

SHADOWRUN®



TERRES D'ÉVEIL™



SOMMAIRE



INTRODUCTION.....	4
UNE PLANÈTE EN ÉBULLITION.....	5
MANA EN FOLIE.....	6
Les lignes de mana.....	8
Les sites de pouvoir.....	9
La houle mana.....	9
Les pics.....	10
Les creux.....	10
Les tempêtes de mana.....	10
Les hauts-fonds astraux.....	11
Les constructions astrales.....	12
Manifestation.....	12
Les constructions matérialisées.....	12
Les failles astreales.....	13
L'AUSTRALIE, OU LE PAYS D'oz.....	14
Petite leçon d'histoire.....	14
La préhistoire.....	16
Le calme avant la tempête.....	16
L'orage éclate.....	17
Un Éveil brutal.....	18
Des conflits intérieurs et extérieurs.....	18
Le Crash et le redémarrage.....	19
La Fureur australienne.....	19
La disparition des insectes.....	19
La crise de l'eau.....	20
La guerre corporatiste et l'année de la comète.....	20
Aujourd'hui.....	20
La vie en Australie.....	20
Le gouvernement.....	21
Les habitants.....	22
L'eau et le niveau de vie.....	23
La loi et l'ordre.....	24
La Matrice.....	25
Le crime organisé.....	26
La Mafia.....	26
Le Yakusa.....	26
Les triades.....	26
Les gangs vietnamiens.....	27
Vory v Zakone.....	28
La mafia grecque.....	28
Les Sud-Africains.....	28
Les gangs et les bandes de motards.....	28
La vie dans les grandes villes.....	29
Sydney, au cœur de la tempête.....	29
Melbourne, le poumon des affaires.....	32
Brisbane, le dernier village.....	33
Canberra, le siège de la corruption.....	35
Perth, la porte de l'Outback.....	35
Cairns, loyale à l'Empire.....	36
Darwin, l'avant-poste du nord.....	37
Faire fortune dans l'eau et la rocaille.....	38
Pouvoir et territoire.....	38
Autres opérations commerciales.....	41
Le temps du rêve, ou la magie australienne.....	44
Les Aborigènes.....	44
Le rêve.....	45
Les koradjis.....	46
Au cœur du Centre Rouge.....	51
Voyages et survie.....	51
Lignes de chant et pistes du rêve.....	53
Les tempêtes de mana, ou les cauchemars du temps du rêve.....	53
Les alcheras, ou poches astrales.....	56
L'Outback.....	56
Uluru (Ayers Rock).....	56
Kata Tjuta (les Olgas).....	58
Le lac Mungo.....	58
Chambers Pillar et Castle Rock.....	59
Le récif de la Grande Barrière.....	59
La Grande Baie australienne.....	61
La forêt tropicale de Kakadu.....	61
La Tasmanie.....	62
Maralinga et Emu Junction.....	63
Autres lieux à découvrir.....	63
La parazoologie.....	64
La mer.....	64
La jungle urbaine.....	65
L'Outback.....	66
Les périls magiques.....	70
Les insectes.....	70
Les Enfants du Serpent	
Arc-en-Ciel.....	72
La Ville.....	73
Le problème toxique.....	74
QUELQUES SITES ÉVEILLÉS.....	75
Les ruines des Anasazis.....	75
Angkor.....	78
Le Triangle des Bermudes.....	79
Callanish.....	81
Crater Lake.....	82
Le Kilimandjaro.....	84
Nazca.....	86
T'ai-Chan.....	88
Teotihuacan.....	89
Messages de la Brèche.....	90
Chicago.....	90
La faille de Dunkelzahn.....	91
Dunvegan Castle.....	91
L'Égypte.....	92
Le désert de Mojave.....	92
Le mont Shasta.....	93
Salem.....	94
Téhéran.....	94

INFORMATIONS DE JEU.....	95
La magie en mouvement.....	95
Les lignes de mana.....	95
Les sites de pouvoir.....	95
La houle mana.....	96
Les tempêtes de mana.....	96
Les hauts-fonds astraux.....	96
Les constructions astreales.....	96
Les failles astrales.....	98
Courir les ombres en Australie.....	99
Entrer/sortir.....	99
Quelques considérations légales.....	99
Un peu de couleur locale.....	99
La magie australienne.....	100
La Voie du Rêve.....	101
Les totems australiens.....	101
Les adeptes aborigènes.....	102
Nouveaux sorts.....	103
Les esprits australiens.....	104
Les enchantements australiens.....	104
Les potions magiques.....	104
L'initiation.....	105
La métamagie.....	105
Nouvelle métamagie.....	105
L'Outback.....	106
Survivre.....	106
Les lignes de chant.....	107
Les tempêtes de mana.....	107
Les alcheras.....	109
Les paranaturels australiens.....	110
Quelques lieux à connaître.....	112
Uluru.....	112
Kata Tjuta.....	112
Le lac Mungo.....	113
Chambers Pillar et Castle Rock.....	113
Le Récif de la Grande Barrière.....	113
La Grande Baie australienne.....	113
La forêt tropicale de Kakadu.....	114
La Tasmanie.....	114
Maralinga et Emu Junction.....	114
Les périls magiques.....	114
Les Mimis, gardiens des grottes aux esprits.....	114
Les insectes.....	114
Les Enfants du Serpent	
Arc-en-Ciel.....	115
La Ville.....	115
Les toxiques.....	116
Les sites Éveillés.....	116
Les ruines des Anasazis.....	116
Angkor.....	116
Le Triangle des Bermudes.....	117
Callanish.....	117
Crater Lake.....	117
Le Kilimandjaro.....	117
Nazca.....	118
T'ai-Chan.....	118
Teotihuacan.....	118
Suggestions d'aventures.....	118

CRÉDITS

Rédaction

Robert Boyle
Martin Gotthard
Eleanor Holmes
Steve Kenson
Shane Winzar

Développement

Robert Boyle
Michael Mulvihill

Responsable de la gamme Shadowrun

Robert Boyle

Édition américaine

Robert Boyle,
Michelle Lyons

Production

Direction artistique

Robert Boyle
Fred Hooper

Couverture

Paul Bonner
Maquette de couverture
John Bridegroom

Maquette U.S.

Jason Vargas

Illustrations

Peter Bergting
Ron Boyd
Tom Fowler
Jim Nelson
Mike "Skuzzy" Nielson
Matt Plog
Steve Prescott
Marc Sasso

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation et rewriting

Dominique Balczesak

Réalisation technique

SARL Nexus

Version française éditée par

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre
Avia. 75503 Paris Cedex 15

isitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses suivantes:
<http://www.FASA.com>
<http://www.jeux-descartes.fr>

Imprimé au Portugal par SIG Camarate
Édition et dépôt légal juillet 2002
ISBN : 2-7408-0228-5

Retrouvez Shadowrun sur le net:
Info@shadowrunrpg.com (pour vos questions concernant le jeu)
<http://www.srrpg.com> (page web officielle)

<http://www.fanpro.com> (page web de Fan Pro)
<http://www.wizkidsgames.com> (page web de WizKids)
Shadowrun® et Target : Awakened Lands™ sont des marques déposées de Wizkids, LLC. Copyright © 2002 Wizkids, LLC.

Tous droits réservés.

Titre original: Target : Awakened Lands

INTRODUCTION

Terres d'Éveil s'intéresse à certaines des régions du monde de *Shadowrun* les plus profondément touchées par la magie. Les lieux et pays décrits dans ce supplément se singularisent tous par la présence de quelque phénomène ou créature surnaturelle unique. Le maître de jeu peut s'en inspirer pour donner à sa campagne un arrière-plan d'intrigues et de mystères magiques, ou y envoyer ses shadowrunners en excursion le temps de quelques parties exotiques. Il existe de nombreux endroits de ce genre dans le monde de *Shadowrun* – beaucoup trop pour les décrire en un seul supplément – et c'est pourquoi *Terres d'Éveil* se concentre principalement sur l'Australie et quelques autres sites notables. Il aborde également les nouvelles fluctuations de la magie et du plan astral.

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

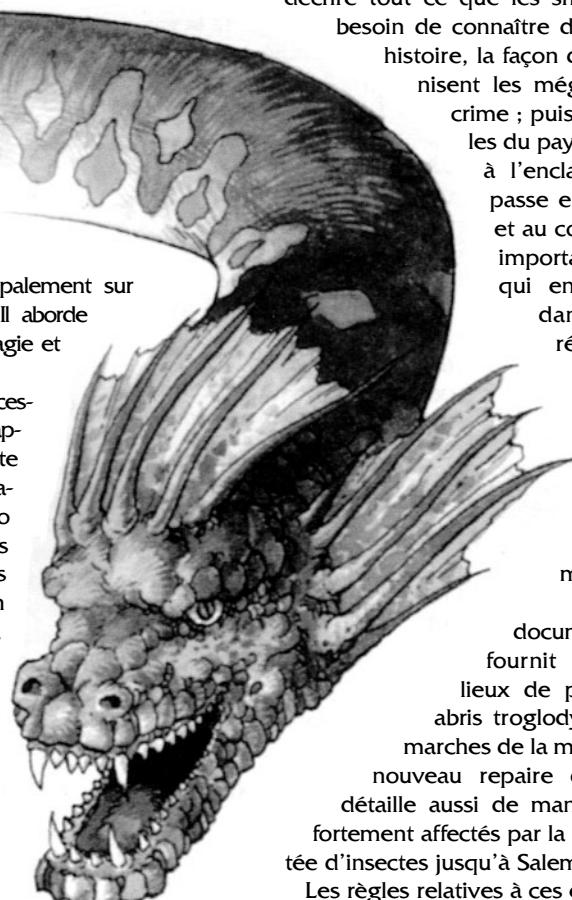
Le premier document, *Mana en folie*, détaille les bouleversements traversés par la magie depuis le passage de la comète de Halley et le cinquantième anniversaire de l'Éveil (voir le supplément *L'Année de la comète*). Il décrit de nombreux phénomènes nouveaux,

comme les affleurements astraux (où le plan astral et le monde physique s'approchent à se toucher) ou les failles astreales (des trous dans la trame de l'univers ouvrant directement sur l'infini des métaplans et de l'espace astral).

Le deuxième document, *L'Australie, ou le pays d'Oz*, est consacré au pays le plus tristement célèbre pour la violence de ses phénomènes magiques. Il commence par décrire tout ce que les shadowrunners peuvent avoir besoin de connaître de l'Australie, y compris son histoire, la façon dont on y vit et dont s'organisent les mégacorps et les syndicats du crime ; puis il détaille les principales villes du pays, de Sydney l'indépendante à l'enclave japonaise de Cairns. Il passe ensuite à la magie aborigène et au concept de monde du rêve, si important pour des shadowrunners qui envisageraient de se risquer dans l'Outback. Plusieurs régions de l'Outback sont décrites en détail, avec des indications précieuses concernant la survie. Enfin, le document se termine par un rapide survol des métacréatures locales et des principales menaces magiques.

Le troisième et dernier document, *Quelques sites Éveillés*, fournit des informations sur neuf lieux de puissante magie, depuis les abris troglodytes des Anasazi aux 7 000 marches de la montagne sacrée de T'ai-Chan, nouveau repaire du grand dragon Lung. Il détaille aussi de manière succincte huit endroits fortement affectés par la magie, depuis Chicago infestée d'insectes jusqu'à Salem et ses sorcières.

Les règles relatives à ces éléments sont regroupées au chapitre *Informations de jeu*, à la fin du supplément ; le maître de jeu y trouvera notamment tous les chiffres concernant l'Australie, ainsi que les règles nécessaires au maniement des phénomènes magiques tels que les tempêtes de mana ou les alcheras.





UNE PLANÈTE EN ÉBULITION

Le nombre de balles vicieuses que nous a lancées Maman Terre ces derniers temps, le moment semblait judicieusement choisi pour faire le point sur ce qu'il y a de nouveau au royaume du mana et du mojo. Et pendant que j'y étais, je me suis dit que je pouvais aussi compiler tout ce que je pourrais réunir sur ces endroits du globe où la magie prend le pas sur la technologie. Sauf que, très vite, je me suis aperçu que j'avais eu les yeux plus gros que le ventre.

La première partie, c'a été simple – je me suis contenté de demander à Magister et à quelques autres des experts magiques qui viennent sur Shadowland de nous faire un topo sur l'état de la magie, et hop ! ils se sont tout de suite mis au boulot. Avec le récent passage de la comète de Halley et l'anniversaire de l'Éveil, je me suis dit qu'ils auraient de quoi faire.

Pour les terres Éveillées, j'ai voulu commencer par l'Australie, vu que c'était celle qui revenait le plus souvent dans les conversations. Qui n'a pas entendu parler de ses tempêtes de mana ? Je pensais pouvoir m'en débarrasser rapidement et garder un peu de place pour parler de l'Amazonie, du Cambodge et peut-être d'un ou deux autres endroits comme le Tibet.

Ben, j'avais tout faux.

J'ai trouvé beaucoup plus d'informations sur l'Australie que je ne m'y attendais – il y avait de tout, des métacréatures aux sites de pouvoir en passant par la magie du rêve. Je me suis rapidement rendu compte que ça me boufferait beaucoup plus de place que prévu. Sans compter que, en dehors de la magie, j'avais encore plein de renseignements susceptibles d'intéresser des shadowrunners, sur le crime organisé, par exemple, ou le trafic de l'eau, ou encore les rapports entre mégacorps.

Et voilà comment l'Australie s'est finalement taillé la part du lion dans ce document. J'ai quand même glissé quelques rapides survols de destinations exotiques, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, mais les autres terres d'Éveil devront attendre leur propre compilation pour passer la revue de détail. Le monde est trop vaste, ses secrets trop nombreux pour espérer tout dévoiler en une seule fois.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 04:15:00



MARA EN FOLIE

Disons le tout net : en matière d'espace astral, je n'y connais que dalle. L'espace, moi, je le préfère virtuel, 'voyez ; ce que je connais, c'est la Matrice. L'astral, pour moi, c'est du chinois. Et pas seulement pour moi, d'ailleurs, mais aussi pour ceux qui s'y rendent depuis des années ; les choses changent à toute vitesse, et ce que les magiciens considéraient autrefois comme leur terrain de jeu privilégié fait désormais figure de quartier mal fréquenté. De nouveaux phénomènes débarquent tous les jours, et les théoriciens dans leur tour d'ivoire sont complètement largués. De toute façon, vous ne pouvez pas vous permettre d'attendre qu'une grosse tête ponde un article explicatif dans le *Journal de la Thaumaturgie Pratique*, si ? C'est maintenant qu'il vous faut des infos. Voilà pourquoi j'ai chargé Magister (assisté de quelques autres experts en magie de Shadowland) de vous brosser un rapide tableau de la situation. D'après ce que je sais, les conditions évoluent sans arrêt, alors si vous avez des nouvelles fraîches, n'hésitez pas à nous en faire part.

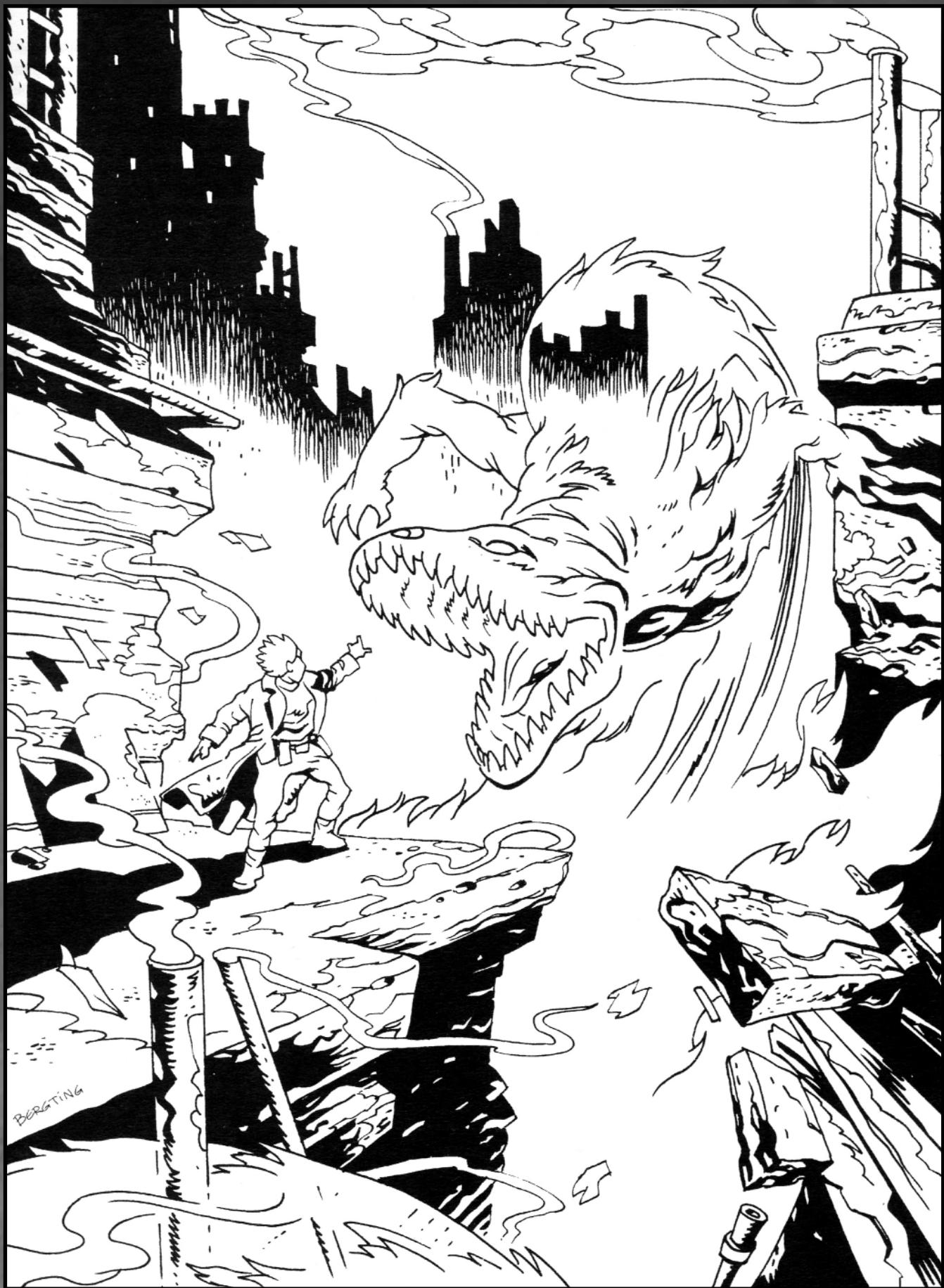
• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 04:38:21

Par Magister

Je me souviens de ma première expérience de projection hors de mon corps charnel comme si c'était hier. J'avais treize ans, c'était au beau milieu de la nuit. Au début, j'ai cru que j'étais en train de rêver ; je flottais à quelques centimètres du plafond, et je contemplais mon corps endormi. J'ai traversé le mur de ma chambre et je suis monté, sur plusieurs étages. C'était une sensation fantastique, l'impression d'être libéré de toute contrainte matérielle. Ç'a été le début d'une fascination de tous les instants pour l'espace astral et ce qu'il a à nous offrir. Aujourd'hui plus qu'hier, je savoure chaque moment de ce premier vol insouciant à travers l'éther, parce que l'espace astral tel qu'il était alors – un lieu de liberté totale et absolue – pourrait bien être en passe de disparaître.

Avant de me prendre une volée de messages me traitant de Cassandre ou d'affabulateur, je tiens à préciser une chose. Je ne dis pas que l'espace astral est en train de foutre le camp ou de se peupler d'horribles monstres ou je ne sais quelle absurdité dans ce genre-là ; non, je dis simplement qu'il est en train de connaître une phase de transition, une évolution qui rend les choses beaucoup plus compliquées. Prenons une image, si vous le voulez bien. Au début, l'espace astral était comme une piscine. C'était propre, sûr et pratiquement désert à l'exception de quelques joyeux plongeurs. Il y avait un grand bassin et quelques bouées d'avertissement, okay, mais on pouvait facilement apprendre à les contourner. Ensuite, c'est devenu plutôt un lac ; on y a trouvé des poissons, et puis il fallait faire attention aux cailloux tranchants, aux algues et aux hameçons perdus par des pêcheurs. Il n'y avait plus ni chlore ni filtre ; l'eau devenait vulnérable à toutes sortes de pollutions. Ce n'était plus un environnement sous contrôle, mais une véritable écosphère.





Aujourd'hui, l'espace astral ressemble plus à un océan qu'à un lac. Immense, profond, il est sujet aux courants, aux marées, aux tempêtes et aux lames de fond. On y trouve non seulement des poissons mais aussi des requins, toujours en quête de proie, et des formes de vie abyssales dont l'étrangeté dépasse notre compréhension. Nous n'en avons exploré que les hauts-fonds ; désormais, il est temps de nous enfoncer dans les profondeurs.

• Pour ceux d'entre vous qui ont l'esprit moins poétique et plus scientifique, on pourrait rapprocher l'évolution de l'espace astral de celle de la Matrice. À l'origine, aux tout débuts de l'Internet, les systèmes en ligne étaient vachement exclusifs. Pour se connecter, il fallait appartenir à un service gouvernemental ou à une université, bref, à quelque chose. Et puis, le truc a commencé à se répandre et bientôt tout le monde s'est retrouvé connecté. Ensuite, on a inventé l'ASSIST et seule l'élite a eu accès au cyberspace. Maintenant, tout le monde peut s'immerger dans la réalité virtuelle. Et bien, l'espace astral, c'est pareil : plus il compte de visiteurs et d'esprits venus de l'Autre Côté, plus il devient complexe.

• Silicon Mage

LES LIGNES DE MANA

Commençons par examiner certaines des caractéristiques les plus connues de l'espace astral, et voyons en quoi elles ont évolué (si vous êtes totalement novice, allez donc jeter un coup d'œil sur le *Manuel de la thaumaturgie pratique* ou l'un des autres fichiers en ligne dans ce serveur, et ne revenez qu'après). Les lignes de mana sont un phénomène bien connu, qui remonte même avant l'Éveil. Il s'agit ni plus ni moins de flux de mana (énergie magique) circulant d'un endroit à un autre, une sorte de "rivières" ou de "ruisseaux" d'énergie magique, si vous voulez (ou de "courants", pour rester dans l'analogie de "l'espace astral est un océan"). On leur donne différents noms selon les cultures : ley lines, lignes draconiques, lignes de chant ou lignes de rêve, entre autres. L'essentiel, c'est qu'un magicien au contact d'une ligne de mana, sur le plan physique ou dans l'espace astral, voit ses pouvoirs augmenter de manière significative.

