenue.....	Le premier des nombreux Nukit Burgers de Seattle.
Nyen Lang	South Dearborn Street	Restaurant moyen, cuisine tibétaine et mongole, spectacles de magie chaque soir.
	et Maynard Avenue	
Ohgi-Ya	4 th Avenue South et South Main Street ..	Restaurant moyen, cuisine chinoise, contrôlé par le Yakuza.
Other Place, the	1 st Avenue et Union Street	Le plus vieux et plus populaire des restaurants quatre étoiles de Seattle.
Pink Door.....	Pine Street et Western Avenue	Fast-food, petit bar situé près d'une boulangerie proposant pâtés en croûte, gyoza, éclairs et pâtisseries.
Reno's.....	Battery Street et 4 th Avenue	Restaurant moyen, cuisine sioux, pueblo et aztlan. Le propriétaire, Reno Pyatt, est un ancien biker de combat.
Run Run Shaw's	South Weller Street et 6 th Avenue	Restaurant moyen, cuisine chinoise, contrôlé par le Yakuza.
Tam's Under the Needle	Denny Way et 5 th Avenue.....	Petit restaurant, bon marché, dans l'ombre du Space Needle.
THE Sports Bar	University Street et Terry Avenue.....	Restaurant moyen, meilleur bar des sports du métroplex, contrôlé par la Mafia.

Bars et night-clubs

Alabaster Maiden.....	East Mercer Street et 12 th Avenue.....	Night-club, baptisé d'après Gabriella Dematto, une mage qui se pétrifia lors d'un retour de flamme magique. Sa statue décore le club.
Club Penumbra	5 th Avenue et Yester Way	page 35
Cutting Edge.....	Maynard Avenue et South Lane Street.....	Night-club, bar de strip-teases louche.
Dante's Inferno	5 th Avenue et Madison Street.....	page 35
Matchstick's.....	4 th Avenue North et Denny Way.....	page 37
Psychadelic Pirate	University Way et 52 nd Street	Night-club, musique forte et jeunes talents, populaire chez les jeunes et Éveillés.
Seward Club	Juneau Street et 28 th Avenue.....	Casino.
Sybrespace	7 th Avenue et Columbia Street.....	Night-club, néons et rythmes frénétiques, populaire auprès des deckers.

Attractions

Aurora Village.....	1 100 North 200 th Street	Centre commercial, 200 magasins.
Bagley Wright Theater.....	Boren Ave et West Thomas Street	Siège du théâtre de répertoire de Seattle.
Center House.....	Roy Street et 4 th Avenue	Centre commercial, 10 niveaux de magasins.
Downtown Library	Seneca Street et 4 th Avenue	Principale bibliothèque publique.
Evergreen Kingdom.....	West Thomas Street et 2 nd Avenue.....	Parc d'attractions de Seattle Center.
Exhibition Hall	538 West Harrison Street	Palais des congrès.
Northgate Mall	Northgate Way et 1 st Avenue	Accueille le Play Fair Club, dernier passage des Concrete Dreams.

INDEX DES LIEUX

Omnidome	Pier 64	page 37
Pike Place Farmer's Market	1431 1 st Avenue.....	Centre commercial, grand marché à ciel ouvert.
Renton Mall	Rainier Avenue South et Houser Way.....	Centre commercial.
Seattle Aquarium	Pier 64	S'attache à la vie marine de Puget Sound et à l'étude des créatures marines surnaturelles. Entrée : 6\$ (adultes), 3\$ (enfants, étudiants et personnes âgées).
Seattle Art Museum Pavillion	1401 East Observatory Drive	Musée renfermant une grande collection d'arts local et salish.
Seattle Coliseum	250 North 1 st Avenue.....	Palais des congrès et complexe sportif.
Seattle Convention et Pike Street	8 th Avenue et Pike Street.....	Palais des congrès, gigantesque et à multiples niveaux.
Seattle University	1701 Broadway	Université, campus envahi de lierre et programme d'études magiques célèbre.
Seattle-Tacoma	Perimeter Road	Aéroport, 39 lignes aériennes, deux niveaux, sécurité assurée par la Lone Star et quelques départements de sécurité de corporations.
International Airport		
Space Needle	410 West Thomas Street	page 35
University of Washington	Montlake Boulevard NE	Plus vieille université du Nord-Ouest Pacifique, programme de sciences informatiques célèbre.
YMCA	University Street et 4 th Ave	Club de remise en forme.

Bâtiments administratifs

Federal Building	Seneca Street et 1 st Avenue	page 34
Metroplex Hall		
(le Charles Royer Building)	4 th Avenue et Seneca Street	page 34
Metroplex Prison	6 th Avenue et Spring Street	Harland Grotem, directeur
Metroplex Supreme Court	Spring Street et 5 th Avenue	page 34
UCAS Post Office	Union Street et 4 th Avenue	Centre de tri principal

Entreprises

Aztechnology Pyramid	Broadway Avenue East	page 90
	et East Harrison Street	
Dassurn Securities and Investments	4 th Avenue et University Street.....	page 84
Federated-Boeing Field	Airport Way South	Petite piste d'atterrissage
Federated-Boeing Offices.....	Corson Avenue et East Marginal Way	page 84
Federated-Boeing Shipyards	SW Florida Street et 26 th Avenue SW	page 37
Ingersoll et Berkley Tower.....	Aurora Avenue et Mercer Street	page 85
Lone Star Security Building	2 nd Avenue et Union Street	Immeuble en forme de pyramide bleue accueillant les bureaux de la Lone Star, 20 niveaux souterrains (page 37).
McKuen's Scrap and Salvage Yard ...	3 rd Avenue et Madison Street.....	Une horreur permanente dans la splendeur du centre-ville mais bon endroit pour trouver un rôle.
Mitsuham Computer		
Technologies Complex	Martin Luther King, Jr. Way et 68 th Ave ..	page 92
Novatech Compound.....	21 st Avenue South et Massachusetts St ..	page 93
Renraku Arcology	1 Renraku Avenue.....	page 37
Weapons World	6 th Avenue et Olive Street.....	Deux étages de flingues, de flingues et de flingues.
Wuxing Towers	Roosevelt Way et 50 th Street	page 96