• Il est important de se souvenir que le mana s'écoule aussi bien dans l'astral que dans le monde matériel, si bien qu'un magicien n'a pas besoin d'être astralement actif pour percevoir ou même utiliser la puissance d'une ligne de mana ou d'un site de pouvoir. La plupart des personnes Éveillées sont capables de sentir la proximité de ce genre de force ; un frisson leur caresse l'échine, les poils se dressent sur leur nuque, ou bien elles ressentent de curieuses émotions. C'est une sensation indescriptible.

• Shetani

• Les lignes de mana peuvent avoir différents aspects dans l'astral, selon l'endroit où vous êtes et leur "spécialisation". Certaines se présentent comme une simple "éclaircie" de l'espace astral, d'autres comme de véritables rivières, ou des arcs d'énergie scintillante, ou encore des arcs-en-ciel, des ondes de chaleur ou même comme la figuration d'une sorte de sentier battu. Certaines s'entendent plus qu'elles ne se voient, comme des ondes sonores à l'orientation bien précise. Je crois même qu'elles peuvent apparaître différemment d'un observateur à l'autre.

• Psi-Op

Depuis le passage de la comète de Halley et l'anniversaire de l'Éveil, on assiste à un changement de comportement des lignes de mana un peu partout dans le monde. Le cas le plus fréquent est celui d'une fluctuation du niveau d'énergie, qui descend la ligne à la manière d'une vague ; un peu comme si vous bouchiez temporairement le tuyau d'arrosage avec votre pouce, avant de le libérer brusquement, provoquant une brève augmentation de la pression. Ces fluctuations rendent la magie moins prévisible et peuvent entraîner des effets secondaires importants au voisinage des lignes de mana.

Les lignes de mana peuvent également avoir une "spécialisation" magique ou émotionnelle particulière. L'énergie de telle ou telle ligne peut se prêter davantage à l'invocation d'esprits (voire de certains types d'esprits) qu'à la sorcellerie, par exemple ; ou encore, à l'utilisation de certains sorts au détriment des autres. Les lignes de mana, comme du reste le mana dans son ensemble, sont très sensibles aux pensées et aux émotions humaines. Certaines développent une impression émotionnelle permanente qui les prédispose à tel ou tel acte magique, depuis le choix d'une tradition magique (généralement, celle qui domine dans la région concernée) jusqu'aux rituels tournés vers un but spécifique (adoration, bataille, construction et ainsi de suite). Certaines indications donnent à penser que cette "spécialisation" des lignes de mana s'affirme au fur et à mesure que leurs interactions avec l'humanité se multiplient.

• Un type que je connais à Cambridge a émis l'hypothèse selon laquelle une sorte de "houle astrale" aurait placé les lignes de mana et les sites de pouvoir dans un état de réceptivité particulière, qui faciliterait "l'impression" des émotions ou des sensations magiques – et donc, leur spécialisation. Selon lui, cet état ne serait que temporaire et tout devrait finir par rentrer dans l'ordre.

• Miss Tick

• M'a tout l'air de prendre ses désirs pour la réalité, si tu veux mon avis. Il est très possible que cette perméabilité du mana et de l'espace astral aux émotions soit au contraire un phénomène permanent, et qui n'ira qu'en se renforçant. Les deux théories me semblent tout aussi valables l'une que l'autre, personnellement.

• Wiz Kid

Enfin, l'effet le plus spectaculaire constaté à ce jour est l'apparition de nouvelles lignes de mana et la disparition d'anciennes présumées parfaitement stables. Ces lignes montrent une certaine souplesse, de toute manière ; il leur arrive de fusionner ou, au contraire, de se scinder en plusieurs branches, à la manière de petits cours d'eau, et leur trajet peut se modifier avec le temps. Certaines avaient déjà bougé par le passé, mais jamais encore dans des proportions aussi importantes.

• C'est la naissance d'une nouvelle ligne de mana qui a déclenché la récente friction entre les Tsimshians et les Salish-Shidhe. Il y a des gens pour qui une source de magie brute puissante vaut bien une petite guerre.

• Night Owl

La plupart de ces nouvelles lignes de mana, souvent très puissantes, montrent une certaine spécialisation. Certaines s'accompagnent de phénomènes annexes surprenants, comme des hallucinations visuelles ou auditives, des lumières



étranges, une influence mystérieuse sur les animaux du voisinage, et ainsi de suite.

• Le moment me paraît bien choisi pour introduire une considération générale à propos du mana. Pendant des décennies, les scientifiques ont considéré le mana (tout comme la magie) comme "quelque chose d'autre" qui était "là, dehors", mais qui n'était relié en rien au monde réel. Les savants d'aujourd'hui, qui ont grandi avec l'idée de la réalité de la magie, commencent à considérer le mana comme faisant partie intégrante du monde réel. Comme les radiations : invisible, intangible, mais ayant un impact incontestable sur son environnement. D'ailleurs, l'analogie n'est pas si lointaine, vu que le mana, tout comme les radiations, peut avoir des effets sur l'organisme même au niveau génétique. La théorie qui prévaut actuellement est que la présence de concentrations particulières de mana provoquerait l'expression de différents traits génétiques, et par là même le développement des différents types de métahumains et de métacréatures. C'est ce qui expliquerait la GRIME, notamment.

• Neddy

• Ça voudrait dire qu'une zone qui baignerait dans un niveau de mana inhabituel pourrait favoriser l'expression prématuée de certains traits génétiques ? Je veux dire, des traits qui auraient fini par s'exprimer ailleurs à mesure que le niveau de mana général augmente partout dans le monde ? Parce que si c'est le cas, il faut s'attendre à une prolifération des labos corporatistes autour des sites de pouvoir – juste histoire de voir ce qui pourrait en sortir.

• Igor

• Ce n'est pas aussi simple. Pour ce qu'on en sait, une exposition temporaire à un niveau de mana élevé ne suffit pas ; seule une augmentation du niveau de mana mondial peut déclencher l'expression de nouveaux traits génétiques. Naturellement, la théorie est peut-être fausse ; si on expose quelqu'un ou quelque chose suffisamment longtemps à un niveau de mana très élevé, qui sait ce qui peut se produire ?

• Silicon Mage

LES SITES DE POUVOIR

Un site de pouvoir est similaire à une ligne de mana, à cette différence qu'il évoque moins une "rivière" d'énergie qu'un "lac". Il est souvent traversé par une ou plusieurs lignes de mana. On le trouve généralement au croisement de plusieurs lignes de mana importantes, mais il arrive aussi qu'il s'agisse d'un phénomène totalement indépendant, sans aucune connexion avec les lignes voisines.

• Le débat reste ouvert pour savoir si les sites de pouvoir apparaissent en des endroits marqués par un grand débordement d'énergie émotionnelle ou s'ils se contentent d'attirer les hommes et de leur inspirer l'envie de construire des temples, des églises et autres monuments du même genre. Les dernières indications tendraient à confirmer la théorie d'une émergence naturelle, sans infirmer pour autant celle d'une formation à la suite d'une accumulation d'impressions émotionnelles. Elles sont peut-être vraies toutes les deux.

• Sand

À l'instar des lignes de mana, les sites de pouvoir ont connu des bouleversements inhabituels de leur niveau de mana, provoquant un regain d'activité magique qui attire non

seulement les esprits et autres entités astrales, mais aussi les métacréatures et même les personnes magiquement actives. La "houle" et les "pics" (décrits plus loin) centrés sur un site de pouvoir deviennent également plus fréquents. L'énergie renforcée des sites de pouvoir les rend manifestement plus sensibles à ce genre de fluctuations que les zones "neutres" de l'espace astral.

Les sites de pouvoir ont souvent une spécialisation plus affirmée que les lignes de mana, et les études font apparaître qu'ils sont de plus en plus nombreux à être sujets au phénomène, selon le type de visiteurs qu'ils voient passer et le genre de magie qui s'y déroule.

• Et vous pouvez être sûrs que chacun va tenter d'imprimer sa marque sur un maximum de sites, histoire de contrôler leur spécialisation. Pas mal de gens s'intéressent aux nouveaux sites de pouvoir, à commencer par les gouvernements, les corps, les groupes d'initiation magiques, les organismes privés comme les fondations Draco ou Atlante, et ainsi de suite. C'est la Course aux Ressources qui recommence, sauf que cette fois, c'est la magie qui en est l'enjeu !

• Hallow Man

LA HOULE MANA

La houle mana est une flambée soudaine, aléatoire et localisée du champ magique, affectant aussi bien le plan astral que le monde matériel. Les premiers cas furent signalés en 2056, à Los Angeles ; les thaumaturges d'alors en avaient rejeté le blame sur les "guerres magiques" que se livraient les différents départements thaumaturgiques des universités californiennes. Depuis, on en a signalé d'autres en différentes régions du monde, notamment en Sibérie, à Hong Kong, en Écosse, en Inde et, selon des rapports non confirmés, en plusieurs points d'Amérique du Sud et d'Amérique Centrale. Du coup, la majeure partie des théories expliquant l'apparition du phénomène à Los Angeles sont passées à la trappe. On suppose désormais que cette houle pourrait être une sorte d'effet secondaire provoqué par une opération magique, similaire aux ondes concentriques provoquées par le jet d'un caillou dans l'eau.

• Ce n'est qu'une théorie ; il y en a plein d'autres, allant du sublime à l'absurde. L'une d'elles affirme que la houle mana serait l'expression d'une tension infligée au champ magique local, une sorte de "réponse immunitaire" à une opération magique quelconque. Une autre prétend qu'elle pourrait être causée par certains phénomènes astrologiques (aux variables encore trop complexes pour qu'il soit possible de la prédire avec précision, mais on y travaille). Une autre encore la compare aux mouvements atmosphériques en présupposant une sorte de cycle "manalogique" du mana, qui circulerait des métaplans vers le monde physique à travers l'espace astral et vice-versa. Bref, personne n'y comprend rien.

• Talon

Tout ce qu'on connaît de la houle mana, ce sont ses effets. Ils rendent la magie moins prévisible, et donc plus dangereuse, dans la zone concernée. Les formules magiques traditionnelles sont "calibrées" (si l'on peut dire) pour certaines conditions ; que ces conditions viennent à changer, et c'est tout le résultat d'un sort ou d'un rituel qui peut être transformé. Un sort lancé dans une zone soumise à une houle mana peut aussi bien se dissiper sans autre conséquence que déchaîner des effets dix fois plus dévastateurs que prévu ; un esprit invoqué



dans ces conditions risque de ne pas apparaître, ou d'échapper au contrôle de son invokeur, ou encore d'être plus ou moins puissant que prévu ; et ainsi de suite. Parfois, le magicien subit les effets de cette altération de la magie comme s'il avait intentionnellement présumé de ses forces, d'autres fois cette altération reste sans conséquence directe sur lui.

• Ça ! J'ai eu l'occasion d'effectuer plusieurs runs en Sibérie, et je peux vous dire qu'ils ont des coins, là-bas, où pratiquer la magie équivaut à chevaucher le dragon à cru ; il peut vous emmener très haut, mais si vous avez le malheur de glisser, vous êtes cuits. Et ce n'est même pas une question de savoir-faire (pour ceux d'entre vous qui se croiraient à la hauteur). C'est totalement aléatoire. Pratiquer la magie dans une zone de houle, c'est la roulette russe : un coup tu décroches le jackpot, un coup tu t'en prends une dans le buffet.

• Gusil

LES PICS

Un pic de mana est similaire à une houle mana par de nombreux aspects, mais avec des effets moins aléatoires (quoique tout aussi spectaculaires). Alors que la houle peut causer une modification imprévisible du niveau de magie ambiant, qui peut monter ou descendre, parfois dans le même secteur, un pic correspond à une augmentation générale de ce niveau. En clair, la magie affectée par un pic de mana devient temporairement plus puissante.

Comme ça, sur le papier, ça a l'air chouette, hein ? Ça l'est, des fois. Un pic de mana peut transformer temporairement toute une zone en site de pouvoir, vibrant littéralement d'énergie. Magique. D'après ce qu'on m'a raconté, ça peut même tourner un peu la tête aux Éveillés, comme s'ils respiraient un air un peu trop riche en oxygène. Tant de pouvoir à portée de la main vous pousse parfois à lancer des sorts et à invoquer des esprits juste parce que c'est facile ; on éprouve parfois une certaine exaltation à pratiquer la magie, et un pic de mana ne fait que renforcer ce sentiment. Naturellement, un repas gratuit, ça n'existe pas ; et un pic de mana se traduit le plus souvent par un creux de mana ailleurs (nous y reviendrons sous peu).

Mais le principal problème, c'est qu'il existe apparemment deux types de pics. Le premier est celui dont nous venons de parler, une distribution gratuite d'énergie pour tout le monde. Le deuxième, plus dangereux, consiste en un accroissement *incontrôlé* de la puissance magique. Autrement dit, vous avez beau faire attention, la magie que vous pratiquez dans la zone affectée est dix fois plus puissante que vous ne l'auriez souhaité... et il vous faut en payer le prix. L'énergie magique est si intense qu'elle en devient incontrôlable, et tenter de la canaliser peut entraîner de graves effets secondaires, allant de l'épuisement à l'hémorragie cérébrale (on a même signalé un cas de combustion spontanée).

• Bon sang ! Comment voulez-vous faire de la magie dans des conditions aussi bordéliques ? Maintenant, chaque fois que je vais lancer un sort ou siffler un esprit, je vais avoir peur de me faire sauter la tête ou de ne rien obtenir du tout. C'est pas juste !

• Lit

• Personne n'a dit que le monde était juste, mon p'tit bonhomme, mais un minimum de réflexion et de préparation (je sais, ces concepts te sont sans doute étrangers) permet d'éviter le gros des désagréments décrits par Magister. Toutes ces

fluctuations du mana peuvent être détectées si tu sais quoi chercher, et il te suffit de te préparer en conséquence. Tu ne sors pas faire du bateau quand la tempête menace, pas vrai ? Ben, avec la houle, c'est pareil ; quand tu ne peux pas l'éviter, emporte quelques grenades dans ta musette si vraiment tu as besoin d'une boule de feu.

• Sally

LES CREUX

Le creux de mana est l'exact opposé du pic de mana, l'équivalent d'une "marée basse" du champ magique. Dans un creux, le niveau de mana ambiant baisse dans de telles proportions que la moindre opération magique réclame des efforts titaniques, comme une prouesse physique dans un environnement pauvre en oxygène. L'énergie environnante étant insuffisante, le mana requis pour pratiquer la magie doit venir d'autre part – du magicien lui-même. Recourir à la magie dans un creux de mana se révèle donc particulièrement épuisant.

• L'avantage – si on peut dire – des creux de mana, c'est que les Éveillés les supportent très mal. Naturellement, les métahumains en ont assez dans la cabote pour éviter de recourir à la magie en attendant que les choses se tassent, comme on évite de sortir de chez soi en cas d'alerte à la pollution. Mais les métacréatures, c'est une autre histoire ; tout ce qu'elles savent, c'est qu'il se passe un truc qui ne leur plaît pas – et donc, elles fichent le camp vers de plus verts pâturages (où il y a plus de mana à brouter). Ce qui veut dire que les rats du diable quittent le navire avant qu'il ne prenne l'eau, et que si vous surveillez l'activité de la flore paranaturelle locale, vous pouvez anticiper le phénomène,

• Brendan

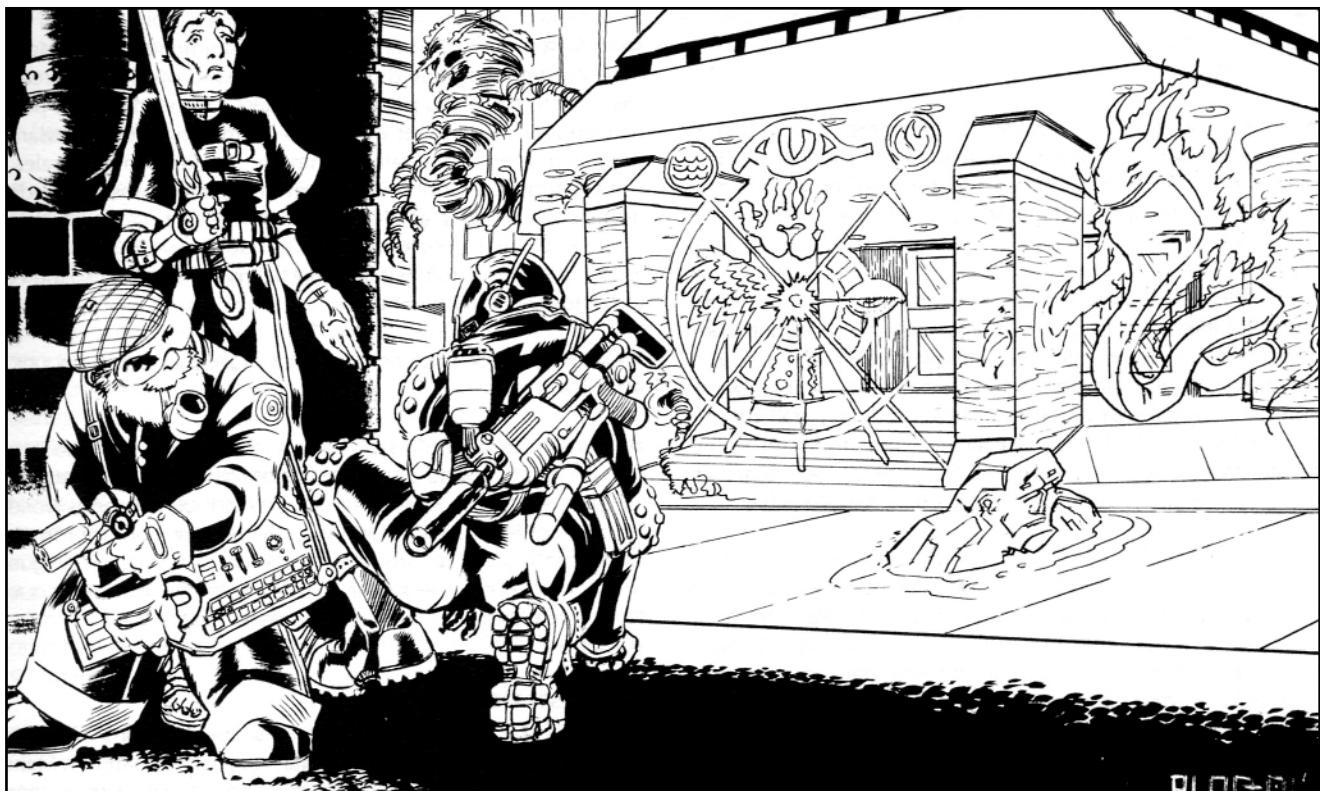
• Tout ça c'est bien joli, mais ça pose parfois de sérieux problèmes. Vous imaginez ce qui se passerait si tous les rats du diable et autres saloperies qui vivent dans les égouts déclinaient comme ça que l'air était irrespirable là-dessous et remontaient brusquement à la surface ? Ils ont eu une histoire comme ça avec des rats du diable, à Los Angeles, et à Houston, c'est une véritable marée de cafards albinos qui s'est répandue dans les rues à la suite d'un de ces fichus creux dans le champ magique.

• Texarcana

LES TEMPÈTES DE MANA

Tout ce que je vous ai dit à propos de la houle, des pics et des creux de mana, c'est du pipi de chat à côté d'une tempête de mana. Les tempêtes de mana sont de graves perturbations du champ magique, qui affectent à la fois le monde astral et le monde matériel. Fort heureusement, elles sont incroyablement rares et presque exclusivement limitées au continent australien, pour une raison encore indéterminée. Si vous avez le malheur d'en affronter une, voilà ce que vous devez savoir pour avoir une chance d'en réchapper.

Une tempête de mana, en gros, c'est une perturbation magique de très grande amplitude centrée sur une zone donnée. Elle peut mesurer une cinquantaine ou une centaine de mètres comme s'étendre sur plusieurs kilomètres. Cette perturbation n'est pas sans rappeler celles occasionnées par l'usage de la magie, sauf qu'elle est extrêmement brutale et totalement incontrôlable. On pourrait la comparer à un sort de zone surpuissant dont les effets échapperait à toute prévision. Elle s'accompagne souvent de perturbations



DLODRW

atmosphériques telles que vents violents, nuages et parfois précipitations.

- Par "précipitations", il ne parle pas uniquement de pluie, de neige ou de grêle ; une tempête de mana peut faire pleuvoir du sang, des cailloux de toutes les couleurs ou des crapauds, qui peuvent aussi bien rester après l'orage que s'évanouir en fumée.

- Night Rain

Comme ils perturbent le champ magique, les effets d'une tempête de mana sont totalement imprévisibles. Ils peuvent englober ceux de pratiquement tous les sorts connus, plus ceux d'un bon nombre qui restent à inventer. La plupart sont dévastateurs, ou en tout cas dangereux ; comparables à la puissance brute, meurtrière, d'un sort de combat, ils peuvent tuer quiconque a le malheur de se trouver dans leur zone d'influence ou bien faire exploser les objets matériels ; ils peuvent causer des hallucinations de toutes sortes, entraîner la folie, transmettre des maladies, provoquer une transformation physique de la chair ou de la matière ; et bien d'autres choses encore. Un jour, en Australie, une tempête de mana transforma la population d'une petite ville en dingos et en lapins ; quand ses effets se dissipèrent, plusieurs personnes furent traumatisées d'apprendre qu'elles avaient chassé, tué et dévoré des amis, des voisins ou des membres de leur famille.

- L'expérience la plus effrayante que j'ai connue de toute ma chienne de vie, c'a été une tempête de mana, en Australie. Ça n'avait rien d'une tempête ordinaire, le vent, la pluie, tout ça ; c'était une sorte de tremblement dans l'air, à peine différent des ondes de chaleur qui montaient de l'Outback. Il n'y avait aucun bruit, pas de vent, rien du tout, juste une sorte d'onde invisible qui avançait dans le désert en

pétrifiant tout ce qu'elle touchait de vivant sur son passage – y compris un copain à moi (sans déconner !). On a filé devant pied au plancher dans notre Land-Rover, et notre magicienne faisait tout ce qu'elle pouvait pour tenir ce truc à distance, mais rien à faire. J'ai bien cru qu'on allait tomber en panne sèche, mais heureusement, le phénomène a disparu brusquement, comme il était apparu. Ne comptez pas sur moi pour remettre les pieds là-bas un jour ; pas pour tous les nuyens du monde.

- Kyle

LES HAUTS-FONDS ASTRAUX

En temps normal, le plan matériel et le plan astral sont séparés l'un de l'autre par une interface, une barrière, si vous voulez, qui rend le premier visible depuis le second mais le second invisible depuis le premier, tout en interdisant tout contact direct entre les deux. On ne pouvait apercevoir le plan astral qu'en pénétrant à l'intérieur (par la projection ou la perception astrales). Eh bien, plus maintenant.

Il s'est développé un nouveau phénomène, baptisé "hauts-fonds" par les théoriciens du département de thaumaturgie de l'UCLA – les premiers à avoir enregistré son existence. Un haut-fond est un endroit où l'interface entre le plan physique et le plan astral s'est "amincie" – de telle sorte qu'elle évoque moins un miroir sans tain permettant d'espionner le plan physique depuis l'astral qu'une simple fenêtre de verre ordinaire, autorisant la vision dans les deux sens. Autrement dit, dans les hauts-fonds astraux, les entités astrales sont visibles et décelables depuis le monde physique sans le recours à la perception astrale.

- De quoi vous bousiller un run, quand on n'a pas pris soin de repérer le terrain. Vous imaginez un peu, si n'importe quel vigile était capable de repérer le mage de la bande en projection astrale ? Si le phénomène n'était pas aussi imprévisible, il



permettrait aux corps de faire de grosses économies en matière de sécurité astrale.

• Sentinel

• Ça marche dans les deux sens, bonhomme : même un runner ordinaire est capable de repérer la sécurité astrale dans les hauts-fonds. Esprits, barrières, veilleurs – ils deviennent aussi visibles qu'une verre sur la fesse de Miss Univers.

• CrimethInc

Comme la plupart des phénomènes décrits ici, les hauts-fonds semblent temporaires, avec une durée moyenne comprise entre quelques secondes et quelques jours. Jusqu'ici, aucun n'avait duré plus de quelques semaines, à une exception près, même si la durée des manifestations paraît de plus en plus longue. Les hauts-fonds astraux qui entourent la Skytower Wuxing à Hong Kong durent depuis maintenant six mois – un record – et ne donnent aucun signe de faiblesse.

• J'ai assisté moi-même à ce phénomène. C'était à la Nouvelle-Orléans, une nuit, dans le quartier français. Au début, j'ai cru que j'avais basculé en perception astrale sans m'en apercevoir. Tout m'apparaissait exactement comme dans l'espace astral, sauf que je me suis rapidement rendu compte que c'était la même chose pour mes copains – pour tout le monde, en fait. Il y avait quand même une différence avec la perception astrale : je ne pouvais ni toucher ni affecter en quoi que ce soit ce que je voyais, vu que j'étais encore sur le plan matériel. Mais sinon, c'était exactement la même chose. Beaucoup de gens étaient complètement déboussolés. Certains se croyaient victimes d'une hallucination, d'autres y ont vu un prétexte à faire la fête. J'ai vu beaucoup d'esprits cette nuit-là, plus que d'habitude, même pour le quartier français. Peut-être qu'ils n'étaient là que pour se montrer, à moins qu'ils n'aient été attirés par quelque chose, je ne sais pas.

• Reynard

• Ça peut aller loin, ce truc-là ? Je veux dire, si cette "barrière" ou je ne sais quoi qui sépare les plans s'amincit suffisamment, est-ce qu'une personne ordinaire pourrait vraiment toucher un truc astral (ou vice-versa) ?

• Walker

• Mystère. On manque de données, mais, en théorie, ça devrait être possible. D'un autre côté, quand il est question de la magie, tout devient théoriquement possible...

• Silicon Mage

LES CONSTRUCTIONS ASTRALES

Jusqu'à récemment, les seuls "objets" (par opposition aux entités, comme les esprits) présents dans l'espace astral – en dehors de la Terre elle-même – étaient placés là par les magiciens. C'était des barrières, la forme astrale des focus, ce genre de choses. Pour le reste, l'espace astral était vide de tout le bric-à-brac qui encombre le monde physique. Les créations de l'humanité n'étaient que des ombres dans l'espace astral. Les murs n'y avaient aucune substance. Les portes ne constituaient pas des obstacles. Tout ça est en train de changer.

Une construction astrale est un terme générique qui désigne n'importe quel objet astral inanimé, y compris, donc, les barrières et les focus, mais incluant aussi certaines choses nouvelles qui sont apparues spontanément dans l'espace astral sans l'intervention d'aucune forme d'intelligence connue. La plupart des objets s'étant manifestés à ce jour ressemblent à

des objets matériels, souvent de style ancien, voire antique. Ce sont parfois des bâtiments ou des monuments (notamment dans certaines régions d'Europe ou d'Asie, où de nombreux cas ont été signalés), parfois des objets sans signification particulière, allant du jouet d'enfant à l'arme antique en passant par des portions de terrain. Comme toutes les formes astrales, ces constructions sont invisibles et intangibles dans le monde matériel, mais tout à fait solides et réelles pour les entités astrales. Si bien que, pour ceux qui se trouvent sur le plan astral, la construction astrale d'un bâtiment est aussi solide et tangible qu'un vrai bâtiment.

• Des flingues. Je vous en prie, dites-moi qu'il y a des flingues.
• Dr Death

• Désolé, doc, on n'a pas cette chance. Pour ce que j'en sais, il n'existe pas de constructions astrales d'armes à feu par ici. De toute façon, je te vois mal t'adresser au Weapons World astral du coin pour acheter une boîte de munitions fantômes, tu ne crois pas ? En admettant que tu dégottes un flingue astral avec un chargeur plein et qui fonctionne, qu'est-ce que tu en feras quand tu auras tiré toutes les balles ?

• Tanner

MANIFESTATION

À l'instar des esprits, certaines constructions peuvent manifester une présence visible dans le monde matériel. Étant dépourvues d'intelligence, elles ont tendance à le faire dans certaines conditions seulement ; un moment particulier de la journée, ou durant une houle mana, ou encore sous certaines conditions climatiques (les tempêtes, surtout), et ainsi de suite. Les "apparitions" ont pu ainsi se multiplier – tout le monde s'est mis à signaler des bâtiments, des véhicules, des bouts de terrain "fantômes" qui se manifestaient un bref instant, avant de s'évanouir en fumée.

• On a rapproché les constructions astrales des "fantômes" d'objets et lieux physiques dotés d'une forte charge émotionnelle. Cette charge survit d'une façon ou d'une autre à la destruction de l'objet et s'attarde dans l'astral comme une sorte de "photo spirituelle". Les événements récents auraient fait surgir ces impressions latentes, sous forme de constructions astrales. Enfin, c'est la théorie.

• Prof M.

LES CONSTRUCTIONS MÉTÉORITISÉES

Un type particulier de construction astrale est l'*alchera*, signalée pour la première fois en Australie et baptisée ainsi d'après un terme aborigène. Les alcheras sont des constructions astrales qui semblent capables de se matérialiser, à la manière des esprits, et d'acquérir ainsi une nature duelle, aussi solide dans le monde matériel que sur le plan astral. À l'origine, le phénomène semblait circonscrit à l'Australie et on pensait qu'il était peut-être lié aux problèmes spécifiques du continent, mais depuis fin 2061, on en a signalé quelques-uns dans d'autres régions du monde. La Sears Tower, par exemple, est réapparue dans le Shattergraves à Chicago le 2 janvier 2062, de minuit au lever du soleil.

• Ouais, même que pas mal de pauvres gars qui étaient en train de l'examiner ont été blessés ou tués quand elle a disparu sans crier gare et qu'ils se sont retrouvés, tout bêtes, suspendus dans les airs à une hauteur de plusieurs étages.

• Atomix

• C'est une légende urbaine, A-mec. Les enquêteurs qui avaient pénétré dans le bâtiment ont connu une phase de désorientation lors de la dématérialisation du bâtiment, et puis ils se sont retrouvés au niveau du sol, indemnes.

• Hanged Man

• Magister oublie juste un détail. Certaines de ces "constructions" sont clairement intelligentes. Elles ressemblent davantage à des esprits sous forme d'objets qu'à de vulgaires "choses" inanimées. La maison hantée apparue à la Nouvelle-Orléans en est un exemple. Un groupe de personnes avait découvert une maison abandonnée dans le quartier français. Elles sont entrées, et se sont retrouvées piégées à l'intérieur. L'unique survivant qui a réussi à sortir le lendemain matin a rapporté qu'à l'intérieur, les objets bougeaient tout seuls, les tables se chargeaient de mets surgis de nulle part et de la musique se faisait entendre dans certaines pièces. Quand il est revenu avec les flics, la maison avait disparu, mais les archives de la ville avaient gardé la trace d'une maison correspondant à sa description et qui aurait existé à cet endroit plus de deux cents ans auparavant. Elle avait été détruite dans un incendie dans les années 1930, et depuis, le terrain était resté à l'abandon.

• Lantern Jack

• Ça fiche les jetons. Pour information, les flics de la Nouvelle-Orléans ont accusé le gars en question, Tyrone Dulair, du meurtre de ses trois copains et pensent qu'il a imaginé de toutes pièces cette histoire de "maison hantée" pour masquer le fait qu'il avait assassiné ses potes et enterré les corps dans le terrain vague. Dulair fait actuellement l'objet d'une évaluation psychiatrique, et il a peu de chance de passer un jour en jugement. Je miserais plutôt sur une hospitalisation à vie.

• Crimson

LES FAILLES ASTRALES

Les failles astreales s'apparentent aux hauts-fonds en ceci qu'elles correspondent, elles aussi, à des lieux où l'interface entre les plans astral et matériel s'affaiblit et donne naissance à toutes sortes de phénomènes étranges. Elles sont extrêmement rares et, pour la plupart, temporaires, comme les hauts-fonds et la houle mana. La plus célèbre, et celle qui dure le plus longtemps, est la faille de Dunkelzahn à DC, mais elle semble passablement atypique. En général, ces failles disparaissent en quelques heures.

La différence entre une faille et un haut-fond tient apparemment au type d'énergie astrale impliquée. Les hauts-fonds permettent à des personnes présentes dans le monde matériel de percevoir l'astral, mais pas d'interagir avec lui. Une faille, par contre, les autorise à se projeter dans le plan astral,

même si elles ne sont pas magiciens. La faille du Chaco Canyon, qui se manifeste selon un cycle semi-régulier et dure entre six et soixante-douze heures, permet à tous ceux qui se trouvent à proximité de se projeter dans le plan astral comme s'ils étaient Éveillés.

On connaît une autre forme de faille astrale, moins fréquente ; elle établit, semble-t-il, une sorte de connexion entre le plan astral et un ou plusieurs métaplans, permettant à un voyageur astral d'atteindre les métaplans même s'il en est normalement incapable. Selon certaines rumeurs, les Enfants du Dragon auraient accès à une faille de ce genre sur l'île de Prince Edward, mais je n'ai pas pu en obtenir confirmation.

• C'est vrai. J'ai eu l'occasion de me rendre sur l'île la semaine dernière, et je peux vous dire qu'il s'y passe des trucs fourement bizarres sur le plan astral. Non seulement on croise des esprits partout, mais le "centre de retraite" des Enfants du Dragon renferme une sorte de faille astrale qui se manifeste de manière sporadique. Je ne serais pas surprise d'apprendre qu'ils l'ont créée ou qu'ils la contrôlent d'une manière ou d'une autre, même si je me demande bien à quoi ça peut leur servir.

• Sereena

• Waouh. Vous imaginez, si chaque crèche des Enfants du Dragon contenait une faille de ce genre ? Ça expliquerait pourquoi Dragonson et Morningstar se les disputent avec un tel acharnement !

• Dragonslayer

• J'ai entendu dire qu'il existait des failles capables de vous aspirer dans un métaplan, soit depuis l'astral, soit en suçant votre esprit directement dans votre corps si vous entrez en contact avec elles dans le monde physique. C'est ce qui est arrivé aux types qui se sont approchés trop près de la faille de Dunkelzahn. Ils ne sont pas morts, leur esprit est simplement piégé sur un métaplan lointain où la mort semble probablement un sort enviable.

• Nox

• À une époque, j'aurais écarté cette suggestion d'un haussement d'épaules, mais avec tout ce qui s'est passé dernièrement, plus rien n'est impossible. Je note que les deux mages qui sont entrés en contact avec la faille il y a plus de quatre ans sont toujours dans le coma dans un hôpital de DC, alors que leur corps physique n'aurait jamais dû survivre à une séparation si longue avec leur forme astrale. Nox a peut-être raison, qui sait ? En tout cas, c'est une raison de plus pour être prudents avec les phénomènes tels que les failles astreales.

• Silicon Mage

L'AUSTRALIE, OU LE PAYS D'0Z



Bon, ça faisait un sacré bout de temps qu'on nous réclamait à cors et à cris des infos sur le shadowrunning en Australie. Sans compter qu'avec tout le bazar magique et la prolifération des phénomènes astraux qui ont suivi le passage de la comète de Halley, pas mal de gens se sont mis à chercher des explications et des similitudes. Inévitablement, leurs recherches ont abouti aux bizarries magiques qui frappent l'Australie depuis l'Éveil. Franchement, après avoir appris tout ce que je sais maintenant, je suis surpris qu'il reste encore deux murs qui tiennent debout là-bas.

Si vous imaginez l'Australie comme un immense désert de sable, vous avez tout faux. On y trouve des paysages merveilleux et très divers. De vastes déserts pelés, des plages de sable fin, des marécages à perte de vue, des forêts d'eucalyptus, des forêts tropicales et de majestueuses montagnes. La vie dans les conurbs côtières, très cosmopolites, correspond grossièrement à celle qu'on peut mener dans les grandes villes de chez nous, assez loin des redoutables tempêtes de mana qui sillonnent les étendues désertées de l'Outback. Terre de rêve et de danger, l'Australie est aussi un pays de diversité et de vitalité où les cultures eurasiennes modernes se heurtent aux anciennes traditions aborigènes.

Comme toujours quand j'ai besoin d'infos de premier choix concernant un sujet hors de mon domaine, j'ai cherché un contact sur place qui puisse tirer quelques ficelles, se faire rembourser quelques dettes et nous dresser un tableau le plus fidèle possible de ce qui se passe là-bas. Et je vous ai dégotté un type baptisé Mission, qui a tout de suite accepté de nous mettre au parfum à propos de son beau pays. Né et éduqué au sein d'une corpo avant de rejoindre la communauté des ombres, c'est un gars qui a de l'instruction et qui était donc tout désigné pour rédiger ce petit traité d'introduction à l'histoire australienne.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 04:51:54

PETITE LEÇON D'HISTOIRE

Par Mission

Ça va, les mecs ? Si vous avez comme ça dans l'idée de quitter votre ville natale et de venir nous rendre une petite visite, vous feriez bien de commencer par vous familiariser un peu avec notre pays et notre histoire.

Difficile de savoir où on va sans savoir d'où on vient – c'est vrai pour une nation comme pour chacun d'entre nous. Beaucoup de shadowrunners des States ou d'Angleterre s'imaginent se retrouver comme chez eux en Australie, sous prétexte qu'on parle la même langue. Grossière erreur. Je vous assure que quand vous aurez mis les pieds au pays d'Oz, le Kansas va vous paraître très loin. Si vous avez l'intention d'être un gros poisson dans la petite mare qu'est l'Australie, vous aurez besoin d'un maximum de renseignements pour vous aider à





vous acclimater et à survivre. Et pour ça, la première étape consiste à étudier comment l'Australie en est arrivée à se flanquer dans une panade pareille.

Ces cinq ou six dernières décennies, l'Australie a subi largement autant de bouleversements que n'importe quel autre pays du monde. On ne s'est peut-être pas balkanisés comme les USA ou l'Europe ; on n'a peut-être pas connu la fulgurante ascension économique du Japon impérial ; mais on s'est transformés quand même. Posez vos fesses au coin du feu, et je vous raconte...

LA PRÉHISTOIRE

Vous pensez peut-être que tout ce qui remonte au-delà de l'invention de la fibre optique et des puces mémoriaires est bon à jeter aux oubliettes de l'histoire, mais écoutez-moi quand même. Pas mal de Ricains croient encore que l'Australie était à l'origine une colonie pénitentiaire, et que tous les Australiens descendent d'une longue lignée de criminels. C'est vrai que certains d'entre nous aiment bien jouer sur cette légende, parce que ça aide à se faire passer pour quelqu'un de dangereux et de retors. Mais en réalité, la plupart des colons qui s'installèrent au cours du XVII^e siècle étaient des gens sans histoires, venus démarquer une nouvelle vie. Les Britanniques étaient simplement plus intéressés que les autres, au point qu'ils finirent par revendiquer la propriété du pays. Ce qu'ils continuent à faire, d'ailleurs – aujourd'hui encore, l'Australie est considérée comme un commonwealth du Royaume-Uni, placé sous l'autorité de la Couronne britannique.

- Pas pour longtemps.
- New Republican
- Le roi n'est rien d'autre qu'une figure de proue. Dans les grandes décisions comme dans la vie de tous les jours, l'Australie fonctionne de manière parfaitement indépendante. Si le roi George VIII se mettait en tête de lui donner des ordres, ça ne tarderait pas à ch... dans le ventilo. Tôt ou tard, notre structure gouvernementale finira par rattraper la réalité.
- Heysen
- En dépit des distances, cette relation continue d'exercer une forte influence sur la société. Les Australiens restent très attachés à la culture britannique, et médire des membres de la famille royale est un de leurs passe-temps favoris. Les médias des deux pays sont d'ailleurs étroitement liés.
- Socio Pat

Il est important de se souvenir que cette culture européenne qui domine l'Australie actuelle n'est arrivée que tardivement sur le continent ; pendant plus de dix mille ans, l'Australie était uniquement peuplée d'Aborigènes qui menaient une vie nomade et savaient survivre même aux conditions extrêmes de l'Outback. À leur arrivée, les colons entreprirent d'étendre leurs territoires, de voler les terres des tribus aborigènes et d'introduire des troupeaux d'ovins et de bovins qui perturbèrent gravement l'écologie locale. En conséquence, le nombre des Aborigènes chuta dramatiquement à la suite de maladies, de déplacements de population, de massacres brutaux et d'une remise en cause fondamentale de leur mode de vie. Mais ils ne furent pas complètement éradiqués, loin s'en faut, et aujourd'hui leur culture connaît même un regain d'énergie tout à fait encourageant.

• Ouais, il en faut, de l'énergie, pour subir les tempêtes de mana et passer son temps à esquiver les bunyips...

• Hicks

• Les Aborigènes s'en sortent beaucoup mieux dans l'Outback que les "Australiens" derrière les murs de leurs enclaves. Au moins, ils vivent en bonne intelligence avec leur milieu et ne se cachent pas la tête dans le sable.

• Bookchin

• De nombreux Australiens s'enorgueillissent de reconnaître l'oppression des Aborigènes et d'y répondre de manière plus équitable que les pays qui ont simplement supprimé leurs populations indigènes. Mais le commonwealth reste l'un des seuls et uniques pays à n'avoir jamais signé aucun traité officiel avec sa population indigène, et aucun chef du gouvernement n'a jamais accepté de prononcer la moindre excuse pour le génocide consécutif à la colonisation. Peut-être que le racisme n'a pas connu là-bas les mêmes sommets qu'ailleurs, mais il est bel et bien présent.

• Wareen

LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

L'évolution de la société australienne au début du siècle ne fit qu'annoncer les bouleversements à venir. Affaiblie à l'époque par un gouvernement mollasson, à la botte des corporations, l'Australie fut l'une des premières nations à accepter les implications de la décision Shiawase de 2001. En l'espace de deux ans, un lobbying intense d'Aurora Biofacilities, de Broken Hill Proprietary, de Mount Isa Mines, de Shiawase et de Tesseract porta ses fruits et ces cinq corps furent les premières à bénéficier d'un statut d'extraterritorialité au sein du commonwealth. L'hémorragie rapide de notre gouvernement ne s'interrompit qu'en 2011, avec l'élection d'un gouvernement de gauche bien décidé à mettre un frein aux excès corporatistes, mais le mal était fait – la souveraineté corporatiste avait fait date et son principe ne serait plus remis en question.

L'Australie eut la chance d'être largement épargnée par les débordements de violence raciale qui marquèrent la première décennie du siècle. Un mouvement populaire de reconnaissance des droits des Aborigènes à conserver leurs terres connut également un vaste succès, renversant l'idée vieille d'un siècle de la *terra nullius* (ce concept selon lequel le pays n'appartenait à personne avant l'arrivée des Européens). Malgré cette victoire, toutefois, de nombreux activistes aborigènes continuaient à protester qu'on leur interdisait l'accès à leurs terres. Le déclenchement de la Course aux Ressources mit les corps minières sur les dents, et le gouvernement leur concéda des terres appartenant en droits aux Aborigènes. S'ensuivit une série de conflits territoriaux, qui se limitèrent la plupart du temps à des actes de sabotages, des arrestations et à une bonne vieille répression policière. L'Australie restait trop large d'esprit pour céder à la vogue des "camps de rééducation" qui faisaient fureur aux USA, en réaction au Mouvement Souverain des Américains d'Origine ; quant aux Aborigènes, ils ne franchirent jamais le seuil de la révolte armée.

• Malgré les gesticulations de certains activistes politiques, solidaires du MSA, les Aborigènes n'ont jamais ressenti le besoin de se doter d'une organisation militaire. Ils savaient qu'un changement interviendrait bientôt, et que la terre leur reviendrait.

• Thorny Devil

- Tu es en train de nous dire que les Aborigènes avaient anticipé l'Éveil ?
- Jardine

• J'étais gamin à l'époque, mais mon grand-père était un koradji – un chaman. Je me souviens du jour où on a arrêté mon père parce qu'il avait commis le crime de pénétrer sans autorisation sur un site minier illégal. Mon père était furieux. Il voulait réunir toute la tribu et attaquer la mine pendant la nuit. Mais mon grand-père s'est avancé, et il a raconté une histoire qui a calmé tout le monde. Il a dit que le temps du rêve avait besoin de notre protection, et que les hommes ne devraient pas sacrifier leur vie bêtement pour ce genre de transgressions mineures. Il a dit que les Blancs ne respectaient pas la terre, qu'ils troublaient le sommeil des esprits, et qu'une calamité s'abattrait prochainement pour les chasser du pays. Ses paroles se sont vérifiées, non ?