Centres de soins

Executive Body Enhacements	501 West Jackson.....	Magasin d'organes.
----------------------------------	-----------------------	--------------------

Fast Freddie's Surgery	Pier 59	Magasin d'organes caché sous le Freddie's Salmon Eatery de la jetée.
Harborview Hospital	329 East 9 th Avenue	Spécialisé en médecine d'urgence et brûlures.
Health Maintenance Organization	Thomas Street et Boylston Avenue	Construit et possédé par plusieurs mutuelles locales.
MCT Public Health Hospital	1200 12 th Avenue South	Appartient à Mitsuhamma.
Nightendale's Body Parts	104 John Street	Petit hôpital privé et clinique cyberware de Fuchi.
Seattle General Hospital	201 East 16 th Avenue	Décreté événement national en 2048.
University Hospital	1959 Pacific Avenue South	CHU connu pour ses greffes et recherches en cyberware.

COUNCIL ISLAND

Hôtels

Council Island Inn	Roanoke Way	Hôtel de luxe sur la plage, réservé aux diplomates et aux invités d'ambassade.
--------------------------	-------------------	--

Restaurants

Friendship Restaurant	SE 22 nd Street	Grand restaurant familial.
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

Attractions

Aquaculture Lodge	71 st Street SE	Appareils à éclosion et installations de rempoissonnement.
Eagle Lodge	Island Crest Way et 68 th Street SE	Volière élevant des aigles, faucons et autres rapaces rares à des fins de lâchers dans la nature.
Medicine Lodge	Council Island	Clairière décorée de totems et dédiée aux protecteurs de l'histoire salish.
Museum Lodge	30 th Street et 78 th Avenue SE	Histoire des Américains d'Origine du Pacifique Nord-Ouest.

Bâtiments administratifs

Loge du Grand Conseil	32 nd Street et 78 th Avenue	page 33
Passport Lodge	32 nd Street et 78 th Avenue SE	Bureaux; on y obtient passeports et visas d'immigration pour les NAO.

Centres de soins

Council Island Hospital	30 th Street SE et Island Crest Way	Petit hôpital bien géré usant de nombreuses techniques de soins naturelles.
South Island Clinic	Island Crest Way et SE 68 th Street	Dirigée par le directeur Andrew Mandjiov, un réfugié d'Europe de l'Est.

BELLEVUE

Hôtels

Bellevue Hilton	100 112 th Avenue NE	Hôtel de luxe.
Bellevue Sleep & Eat	381 West Lake Sammamish Parkway SE	Hôtel bon marché, appartient à l'Anneau de Séoulpa du Lac Fantôme.

Restaurants

Bellevue Crab House	Main Street et 108 th Avenue NE	Restaurant moyen, cuisine de la 1.
Ezell's Southern Accent	100 th Avenue NE et 116 th Place NE	Petit restaurant, cuisine confédérée (sudiste).
Mogul, The	NE 8 th Street et 108 th Avenue NE	Grand restaurant, cuisine indienne.
Silver Fools	Market Street et 14 th Avenue NW	Petit restaurant.

Bars et night-clubs

Bellevue Poor House	NE 40 th Street et 148 th Avenue NE	Bar, vendredi soir combats de boxe, jeudi soir lutte.
Gates Casino	830 SE Shoreland Drive	Casino, construit par Charles Gates, père de l'actuel P.-D.G. de Microdeck (page 41).

INDEX DES LIEUX

Attractions

Bellevue Art Museum	8 th Street NE et Bellevue Way	Art de la côte pacifique.
Bellevue Square	8 th Street NE et Bellevue Way	Centre commercial, deux night-clubs; Angel's Express (Yakuza) et Dragon's Roar (Mafia).
Main Place Arcade	112 th Avenue SE et Main Street	Centre commercial, préjugés à l'encontre des métahumains, liens possibles avec les Humanis.
Thomas Vinters	1717 136 th Place NE	Seul établissement vinicole de Seattle.

Bâtiments administratifs

Bellevue Correctional Facility	May Valley Rd. SE	Alias "la Briqueterie", où l'on envoie les criminels à des fins de réhabilitation. Fait usage de techniques de pointe simsens.
Bellevue District Courthouse	Bellevue Way SE et Main Street	Palais de justice.
Bellevue District House	1151 East Main Street	Bâtiment administratif.

Entreprises

Ares Macrotechnology Seattle	Bellevue Way SE et 16 th Street SE	page 89
Bob's Beer Factory	150 th Avenue NE et 51 st Street NE	Bar et boutique d'organes tenu par "Docteur" Carl Phang.
Cavilard Research Center	1302 118 th Avenue SE	page 41
DeGear's Electronics	148 th Avenue SE	Magasin d'électronique et boutique d'organes illicite.
Renraku Research Compound	6 th Street SE et 112 th Avenue SE	page 94
Gaeatronics Mountain	119 West Groat Point Drive	page 84
Global Technologies	1903 South 100 th Avenue SE	page 85
Microdeck Industries	Microdeck Plaza, Main Street	page 86
	et 124 th Avenue NE	

Centres de soins

Cougar Mountain Hospital	18910 66 th Street	Petit hôpital.
Overlake Medical Research Center ...	116 th Avenue NE	Plus gros hôpital de Bellevue, spécialisé dans l'étude des cancers liés à la pollution et les techniques de régénération.