- Thorny Devil

• On aurait dû embastiller tous ces mal-blanchis tant qu'on en avait l'occasion. Comme ça, ils n'auraient jamais pu invoquer ces tempêtes de mana et assiéger nos villes. L'Australie serait à nous !

- One Nation

Le SIVTA vint alors menacer l'équilibre des forces, même si son impact fut moins dévastateur que dans d'autres pays. En 2010, notre système de santé publique autrefois si brillant conservait encore une certaine efficacité, et il put aider à lutter contre l'épidémie, mais notre principal atout fut sans conteste la faible densité de notre population. Même si certaines agglomérations reculées furent condamnées en raison de leur isolement, ce même isolement aida à en sauver beaucoup d'autres, qui n'entrerent jamais en contact avec le virus.

• La crise du SIVTA a coûté tellement cher au système de santé publique australien qu'il ne s'en est jamais remis. Du coup, le gouvernement a sauté sur l'occasion de le privatiser, et bientôt, il s'est fait entièrement absorber par des corps médicaux qui ont ouvert la voie aux groupes actuels tels que CrashCart et consorts.

- Delilah

L'ORAGE ÉCLATE

Le 24 décembre 2011, une terrible tempête se leva sur l'Outback en Nouvelle Galles du Sud. Des nuages noirs, des vents violents, des éclairs comme s'il en pleuvait, et ce n'était que le commencement ; immeubles ravagés par d'inexpliquables incendies, troupeaux de moutons mutilés ou sujets à d'incompréhensibles transformations, bombardements sensoriels et autres phénomènes de masse se multiplièrent bientôt, faisant des centaines de victimes. C'était la première des tempêtes de mana, et elle occasionna de terribles ravages aussi bien sur le plan astral que dans le monde matériel. Elle parcourut le cœur de l'Australie en tous sens et ravagea plusieurs bourgades et stations. Quand le calme revint, on attribua le phénomène à une vague d'hallucinations collectives et chacun put se détendre... jusqu'à la tempête de mana suivante, une semaine plus tard, qui fut bientôt suivie d'une troisième, d'une quatrième, d'une cinquième...

Notre belle sérénité fut réduite à néant par le retour de la magie. Non seulement nous devions affronter les mêmes problèmes que n'importe quelle autre nation, mais nous devions

aussi apprendre à faire face aux imprévisibles tempêtes de mana ! Ces tempêtes se multiplièrent et s'étendirent progressivement à l'ensemble de l'Outback, qui devint un lieu de terreur et de chaos. La population se réfugia dans les villes côtières, heureusement épargnées – pour la plupart. Les trajets d'une ville à l'autre devinrent très dangereux, et l'Australie fut bientôt en état de siège, directement menacée par le pouvoir de l'Éveil.

• Les tempêtes de mana sont la version aborigène de la grande danse fantôme, invoquée pour renvoyer l'Homme Blanc dans ses villes. Au cours des premières années où elles sont apparues, elles ont fait des milliers de victimes innocentes – tout ça sans avertissement, sans déclaration de guerre.

- One Nation

• Pur délit raciste. J'ai parlé aux koradjis, et ils m'ont confirmé qu'ils n'avaient jamais accompli le moindre rituel pour invoquer les tempêtes, ni les alchéras ni aucune des bizarries magiques qui affectent le pays. Ils y voient le signe d'un rejet brutal de l'homme par une terre blessée ; et si tu veux le savoir, ils sont les premiers à déplorer leur impuissance face aux tempêtes, parce qu'ils aimeraient bien pouvoir soigner la terre et mettre un terme à ces déchaînements magiques.

- Cestus

• Alors, explique-moi comment ils ont prévu les tempêtes.

- One Nation

• Nous n'avons pas invoqué les tempêtes. Bon nombre des nôtres ont péri durant ces premières années. Si tu veux un coupable, regarde-toi donc dans un miroir.

- Wareen

Le gouvernement eut vite fait de déclarer "zones sinistrées" les différentes régions touchées par les tempêtes de mana, et d'engager une procédure d'évacuation générale. Un nombre surprenant de récalcitrants insistèrent pour rester chez eux, en dépit des risques. La plupart périrent. En désespoir de cause, le gouvernement finit par se laver les mains de ce qui pouvait se passer à l'intérieur des terres, et l'Outback fut livré à l'anarchie.

Très peu d'Aborigènes, en revanche, évacuèrent l'Outback. Bien que personne ne s'en soit aperçu à l'époque, les tribus ne furent pas touchées par la catastrophe contrairement aux Australiens eurasiens ; en fait, elles parurent même accueillir les tempêtes avec un certain soulagement. En peu de temps, elles récupérèrent des terres qu'on leur refusait depuis des siècles. Le temps du rêve se révélait au grand jour une fois de plus.

• Les Aborigènes ne sont pas les seuls à s'être félicités de la défection du gouvernement ; des hordes de nomades et de motards en ont également profité pour se libérer du carcan de la société – même si c'était au prix de conditions de survie particulièrement difficiles. En règle générale, les motards restent à proximité des routes et s'affrontent entre eux ou attaquent les campements des nomades ; mais ils ne s'en prennent jamais aux Aborigènes. Les nomades, de leur côté, mènent une existence isolée, en réoccupant parfois des bourgades abandonnées ; souvent, ils accueillent les étrangers avec bienveillance et font du troc avec eux.

- Raggedy Man

HISTOIRE AUSTRALIENNE RÉCENTE

6 novembre 1999 – Premier référendum concernant l'opportunité de faire de l'Australie une république. Le "non" l'emporte, et l'Australie demeure une monarchie.

2003 – L'extraterritorialité est accordée à certaines mégacorps.

2006 – L'Organisation de la Recherche Scientifique et Industrielle du Commonwealth réussit à cloner des spécimens vivants du loup marsupial de Tasmanie, espèce qui avait disparu, à partir d'échantillons de tissus congelés.

24 décembre 2011 – Première tempête de mana, qui frappe l'Outback en Nouvelle Galles du Sud.

2012-2014 – Réduit à l'impuissance par la gravité croissante des tempêtes de mana, le gouvernement renonce au contrôle de l'Outback et déclare la région "zone sinistre".

Avril 2012 – Une épouvantable tempête de mana dévaste Sydney pendant deux semaines, la coupant totalement du monde extérieur. Par la suite, elle reste à proximité de la ville et revient de temps à autre la couper du monde pendant de brèves périodes.

2014 – Le retrait des corps japonaises dans l'industrie du tourisme provoque une mini-récession dans le pays, suivie par quelques flambées de violence sporadique anti-japonaises et anti-asiatiques.

24 juillet 2018 – La navette spatiale *America* se désintègre en orbite et ses débris retombent sur Longreach, dans le Queensland, faisant plus de 300 victimes.

2022 – Le commonwealth d'Australie conclut un accord de défense avec la Nouvelle-Zélande, aboutissant à la formation de l'Alliance confédérée australienne et néo-zélandaise (ANZAC).

2030 – Irritée par le manque de soutien reçu des autorités, Sydney s'auto-proclame ville indépendante. La capitale de l'État de Nouvelle Galles du Sud est déplacée à Canberra, et c'est désormais le Conseil métropolitain qui dirige Sydney.

2031 – La Secret Intelligence Organisation australienne et la police fédérale fusionnent pour devenir l'AISE—Australian Intelligence & Security Enforcement, ou Agence de Sécurité et de Renseignement Australien.

2031 – BHP et Mount Isa Mines s'allient pour former la plus importante corporation australienne, Tanamyre Resources.

s'inspira de l'exemple de la Nouvelle-Zélande et devint la deuxième nation à accorder la citoyenneté et les droits civiques aux métahumains. Encouragés par cette politique, bon nombre de métahumains asiatiques émigrèrent en Australie pour échapper à la persécution et firent gonfler de manière significative les chiffres de notre population métahumaine.

Se voyant menacées aussi bien par le climat de tolérance qui entourait la présence métahumaine que par les tempêtes de mana qui secouaient l'arrière-pays, la plupart des corporations japonaises se retirèrent en masse de l'industrie touristique locale. Une mini-récession suivit, qui ne fit que renforcer le sentiment général anti-japonais – déjà fortement ancré dans l'opinion publique, en raison de pratiques commerciales agressives. Les corporations nippones restantes lancèrent un plan de grande envergure pour établir une enclave protégée. Le projet était à l'étude depuis plusieurs décennies déjà, et après un lobbying intensif, c'est finalement la ville de Cairns qui fut retenue. Chaque mégacorp japonaise entreprit d'y développer son propre quartier.

DES CONFLITS INTÉRIEURS ET EXTÉRIEURS

Les années 2020 furent une période troublée pour le Sud-Est asiatique, l'Australie et l'Océanie. L'effondrement de la Chine et l'occupation militaire des Philippines par le Japon impérial mettaient tout le monde à cran. C'est l'Australie Occidentale qui souffrit le plus, prise entre les tempêtes de mana d'un côté et les raids incessants des pirates indonésiens de l'autre. Beaucoup d'Australiens de l'Ouest commencèrent à réclamer leur indépendance, en affirmant qu'ils ne recevaient pas suffisamment d'aide du reste du continent.

- Les gars de l'Ouest ont toujours dénoncé l'égoïsme de ceux du Sud-Est. À les écouter, ils monopoliseraient l'essentiel des pouvoirs et des fonds publics et abandonneraient le reste de l'Australie à ses problèmes.

- Outback Insider

- L'Indonésie et l'Australie sont en très mauvais termes depuis l'escalade de la crise au Timor oriental, il y a quelques dizaines d'années. Quand vous mettez côté à côté une population de faible densité, pourvue de tous les agréments de la technologie moderne, et une autre moins développée, beaucoup plus nombreuse et qui se déchire sans arrêt pour des questions d'autonomie, de conflit religieux et de politique, ça crée des tensions, c'est inévitable. Les villes australiennes offrent une cible trop tentante pour les pirates indonésiens, et même pour les unités militaires renégates en mal d'approvisionnement.

- Noam

- C'est aussi durant cette période que les corps extraterritoriales japonaises de Cairns ont commencé à mettre sur pied leurs forces de "sécurité". Le Japon n'était pas assez fou pour envoyer les marines impériaux (pour le moment), mais il fallait bien que les mégacorps protègent leurs intérêts dans cette région profondément japanophobe.

- Skerrick

Après une décennie de harcèlement incessant par une tempête de mana qui refusait de s'éloigner, les autorités de Sydney commencèrent à se lasser du manque de soutien qu'elles recevaient du reste du commonwealth. Incapables de comprendre le problème et encore moins d'y apporter une solution, la plupart des responsables auxquels elles s'adressaient préféraient tout simplement faire la sourde oreille. Les

appels au secours désespérés se firent de plus en plus pressants, puis carrément menaçants. Écoeurés par l'indifférence de leurs concitoyens, les habitants de Sydney votèrent "oui" massivement au référendum leur posant la question de leur indépendance.

Quelques mégacorps avaient saisi l'occasion de soutenir Sydney en échange d'une collaboration à la gestion des affaires de la ville. Elles furent prises au mot et invitées à participer au Conseil métropolitain, pour aider à diriger la ville et à soutenir le siège de la tempête. Pendant ce temps, Canberra devenait la nouvelle capitale de Nouvelle Galles du Sud.

- Le gouverneur de Nouvelle Galles du Sud se terrait à Canberra depuis le premier assaut de la tempête, de toute façon. Ce déplacement fut surtout une manière d'officialiser une situation qui durait déjà depuis un bout de temps.

- Bespectacle

Préoccupée par la militarisation croissante des Japonais et le conflit indonésien, l'Australie conclut un pacte d'alliance avec la Nouvelle-Zélande et plusieurs petits voisins mineurs, aboutissant à la formation de l'Alliance confédérée australienne et néo-zélandaise (ANZAC). Constituée au départ dans un but exclusivement militaire, l'ANZAC s'étendit rapidement aux domaines économique et social. Ses relations avec l'Indonésie demeurèrent fragiles pendant de longues années, jusqu'à ce que le Crash de 29 lui donne d'autres chats à fouetter.

LE CRASH ET LE REDÉMARRAGE

À la différence des autres crises mondiales, qui avaient paru glisser sur nous sans trop laisser de marques, le Crash de 2029 faillit nous renvoyer à l'âge de pierre. Nous étions traditionnellement l'une des nations leader de l'industrie des nouvelles technologies de communications, et l'effondrement de nos systèmes informatiques eut des conséquences effroyables sur notre économie.

- Certains services gouvernementaux, comme les Impôts ou la Sécurité sociale, ont morflé plus gravement que d'autres parce qu'ils fonctionnaient avec de vieux systèmes démodés, quasiment dépourvus de sécurité. Des dizaines de milliers de fichiers personnels ont disparu d'un coup. Naturellement, les rois de la fausse identité se sont aussitôt engouffrés dans la brèche. Certains ont fait de véritables fortunes à cette occasion.

- Metropolis

Profitant de cette période dramatique, les corpos japonaises qui attendaient en embuscade ont saisi l'occasion de jouer les chevaliers en armure étincelante. Elles ont proposé aux villes australiennes des offres mirobolantes, sur lesquelles les corpos australiennes, au bord du gouffre, ne pouvaient pas s'aligner. Telstra, le principal opérateur de télécommunications australien, fut racheté par Renraku et amalgamé à d'autres services pour former la Baird Communications Corporation. Et Baird put jouer un rôle fondateur dans l'élaboration de la Matrice australienne actuelle.

LA FUREUR AUSTRALIENNE

Les années 2030 furent marquées par une lente récupération de notre économie. Les euro-guerres nous firent passer le goût du conflit ; voir des nations s'entredéchirer à la tridéo nous suffisait amplement. Ce fut principalement une époque de réorganisation et d'adaptation à un monde transformé.

- ... ainsi qu'une période propice aux alliances et à l'implantation pour différents syndicats du crime. Les vieilles mafias sud-africaine, grecque et japonaise ont vu brutalement débarquer toutes sortes de nouveaux venus : Vory V Zakone, les gangs vietnamiens et, plus tard, les anneaux de Séoulpa.

- Carver

Tandis que dans le reste du monde, les tensions raciales entre humains et métahumains se dégradaient jusqu'aux funestes explosions de la Nuit de la Fureur, ici, chez nous, elles se limitèrent à quelques échauffourées. Les préjugés des Australiens se basent plus volontiers sur la culture que sur la race – un étranger humain rencontrera vraisemblablement plus d'hostilité qu'un ork australien. Non pas que nous soyons une nation spécialement douce et pacifique, loin de là ; c'est juste que nous avons d'autres manières d'extérioriser nos mauvais penchants. Il reste pas mal d'endroits, par exemple, où des origines asiatiques risquent de vous attirer des ennuis.

Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit – nous avons eu notre lot d'émeutes, d'attentats terroristes, de problèmes liés à l'Humanis et autres racistes fanatiques. Mais les pogroms anti-métahumains nous furent épargnés. De toute façon, la population métahumaine, beaucoup plus importante que dans la plupart des autres pays, était tout à fait de taille à se défendre.

- Ouais. Le sentiment anti-Aborigène en a quand même profité pour progresser durant cette période. Il y avait toutes sortes de rumeurs qui circulaient, disant que les tribus aborigènes savaient échapper aux tempêtes de mana, et même les contrôler, et qu'elles les utilisaient contre les autres Australiens. C'était absurde, évidemment, n'empêche que ça a provoqué de nombreux incidents et que, aujourd'hui encore, la tension reste toujours vive.

- Anne

- Quand le policlub Humanis a ouvert sa première maison du chapitre à Sydney, plus d'un millier de métahumains se sont présentés à l'inauguration. Ça a dégénéré en émeute, la maison du chapitre a été rasée et les membres de l'Humanis ont tous été arrêtés. Mais ils reviennent sans cesse, comme la vermine qu'ils sont...

- Osprey

- Pas mal d'incidents raciaux ont été provoqués par des immigrants asiatiques, japonais en particulier, peu habitués à côtoyer des métahumains en si grand nombre. Souvent, les provocateurs ont été passés à tabac par des Australiens indignés.

- Horn Islander

LA DISPARITION DES INSECTES

Au milieu des années 2040, alors que l'Australie était en passe de reprendre sa place à la tête de la technologie mondiale (et tout spécialement dans le domaine des télécommunications), la première antenne de la Confrérie Universelle ouvrit ses portes à Brisbane. De là, la Confrérie se répandit comme une traînée de poudre et bientôt, elle était représentée dans la totalité des grands métropoles australiens. Chouchou des médias, elle bénéficiait d'une large couverture médiatique et de l'appui de nombreuses célébrités.

Au milieu des années 2050, le gouvernement s'abattit sur elle avec tous les moyens à sa disposition. On accusa la Confrérie de racket, de corruption, de fraude fiscale, de tout ce



qu'on put trouver ; comme partout ailleurs dans le monde, sa vraie nature avait été révélée au gouvernement et aux dirigeants corporatistes. Mais la Confrérie Universelle poursuivait ses opérations d'une manière quasi-légale, et le temps que les troupes débarquent on s'aperçut que la majeure partie des ruches s'étaient vidées d'elles-mêmes. À Brisbane, un nid entier échappa aux mailles du filet militaire et les esprits insectes se répandirent à travers la ville. Depuis, on ne signale pratiquement plus aucune apparition d'esprits insectes dans les journaux, mais il faudrait vraiment être naïf pour s'imaginer qu'ils ne représentent plus un danger. Toute cette vermine est encore là, quelque part – c'est juste que personne ne sait où.

- Je parie qu'ils se sont dispersés dans l'Outback. Les tempêtes de mana ont dû avoir leur peau.
- Sand Bat
- Tu pourrais bien avoir raison. Enfin, en partie.
- Seton
- Quand on se balade dans certains quartiers mal famés de Brisbane, ça donne à réfléchir... Quelqu'un a eu la curiosité de consulter les statistiques de disparitions inexplicées, ces derniers temps ?
- Zapper

LA CRISE DE L'EAU

En 2057, l'Australie connut l'une des pires sécheresses de son histoire, qui vida gravement les nappes phréatiques du pays. La pluie finit par revenir, mais la pluviométrie ne retrouva jamais son niveau antérieur, transformant une situation à risque en véritable crise. Même les villes australiennes, en principe bien approvisionnées, durent faire face à un sérieux manque d'eau. Le gouvernement résolut finalement d'instituer une loi de rationnement dans toutes les grandes villes, limitant la quantité d'eau accessible à chaque foyer. La contrebande de l'eau, qui ne concernait jusqu'ici que les régions les plus désolées, connut un essor faramineux. Aujourd'hui, l'eau potable est devenue un luxe pour lequel certains seraient prêts à tuer.

LA GUERRE CORPORATISTE ET L'ANNÉE DE LA COMÈTE

Comme le reste de la planète, l'Australie connut des moments quelque peu troublés durant la période de guerre corporatiste de la fin des années 2050. Cairns foisonnait de shadowrunners ; chaque matin, la presse à sensations donnait le décompte des cadavres et l'estimation des dégâts matériels. Renraku vit son influence se réduire comme peau de chagrin, même si elle garde aujourd'hui encore les crocs bien plantés dans le pays. La jeune Novatech récupéra le pas de tir de Woomera que Fuchi Orbital avait reconstruit, et multiplia par deux son programme de lancement. Wuxing et Yamatetsu, avec leurs alliées du Groupe de Prospérité du Pacifique, firent main basse sur le trafic maritime commercial – pratiquement toutes les caisses qu'on embarque ou qu'on débarque en Australie portent leur logo à un endroit ou à un autre. Des empires industriels se firent, se défirent – et continuent aujourd'hui, quoique à un rythme plus raisonnable.

Quand la comète de Halley passa au-dessus de nos têtes, l'Australie subit un déluge de tempêtes de mana et d'autres phénomènes magiques. La GRIME fut plutôt bien vécue – quelques cas de violence sporadiques furent signalés ça et là,

mais dans l'ensemble, les changelins s'intégrèrent sans trop de difficulté dans la forte communauté métahumaine.

La course à l'orichalque déclencha un tourbillon d'activité. Les prospecteurs se lancèrent à corps perdu dans l'Outback, indifférents aux tempêtes de mana, et disparurent par camions entiers. Wuxing et DeBeers s'approprièrent quelques-unes des plus belles veines, mais Tanamyre et Sae-der-Krupp réussirent à tirer leur épingle du jeu dans la région de Pilbara. Aujourd'hui, on continue d'organiser des expéditions, mais personne n'a plus trouvé la moindre pépite d'orichalque depuis le départ de la comète.

AUJOURD'HUI

Actuellement, l'Australie se retrouve au centre de grandes manœuvres politiques comme elle n'en avait plus connu depuis des années. Pour la troisième fois en soixante ans, la nation se prépare à un référendum sur la forme que doit prendre notre gouvernement. Si la réponse était "oui", elle couperait enfin le cordon avec le Royaume-Uni et deviendrait une république. Les hommes politiques changent de camps et s'arrangent en sous-main à une cadence affolante, essayant tous d'exploiter la controverse à leur avantage.

La période est donc particulièrement propice au shadowrunning, même pour l'Australie – et ce n'est pas peu dire. Entre les intrigues crapuleuses qui déchirent les conurbs et les expéditions à haut risque au fin fond de l'Outback, les occasions de gagner votre croûte ne manquent pas. Maintenant que vous savez un peu comment ça se passe par chez nous, vous devriez être mieux préparés à survivre. Si les bonyips ne vous mangent pas.

LA VIE EN AUSTRALIE

- La société urbaine australienne est globalement identique à celle du reste du monde occidental. Malgré tout, il n'est pas inutile de connaître les quelques petites différences qui peuvent exister, parce que ce sont généralement les petites surprises qui font capoter les meilleurs plans – et dans un métier comme le nôtre, ça ne pardonne pas. Voilà pourquoi j'ai demandé à un runner de Melbourne de nous faire un petit topo sur les particularités locales.

Un dernier mot d'avertissement. Une partie de ces infos s'appliquent à l'Australie en général, mais dans l'Outback, tout change. Là-bas, les règles sont totalement différentes.

- Captain Chaos
Posté le 12 juin 2062 à 04:53:08

Par Zenith

Okays, les gars, voilà ce qu'il vous faut savoir pour faire du bizness en Australie. Si ça vous intéresse vraiment, vous pouvez compulsler les énormes traités sociologiques de Socie-Net concernant les différences subtiles et moins subtiles qui existent entre l'Australie et les autres nations occidentales (curieusement, une grande part de ces infos reste d'actualité, malgré la corporatisation de la planète ; peut-être parce que l'Australie fait partie de ces pays qui ont conservé un petit peu plus d'indépendance nationale que beaucoup d'autres). Je n'irai pas gâcher de la mémoire pour ça, personnellement ; je vais simplement vous exposer les grands principes de la vie en Australie, du point de vue du criminel moyen.

Commençons par un petit baratin touristique. L'Australie est une immense île – un continent, plutôt – de l'hémisphère sud. Ce qui veut dire que nos saisons sont inversées, et que l'eau tourbillonne en sens contraire quand vous videz votre lavabo (ne me regardez pas comme ça, c'est scientifique). Le



climat est généralement chaud, descendant rarement au-dessous de zéro dans le sud, sauf dans les montagnes. Les déserts de l'intérieur des terres sont chauds et secs dans la journée, d'un froid mordant la nuit. Le nord connaît que deux saisons : la mousson, chaude et humide, et l'hiver, chaud et sec.

Comme les Rosbifs et les Japs, on roule du côté gauche de la route. Le principal fuseau horaire, celui de la côte est, est en avance de dix heures sur l'heure GMT, mais le pays s'étend sur deux autres fuseaux supplémentaires. On appelle les services d'urgence en composant le 000 ou par l'intermédiaire d'un PANICBOUTON standard.

• Comme Zenith a omis d'en parler, un mot d'avertissement : en Australie, le réseau électrique fournit du 230-250 volts, en courant alternatif de 50 cycles. C'est suffisant pour griller n'importe quel appareil nord-américain. Si vous ne pouvez pas employer du matériel local, n'oubliez pas d'utiliser un adaptateur.

• Glaive

Tout ça mis à part, les plus grosses particularités australiennes restent celles sur lesquelles il est le plus difficile de mettre le doigt – toutes ces petites différences culturelles qui font le charme des voyages à l'étranger. Nous autres Australiens avons toujours eu une mentalité plutôt "relax" ; l'esprit de compétition, la soif de réussite, le succès à tout prix qui semblent de mise partout ailleurs n'ont jamais vraiment pris chez nous. On les rencontre ici et là, généralement dans les milieux corporatistes, mais la majeure partie des Australiens sont hermétiques à ce genre de frénésie. Les étrangers qui veulent trop en faire ont une fâcheuse tendance à se ramasser – en Australie, il faut savoir prendre son temps et s'économiser.

• Quand vous opérez en Australie, n'oubliez pas un truc : le sport. Le sport, le sport, le sport. On en est fous, par ici. Le foot, le rugby et le cricket sont les plus populaires, mais on en pratique plein d'autres – tout ce qui passe à la tridéo, en fait. On aime bien les courses de motos, comme les combats à motos, d'ailleurs. Bon sang, chaque année, le pays est paralysé à l'heure de la Melbourne Cup (les canassons). Et cette course a près de deux cents ans, maintenant !

• The Fiend

• Ça en devient ridicule. Les Australiens feraient n'importe quoi pour leur sport, et les lendemains de match, le pays est frappé par une vague d'absentéisme – il faut bien qu'ils récupèrent ! Je me souviens d'avoir complètement foiré un run, une fois, parce que le type qu'on devait exfiltrer était resté chez lui à cuver son vin après avoir arrosé la troisième mi-temps.

• Mace

• Qui dit sport dit paris clandestins – ce sont les mafias grecque et italienne qui tiennent la boutique. Elles sont également impliquées jusqu'aux oreilles dans la gestion des équipes, des sponsors et tous les aspects annexes du bizness. Il leur arrive d'ailleurs de truquer certains matchs et même de recruter des shadowrunners pour "accidenter" au dernier moment un joueur vedette.

• Carver

• Si vous avez besoin d'une foule d'émeutiers au pied levé, rien de tel qu'une bande de hooligans en colère après une

défaite. Seulement, assurez-vous de ne pas vous tromper de maillot quand vous allez les embaucher !

• Barn Burner

LE GOUVERNEMENT

Le régime australien fut d'abord une monarchie constitutionnelle, dirigée par le souverain du Royaume-Uni et gouvernée par un Parlement d'élus. Cette situation perdura beaucoup plus longtemps qu'on aurait pu s'y attendre, étant donné le total manque de loyauté de l'Australie envers le "pays mère". Le Premier ministre actuel, Sheila Powell, a réussi à damer le pion aux Verts et à faire triompher son parti du Nouveau Siècle dans les sondages en faisant campagne sur le thème de la crise de l'eau et des tempêtes de mana et en promettant un référendum sur l'opportunité de conserver ou non le roi à la tête de l'État. Le référendum doit avoir lieu dans un an, et si les électeurs votent "oui", l'Australie deviendra une république.

• Comme partout ailleurs dans le monde, le parti du Nouveau Siècle est intarissable sur "notre avenir magique". Il est largement soutenu par des associations magiques telles que les Illuminés de l'Aube Nouvelle et par des cinglés de technologie comme la Fondation Open Source. D'ailleurs, Powell est copine comme cochon avec la mage-o-crâne Rozilyn Hernandez – successivement battue par Dunkelzahn, puis Haeffner, lors des dernières élections présidentielles aux UCAS.

• Southern Cross

• Le Parti du Nouveau Siècle soutient à fond le référendum – il voudrait bien couper les ponts une fois pour toutes avec les Rosbifs. En partie en raison de la rivalité professionnelle qui l'oppose au Nouveau Mouvement Druidique, club de vieux garçons magiciens britanniques qui tirent les ficelles du parti des Verts et du gouvernement anglais. Le NMD a pas mal encouragé la recherche sur les tempêtes de mana, dernièrement, mais bon nombre de partisans du PNS considèrent que c'est marcher sur leurs plates-bandes.

• Bespectacle

• Un détail amusant : les détenteurs d'un SIN corporatiste ne sont pas autorisés à voter, car ils ne sont pas citoyens australiens (en effet, l'Australie n'autorise pas les doubles nationalités). Du coup, plein de gens qui auraient bien voulu accomplir leur devoir civique se retrouvent écartés des urnes, et les corpos n'ont pas leur mot à dire. Apparemment, la valse des fausses ID aurait commencé à répondre à la détresse de ceux qui tiennent à voter malgré tout.

• Riley

Le gouvernement fédéral australien a son siège à Canberra, même s'il possède également une enclave importante à Darwin où est basé le gros de ses troupes. Son influence s'étend sur tous les métropoles australiens à l'exception de Sydney, ainsi qu'aux régions civilisées de la côte méridionale ; elle s'arrête là où commence le bush – voilà longtemps que le gouvernement a renoncé à l'Outback pour le laisser aux Aborigènes, aux nomades et aux tempêtes de mana.

Les Australiens ont toujours été sensibles au sort des défavorisés, c'est pourquoi le gouvernement voit d'un mauvais œil le pouvoir détenu par les mégacorps. Bien entendu, il leur concède l'extraterritorialité comme n'importe quel autre pays, mais il réussit parfois à s'opposer à elles avec une fermeté digne d'éloges. Ça prouve que les Australiens



conservent encore un peu de fierté, malgré l'impuissance qui caractérise les gouvernements dans le reste du monde.

- Ben, tout chauvinisme mis à part, les choses ne sont pas très différentes ici qu'ailleurs – l'Australie est liée par les accords de 2042. La soi-disant "fermeté" du gouvernement pourrait tout aussi bien vouloir dire que les mégacorps se désintéressent d'un marché aussi minuscule que le nôtre.

- Tall Poppy

- Chaque année, les corps se mettent un peu plus les dirigeants australiens dans la poche. Corruption, petits cadeaux, tout est bon – mais attention, dans la discréction, s'il vous plaît. Le parti du Nouveau Siècle est particulièrement touché par le phénomène. Ses liens avec Shiawase, Saeder-Krupp et Transys Neuronet, notamment, sont un petit peu trop évidents.

- Manticore

LES HABITANTS

L'Australie compte entre vingt et vingt-cinq millions d'habitants. Ça vous paraît un peu vague ? Ça l'est ; on n'a pas procédé à un recensement précis (ou même exhaustif) depuis la fin des années 2020. Les tempêtes de mana rendent impossible toute estimation du nombre de personnes qui vivent dans le Centre Rouge – même si elles ne représentent vraisemblablement qu'une minuscule fraction de la population australienne globale.

L'Australie compte davantage d'immigrés que la plupart des nations occidentales. C'était déjà une terre d'asile pour tous ceux qui fuyaient les troubles ou la persécution dans leur pays, mais depuis l'Éveil et les euro-guerres, le phénomène

n'a fait que s'amplifier. C'est particulièrement vrai pour les orks et les trolls asiatiques, qui ont trouvé chez nous un accueil beaucoup plus humain que chez eux. En conséquence, nous avons l'un des taux de métahumanité les plus élevés de tous les pays du monde.

- La plupart des immigrés s'intègrent parfaitement à la population australienne. On trouve encore ça et là quelques communautés et quartiers ethniques clairement identifiés, mais beaucoup moins qu'on pourrait s'y attendre vu les chiffres de l'immigration.

- Wik

Les Australiens acceptent plus facilement les métahumains que les étrangers qui choisissent de s'accrocher à leur culture, leurs coutumes ou leur langue d'origine ; un ork australien rencontrera beaucoup moins d'hostilité qu'un humain étranger qui refuse de s'acclimater.

- Même si l'Australie est un pays cosmopolite, les accents étrangers sont facilement reconnaissables de nos jours ; alors, si vous avez des affaires à traiter là-bas avec un minimum de discréction, tâchez de gommer le vôtre au maximum. Se fondre dans la population australienne ne présente pas de difficulté en soi, quel que soit votre type ethnique ou votre métatype, mais si vous vous comportez comme un touriste, il y a de bonnes chances qu'on se souvienne de vous.

- Glaive

- La communauté des ombres est moins ouverte que le reste de la société australienne, et les étrangers s'y font remarquer



encore plus facilement. Et dans notre profession, ce n'est jamais très bon d'attirer l'attention.

• Delilah

La population aborigène

Les Aborigènes australiens possèdent la plus ancienne culture ancestrale qui soit au monde ; elle remonte pratiquement à la période glaciaire ! Autrefois, leurs tribus occupaient l'ensemble du continent, menant une vie semi-nomade dans le désert ou sédentaire le long de la côte. Leur société comprenait une douzaine de branches culturelles distinctes et plusieurs centaines de langues et de dialectes.

Bien qu'ils aient été décimés par la colonisation européenne et par deux siècles de tentatives d'intégration forcée, ils ont réussi à préserver leurs traditions jusqu'au jour où la puissance brute de l'Éveil leur a enfin permis de reconquérir la majeure partie de leurs terres ancestrales.

On dénombre environ 300 000 Aborigènes en Australie (y compris les sang-mêlé). On estime à 80 000 environ ceux qui vivent encore dans l'Outback, en accord avec leurs valeurs tribales traditionnelles. Les Aborigènes de l'Outback mènent une existence semi-nomade, pour éviter d'épuiser les ressources d'une région en particulier, et s'organisent en vastes groupes familiaux. Leur dialecte peut varier d'une tribu à l'autre : il existe encore une bonne trentaine de dialectes aborigènes différents dans le Sixième Monde.

• Certaines tribus de l'Outback habitent des coins tellement paumés qu'elles n'ont pas rencontré le moindre Blanc avant la moitié du XX^e siècle. Elles continuent à se transmettre de génération en génération des connaissances durement acquises dans le domaine de la survie, de la botanique et de l'écologie. Elles auraient un ou deux trucs à enseigner aux scientifiques modernes à propos de l'Outback – et parfois, c'est ce qu'elles font.

• Wareen

• Un détail amusant : on ne retrouve pas chez les Aborigènes la même répartition d'expressions métahumaines que dans le reste du monde. Chez eux, il n'y a pas de trolls, et très peu de nains. Personne n'a encore réussi à proposer d'explication satisfaisante. Pour moi, c'est une question de sélection naturelle ; je veux dire, c'est déjà difficile pour un homme ordinaire de trouver de quoi se nourrir dans l'Outback, alors, pour un troll !

• Encino

• Pourquoi si peu de nains, alors ? Ils ne devraient pas avoir de problème, eux ?

• Cherub

• Peut-être qu'ils n'arriveraient pas à suivre, dans une tribu qui se déplace constamment ?

• Morbid

L'EAU ET LE NIVEAU DE VIE

Vous trouverez dans les villes australiennes pratiquement tout le confort moderne qui fait la joie de la vie en Occident : l'accès à la Matrice, les restaurants, les publicités omniprésentes, les forces de police privées, la criminalité rampante, les bas-fonds à perte de vue et les enclaves corporatistes fortifiées.

Mais la grosse différence, c'est l'eau. J'ai eu l'occasion de me rendre dans l'État Libre de Californie, une fois. Vous croyez

que l'eau est rare par là-bas ? Bienvenue en Australie, où elle est plus précieuse que le sang. Dans les zones urbaines, on en trouve encore relativement facilement – quoique pas en abondance, certainement pas. Les compagnies de distribution de l'eau sont tenues à rationner de manière stricte la quantité d'eau allouée à chaque foyer. Une fois que vous avez atteint votre quota mensuel, on vous ferme le robinet. La quantité d'eau attribuée à chaque citoyen suffit généralement à couvrir les besoins élémentaires – consommation personnelle, hygiène – mais en période de sécheresse (c'est-à-dire de plus en plus souvent), elle est sévèrement réduite.

Bien entendu, il faut un SIN en bonne et due forme pour se faire installer l'eau courante, ce qui veut dire que le travail ne manque pas pour les plombiers indélicats disposés à procéder à un raccordement clandestin. D'ailleurs, les agents des services de l'eau ne se déplacent plus qu'en groupes, et armés – ils se sont fait trop souvent braquer pour ouvrir les vannes. Même les bouches d'incendies sont verrouillées et reliées à un système d'alarme.

• Les compagnies de distribution le nient avec toute la sincérité d'un candidat aux élections, mais la quantité d'eau attribuée à chaque foyer varie d'un quartier à l'autre. En d'autres termes, si vous habitez dans une enclave corporatiste, vous disposez pratiquement du double de la ration allouée à une famille aborigène qui vit dans un ghetto à seulement deux pâtés de maisons. Bon sang, il y a même quelques rupins qui reçoivent suffisamment d'eau pour remplir leur piscine ou arroser leur pelouse ! Et pendant ce temps, les pauvres crèvent de soif.

• Mission

En conséquence, l'eau fait l'objet de toutes sortes de trafics et de magouilles. Les réservoirs, puits et sources naturelles sont mieux protégés que certains labos corporatistes. Puiser de l'eau dans une rivière ou un lac est un grave délit – même si certaines rivières sont polluées au point de décourager les moins scrupuleux des trafiquants. Un aspect positif ? La pluie est toujours accueillie avec des cris de joie. La plupart des habitations se sont équipées d'un bassin de collecte d'eau de pluie, et beaucoup de gens profitent de la moindre averse pour s'offrir une douche gratuite.

• Les corpos telles que Tanamyre font le forcing auprès du gouvernement pour le convaincre de privatiser les fontaines et les nappes phréatiques. Certaines font déjà un malheur dans le commerce de l'eau potable, et elles aimeraient bien obtenir le monopole d'une denrée aussi indispensable. Jusqu'ici, le gouvernement tient bon, mais les corpos se montrent de plus en plus insistantes – le chantage et autres méthodes d'intimidation font désormais partie intégrante de leur stratégie de négociation.

• Skerrick

En dehors des grandes villes, l'eau est un luxe. N'espérez pas convaincre les habitants de vous céder une partie de leur réserve ; en revanche, ils se montreront tout disposés à vous racheter la vôtre ! En règle générale, l'eau est considérée comme trop précieuse pour être gaspillée dans des douches – dans les régions les plus désertiques, on se nettoie simplement en se frottant avec du sable.

• Les fortes odeurs corporelles sont un élément incontournable de la vie dans l'Outback. Rien de plus grossier pour un



étranger que de froncer le nez devant le fumet que dégagent les autochtones ; faites preuve de tolérance et souvenez-vous que, pour eux, vous autres touristes des villes douchés et rasés de près empêtez le chien mouillé et les produits chimiques. Faites comme eux, ayez la politesse d'éviter le sujet.

• Lightning Brother

• Comme vous pouvez l'imaginez, les implants destinés à réguler la transpiration ou à filtrer les odeurs sont très populaires dans le Bush.

• Russian Jack

LA LOI ET L'ORDRE

La majeure partie des opérations de police courantes sont aujourd'hui privatisées, comme dans la plupart des villes étrangères. Avec le temps, les forces de police fédérales australiennes se sont tournées de plus en plus vers des missions de sécurité nationale paramilitaires – en partie pour garder un œil sur les unités de sécurité corporatistes, et en partie pour gérer les tensions grandissantes avec l'Indonésie et le Japon. En 2031, la police fédérale a fusionné avec la Secret Intelligence Organisation australienne, pour former l'Agence de Sécurité et de Renseignement Australien (AISE). Cette agence a pour mandat de s'occuper, grossso modo, de toutes les questions de sécurité nationale australienne – ce qui, comme vous l'imaginez bien, lui donne autorité pour à peu près tout et n'importe quoi.

• La majeure partie des agents de l'AISE sont d'anciens militaires ou agents corporatistes. Du genre coriace, ils ont le matériel, la compétence et l'attitude qu'il faut pour mener à bien pratiquement n'importe quelle mission. Naturellement, ce sont tous des citoyens australiens – non pas que la nationalité soit tellement importante, mais quand même. Très peu d'entre eux proviennent de l'une des Dix Grosses ou de leurs filiales.

• Keithy

• Pour ceux que ça intéresse, l'ASIO, l'Australian Secret Intelligence Organisation était l'ancienne police secrète australienne ; l'équivalent de l'ex-NSA américaine, si vous voulez, quoique beaucoup moins professionnelle. Elle était autrefois la risée de tous les services de renseignements du monde – tellement elle n'avait rien de "secret" !

• Atropine

• Certains prétendent que sa mission consistait surtout à détourner l'attention de l'ASIS, l'Australian Secret Intelligence Service, l'équivalent de la CIA, qui elle était discrète, efficace et compétente. Curieusement, l'ASIS a été dissoute lors de la fondation de l'AISE, mais aucun service officiel n'a été désigné pour prendre sa succession.

• Metanoid

• Bien vu ! En fait, la plupart des membres de l'ASIS ont été transférés dans l'AISE. Curieusement, il est très difficile de retrouver dans quel département ils travaillent ou quelles sont exactement leurs fonctions. À mon avis, l'AISE doit posséder une sorte de branche secrète qui gère toutes les affaires d'espionnage – surveillance des mégacorps incluse. Comme ça, elle garde un profil bas et s'évite les réprimandes de la Cour corporatiste pour interférence avec la politique commerciale étrangère.

• Metropolis

• Quand elle a affaire à une mégacorp, l'AISE n'hésite pas à embaucher des shadowrunners – ça l'aide à garder ses distances.

• Middle-Man

Juridiquement, l'autorité de l'AISE s'étend à l'ensemble des services de police des villes et des États, ce qui veut dire qu'elle a préséance sur la Lone Star ou Knight Errant, par exemple. Comme toujours dans ces cas-là, les relations entre ses agents et ceux des services privés sont glaciales – ils ont la fâcheuse habitude de garder des informations pour eux et de fourrer leur nez dans des enquêtes qui ne les regardent pas dans le seul but de nuire à leurs collègues.

Comment se procurer ce qu'on veut

Vous trouverez en Australie la majeure partie des gadgets habituels des shadowrunners, même si certains nécessiteront peut-être de passer par plusieurs intermédiaires. Le plus difficile, c'est de se procurer des armes. L'Australie essaye depuis longtemps de réglementer la possession d'armes à feu, et même si cette politique n'a pas toujours été couronnée de succès, elle n'a pas été sans conséquence non plus. Les pistolets et autres armes de poing sont proscrits avec plus de sévérité que les fusils (dont la présence peut encore se justifier dans une ferme, dans les mains d'un chasseur ou dans l'Outback à des fins d'autodéfense). Il est beaucoup plus facile d'acheter un fusil à pompe qu'un simple pistolet.

• Bien entendu, au marché noir, vous achetez ce que vous voulez.

• Jag

• Les armes automatiques, ou même seulement capables de tirer en rafales, sont totalement illégales et attirent l'attention comme le miel attire les mouches. Quand les flics ont affaire à un mariole susceptible de détenir une arme automatique, ils flinguent d'abord et s'excusent auprès du cadavre ensuite. Je vous aurai prévenus.

• Rain Dog

• D'ailleurs, les flics australiens – gouvernementaux ou privés – portent généralement des revolvers ou des semi-automatiques, au lieu des canons portatifs du genre Ruger Thunderbolt que vous êtes habitués à voir entre les mains des flics nord-américains. C'est dire.

• Malcy

L'autre grosse difficulté concerne le cyberware, en particulier le cyberware tourné vers des applications offensives. L'autodéfense ne constitue pas une excuse pour un tel matériel en Australie, et la quasi-totalité du cyberware de combat est presque exclusivement réservée aux troupes de sécurité ou aux militaires. La relative rareté de ces implants a toutefois un avantage : peu familiers aux autorités australiennes, ils passent plus facilement inaperçus (en particulier lors des contrôles de routine).

• Traduction : si un flic australien vous arrête dans la rue, il a moins de chance d'identifier votre chrome dernier cri que n'en aurait un collègue nord-américain. Sauf que vous avez intérêt à pouvoir fournir une sacrée bonne explication, ainsi que des permis capables de soutenir un examen minutieux, ou on ne vous laissera même pas franchir la douane.

• Rolinox

- Ce qui est valable pour le cyberware l'est également pour le bioware et le nanoware.
- Hacksaw

Il n'y a pas que des mauvaises nouvelles, cependant ; certains joujoux favoris des shadowrunners sont disponibles sans aucun problème. Tout ce qui est informatique, par exemple, se trouve en abondance et plutôt moins cher qu'ailleurs grâce à la proximité des fabricants du Sud-Est asiatique. L'accès légal à la Matrice coûte un peu plus cher qu'aux UCAS, mais la largeur de bande est tout aussi bonne.