TACOMA

Hôtels

Lakewood Comfy Circle	6125 Motor Avenue SW	Hôtel minuscule. Le directeur, Bruce Meyrick, est un mage et un ancien shadowrunner possédant un foudroeur domestique baptisé Gouger.
Sheraton Tacoma	South 13 th Street et Broadway Plaza	Hôtel de luxe, célèbre pour avoir protégé des centaines de métahumains durant la Nuit de la Rage.
Tacoma Dome Hotel	East 26 th Street et E Street	Hôtel de luxe.

Restaurants

Gianelli's Restaurant	15 th Avenue NE et 42 nd Street NE	page 45
Lakewood Shezan	Gravelly Lake Drive et 112 th Street SW	Restaurant moyen, cuisine indo-tanzanienne.
Tacoma Style	Grandview Drive et Sunset Beach Road	Restaurant moyen, cuisine salish, situé au-dessus du night-club Tacoma, lieu de rendez-vous populaire.

Bars et night-clubs

Basil's Faulty Bar	Westgate Boulevard et Pearl Street	Bar. Le propriétaire, Abe Heep, était autrefois un agent de renseignements (nom de code : Tangente) qui divulgue encore de temps à autre des secrets.
DeClerry's	15 th Avenue NE et 38 th Street NE	page 45

Fenris Nacht1807 North 49th Avenue Court NE.....page 45
 Palace of ChinaSoundview Drive Westpage 45
 et Brookside Way

Attractions

Charles Royer Station1001 Puyallup Avenue.....Gare routière; station du train à grande vitesse allant à San Francisco, hélicoptère local, construit dans le style d'une gare des années '30.
 Mur des Larmes.....East 11th Street et St. Paul Avenuepage 44
 Sea-Tac MallSouth 320th Street et Pacific Highway.....Centre commercial.
 Tacoma Ferry TerminalNorth 32nd Street.....Relie Tacoma au centre-ville de Seattle et à Everett.
 Tacoma Mall47th Street et Pine StreetPlus vieux centre commercial de Tacoma, original et bourgeois.
 Villa PlazaGravelly Lake Drive et Alfaretta Street ...Centre commercial.

Bâtiments administratifs

Port of Tacoma Police Station.....25 East 18th Street et D Street East.....Commissariat local de la Lone Star dominant le port et le centre-ville de Tacoma (page 46).
 Silcox Island Correctional FacilityAmerican LakeImmeuble de 29 étages situé au milieu de Silcox Island; enfer pour criminels endurcis.
 Tacoma District Courthouse.....1102 A StreetPalais de justice.
 Tacoma District Hall747 Market Street.....Bureaux administratifs.

Entreprises

Brichert Paper Mills.....31st St NE et 53rd Avenue NE.....Produisent papier et carton, travaillent au redressement de résultats en baisse.
 Federated-Boeing MetalworksPort of Tacoma Roadpage 46
 et Marshall Avenue
 Learson Shipyards.....East 11th Street et Marine View DriveConstructeurs de navires marchands.
 Pacific Rim Communications
 Unlimited6th Avenue et Union Avenuepage 87
 Shiawase Corporation6th Avenue et J Streetpage 95
 Tacoma Nybbles & Bytes4020 South Steele StreetMagasin, dispose de matériel informatique et magique.
 Zalensky's Electronics27th Street West et Bridgeport Way.....Magasin d'organes, lié au Yakuza.

Centres de soins

Doctor's Hospital of Tacoma737 South Fawcett AvenueHôpital et magasin d'organes.
 Humana HospitalSouth 19th Street et South Lawrence St ..Hôpital appartenant à Shiawase.
 Margaret Bridge
 Child Health Hospital315 South K Street.....Hôpital spécialisé en pédiatrie, célèbre pour ses recherches sur les maladies infantiles et leurs effets sur les enfants métahumains.
 Tacoma Charity General315 South K Street.....Hôpital géré par plusieurs organisations caritatives.

EVERETT

Hôtels

Everett Gala Inn19th Avenue SE et 132nd Street SEHôtel familial, lié au marché noir.
 Everett Triple Tree InnBeverly Boulevard et Madison StreetHôtel de luxe.

Bars et night-clubs

Casino CornerEvergreen Way et Route 526page 47
 Dirty Rikki's.....Mukiteo SpeedwayBar, situé dans le sous-sol d'un magasin
 et Chennault Beach Roadésotérique.

INDEX DES LIEUX

Ebey's Bar	112 th Street SW et Airport Rd.....	Bar et repaire à shadowrunners.
Gravity Bar North	401 88 th Street SW	Restaurant moyen, spécialisé dans la cuisine de la mer et célébrités.
Jason's Bar and Grill	Beverly Lane et Barbara Lane	Bar, prête-nom de la Mafia pour activités de prostitution et de jeu.
Rubber Suit, The.....	Upper Ridge Road et 18 th Street SW	page 48

Attractions

Alderwood Mall	36 th Avenue West et 184 th Street.....	Centre commercial.
Everett Beacon Mall	648 100 th Street SE	Centre commercial.
Everett Community College	2000 68 th Avenue W	Site d'une tension humaine/métahumaine considérable.
Lynwood Library	19200 44 th Avenue West.....	Grande bibliothèque hermétique (indice 6).
Muklito City Park.....	Front Street et Mukiteo Speedway	Parc proche du Puget Sound, repaire de consommateurs de puces la nuit.