Même chose pour les appareils de communications. Le pays a toujours été un leader mondial pour ce qui est d'adopter les nouvelles technologies, en particulier dans le domaine des communications – pratiquement indispensable, en raison de la faible densité de la population. On trouve donc tous les appareils qu'on veut – aussi bien traditionnels que cybernétiques – à des prix très abordables. Les corps encouragent cet état de fait – l'industrie des communications est l'une des plus florissantes du marché australien.

• L'Australie n'a jamais adopté de réglementation aussi sévère que celle des USA d'autrefois concernant le cryptage, si bien que dès le début du siècle, elle avait déjà pris une certaine avance dans ce domaine. Les algorithmes et le matériel de codage, les brouilleurs en particulier, sont un petit peu moins chers et plus faciles à se procurer que dans d'autres pays.

- X-Kaliber

Un mot enfin sur le marché des narcotiques : voilà plusieurs dizaines d'années que l'Australie a renoncé à faire la guerre à la drogue et opté à la place pour une régulation du marché. Bon nombre de drogues chimiques ont été dépenalisées et sont désormais disponibles, sous ordonnance, auprès de certaines officines gouvernementales (soumises à de lourdes taxes, évidemment). Il existe même un certain nombre d'enseignes où la consommation est légale. Toutefois, les drogues électroniques comme les BTL demeurent strictement prohibées.

• En particulier celles de Hong Kong ; l'Australie en a été littéralement envahie voilà quelques années, et malgré un effondrement des cours ces derniers temps, elles continuent à se déverser en masse sur le pays par l'intermédiaire des triades.

- Carver

LA MATRICE

Le Crash de 29 frappa l'Australie en plein cœur et obligea le gouvernement à privatiser Telstra, la compagnie de télécoms publique. Renraku la racheta et créa Baird Communications, qui fournit aujourd'hui encore les services GTR et GTL australiens. Baird a également décroché plusieurs contrats de GTLP auprès de corporations locales, même si elle subit dans ce domaine la concurrence impitoyable de Tesseract Communications, filiale de Cross. Tesseract offre en effet des services d'informations et d'archives publiques plus performants, en particulier dans le domaine de la culture et des affaires aborigènes.

• Tesseract s'appuie sur d'excellents deckers, qui adorent flanquer un peu le boxon dans les systèmes publics Baird/Renraku.

- Silicon White Male

• Baird et Tesseract fournissent tous les deux un service de qualité dans leur zone de couverture respective. Comme dans la plupart des grilles, la sécurité est mince, mais efficace. Leur point fort, c'est surtout la sculpture des systèmes. Chez Baird, on mise sur la "beauté naturelle" des paysages australiens : décors à couper le souffle, petits détails qui font la différence comme la chaleur du soleil ou la présence de koalas mâchant des feuilles d'eucalyptus au-dessus de votre tête, rien n'a été négligé. Chez Tesseract, c'est un peu la même option, mais les programmeurs ont inclus dans la trame des éléments de mythologie aborigène issus du temps du rêve. La différence, donc, c'est que chaque élément du décor est vivant et représente soit un esprit, soit un totem. Le paysage interagit davantage avec le visiteur et se transforme parfois en wandjinas, en quinkens ou même en serpent arc-en-ciel pour effectuer les opérations qu'on lui commande.

- Metropolis

Si la couverture matricielle est bonne dans les grandes villes et les régions côtières, elle devient beaucoup plus irrégulière à l'intérieur des terres. Avant l'Éveil, Telstra avait mis en place un réseau radio-téléphonique haute fréquence de qualité, mais les tempêtes de mana ont balayé la quasi-totalité de ses relais. Baird n'a pas fait grand-chose pour rétablir la situation, hormis dans les quelques régions où Renraku a des intérêts ou dont les clients ont payé le prix fort. On peut néanmoins se connecter sans fil par une liaison satellite, sauf quand une tempête de mana se lève et crée des interférences.

• L'Outback est l'une des rares régions du monde où l'on peut trouver régulièrement des zones totalement coupées de la Matrice, avec ou sans fil. Les tempêtes de mana brassent même suffisamment de poussière, de débris et d'interférences magnétiques pour aveugler les satellites de surveillance ; c'est vraiment l'intimité ultime, à notre époque où tout le monde est connecté. Si j'avais une bombe corticale à déclenchement à distance, ou si je voulais semer un decker dont je n'arrive pas à me débarrasser, c'est là que j'irais me planquer.

- Sterling

• Bof, tu sais, échapper à une bombe pour se jeter dans une tempête de mana...

- Twister

Bon, amis shadowrunners, j'ai une bonne nouvelle et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est qu'on dispose de notre propre serveur Shadowland par chez nous. La mauvaise, c'est qu'il est situé à Sydney. La plupart du temps, ce n'est pas un problème, mais régulièrement, les tempêtes de mana viennent brouiller l'émission matricielle. En conséquence, beaucoup de shadowrunners préfèrent se retrouver à la Morgue, qui est basée du côté de Singapour.

• La technologie matricielle est tellement bon marché en Australie qu'on y trouve des dizaines de forums pirates, chacun ayant sa zone de prédilection. Les deckers ont tendance à fréquenter toujours le même, celui de leur région, dont ils ne cessent de modifier l'architecture, la sculpture et même les noeuds d'accès. Autrement dit, vous avez intérêt à connaître des hackers locaux si vous voulez accéder aux infos croustillantes sans trop vous casser la tête.

- Switchback



LE CRIME ORGANISÉ

• Quand j'ai demandé si quelqu'un pouvait me tuyauter sur le petit monde de la pègre australienne, tout le monde m'a répondu d'une seule voix : "Adresse-toi à Carver." Ça n'a pas été très difficile de le trouver, c'est un arrangeur de Perth qui a la réputation de servir d'intermédiaire entre le milieu et les shadowrunners depuis plus de dix ans. Il touche auprès de la plupart des syndicats du crime, et le fait qu'il soit toujours en vie prouve qu'il sait rester neutre, garder sa langue et ne pas prendre parti. Le topo qu'il m'a envoyé est de "notoriété publique", selon lui - pour ceux qui ont les relations qu'il faut, j'imagine.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 04:58:19

Par Carver

L'Australie est un creuset de multiples cultures, et chacune a apporté son propre syndicat du crime dans ses bagages. C'est sans doute pourquoi on y retrouve autant de concurrence au sein du crime organisé, même si certaines localités se partagent entre quelques mafias seulement.

LA MAFIA

La Mafia est fortement représentée en Australie depuis les années 1950 et les vagues d'immigrés italiens qu'elles ont apportées. Elle se concentre le plus souvent sur la prostitution, les magouilles financières et les paris clandestins. Depuis des années, elle accumule du retard en raison de conceptions archaïques dont ses concurrents ne souffrent pas - le refus viscéral d'accepter des métahumains ou des femmes à des postes d'autorité. Mais elle est en train de reprendre du terrain depuis que plusieurs de ses anciens dons - curieusement, les plus conservateurs - sont morts dans une succession d'accidents tragiques et ont été remplacés par des chefs plus jeunes, à l'esprit sensiblement plus large.

• Une succession d'accidents, tu parles ! C'était une purge, lancée par deux *consiglieri* sans scrupules qui voyaient bien que la Mafia risquait de tout perdre si personne ne faisait rien.

• Sable

• J'en doute. Les *consignieri*, comme le reste de la "jeune garde", ont peut-être profité du putsch - mais ce n'était rien d'autre que ça, un putsch. D'après la rumeur, ça faisait un bout de temps que les Russes voulaient se tailler une plus grosse part du gâteau dans un certain nombre de grandes villes, et comme ils ont grossio modo le même secteur d'activité que les Italiens... eh bien, un petit malin de la Vory a décidé d'effacer quelques anciens dons. Ce qui est impressionnant, c'est qu'ils soient parvenus à s'en tirer sans déclencher une guerre des gangs.

• Belladonna

• Vory, mon cul ! Je me suis plutôt laissé dire que deux familles avaient voulu avancer leurs pions à Canberra, et que les parains locaux - à savoir les flics - leur avaient fait comprendre qu'il valait mieux laisser tomber.

• Rolinox

Il n'y a pas de *commissione* de la Mafia en Australie, contrairement à ce qui se passe en Amérique du Nord - chaque famille gère son propre bout de terrain et évite de marcher sur les plates-bandes des autres. Néanmoins, Don Hawkes, le parrain de Melbourne, est généralement considéré

comme le *capo* de toutes les familles - il entretient d'excellentes relations avec chacune, et tout le monde le respecte.

LE YAKUSA

La mafia japonaise est très active en Australie depuis les années 1980, époque où les japonais ont commencé à investir massivement dans le pays. Elle contrôle la majeure partie du nord-est, et notamment le trafic de BTL, la contrebande et toutes sortes de fraudes financières. Le Yakusa australien est une organisation florissante, mais aux méthodes brutales et qui ne s'embarrasse pas de sentiments.

Les *gumi* australiens sont sous le contrôle du *Saiki-rengo*, l'un des rares *rengō* au monde à ne pas rendre de comptes au Japon. Voilà vingt ans que le vieux Kazuma Saiki a quitté le pays des ancêtres pour venir s'implanter à Cairns, et il a dû batailler ferme pour tenir les autres *rengō* à distance. Saiki est également le P.-D.G. de la *Saiki Corporation*, une agricorp de niveau A opérant presque exclusivement en Asie du sud-est.

• La *Saiki* réunit tous les critères nécessaires à l'extraterritorialité, mais tous ses efforts pour l'obtenir ont été contrés jusqu'ici par la *Mitsuhama*. Il semblerait que les *Yaks* qui ont un pied chez MCT n'aient aucunement l'intention de laisser ce gêneur prendre des proportions trop importantes.

• Delilah

• Les *Yaks* tiennent pas mal d'autres compagnies authentiquement australiennes dans le creux de leur main - tu serais surprise d'apprendre qui tire les ficelles de qui, ces derniers temps.

• Eclipse

• Le *Kawaru-gumi* - le clan yakusa des orks et des trolls - est également présent dans le Queensland. Il s'est constitué tout naturellement, sous l'influx des ex-Yaks métahumains expulsés du Japon. Lui et le Yakusa traditionnel font généralement semblant de s'ignorer, mais quand ils entrent en conflit, ça fait mal, très mal !

• Big Pinky

• Je me suis laissé dire que *Saiki* envisageait d'intégrer le *Kawaru-gumi* dans son *rengō* - il a peut-être besoin d'alliés contre ses collègues de la MCT.

• Wujal

LES TRIADES

Les triades sont les plus anciennes organisations criminelles d'Australie, arrivées à l'époque de la ruée vers l'or au XIX^e siècle. Elles sont solidement implantées sur le marché des BTL, de la prostitution, des armes à feu, de la contrebande, du trafic de talismans et des jeux clandestins ; bien qu'elles ne contrôlent aucun secteur en particulier, elles sont présentes dans toutes les grandes villes.

• À la différence du Yakusa, les triades australiennes sont d'un abord presque agréable. Leurs membres sont toujours polis, très dignes et respectueux de la parole donnée. Ce sont de loin ceux avec lesquels je préfère traiter.

• Senescence

• J'imagine que tu parles le cantonais ? Parce que pour le reste d'entre nous, ils ne valent pas mieux que les autres mafieux - dangereux, instables, et n'obéissant qu'à leurs propres intérêts.

• Keithy

- Au moins, ils se serrent les coudes, au contraire de tant de criminels modernes qui n'hésitent pas à sacrifier ceux qui ne leur servent plus.
- Rosario

Il existe trois grandes triades en Australie. La plus modeste, la Société du Triangle d'Or, serait liée au Dragon Rouge de Hong Kong (en fait, certains prétendent que le Triangle d'Or ne serait que la façade locale du Dragon Rouge – et de son maître, le grand dragon Lung). La plus importante est celle des Sandales Herbeuses, qui doit son succès à son chef Li Mi. Li n'en a pris le contrôle que depuis peu, après avoir quitté la Chine dans des circonstances troubles. La Bande Verte, enfin, la troisième de ces triades, est particulièrement active dans les domaines de la contrebande et du trafic de talismans.

- On dit que Li Mi posséderait une paire de sandales magiques qui, selon la mythologie chinoise, pourraient se transformer en bateau et lui permettre de voyager très rapidement. J'aimerais bien pouvoir mettre la main dessus, moi.
- Glasswalker
- La Bande Verte est de mèche avec Wuxing. Je ne connais pas exactement la nature de leur relation, mais une bonne partie de ses cargaisons sont transportées dans des bateaux de la Wuxing.
- Snow Tiger

LES GANGS VIETNAMIENS

Ces fous furieux sont plus dangereux que des crotales enragés. Ce sont les équivalents australiens des Anneaux de Séoulpa – le crime (dés)organisé dans ce qu'il a de plus violent. Ils s'en prennent surtout aux simples citoyens, et la police les a inscrits sur la liste de ses priorités ; malheureusement, ils opèrent dans des secteurs où personne ne va se risquer à témoigner contre eux.

Les Vietnamiens sont principalement concentrés autour de Darwin, où ils sont en conflit permanent avec le Yakusa ; ils sont également présents un peu partout sur la côte est et à Adélaïde. Ils donnent dans les armes à feu, les paris clandestins, le trafic d'organes et le trafic de puces, mais organisent aussi des braquages et des sports sanglants. Enfin, ils sont étroitement liés avec beaucoup d'autres gangs des rues, qui constituent à la fois une source d'approvisionnement commode et un marché captif. Ils ne s'occupent pas des corporations et préfèrent s'attaquer aux couches les plus défavorisées de la population.

- Gare à ne pas rencontrer ces tarés dans une ruelle obscure – ils sont du genre à vous dépoiller, à vous arracher vos implants oculaires et à vous abandonner, baignant dans votre sang, sur le pas de la porte du charcudoc le plus proche.
- Mission





VORY V ZAKONE

La mafia russe, minoritaire, est principalement implantée à Sydney et à Melbourne. Relativement nouvelle sur le marché, elle est réputée pour son approche ouverte et novatrice. Elle se concentre sur la prostitution, les combats clandestins et la contrebande et met sur pied une organisation très professionnelle, qui réussit jusqu'ici à éviter tout conflit avec la justice grâce à son personnel limité et à son efficacité.

• C'est un peu en dehors de leurs opérations habituelles, mais les Russes ont monté un nouveau casino clandestin très populaire à Sydney. Pour l'instant, il démarre à peine, mais on dit que tout le monde veut déjà une part des bénéfices. Si les Russes peuvent répondre à la demande, ils vont probablement se faire des c... en or ; dans le cas contraire, j'imagine qu'ils se feront virer de Sydney à grands coups de calibre dans le train.

• Ms. Caline

On dit que les Vory auraient installé un tout nouveau laboratoire chimique clandestin à Melbourne, où ils produiraient des copies des dernières drogues de combat synthétiques et autres pilules high-tech. Ils font déjà un malheur sur le marché des ombres, ainsi qu'auprès de certaines corps.

• Faites gaffe à ce que vous achetez quand vous vous fournissez auprès de ce genre de labo clandestin. La qualité n'est pas toujours à la hauteur...

• Zenith

LA MAFIA GRECQUE

Les Grecs sont peut-être le groupe criminel le plus influent d'Australie, occupant un peu la même place que Cosa Nostra dans d'autres pays du monde. Basés à Melbourne, qui compte une importante communauté grecque, ils sont également fortement implantés dans les autres villes. Ils poussent leurs tentacules dans tous les secteurs, en particulier dans les armes à feu, la pornographie, la protection, l'extorsion et le blanchiment d'argent.

Anton Stefanopolis est le chef de la plus importante famille mafieuse grecque. Il remplit pratiquement les fonctions de maire officieux de Melbourne – tous ceux qui veulent exister dans cette ville lui serrent la main au moins une fois par an, et il traite suffisamment de marchés chaque heure pour donner le tournis à Lofwyr. Grâce à lui, les Grecs sont cul et chemise avec la police. Il faut dire que le directeur d'Archon Enforcement, la police privée de Melbourne, est son cousin au deuxième degré... Naturellement, les Grecs n'hésitent pas à tirer le meilleur profit de cette situation ; les syndicats rivaux ont appris à leurs dépens qu'ils n'étaient pas tous égaux devant les descentes de police.

• Le véritable patron, dans la famille Stefanopolis, c'est Caroline, la mère d'Anion. Cette vieille peau traîne toujours dans les parages quand son fils est en discussion d'affaires. Elle joue soi-disant les maîtresses de maison parfaites, mais en réalité elle ne perd pas une miette de la discussion. Le plus inquiétant, chez elle, c'est qu'on ne voit jamais son visage ; elle le dissimule en permanence derrière un voile, ou sous un énorme chapeau qui la cache complètement.

• The Fat Man

• D'aucuns prétendent que Marna Caroline n'est qu'une manière pour Anton de planquer un garde du corps "surprise"

dans son entourage. Mais je connais un mage des rues qui a examiné son aura lors d'une réunion, et il est persuadé qu'elle n'est même pas humaine.

• Rain Dog

LES SUD-AFRICAINS

Quand l'apartheid fut supprimé, à la fin du siècle dernier, beaucoup de Sud-Africains s'envolèrent pour l'Australie. Certains étaient des mulâtres fuyant la discrimination, ou des gens qui voulaient simplement échapper aux violences sectaires qui déchiraient leur pays depuis tant d'années. Mais il y avait également pas mal d'Afrikaners parmi eux, des racistes nostalgiques qui ne supportaient pas l'idée de se retrouver en minorité. Bon nombre d'entre eux s'établirent à Perth et, à défaut de mieux, s'imposèrent rapidement au sein de la pègre locale. Ils ont actuellement la main mise sur la contrebande, la prostitution, les combats clandestins, le blanchiment d'argent et le marché du BTP. Ils ont la réputation d'être particulièrement coriaces en affaires.

• Bof, si vous voulez voir des magouilles dans le marché du BTP, il suffit de vous pencher sur les syndicats ouvriers. Je n'entrerai pas dans les détails (désolé, je tiens à mes rotules), mais ils sont pourris jusqu'à la moelle. On y rencontre beaucoup de préjugés racistes contre les Aborigènes, sans parler des immigrés (asiatiques). Les métahumains sont un peu mieux admis, les orks et les trolls en particulier – faut dire qu'ils font facilement une tête de plus que les truands.

• Steward

LES GANGS ET LES BANDES DE MOTARDS

Les villes australiennes engendrent le même genre de gangs et de bandes de motards qu'on retrouve partout en Europe et en Amérique, même si ces groupes restent généralement modestes en taille. Les motards font toutefois exception ; comparables aux grands gangs américains tels que les Anciens, par exemple, ils forment des alliances soudées qui couvrent toute l'Australie et comptent de très nombreux membres. Au contraire des autres motards, ils constituent souvent de véritables "familles" à l'ancienne mode.

On dénombre des centaines de bandes régionales en Australie, et cinq bandes d'envergure nationale : les Cowboys, les Thor's Hammers, les Apaches, les Scales et les Hell's Angels. Les Crows sont un gang de motards assez inhabituel, composé presque exclusivement d'Aborigènes. Les Cowboys et les Thor's Hammers, particulièrement bien organisés, traffiquent principalement dans l'eau, la drogue et les armes à feu ; la politique ne les intéresse pas vraiment, et ils ne cherchent pas à faire pression sur les corps, le gouvernement, ni rien de ce genre.

• Ne vous laissez pas abuser par leur aspect rustique – les motards ont souvent pas mal de relations. C'est juste que leurs préoccupations restent assez terre-à-terre, c'est tout.

• Driscoll

Les motards sont les seuls Australiens suffisamment cinglés pour se risquer à voyager à travers l'Outback. Ils sont prêts à courir tous les risques pour jouir de leur liberté – dans le bush, la loi n'existe plus. Non seulement ils sont très doués pour survivre dans le désert, mais la plupart des gangs possèdent aussi leurs propres stations-étapes, oasis et repaires. Pendant que certains partent piller les agglomérations lointaines ou attaquer les voyageurs qu'ils rencontrent, d'autres

tissent des liens étroits avec les contrebandiers, les nomades et même les tribus aborigènes, en évitant soigneusement les conflits. Les Crows, les Scales et d'autres bandes patrouillent parfois sur certaines routes ou autour de certaines communautés pour assurer un semblant d'ordre – mais pas gratuitement, évidemment.

• Certaines corps embauchent parfois des motards pour des missions d'escorte et de protection. Je sais que la Fondation Atlante a engagé les Crows dans au moins deux expéditions archéologiques.

• Shetani

• Ouais, et on n'a revu aucune de ces deux expéditions. Tu ferais toujours confiance aux Crows ?

• Glaive

• Qui a dit que c'était la faute des Crows si les pauvres gars ne sont pas revenus ?

• Heysen

• En ce moment, les gangs sont à peu près en paix. Il y a toujours des accrochages de temps en temps, mais une guerre ouverte entre bandes serait trop meurtrière et les motards préfèrent généralement s'arranger pour régler leurs disputes à l'amiable. Ces derniers temps, leur principal ennemi serait plutôt le crime organisé ; ça fait déjà quelque temps que les Apaches et les Scales parlent de s'allier pour s'opposer à la percée des triades et des gangs vietnamiens sur leur marché.

• Mace

LA VIE DANS LES GRANDES VILLES

• Si vous décidez de visiter l'Australie, il y a de grandes chances pour que vous commeniez par une des grandes villes avant de plonger dans l'Outback. J'ai donc chargé Mission de nous présenter brièvement les plus intéressantes. Les tours de verre et les dalles de plastibéton vous sembleront peut-être identiques à ce que nous avons chez nous, mais n'oubliez pas qu'il s'agit d'un pays différent, qui a ses propres règles.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 05:08:21

Par Mission

Les villes australiennes se répartissent principalement sur la côte est, près des meilleures terres et loin des tempêtes de mana (en général). Les plus grandes ont absorbé leurs banlieues pour former d'immenses conurbs qui s'étirent à perte de vue, même si les habitations y sont moins denses que dans les métropoles des autres pays. Autour et à l'intérieur de chaque plexe, on trouve un anneau d'agribandes, où l'on profite du climat côtier pour faire pousser de la canne à sucre, du blé et des légumes, y compris des biovariétés génétiquement modifiées pour s'adapter au climat et aux besoins locaux. Ces zones rurales sont souvent fermées et hostiles aux étrangers – la plupart des Australiens préfèrent vivre aussi loin que possible des tempêtes.