Bâtiments administratifs

Darrington Correction Facilities	Cyrus Way et Russel Road	Prison de très haute sécurité.
Everett District Courthouse	3015 Westmore Avenue	Palais de justice.
Everett District Hall.....	3002 Westmore Avenue	Bureaux administratifs.
Seattle Ferry Terminal.....	Muklito Speedway et Front Street	Les bars miteux situés près du terminal sont souvent le repaire des brutes locales.

Entreprises

Bicson Medical	Beverly Park Road et 117 th Street SW	page 49
Dadson Vision Entertainments.....	7 th Avenue et Everett Mall Way SE	page 49
Everett Naval Shipyards.....	Entrée principale : Rucker Avenue et Pacific Avenue	page 48
Federated-Boeing Everett Facility	938 84 th Street SW	page 49
Hajek Computers	194 th Street SW et 44 th Avenue West	Magasin d'informatique, d'électronique, de cyberdecks, de logiciels et autres accessoires.
Independent Information Network Building	36 th Avenue West et 179 th Street SW	page 20
Ingersoll and Berkley Soy Processing.....	Foster Slough Road et G.A.R. Road	page 85
Kennedy's Cheap Electronics	16 th Avenue et Baker Street.....	Magasin et boutique d'organes, lié au Yakuza.
Thomas Lake Mining and Oil	14756 35 th Avenue SE.....	Compagnie minière naine possédant des gisements de valeur près de Thomas Lake.

Centres de soins

Billing's Medical Services.....	188 th Street et Pacific Highway.....	Hôpital.
Everett General Hospital	13 th Street et Colby Avenue	Hôpital.
Everett Naval Hospital	916 East Pacific Avenue	Ouvert au public.
Travis Memorial	Norma Beach Rd et 52 nd Avenue West	Hôpital, excellent département de traitement des brûlures et cancers, fait grand usage de soins magiques.

RENTON

Hôtels

Cougar Mountain Resort Hotel.....	182 nd Avenue SE et 102 nd Street SE	Hôtel de luxe, station de ski, retraite corporatiste en vogue.
Lake Youngs Hilton	192 nd Street SE et 148 th Avenue	Hôtel de luxe.
Merideth Comfy Cubicle	37 th Street NW et Auburn Wan N.....	Hôtel bon marché.
Renton Inn	Sunset Boulevard et Aberdeen Ave NE..	Hôtel familial, siège de Renton Inn Corporation.

Restaurants

- Mon Hing Restaurant and BarSouth Central Avenue et Intercity 56Petit café-restaurant, repaire des flics locaux de West Kent.
- Wanda's Witchery208th Street SE et 148th Avenue SEPetit restaurant, en vogue auprès des deckers et mystiques locaux.

Bars et night-clubs

- Italiano, The108th Avenue SE et 208th Street SEpage 51
- Murdered Mime, The108th Avenue SE et 204th Street SEpage 51
- Renton Hole In The WallMaple Valley Rd. Et Jones Rd.Bar, repaire pour shadowrunners sans le sou.
- Terror Pit, The208th Street et 132nd Avenue SEBar, en vogue auprès des mystiques du coin.

Attractions

- Auburn CenterMain Street West et Lund RoadCentre commercial.
- Maple Valley Mall220th Place SE et Bain Road SECentre commercial.
- Renton Center MallPuget Drive SE et Grant Avenue South...Centre commercial, très classe.

Bâtiments administratifs

- Renton District Courthouse640 NW Gilman BoulevardPalais de justice.
- Renton District Hall220 South 4th AvenueBureaux administratifs.
- Shadow Lake Correctional Facility232nd Street et 196th Avenue SEPrison ; un certain nombre de malfaiteurs matriciels récidivistes y séjournent.

Entreprises

- Denton's Lore StoreBenson Road SouthMagasin ésotérique connu pour vendre d'étranges talismans.
- Federated-Boeing Renton Facilities...Logan Avenue et North 6th Street.....page 51
- Knight Errant Seattle Training AcademyEntrée principale : 715 NE 3rdpage 51
- Night Crawlers Corporation104th Avenue SE et 240th StreetFournisseur de software et hardware illi-cites.
- Talbot Security Corporation1601 Davis Avenue South.....Concessionnaire de véhicules.

Centres de soins

- Auburn General Hospital20 2nd Street NEHôpital, recherches menées pour que les mystiques puissent assimiler les implants de cyberware (financées par la Mafia).
- City Health South2700 152nd Ave NEHôpital.
- Greasy Ben's37th Street NW et C Street NERestaurant moyen et magasin d'organes illégal.
- Maple Valley General220th Avenue SE et Sweeny Rd.Hôpital.

AUBURN

Hôtels

- Dieringer Sleep CompanyEast Valley Highway East.....Hôtel bon marché.
- Enumclaw MoneyMaker HotelMud Mountain Rd. Et 252nd Avenue SE...Hôtel bon marché.
- Green River InnSE Green Valley Rd. Et 218th Avenue SE ..Hôtel familial et restaurant moyen, censé être hantés par les fantômes de victimes d'un serial killer.
- Ultra Resort, TheNorth Island Drive et North Vistapage 53

Restaurants

- Barn BurnerGriffin Avenue et Porter StreetGrand restaurant, cuisine de cow-boys.
- Magician's FeastEnchanted Parkway SouthCafé-restaurant moyen, cuisine américaine et salish-shidhe, le proprié-taire est un mage.

INDEX DES LIEUX

Bars et night-clubs

- Aurora, The.....304th Street East et 132nd Avenue E.....Bar, baptisé d'après les lieux fantomatiques que l'on distingue dans la ruelle.
- Casey's162nd Ave SE et Lake Moneysmith Rd....Bar, repaire de deckers situé près de Clone Zone Mall.
- The Hole Story.....Oravetz Road et 41st Street SEBar, un des préférés des shadowrunners orks.