En raison des tempêtes de mana, il n'existe pas trente-six manières de se déplacer en toute sécurité d'une ville à l'autre en dehors de l'avion ou du bateau. Un train à grande vitesse relie bien Adélaïde, Melbourne et Canberra, mais c'est tout. Vous pouvez toujours vous risquer sur les routes, mais mieux vaut rédiger votre testament d'abord.

• À moins que vous ne teniez absolument à voyager dans la plus grande discréetion, auquel cas la route constitue le meilleur choix.

• Jock

SYDNEY, AU COUR DE LA TEMPÈTE

Sydney est une ville en état de siège. Jadis, elle était le centre nerveux du pays, florissante, hyperactive – en tout cas, c'est ce que ses habitants se plaisaient à croire. Mais la tempête de mana qui a pris ses habitudes autour de la ville depuis 2012 a modifié tout ça. Même si la ville n'est pas totalement isolée du monde extérieur, il est toujours dangereux de s'y rendre ou d'en partir, sans compter que, régulièrement, la tempête s'approche et coupe toutes les voies d'accès pendant une période de temps indéterminée ; certaines fois, même les liaisons par radio, par satellite ou par câble sont interrompues.

Personne n'arrive à comprendre pourquoi cette tempête de mana refuse de se dissiper ou de s'éloigner de la région. Il n'y a aucune justification météorologique à cette constance – en fait, du point de vue météorologique, un tel phénomène est une impossibilité, en particulier s'il perdure pendant plusieurs décennies. Au reste, la tempête a profondément perturbé le climat de la région et Sydney est le siège de beaucoup d'incidents atmosphériques étranges : chutes de grêles inopinées, orages magnétiques qui font s'abattre la foudre sur la ville, voire une tornade ou deux.

• Il y a forcément un truc qui attire la tempête à cet endroit, une sorte de "point focal" pour son énergie. Un truc qui la maintient sur place, voire qui la nourrit, pourquoi pas ?

• Silicon Mage

• La tempête pourrait être le résidu d'un grand événement passé ; un cataclysme, une catastrophe naturelle, je ne sais pas. Le traumatisme lié à la tragédie pourrait susciter d'étranges perturbations du mana, et même les alimenter.

• Harrower

• De fait, c'est à proximité de Botany Bay que la tempête semble la plus forte. Vous croyez qu'il pourrait y avoir un rapport avec la colonie pénitentiaire que les Rosbifs avaient installée là ?

• Khan

• Botany Bay montre effectivement une proportion supérieure à la moyenne d'interférences éthériques, mais n'a pas l'impact traumatique qu'on constate sur d'autres sites témoins de carnages ou de déferlements émotionnels de masse. Curieusement, les spectres de la tempête ne se montrent pas dans les environs, ils semblent au contraire garder leurs distances et hanter plutôt d'autres secteurs frappés par la tempête.

Mon opinion est que les tempêtes sont le symptôme d'un événement d'ampleur cataclysmique qui aurait frappé toute l'Australie il y a très, très longtemps, bien avant le début de l'Histoire telle qu'on la connaît. J'imagine que Sydney a pu jouer un rôle déterminant dans cet événement... Il faudrait poser la question aux grands dragons, leur demander s'ils se "souviennent" de quelque chose qui pourrait nous aider à comprendre... quoique je doute qu'ils nous répondent si c'était le cas.

• Red Heeler

• Je me suis laissé dire que, voilà quelque temps, certains chercheurs auraient découvert tout un maillage de "lignes de



chant" dans la région. Au début, on espérait qu'elles pourraient mener jusqu'à un artefact quelconque enfoui dans la région, un truc qui pourrait expliquer les tempêtes. Mais on s'est bientôt rendu compte qu'elles bougeaient sans arrêt, modifiant aussi bien leur débit que leur tracé à travers la ville. Certains experts affirment qu'il y a une logique dans leurs mouvements, et que celui qui saura la déchiffrer découvrira la source de leur puissance. Mais la plupart des scientifiques ont renoncé à poursuivre dans cette voie, en disant qu'elle ne menait nulle part.

• Dijeridu

• Mouais. Je suis sûr que ça n'a aucun rapport avec les groupes de recherche que le DIMR, Wuxing, la Fondation Atlante, les Illuminés de l'Aube Nouvelle, Tir Tairngire et une demi-douzaine d'autres corps et groupes magiques ont mis en place dans le coin.

• Snowball

Les nuages noirs qui rôdent à l'horizon et jettent une ombre menaçante sur la ville lui portèrent un coup fatal dans les premières années. Plusieurs dizaines de milliers d'habitants déménagèrent, et plus d'une corpo prit ses cliques et ses claques et partit s'installer ailleurs. Le gouvernement de Nouvelle Galles du Sud prit ses quartiers à Canberra, tout en continuant à considérer officiellement Sydney comme sa capitale. La ville dépensa des millions pour engager les meilleurs experts magiques et trouver un moyen de faire partir la tempête ; des millions encore pour donner une chance aux solutions les plus crédibles, des rituels de dissipation de la magie aux rituels de magie climatique en passant par l'invocation des esprits de la tempête et bien d'autres. Les idées les plus folles furent envisagées, d'une barrière magique entourant la ville à un dôme en dur qui la recouvrirait totalement ; toutes n'aboutirent pas à des tentatives concrètes, mais leur étude coûta néanmoins beaucoup d'argent qui aurait pu être utilement consacré au bien-être des citoyens. En conséquence, les services publics périclitèrent et bon nombre de quartiers se dégradèrent progressivement.

La ville se tourna vers le gouvernement du Commonwealth pour réclamer une assistance financière ou même une indemnisation pour catastrophe naturelle, mais l'État avait d'autres kangourous à fouetter et fit la sourde oreille ; pour lui, Sydney était une ville suffisamment riche pour faire face à ses petits problèmes météorologiques. Les habitants de Sydney commencèrent à s'impatienter, et à réclamer de plus en plus fort ; comme on ne les entendait toujours pas, ils suivirent le conseil de certains "conseillers" corporatistes et déclarèrent leur indépendance. Puisqu'ils étaient coupés du reste du pays sur le plan physique et financier, ils pouvaient aussi bien couper les ponts sur le plan politique, du moins, c'est ce qu'ils pensèrent. Quelques corps prirent le risque d'investir massivement dans la reconstruction de la ville – en échange, naturellement, d'une position de "conseiller" dans la gestion de ses affaires.

Il ne fallut qu'une dizaine d'années à ces conseillers corps pour devenir de facto les maîtres de Sydney. Officiellement, c'est toujours le Conseil métropolitain qui dirige la ville, mais ses membres corporatistes pèsent autrement plus lourds sur ses décisions que les hommes de paille élus par les habitants. Citons simplement quelques noms : Knight Errant (Ares), Aztechnology, Baird Communications (Renraku), Tanamyre et Wuxing (une petite nouvelle).

Knight Errant détient le contrat de sécurité de la ville, et ses agents ont de quoi faire – Sydney est sans conteste la plus

violente des villes australiennes, et la capitale des shadowruns. Sa communauté des ombres est aussi active que dans n'importe quelle ville des UCAS.

• Les corps représentées au Conseil métropolitain se chaillent sans arrêt pour le pouvoir et le partage des différents services. Actuellement, Aztechnology et Tanamyre se disputent la distribution de l'eau tandis que Wuxing tente de faire main basse sur les brigades de pompiers privatisées.

• Rortician

• Ces disputes ont encouragé la multiplication des offres de lutte anti-incendie. Des compagnies comme Nomad Services, qui ont commencé par fournir des systèmes de détection et d'alarme, ont pratiquement remplacé les brigades de pompiers. Aujourd'hui, elles vendent des systèmes et du matériel de lutte anti-feu qui feraient pâlir d'envie n'importe quel pompier.

• Pyrate

Autour de Sydney

Sydney n'a guère eu la possibilité de s'étendre à l'infini comme les autres métropoles puisqu'elle est bordée de tout côté, soit par des montagnes, à l'ouest, soit par l'océan, à l'est, soit par des baies et des terres arides au nord et au sud. Contrainte de croître uniquement en hauteur, elle est devenue une ville de gratte-ciel dont la densité de population n'a rien à envier aux métropoles ultra-modernes du reste du monde. Le transport aérien y est évidemment très populaire ; pratiquement chaque gratte-ciel possède sa plate-forme d'atterrissement, et dans les quartiers chic, on trouve des relais d'hélicoptères-taxis tous les trois ou quatre pâtés d'immeubles.

• Entre la pléthore de taxis aériens et la multitude des hélicoptères et VBA privés, le ciel de Sydney est particulièrement chargé. Knight Errant a naturellement sa patrouille aérienne, et la ville a dû développer un code de pilotage presque aussi restrictif que le code de la route.

• Sky Skraper

• Même si la circulation au sol reste fluide, les rues de Sydney sont administrées par le gouvernement, et parfois leur état s'en ressent. Le GridGuide tombe régulièrement en panne, provoquant des bouchons de deux ou trois heures en période d'affluence. Dans certains quartiers, les nids-de-poule sont assez gros pour accueillir toute une famille de clochards ; autant dire qu'ils peuvent être fatals à une voiture, et encore plus à un motard.

• Ped X

• Le centre-ville est fermé à la circulation – et ça, depuis 2010. On s'y déplace uniquement en transports en commun (métro et tramway). Le réseau est étonnamment fonctionnel, assez cher mais bien sécurisé ; il s'étend d'ailleurs à d'autres secteurs de la ville. On trouve des vigiles armés dans toutes les rames, des caméras partout et un niveau de sécurité électronique tout à fait remarquable. C'est beaucoup plus sûr que de prendre sa voiture.

• Rygess

• En dehors du centre-ville, des rames entièrement automatisées continuent à circuler à intervalles irréguliers entre 23 heures et 5 heures du matin, mais on n'y trouve plus aucun vigile. Ça devient un vrai paradis pour criminels, et je ne vous



- conseille pas de vous y aventurer sans armes lourdes et la volonté de vous en servir.
- Glaive
- Si vous voulez vous déplacer en ville, achetez une moto et conduisez suffisamment vite pour semer les flics ; ce n'est pas plus compliqué que ça.
- Kirra

Sydney a une population d'environ onze millions d'habitants, parmi lesquels on retrouve les proportions habituelles de citoyens SIN et sans-SIN, d'esclaves corporatistes et de punks du ruisseau. La ville reste fortement compartimentée – l'est ne se mêle pas à l'ouest, ni le nord au sud, ni les métahumains aux humains, ni les Asiatiques aux Caucasiens. Autrement dit, un shadowrunner troll en vêtements de "travail" est sûr de s'attirer des ennuis dans les avenues bordées d'immeubles chic et de bars à yuppies. Si vous devez sortir, choisissez avec soin la manière de vous habiller et de vous comporter, sans quoi vous risquez de vous faire remarquer.

Harbor Bridge

Il existe à Sydney quelques coins particulièrement intéressants pour les shadowrunners. Au premier rang d'entre eux, on trouve le Harbor Bridge, ancien symbole de la grandeur australienne, gravement endommagé par la tempête de mana la première fois qu'elle a frappé la ville. Il est aujourd'hui fermé, et la circulation a été déviée vers un tunnel qui passe sous la rivière. Une nuit, une foule de personnes privées

de logement par la tempête renversèrent les barricades et s'installèrent sur le pont. Au début, la ville choisit de les ignorer – elle avait des problèmes beaucoup plus urgents ; les squatters eurent donc tout le loisir de s'organiser et de fortifier leur campement. Quand la ville se décida enfin à réparer l'édifice, il était totalement sous le contrôle des squatters. Elle essaya bien de les déloger, mais l'émeute qui s'ensuivit se répandit dans le centre-ville et le laissa jonché d'éclats de verre et de carcasses de voitures incendiées. Après quoi, la ville décida qu'il valait mieux moderniser le tunnel et abandonner le pont à son sort.

Le pont est désormais recouvert de toutes sortes de cabanes en tôle, masures branlantes et autres abris de fortune, qui s'accrochent jusque sous le tablier. Une flottille de bâches et de radeaux s'est progressivement accumulée autour des piliers, formant un véritable village flottant en travers de la rivière. Quelques fous furieux ont même construit leurs baraqués le long des piliers où ils les ont fixées par des rivets, des bouts de ficelle, de la colle, tout ce qu'on peut imaginer. Toutes ces habitations offrent une vue imprenable sur la ville, mais régulièrement, l'une d'elles se détache et tombe sur le village flottant où elle dessine un joli petit trou. Chaque fois que la tempête revient, les squatters s'accrochent à tout ce qu'ils peuvent comme la misère sur le pauvre monde ; le calme revenu, ils n'ont plus qu'à reconstruire les cabanes écrasées sous les débris ou emportées par la crue.

- Ils n'ont pas de sanitaires, évidemment, alors je vous laisse imaginer l'état des lieux et le fumet qui se dégage du pont.



- C'est encore plus vrai pour ceux du village flottant, qui se prennent tout et n'importe quoi sur le crâne.
- TMI

Le Harbor Bridge est zone interdite pour Knight Errant, ce qui veut dire que c'est l'endroit rêvé pour s'équiper en matériel de contrebande. On y trouve également toutes sortes d'établissements clandestins : bars sordides, cliniques de fortune, officines de bookmakers, repaires de cafards, tout ce qu'on veut ! Si vous n'êtes pas un habitué des lieux, je vous recommande fortement d'embaucher un guide. Les gens du pont reniflent les étrangers à des kilomètres, et on se perd facilement dans cette cour des miracles. Si vous vous paumez, il y a des chances qu'on ne vous revoie plus jamais.

- J'ai entendu dire que le Conseil métropolitain commençait à en avoir plus que ras-le-bol de ce pont, et que certains conseillers laissaient entendre ouvertement, dans les milieux autorisés, qu'ils ne porteraient pas le deuil si ce chancré purulent venait à s'effondrer "accidentellement". À votre place, je resterais à distance prudente de ces piliers de soutènement...

• Rydell

World Square

Cette arcologie qui dresse son immense silhouette au centre de la ville fut construite au tournant du millénaire. À l'origine, elle contenait une foule de centres commerciaux, de bureaux, d'appartements, d'hôtels, de bars et de pubs – mais c'était également un gouffre financier. En 2045, Tanamyre racheta l'intégralité du bâtiment au prix du métal, puis consacra les dix années suivantes à le rénover et à l'étendre en débordant sur les pâtés d'immeubles voisins. Le World Square devint alors une véritable arcologie autosuffisante.

Curieusement, Tanamyre n'a pas souhaité y installer son siège. Sa présence se limite à une petite partie isolée du bâtiment, le reste étant loué à des particuliers ou à des sociétés qui ont trouvé là le meilleur refuge possible contre la tempête de mana.

Le plus curieux à propos du World Square, ce n'est pas tant l'arcologie elle-même que le vieux parking souterrain sur lequel elle est construite. Conçu à l'origine pour accueillir plus de 10 000 véhicules, ce parking était devenu inutile depuis que le centre-ville était interdit à la circulation. Comme il n'entrait pas dans les projets de rénovation de Tanamyre, il fut tout simplement muré et oublié. Avec le temps, des petits malins trouvèrent un nouvel usage à cet immense espace souterrain.

Surnommé l'Emporium, l'ancien parking abandonné est désormais un marché ouvert 24 heures sur 24, où des milliers de stands se pressent jour et nuit. Bien sûr, l'éclairage n'est pas fameux, sans parler des commodités, mais certains y ont pris leurs habitudes et ont favorisé l'émergence d'une authentique sous-culture. Les habitants et les commerçants du cru bataillent ferme pour rester dans les niveaux supérieurs, car plus on s'enfonce dans les entrailles de la ville, plus la faune et les marchandises deviennent bizarres et inquiétantes.

- On trouve n'importe quoi, là-bas. Non, vraiment. 'Suffit de connaître les bons stands.
- Mali Rat

- On dit que des vampires albinos se terreraient dans les niveaux inférieurs, où viennent mourir plusieurs tunnels de métro

- à l'abandon. Ils auraient accès aux immeubles voisins et à l'arcologie elle-même grâce à un réseau de conduits souterrains.
- Enki

- Pour les vampires, je ne sais pas, par contre les différents syndicats du crime n'ont pratiquement aucun pouvoir sur les tarés qui vivent là-dedans, ce qui en fait l'endroit idéal pour se planquer si vous avez la Mafia ou le Yakusa aux fesses. La plupart des occupants seraient prêts à vous cacher rien que pour emm... la pègre.

• Jay

- Pas mal de jeunots de l'Emporium sont d'anciens membres de bandes de motards. Ils aiment bien faire des sorties à moto la nuit, en particulier à travers les allées bordées d'arbres et les fontaines de Hyde Park. Ils jouent au chat et à la souris avec les flics de Knight Errant ou avec les autres gangs de motards, laissant des traces de sang et des impacts de balles à nettoyer avant l'arrivée des costards le lendemain matin.

• Tetsuo

MELBOURNE, LE POUMON DES AFFAIRES

Si Sydney est le cœur de l'Australie, alors Melbourne en est le cerveau, ou peut-être le portefeuille. Siège de l'Australien Stock Exchange (ASX), la Bourse australienne, c'est une ville cosmopolite qui voit passer la majeure partie des transactions financières quotidiennes du pays. C'est de loin la ville la plus riche d'Australie (ou la plus chère, selon le point de vue d'où l'on se place), et celle où s'affiche le contraste le plus violent entre les riches et les pauvres.

Autrefois, l'ASX se trouvait à Sydney, mais la tempête de mana et la fièvre indépendantiste qui s'en est suivie ont convaincu l'administration boursière de prendre un peu de distance. Après le Crash de 29, elle a donc saisi l'opportunité de se reconstruire à Melbourne, jugée plus favorable à un développement durable. Les corps suivirent le mouvement, naturellement, et aujourd'hui le centre-ville croule sous les gratte-ciel, les enclaves corporatistes et les jeunes cadres dynamiques.

- La présence de l'ASX a eu un impact énorme sur Melbourne. Quand on se balade ou qu'on prend un café dans le centre-ville, on est sans arrêt bombardé de publications chiffrées, de courtiers pressés ou de brasseurs d'affaires qui discutent à mi-voix de tractations plus ou moins légales à la table voisine.

• Speck

- À Melbourne, toutes les shadowruns tournent plus ou moins autour de l'ASX. On ne vous demandera jamais quelque chose d'aussi grossier que de vous introduire dans la Matrice de la Bourse, mais on vous chargerà par exemple de faire pression sur des investisseurs, d'encadrer des discussions ultra secrètes, de mener des enquêtes discrètes ou encore de jouer avec les cours en faisant circuler des rumeurs.

• Zenith

Comme d'autres centres financiers de la Ceinture Pacifique, Melbourne est un champ de bataille où s'affrontent les japanacorps (représentées ici par la PacRim Bank et la Mitsubishi) et le Groupe de Prospérité du Pacifique (Wuxing, Yamato-tsu et la Malaysian Independent Bank). Actuellement, le GPP semble avoir le dessus ; la filiale de Wuxing, Anataeus Offshore Investment Corporation, assure plusieurs grandes institutions financières australiennes (gouvernement inclus), et



Wuxing Financial Services est la première banque du pays. La MetaBank de Yamatetsu se taille la part du lion auprès de la clientèle métahumaine australienne, et la MIB enfonce le clou en soutenant financièrement les corporations locales désireuses de rejoindre, à terme, le GPP.

La PacRim Bank, à l'inverse, voit sa part de marché se réduire comme peau de chagrin ; les nombreux runs qu'elle a financé n'ont pas réussi à ternir l'image de la MIB, et son extension trop rapide, destinée à contrer la progression de Wuxing, n'a servi qu'à la fragiliser. Le groupe bancaire a été durement éprouvé par l'explosion de l'Anneau de Feu fin 2061 et par la fuite massive des investisseurs suite à cette catastrophe ; certains analystes estiment qu'il est au bord de la faillite, et qu'il pourrait bien être amené à déposer son bilan s'il devait subir d'autres revers de cette importance.

Le centre-ville domine la baie de Port Philip en Victoria, mais le reste du métroplex se étend des deux côtés de la baie jusqu'à la côte ; il couvre largement plus de trois mille kilomètres carrés. L'Australien moyen apprécie d'avoir ses aises, y compris en banlieue, et à Melbourne les habitants ont résisté à la densification urbaine avec plus de détermination encore que dans le reste de l'Australie. Cela dit, si on y trouve des rues entières de pavillons de plain-pied ou à un seul étage, aux rues bordées d'arbres et d'espaces verts, c'est uniquement dans des quartiers aux loyers astronomiques et patrouillés en permanence par des vigiles armés ; rien à voir avec les taudis crasseux et mal famés du reste du plexe.

Le contrat de sécurité de la ville de Melbourne est détenue par Archon Enforcement, la plus importante corporation de sécurité d'Australie. Parfairement conscients d'être les instruments d'un système à deux vitesses, ses agents donnent parfois l'impression d'avoir deux modes de conscience ; devant un costard, ils sont aimables, patients, toujours disponibles, mais avec la racaille ils deviennent aussitôt d'une brutalité et d'une autorité extrêmes.

- C'est la raison pour laquelle les shadowrunners de Melbourne affichent une certaine tendance à l'embourgeoisement. La plupart des Johnson et des contacts corporatistes du cru attendent d'eux une courtoisie et un professionnalisme irréprochables, et refuseront de traiter avec des punks aux allures de voyous. Le bon côté des choses, c'est que le niveau de revenus élevé et la rivalité corporatiste rampante garantissent que vous ne manquerez pas de travail bien payé.

- Zenith

- La communauté des ombres de Melbourne reste assez modeste, malgré tout, parce que la décontraction typiquement australienne des criminels locaux a du mal à passer auprès des cadres corporatistes. Ça veut dire que les shadowrunners étrangers ont moins de mal qu'ailleurs à trouver du boulot.

- Southern Cross

La pègre de Melbourne est dominée par les mafias grecque et italienne. Ces deux syndicats règnent de facto sur les quartiers où l'Archon Enforcement refuse de risquer ses hommes, et la plupart des gangs de rues qui infestent les bas-fonds sont liés à l'un ou à l'autre. Pour l'instant, les Grecs, qui ont leurs entrées dans de nombreuses corporations et auprès de l'Archon, sont les plus influents ; mais les Italiens de Don Hawkes gèrent une petite "Bourse parallèle" qui brasse en toute discrétion un assez joli paquet d'actions.

- La Bourse clandestine des Italiens est parfaite pour mener à bien des OPA hostiles, car les corps visés ne réalisent pas tout de suite qu'elles sont en train de se faire gober tout cru.