Attractions

- Auburn Mall8th Street E and East Valley HighwayCentre commercial, le plus grand d'Auburn.
- Clone Zone Mall64th Street East et 160th Avenue East.....Centre commercial, lieu populaire pour échanger et vendre au marché noir du hardware et du software.
- Stuck's Carnival.....85th Avenue SE et SE 358th StreetCasino ; tout y est fait à l'excès.

Bâtiments administratifs

- Auburn District Courthouse.....M Street SE et 29th Street SEPalais de justice.
- Auburn District HallR Street SE et 29th Street SEBureaux administratifs.
- Wynaco Correctional FacilityAuburn Black Diamond RoadPrison.
et 148th Way SE

Entreprises

- Bowman Metal Works.....Ofarrel Cutoff Road et 12th Street East....Citée à de nombreuses reprises pour violations de l'environnement et cible courante d'éco-activistes.
- Diamond Deckers64th Street East et 160th Avenue East.....Entreprise de clones informatiques, liens possibles avec les Triades.
- Federated-Boeing Auburn FacilityEntrée principale :
Auburn Enumclaw Road
et SE 408th Streetpage 53
- United Oil Research and
Development Laboratory.....900 Forest Ridge Drive SE.....page 88

Centres de soins

- Algona Community Hospital.....1st Avenue et Algona Boulevard North...Hôpital.
- Community General2125 C Street.....Hôpital géré par des œuvres de bienfaisance catholiques et juives.
- Lake Wilderness Hospital.....248th Street SE et Gaffney Rd.Hôpital, spécialisé dans le traitement des mystiques, censé être hanté.
- Renraku Biocomp.....1st Avenue et Algona Boulevard North...Recherches en biotechnologie.
- Stuck's Bag-Your-Body.....SE 358th Street et 87th Avenue SE.....Magasin d'organes, liens avec la Mafia.

SNOHOMISH

Hôtels

- Brier HotelBrier Road et 236th Street SW.....Hôtel familial. Vieil hôtel en ruine que la Mafia aimerait racheter, mais l'une des sœurs qui le possèdent refuse de vendre.
- Snohomish Sheraton2nd Street et Maple Avenue.....Hôtel de luxe.

Restaurants

- Brother AnatoleSnohomish Avenue et 180th Street SEPetit restaurant, repaire du Policlub Humanis.
- Jays' Boathouse North.....242nd Place SW.....Restaurant moyen, cuisine salish.
- Purgatory204th Street SW et 28th Avenue WestCafé-restaurant moyen, en vogue chez les mystiques, sur adhésion unique-ment.
- Top SideCanyon Park Road et 61st Avenue.....Restaurant moyen, cuisine de la mer et soja.

Bars et night-clubs

Bawdy Lass.....Filbert Road et 199th Place SEBar et night-club.

Attractions

Blackstone's Museum and

Zoo of the Paranatural118 E Avenue Bpage 54

Bothell MallBothell Way NECentre commercial.

Lake Forest Park.....1015 Forest Park Drive.....Parc, champ de batailles nocturne entre gangs humains et métahumains locaux.

Bâtiments administratifs

Snohomish District CourthouseMain Street et 9th AvenuePalais de justice.

Snohomish District Hall.....1009 East 1st StreetBureaux administratifs.

Thrasher's Correctional Facilities.....2007 19th Avenue EastPetite prison.

Entreprises

Berkley Soy Cuisines91st Avenue SE et Alder StreetExploitation de soja, appartient à Ingersoll and Berkley.

Edmonds Instruments76th Avenue West et 212th Street SWInstruments de précision aériens et navals (page 54).

French W RanchEntrée principale :Ferme d'élevage de bisons, appartient à un troll qui n'emploie que des métahumains, cible fréquente de groupuscules anti-métahumains.
3001 125th Avenue SE

Green Nymph, The224th Street et 49th Avenue SE.....Boutique ésotérique moyenne, appartient à l'elfe Farshorn, qui est un phytothérapeute et un soigneur magique de talent.

Ingersoll Aquaculture.....76th Avenue West et 212th Street.....page 85

Kingsley Precision Metals.....80th Avenue NE et NE 185th StreetAlliages rares et métaux.

Snohomish Security Personnel13th Street et Pine Avenue.....Petite société de gardiennage.

Snohomish Society Farm.....Entrée principale : 2011 156th Street SE ..Ferme ultramoderne.

VisionCrafters Optics.....228th Street SE et 45th Avenue SEpage 88

Centres de soins

Mountlake Veterans Memorial220 Street SW et 52nd AvenueHôpital.

Snohomish Medical Center2nd Street et Avenue B.....Hôpital.

Turner Clinic.....Maltby Road et Woodinville Cut-OffPetit hôpital de mauvaise réputation.

FORT LEWIS

Hôtels

Fort Lewis Visitor's Quarters41st Division Drive et Pennsylvania Ave..Hôtel familial.

Parkland Gala Inn119th Street South et Sheridan St South..Hôtel familial.

Restaurants

Angela'sYakima Avenue South et 134th StreetRestaurant moyen, cuisine italienne.

Big "O"165th Street South et A StreetBar à strip-teases miteux, lieu de rendez-vous à la mode chez les shadowrunners.

Golden Soy123rd Street et 49th AvenueRestaurant moyen, cuisine chinoise.

Shy Giant129th Street SouthRestaurant moyen, cuisine californienne
et Park Avenue South et sioux, en vogue chez les Américains d'Origine.

Bars et night-clubs

Drunken Non-Com.....Loop Rd SouthNight-club, populaire auprès des
et Old Military Rd South militaires mais n'admet pas les trolls, liens avec le Yakuza possibles.

Lost UnicornWoodbrook Rd. E 150th Street SWBar, censé être hanté par le fantôme d'une licorne renversée devant l'établissement.

INDEX DES LIEUX

The Terrible Taps 174th Street South et A Street Café-restaurant moyen, du personnel de sécurité corporatiste s'y rend pour se biturer après le travail.

Attractions

Fort Lewis Zoological Gardens 1011 West Jackson Avenue page 57
 McChord Airfield Visitors Center Main Street et Central Avenue page 57
 Pacific University 121st Street South et J Street Université, connue pour ses programmes de musique et de théorie magique.
 Parkland Mall 116th Street et 19th Avenue Court South Centre commercial, remises fréquentes pour les soldats.

Bâtiments administratifs

Fort Lewis District Hall and Metroplex Headquarters Nevada Avenue et 15th Street Bureaux administratifs.
 Fort Lewis Stockades Coolidge Avenue et Adams Street Prison militaire des UCAS.
 Simulateur de Combat Urbain 213 West Outer Drive page 56

Entreprises

Miller-Forest Computers Alaska Street South Magasin illégal de decks.
 et 120th Street South

Centres de soins

Fort Lewis Sauna and Holistic Rest Center 140th Street South et Yakima Avenue Spa et boutique d'organes illégales.
 Madigan Army Hospital 3954 West Wilson Avenue L'un des meilleurs hôpitaux militaires des UCAS, censé être bâti sur un cimetière et hanté par ses fantômes.
 McChord Hospital Battery Road et 4th Street Hôpital, brûlures et soins d'urgence militaires.

REDMOND

Hôtels

Novelty Hill Sleep & Eat Novelty Hill Road et Hôtel de base et restaurant moyen,
 West Snoqualmie Valley Road entrepôt reconverti plein de cabines de couchage et cafétéria.
 Redmond Center Hotel Redmond Way et Avondale Hôtel de luxe.

Restaurants

Crusher 495 124th Avenue et 143rd Street page 63
 Downfall NE 175th Street et 140th Avenue NE Bar, assez sûr et propre (pour Redmond).
 Redmond Phoenix House Union Hill Rd. Restaurant moyen, cuisine américano-nippone.
 Yoshiro's Woodinville Snohomish Road Petit restaurant, cuisine au soja.
 et 175th Street NE

Bars et night-clubs

Banshee 1267 163rd Avenue NE Night-club.
 Jackal's Lantern 25th Street et 179th Avenue NE Bar, paré de fils de fer barbelés et de décorations d'Halloween abandonnées, lieu de sortie des Halloweeners.
 Joke, The Union Hill Rd. Et 208th Avenue NE Bar, géré par le Yakuza, au rez-de-chaussée d'un vieil immeuble résidentiel qui est aussi un centre d'activités du marché noir.
 Mad Woman, The 51st Street et 228th Avenue SE Night-club, Bar louche avec peu de musique et encore moins de danseurs.
 Skeleton, The Redmond Fall City Road page 63
 et 196th Avenue NE

Attractions

- Redmond Center Mall Redmond Way et Avondale Way Centre commercial.
- Squatters' Mall NE 8th Street et 244th Avenue Centre commercial; des squatters se sont emparés du centre commercial, vendent des puces BTL et autres marchandises illégales.

Bâtiments administratifs

- Hollywood Correctional Facility 156th Place NE et 159th Avenue NE Plus grande prison de Redmond.
- Redmond District Courthouse NE 85th Street et 163rd Avenue Palais de justice.
- Redmond District Hall 15670 NE 85th Street Bureaux administratifs.

Entreprises

- Carnation-Seattle Ranch 3165 NE 60th Street Ferme laitière.
- Hollywood
Simsense Entertainments NE 145th Street et 168th Avenue page 65
- Life-Eez Appliances West Morrison Street Fabricants d'appareils ménagers.
et Stewart Avenue
- Monohan Vehicles Black Nuggest Road Concessionnaire de voitures électriques.

Centres de soins

- Body Mall Issaquah-Beaver Lake Road
et East Beaver Lake Drive page 63
- Dr. Bob's Quickstich Clinic 15001 NE 40th Street Toubib de rue.
- Hollywood Hospital NE 153rd Street et 154th Avenue NE Hôpital.
- Redmond General 164th Avenue NE et 85th Street NE Hôpital, centre de soins médicaux de Redmond.

PUYALLUP

Hôtels

- Loveland Bump & Sleep 204th Street East et 14th Avenue East Hôtel familial, Bordel de la Mafia.
- Puyallup Lodge 102nd Avenue East et 104th Street East Hôtel familial.

Restaurants

- Bishop's Corpse, The 224th Street East et Intercity 161 Café-restaurant moyen.
- Howling Good Time 108th Street East et 202nd Avenue East ... Café-restaurant moyen country, forts préjugés à l'encontre des métahumains.
- Retirement, The 144th Street East et 126th Avenue East ... Café-restaurant moyen. Le propriétaire, Calvin Holdass, est un ancien employé du métroplex qui adore dénicher des ragots sur les officiels de la ville.
- Twenten's Kapowsin Highway et Intercity 161 Petit restaurant, cuisine au soja, dirigé par une vieille chaman appelée Jenny Twenten.

Bars et night-clubs

- Armadillo, The 128th Street East et Intercity 161 Bar, lieu apprécié des deckers du coin et bureau de recrutement de la Mafia.
- Loveland Quinn's 22nd Avenue East Night-club, fréquenté par les soldats de
et National Park Highway Fort Lewis.
- Spirit Focus, The Spanaway-McKenna Highway
et 208th Street page 69
- Underworld 93 4819 96th Avenue East page 70

Attractions

- Crime Mall 136th Street East et 122nd Avenue East ... page 69
- Hell's Kitchen Tours 214th Avenue East page 70
et Old Summer Buckley Highway



Bâtiments administratifs

McMillin Correction Facilities	Pioneer Way et 128 th Street East	Prison.
Puyallup District Courthouse	10 th Avenue Southeast	Palais de justice.
	et 13 th Street Southeast	
Puyallup District Hall	7 th Avenue Southeast	Bureaux administratifs.
	et 13 th Street Southeast	

Entreprises

Black Junk Yards	Buckley Boulevard	Immenses dépotoirs fréquentés par des
	et 234 th Avenue East	fouilleurs d'ordures.
Kenston Aircraft Interiors	176 th Street East et 38 th Avenue East	Intérieurs d'avions pour Federated-
		Boeing.
Petrowski Farm	22481 Country Drive East	Grande ferme armée jusqu'aux dents.

Centres de soins

Deireadh An Tuartheil	2278 East 408 th Street East	Hôpital, centre médical pour les habitants de Tarislar; petit, à court de personnel et de matériel.
Good Samaritan	407 14 th Avenue SE	Le tout nouvel hôpital de Puyallup.

A

Agences de sécurité, 78
 Agent d'élite, 114
 Agent de patrouille, 113
 Alamos 20 000, 20, 79
 Almagamated Studios, 19, 86
 Anciens, 106
 Anneau de Choson, 104
 Anneau de Komun'go, 105
 Anneau de la Vengeance Divine, 104
 Anneau du Lac Fantôme, 105, 42
 Anneau du Tartare, 106
 Anneau Rouge et Jaune, 106
 Anneaux de Séoulpa, 104
 Application de la loi, 76
 Arcologie de Renraku, 29, 35, 37, 116
 Ares Macrotechnology, 89
 Armée, 78, 115
 Auburn, 52
 aventures, 117
 instituts médicaux, 18
 Aztechnology, 90
 Aztlan, 81

B

Ballard, 32
 Barrens, 60
 Bellevue, 40
 aventures, 116
 instituts médicaux, 18
 Berkley Soy Foods, 54
 Bigio
 famille, 98, 56
 Maurice, 28, 41, 44, 45, 53, 98
 Big Rhino Restaurant, 59
 Black Rains, 72
 Blood Mountain Boys, 52
 Bloody Screamers, 39
 Body Mall, 62-63
 Brackhaven Investments, 83
 Brain Eaters, 66
 Brilliant Genesis, 86

C

Campana & Carrindum Technical Industries, 83
 Capitol Hill, 32
 Carbanado, 70
 Cascades, 11
 Casino, 41
 Ciarniello, famille, 100
 Cité d'Émeraude, 6. *Voir également* Seattle.
 Composer le 911, 110
 Confrérie Universelle, 27, 53, 67
 Conseil Algonkin-Manitou, 8
 Conseil Salish-Shidhe, 6

Corée, 81
 Council Island, 33
 Crash de 2029, 25, 60, 64, 65, 69, 83
 Crimson Crusher, 66
 Cross Applied Technologies, 90
 Cross Bio-Medical, 18
 Crow des Cascades, 10
 Cutters, 106

D

Dassurn Securities and Investments, 84
 Department of Magical Investigation, 77
 Dips, 77
 Disassemblers, 39
 Districts de Seattle, 74
 Divertissements, 19
 Downtown, 31
 aventures, 116
 instituts médicaux, 17
 Draco Foundation, 91
 Dunkelzahn, 13, 21, 28, 78, 80, 89, 91

E

Eagle Security, 51, 78
 Emerald City Security, 78
 Empowerment Coalition, 80
 État Impérial Japonais, 81
 État Libre de Californie, 81
 Éveil, 22, 48, 70
 Everett, 47
 aventures, 117
 instituts médicaux, 18
 Exode de 2019, 23

F

Federated-Boeing, 46, 49, 51, 53, 84, 89, 117
 Fermeture de l'arcologie Renraku, 29
 Finnigan, famille, 98
 First Nations, 39
 Forces de l'ordre, 112
 Forever Tacoma, 72
 Fort Lewis, 55
 aventures, 118
 Franklin Associates, 75
 Fuchi Industrial Electronics, 8, 18, 22, 29, 86, 93

G

Gaeatronics, 84
 Gangs, 38, 42, 46, 50, 52, 53, 55, 66, 71, 106
 Garde du métroplex de Seattle, 78
 Gates Casino, 41
 Gianelli Tony, 45, 98
 Global Technologies, 85
 Glow City, 65
 Guerre de la Danse Fantôme, 11, 23, 68, 97

Guerre des corpos, 29
Guerre des gangs, 28

H

Halloweeners, 38
Hand of Five, 26, 79
Hard Corps, Inc., 78
Hell's Kitchen, 70
High-Yield Industries, 54
Human Nation, 8-10, 79-80
Humanis, 79

I

Independent Information Network, 20
Indices de Sécurité, 108
Ingersoll & Berkley, 85
Inspecteur, 113
Interbay, 32
International District, 32

J

Jour de la Gobelinisation, 24

K

Kabuki Ronin, 50
Knight, Damien, 77
Knight, Errant, 27, 28, 40, 51, 77, 108
KSAF, 21

L

Lake Acids, 42
Lanier, Miles, 29
Leather Devils, 42
Lindstrom, Charles, 30, 76
Lindstrom, Ivar, 30, 73
Lofwyr, 12, 94-95
Lone Eagle, incident, 22
Lone Star Security Services, 25, 26, 37, 76, 108, 111
Lordstrung's Department Store, 58
Lotus Jaune, 102
Loudon, William, 76
Loveland, 70

M

Mafia, 97
Mage de combat, 113
Mage de sécurité, 113
Magnolia Bluff, 32
Maires de districts, 75
Makah, 9
McChord Air Field, 57
Mégacorporations, 89
MegaMedia, 86
Merlyns, 107
Meyers Agriculture, 54
Microdeck Industries, 86
Mitsuhamma Computer Technologies, 92
Monroe, 64
Montagne Gaetronics, 85

N

Nakatomi, Shihei, 29, 94
NewsNets, 20
Night Hunters, 52
Nightingale Security, 78
Nishidon, Isao, 102
North Seattle Refuse Center, 66
Nova Rich, 43
Novatech, 18, 29, 93
Nuit de la Rage, 25, 26, 44, 58, 68, 71, 116

O

Octogone, 104
Olympic Security, 78
O'Malley James, 28, 37, 97, 101
O'Malley Rowena, 28, 33, 41, 100, 107, 116
Ork Rights Commission (ORC), 80
Orks des Cascades, 8, 10
Orks, tribus, 24, 70, 72

P

Pacific Rim Communications Unlimited, 76, 87
Penchyk, Anne, 80
Petrovski Security, 51
Plastic Jungles, 65
Police militaire (PM), 55
Policlub Humanis, 51, 54, 78, 79
Policlubs, 79
Port of Tacoma Police Station, 46
Princes, 72
Profils de sécurité, 111
Puyallup, 68, 71
 aventures, 119
 instituts médicaux, 19

Q

Quartier elfe, 32
Quartier international, 32
Quatre-Vingt-Huit, 103
Queen Anne Hill, 32
405 Hellhounds, 42

R

Ragers, 47
Rat's Nest, 66
Reality Hackers, 72
Red Hot Nukes, 67
Redmond, 60
 aventures, 118
 instituts médicaux, 18, 63
Relations étrangères, 80
Renraku Arcology, 29, 35, 37, 116
Renraku Computer Systems, 29, 37, 76, 94
Renton, 50
 aventures, 117
 instituts médicaux, 18
Ruger Thunderbolt, 112
Rusted Stilettos, 66

S

Saeder-Krupp Heavy Industries, 94
 Salish, 8
 Scatterbrains, 50
 Schultz, gouverneur, Marilyn, 5, 13, 26, 29, 30, 64, 73, 114
 Sea-Tac International Airport, 16, 31, 38
 Seattle Center, 33
 Seattle Federal Building, 34
 Seattle Training Academy, 51
 Seattle Utilities Building, 59
 Seattle, 14
 corporations, 83
 districts, 74
 économie, 82
 instituts médicaux, 17
 mégacorporations, 89
 pègre, 97
 services publics, 75
 Semaine des Sirènes, 26
 Shiawase Atomics, 65, 75, 85, 119
 Shiawase Corporation, 18, 29, 85, 95
 Shigeda, oyabun Takeo, 102
 Shigeda-gumi, 102
 Shotozumi, Hanzo, 53, 101
 Shotozumi-rengo, 101
 Silent P's, 46, 72
 Simulateur de Combat Urbain, 56
 Sinsearach, 9, 71
 Snohomish, 54
 aventures, 117
 instituts médicaux, 18
 Society Farms, 54
 Spiders, 67
 Spikes, 46, 72

T

Tacoma, 44
 aventures, 116
 instituts médicaux, 18
 Tarislar, 19, 26, 71
 Telestrian Industries Corporation, 87
 TerraFirst !, 8, 117

Tigers, 103

Tir Tairngire, 6, 9, 12, 71, 76, 81, 87, 106, 119
 Trafic guidé, 76
 Traité de Denver, 23, 24, 32, 33, 48
 Triades, 102
 Troll Killers, 39
 Tsimshian, 11

U

UCAS, (États-Unis canadiens et américains), 4, 6, 30
 centre d'entraînement, 56
 Confrérie Universelle, 27
 troupes, 55, 78
 Ultra Club, 53
 Underground Ork, 20, 26, 39, 44, 47, 57, 106
 Union des Corporations, 18, 26, 29, 38, 53, 71, 78, 83, 115
 United Oil, 53, 88
 Universal Omnitech, 85, 88
 University district, 33

V

Vancouver, 11
 Villiers Richard, 18, 29, 84, 93
 VisionCrafters, 88
 VisionQuest Entertainment, 89

W

Wolverine Security, 51, 78
 Wuxing, Inc., 96

Y

Yakuza, 100
 Yamana, Korin, 29
 Yamatetsu, 96

Z

Zone du crash, 64
 Zones Z, 110
 Zoo paranormal, 54
 Zoo, 57
 Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank, 29

• FIN •





Seattle:

Le Paradis des Runners

Seatle a tout : troubles fêtes corporatistes, conflits politiques d'envergure et violentes guerres mafieuses – le tout entouré de nations hostiles ! Les runners et ceux qui veulent le devenir viennent à Seattle pour se faire les dents, affiler leurs talents et nouer des contacts avec tous ceux qui les tuyauteront sur les meilleures affaires. Des riches enclaves de Magnolia Bluff aux pièges mortels des Barrens de Redmond, savoir et compétences – mais également chance – vous aideront à survivre dans les ombres les plus meurtrières du monde.



Seattle 2060 est un supplément pour le jeu de rôle *Shadowrun*. Cet ouvrage propose aux joueurs une excursion dans la ville la plus passionnante du monde des années 2060. Chaque partie renferme des renseignements sur les gangs, les corporations, la politique, les planques, les acteurs principaux, les organisations criminelles et tout ce dont joueurs comme meneurs de jeu auront besoin pour mettre en place de simples aventures ou des campagnes sophistiquées.

FASA
CORPORATION



SHADOWRUN®

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation. Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15 avec l'approbation de FASA Corporation. © Jeux Descartes.

ISBN : 2-7408-0222-6