- E-Trader

Enfin, comment ne pas mentionner les jardins botaniques royaux, dont la réputation mondiale s'est encore renforcée depuis l'Éveil ? Bon nombre de ses plantes se sont en effet Éveillées, ainsi qu'une proportion significative de ses animaux, et les jardins sont désormais le rendez-vous incontournable de tous les amoureux de la métáflore et de la métáfaune.

- Un truc que les gars du coin ne mentionnent pas parce qu'ils y sont habitués : le climat. Même s'il n'y pleut pas aussi souvent qu'à Sydney, Melbourne est connue pour sa météo versatile. Une journée qui commence sous la pluie et les éclairs peut parfaitement s'achever sous un délicat soleil sub-tropical. Si vous avez une mission dans laquelle les conditions météo peuvent jouer un rôle important, surtout, prévoyez un plan B.

- Finn

BRISBANE, LE DERNIER VILLAGE

Au contraire de Melbourne, Brisbane a une image de simplicité paysanne, celle d'une bourgade de campagne exagérément grossie qui tente de se faire passer pour une grande ville. C'est du moins comme ça que toute l'Australie la perçoit (y compris ses propres habitants). Même si plusieurs décenties d'immigration massive ont porté sa population à plus de trois millions et demi de personnes, Brisbane baigne dans une atmosphère bon enfant qui n'est pas dépourvue d'un certain charme rustique.

- À Brisbane, tout le monde connaît tout le monde. Sans blague ! Je vous parle cinquante tickets que si vous abordez un inconnu dans la rue et que vous engagez la conversation avec lui, vous vous découvrirez au moins un pote en commun.

- Pict

- Pict exagère un peu, mais pas de beaucoup. Je me souviens m'être assis un jour dans un pub pour discuter avec un collègue ; on s'est aperçus qu'on avait cinq amis communs, tous issus de différents cercles sociaux. Brisbane est un village ; c'est en se réclamant d'un ami qu'on y fait des affaires. Votre petit carnet noir est votre meilleur atout pour opérer là-bas. Il vous suffit de connaître une seule personne bien placée, et les portes s'ouvriront en cascade devant vous à travers toute la ville.

- JB

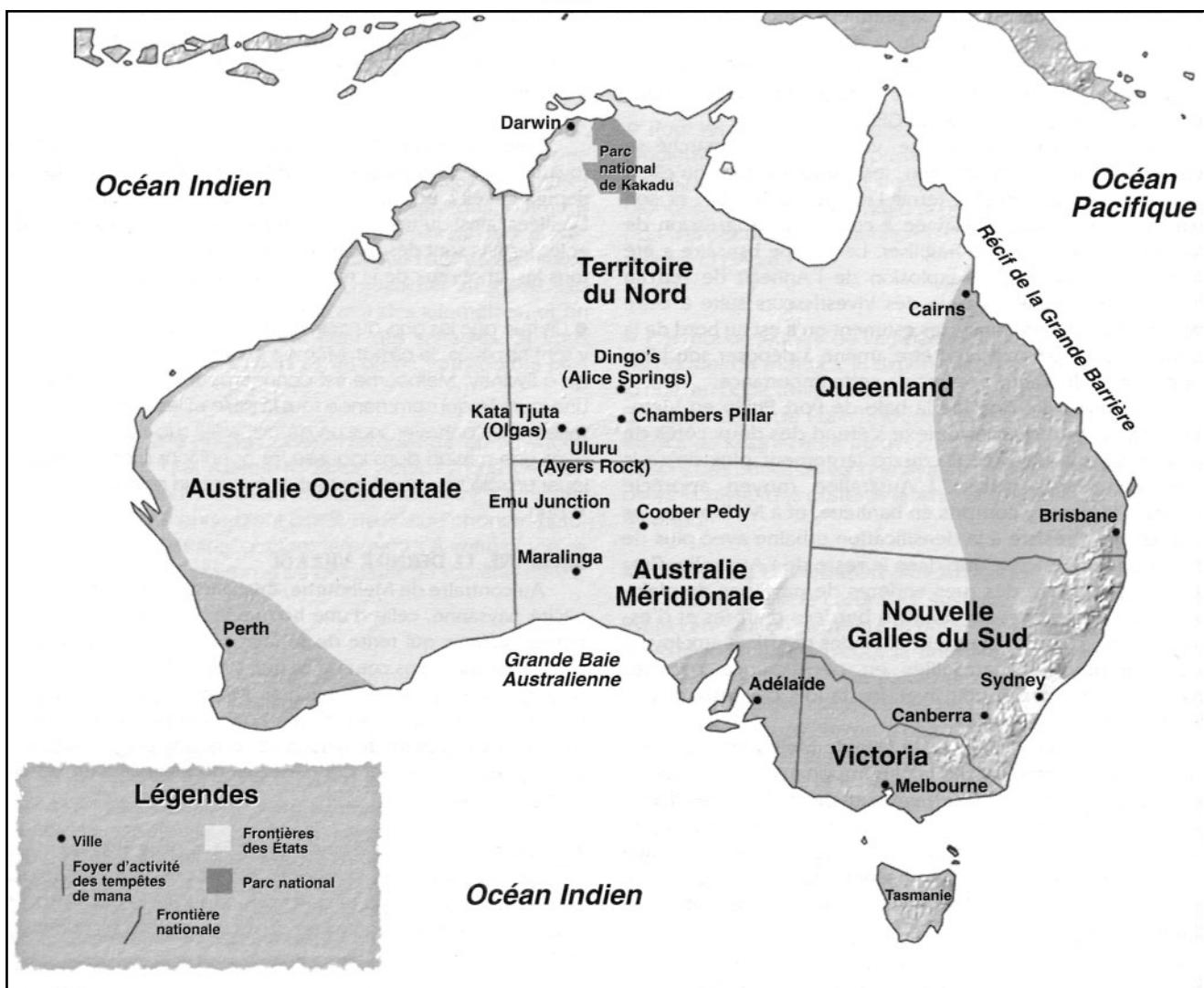
- Ça rend la vie dans les ombres particulièrement intéressante. La communauté des shadowrunners de Brisbane est très soudée, et on y est rapidement au courant de tout. D'un autre côté, ce n'est pas très sécurisant pour les shadowrunners étrangers ; on devient vite paranoïaque dans un climat pareil.

- The Fiend

- Sans compter que vous tombez sans arrêt sur des types avec lesquels vous avez bu une bière la veille au soir ; un bon shadowrunner sait faire la part des choses entre le bizness et le plaisir, mais des fois, ça peut poser des problèmes de conscience.

- Cestus

Le développement trop rapide de Brisbane s'explique par l'afflux massif de réfugiés asiatiques métahumains. La ville dut grossir à toute vitesse pour accueillir ses nouveaux résidents,



et elle absorba progressivement ses anciennes voisines telles que Logan City, Redcliff et Ipswich ainsi que les stations balnéaires de la Gold Coast et de la Sunshine Coast. Le pourcentage de métahumaine dans la population y est particulièrement élevé, même pour l'Australie, et Brisbane comporte plusieurs quartiers ethniques et événements culturels distinctifs.

- Déjà vu des trolls jouer au rugby ? Ou des orks au polo ? Et ça, c'est pour la dimension "terre-à-terre", mais on pourrait parler aussi de la communauté des métawujens, qui prennent le feng shui très au sérieux, ou des autels shintoïstes ou chamaniques qui émaillent certains quartiers...

- Rain Dog

En dépit de son apparence décontractée, Brisbane reste un endroit où on traite des affaires avec le plus grand sérieux. Misant sur l'importance de sa communauté asiatique, bon nombre de corporations asiatiques sont venues s'y installer, au premier rang desquelles Yamatetsu, Eastern Tiger et Tan Tien.

- Beaucoup de cadres australiens prennent leurs vacances sur la côte non loin de Brisbane. L'endroit est donc propice aux exfiltrations, car la surveillance a tendance à être plus relâchée sur la plage qu'au labo.

- Skerrick

À Brisbane, les flics appartiennent à la Lone Star, de sorte que les touristes ne sont pas trop dépayrés quand ils les abordent. Notez tout de même que, les lois n'étant pas les mêmes d'un pays à l'autre, les procédures et les pratiques de la Lone Star locale ne seront pas forcément celles auxquelles vous êtes habitués.

- Tu l'as dit. Je me suis fait piéger deux ou trois fois en croyant que la Lone Star australienne fonctionnait comme chez nous, dans les UCAS. Ici, ils ont des méthodes différentes.

- Boom-Boom

- En fait, ça peut être un avantage si vous avez de la chance. La Lone Star a décroché pas mal de contrats de sécurité municipale ces derniers temps, et pour remplir sa mission, elle a dû embaucher sur place mais aussi faire venir des renforts des UCAS. Comme les agents américains n'ont pas toujours eu le temps de bien se familiariser avec la loi australienne, on arrive parfois à jouer sur leur méconnaissance pour les convaincre de vous laisser filer, voire de vous relâcher quand ils vous ont arrêtés.

- Emeritus

Les corporations et immigrés asiatiques ne vinrent pas seuls – ils apportèrent dans leurs valises leurs propres syndicats

du crime qui contrôlent désormais tout le sud-est du Queensland. Le clan yakusa *Aosaki-gumi* trône au-dessus de la mêlée, mais il est talonné par les triades des Sandales Herbeuses et du Triangle d'Or, suivis de différents gangs semi-organisés.

• Et comme si ça ne suffisait pas, les *Aosaki-gumi* doivent aussi affronter la concurrence d'un clan yakusa rival, celui des *kawaru-gumi* orks et trolls qui opère le long de la côte sud du Queensland. Affichant leur métahumanité comme un étendard, les *kawaru-gumi* seraient un peu plus tolérants envers les *gaijin* que les Yaks traditionnels – enfin, envers les *gaijin* métahumains, bien sûr.

• Kiroshi

CANBERRA, LE SIÈGE DE LA CORRUPTION

La capitale de l'Australie, située au beau milieu de la Nouvelle Galles du Sud, n'a pas connu le même essor que les autres villes australiennes durant ces dernières décennies ; sa population ne dépasse pas le million d'habitants.

Son principal défaut est sans doute d'être une ville totalement artificielle, construite à partir de rien. Fondée dans les années 1920, elle devint finalement le siège du gouvernement dans les années 1950. Soigneusement planifiée et contrôlée, sa croissance n'eut jamais rien d'organique et aujourd'hui encore, son organisation urbaine a quelque chose de froid et d'inhumain par rapport à une ville ordinaire.

• Pour ajouter au malaise, toutes les rues de Canberra s'organisent selon un plan circulaire. Bon, je suis sûr que c'est vachement élégant sur le papier, mais je peux vous dire que ça fait une drôle de sensation. Sans parler du fait que ça n'a plus rien de drôle de faire fumer les pneus à 150 km/h pour s'apercevoir qu'on ne fait que tourner en rond.

• Overdrive

En dehors des bâtiments administratifs, Canberra manque d'industries ou de sociétés ; sa population est presque intégralement composée de fonctionnaires, d'hommes politiques et des employés qui font tourner les commerces de proximité. Le salaire moyen étant beaucoup plus élevé qu'ailleurs, les prix sont augmentés en proportions et le marché du luxe est florissant (le marché noir en particulier).

• Le Canberrain moyen a de l'argent à ne pas savoir qu'en faire et pas la moindre idée du coût "réel" des choses. Ne connaissant pas le prix d'un simple cappuccino, il est encore plus paumé en ce qui concerne nos tarifs habituels, à nous autres criminels professionnels. Avec un minimum de culot et de baratin, on peut rapidement faire fortune en travaillant à Canberra – à condition de ne pas y habiter, évidemment.

• Rolinox

• Le type de run le plus courant à Canberra est le cambriolage pur et simple ; beaucoup de citoyens importants ont les moyens de s'offrir toutes les folles possibles et imaginables. Bien entendu, la sécurité est à l'avenant – sans compter que je préférerais tirer la barbichette d'un juggernaut que d'avoir affaire à la police de Canberra.

• Huntsman

• Il y a aussi pas mal de fric à se faire rien qu'en suivant les "agents" des corps et en observant quelles pattes ils graissent. Pas mal de corps voudraient bien consolider leur

emprise sur le pays, et pour ça, il faut commencer par se mettre les politiciens et les fonctionnaires dans la poche.

• Skerrick

On ne plaisante pas avec la sécurité dans la capitale. La présence policière est visible dans tous les lieux publics, et les vigiles privés sont excessivement nombreux – ce qui n'a rien d'étonnant, quand on voit combien d'habitants de Canberra sont des personnages publics. La multiplication des ambassades et des consulats ne fait que renforcer ce souci général d'une sécurité maximum.

• La chasse aux mouchards est une activité très lucrative à Canberra. Je me fais une petite fortune en dénichant les micros cachés et autres appareillages similaires dans les voitures, les maisons, les bureaux, les ambassades, jusque sous les tables des pubs et les lavabos des toilettes. Avec tous les espions qui traînent par ici, ce genre d'inspection quotidienne est une nécessité. Encore faut-il avoir confiance dans la personne à qui vous la confiez ! On m'a plusieurs fois engagé rien que pour passer derrière un collègue et vérifiez qu'il n'avait rien "oublié". On n'est jamais trop prudent.

• The Conversationalist

La police de Canberra n'a jamais été privatisée ; ses missions continuent d'être assurées par de bons vieux flics à l'ancienne. L'ennui, c'est qu'ils sont probablement les policiers les plus véreux du monde et qu'ils dirigent la ville d'une main de fer dans leur gant de velours. Ils répriment bien les crimes les plus violemment antisociaux – meurtres, agressions, etc. – mais en ce qui concerne tous les autres types de délits, une fois sur deux, ils reçoivent leur enveloppe avant même que le délit soit commis.

• Les syndicats du crime ont toutes les peines du monde à s'implanter à Canberra, parce que les flics leur livrent une guerre impitoyable. Pas tellement par sens du devoir, mais plutôt parce qu'il n'est pas question pour eux de les laisser empiéter sur leurs petits trafics. C'est étonnant, ce qu'une police déterminée est capable de faire contre le crime organisé – peut-être que si tous les flics du monde étaient payés "au pourcentage", les mafiosi n'auraient plus qu'à fermer boutique.

• Stryfe

PERTH, LA PORTE DE L'OUTBACK

Cette ville de trois millions d'habitants est plus proche de Singapour que de Sydney. Coupée du reste de l'Australie – par la distance d'abord, par les tempêtes de mana ensuite –, elle a développé une culture propre et une industrie florissante, indépendante du reste du pays. C'est la capitale de l'Australie Occidentale, qui a deux fuseaux horaires de décalage avec la côte est du continent.

Perth construit sa richesse sur l'industrie lourde et les sociétés minières. C'est là qu'on trouve le siège de la branche australienne de Saeder-Krupp, ainsi que ceux de plusieurs autres corporations industrielles attirées par les ressources minières de la région. C'est un port très important à destination de l'Asie et du Moyen-Orient. On y voit principalement passer des matières premières, mais pas uniquement ; toutes sortes de personnes ou de cargaisons plus ou moins douces transitent également par Perth.

Enfin, la ville possède beaucoup de chantiers navals très actifs, actuellement dominés par Renraku. La filiale Harland-Wolff



de la Japanacorp est depuis longtemps le fer de lance de la construction des bateaux de plaisance, mais depuis peu elle a étendu ses activités aux vedettes de sécurité et aux utilitaires. En ce moment, elle fait le forcing auprès de la Navy australienne pour décrocher le contrat de fourniture de ses nouvelles vedettes de patrouille – ce qui n'arrange pas ses relations avec Shiawase.

- Perth est le principal point de départ de toutes les expéditions à destination du Centre Rouge. Si vous êtes embauchés pour une shadowrun dans l'Outback, il y a de grandes chances pour que ce soit de là que vous partiez. Les commerces se sont adaptés, et vous trouverez toutes sortes de boutiques auprès desquelles vous équiper en matériel de survie.

- Glaive

- C'est également à Perth que reviennent la plupart des expéditions – le plus souvent ventre à terre et la queue entre les jambes, ou bien en se traînant sur les genoux et en poussant de petits gémissements plaintifs. La rumeur prétend que plusieurs corporations et gouvernements étrangers auraient infiltré la communauté des ombres locale pour recueillir des renseignements de première main concernant l'Outback.

- Skerrick

- Le trafic de matériaux magiques est très actif à Perth. Certains contrebandiers du coin sont de mèche avec des gangs de motards de l'Outback, qui leur revendent à prix d'or des telesma récoltés dans le désert.

- Max

Perth est une ville très peuplée, dont la population s'enrichit à la fin du XX^e siècle de nombreux Sud-Africains blancs qui avaient anticipé la fin de l'apartheid. Beaucoup s'établirent en Australie Occidentale, amenant des intérêts financiers non négligeables. Plus tard, bon nombre de retraités se laissèrent leur tour séduire par le climat et l'atmosphère agréable de Perth. En conséquence, la ville est aujourd'hui un endroit très couru par les membres de la haute société.

- La pègre de Perth est dominée par les Sud-Africains, qui font des pieds et des mains pour empêcher leurs rivaux de s'implanter. Les syndicats du crime des villes de l'est cherchent donc des cinglés suffisamment suicidaires pour jeter une tête de pont sur place ou tenter de rallier à leur cause certains parains sud-africains.

- Belladonna

- Un petit truc bien utile quand vous faites du bizness à Perth : apprenez à parler l'afrikaner (ou procurez-vous-en une puce linguistique). Les caïds locaux aiment bien traiter leurs affaires dans cette langue, en partie par nostalgie, en partie par souci de discrétion ; si vous pouvez comprendre ce qu'ils disent sans qu'ils s'en doutent, vous surprendrez peut-être des trucs qui pourraient faire de vous des runners riches.

- Chuckles

CAIRNS, LOYALE À L'EMPIRE

Au tournant du millénaire, quelqu'un émit l'idée de développer une ville entièrement corporatiste. Personne ne releva le défi, jusqu'à ce que les quelques Japanacorps restées sur place après l'Éveil (celles, donc, qui pouvaient "tolérer" les métahumains et les tempêtes de mana) ne reprennent le projet à leur

compte avec Cairns comme candidate. Cairns était déjà sur la pente descendante, avec l'effondrement de l'industrie du tourisme et la récession qui se profilait à l'horizon, et cette proposition des Japonais d'investir massivement dans son développement fut accueillie comme une intervention divine. Le lobbying fit le reste, et la proposition fut adoptée.

Plus d'une douzaine de corporations japonaises répondirent présent et implantèrent leurs propres enclaves extraterritoriales. Depuis leurs mini-arcologies et leurs complexes fortifiés, elles poussèrent la ville dans la direction qu'elles souhaitaient. Une politique anti-métahumaine tacite débarrassa la ville de la "souillure" et les rares métas qui tentèrent de s'y installer furent rapidement découragés par les tracasseries administratives et les agressions nocturnes. En l'espace d'une décennie, les enclaves extraterritoriales s'étendirent jusqu'à couvrir 90% de la surface de la ville.

- Les corpos ont bénéficié d'un solide coup de main du Yakuza, qui a très vite pris les choses en main dans le milieu. Les Yaks réalisent de gros profits en satisfaisant les vices des *sararimen* locaux. Si vous avez l'occasion de visiter le quartier chaud, allez-y, ne serait-ce que pour la curiosité de voir une telle débauche cachée derrière une telle façade de stoïcisme.

- Geisha

Les corpos profitèrent également de leur extraterritorialité pour s'attacher les services de "conseillers" en sécurité – en réalité, des consultants détachés des marines impériaux et chargés de veiller sur les intérêts japonais. D'autres marines prirent en main la police de la ville, sous couvert d'une force de sécurité corporatiste conjointe : ces troupes grossirent peu à peu jusqu'à constituer une mini force d'occupation. Le gouvernement australien ne s'était encore aperçu de rien. Au début des années 2050, une tempête de mana causa de terribles ravages à travers la ville et les marines tombèrent le masque pour apporter ouvertement une "assistance d'urgence". Il devint rapidement évident que Cairns était totalement sous le contrôle des Japonais, quand les marines impériaux commencèrent à patrouiller dans les rues à visage découvert.

- Ce qu'il veut dire, c'est que Cairns avait tout de l'État policier. Les marines dressaient des barrages impromptus dans les rues pour procéder à des contrôles d'identité et à des fouilles, en particulier de tous ceux dont la figure ne leur revenait pas (comprenez par là, presque tout le monde hormis les *sararimen* japonais). Si vous n'aviez pas la citoyenneté corporatiste, ni de visa en règle ni une bonne raison pour vous trouver là, vous étiez dans de sales draps.

- Skerrick

Cette forteresse de papier s'effondra comme un château de cartes l'an dernier, quand le nouvel empereur rappela ses marines dans le monde entier pour venir participer à la reconstruction du Japon. Les troupes de Cairns furent les premières à être rappelées, et les mégacorps se retrouvèrent subitement privées de troupes de sécurité. Elles réagirent sans perdre de temps et engagèrent Wolverine Security pour les remplacer (heureusement, l'anarchie n'éclata pas durant la semaine d'intérim qui précéda l'entrée en fonction de la nouvelle police).

Privées de la protection du Japon impérial, plusieurs corps ont déjà choisi de s'en aller et d'autres sont en train de leur emboîter le pas. Si rien ne vient enrayer ce phénomène, la ville pourra bientôt mettre la clef sous la porte. En désespoir

de cause, le Conseil corporatiste municipal a lancé une vaste campagne publicitaire pour tenter de refaire de Cairns une destination touristique.

- Pour les shadowrunners, c'est la situation idéale, car Cairns ne sait plus quoi faire pour attirer les étrangers (avec une préférence pour les touristes, évidemment, mais les shadowrunners aussi ont besoin de vacances). Du coup, les flics qui étaient si tatillons auparavant ont reçu pour consigne d'être beaucoup plus coulants.

- Heysen

DARWIN, L'AVANT-POSTE DU NORD

Située à l'extrême nord de l'Australie, Darwin est une petite ville cosmopolite ultra moderne d'environ un million d'habitants. C'est là que se réfugièrent beaucoup d'habitants de l'Outback lorsque les premières tempêtes de mana éclatèrent. L'afflux d'immigrants asiatiques et métahumains en fit sans doute la ville la plus diversifiée du continent. Ici, ce sont des gamins mongols qui jouent dans la rue, là, des nains malais qui se rendent au boulot... chaque coin de rue se présente comme un immense melting-pot. S'il y a bien une ville où des étrangers ont une chance de ne pas (trop) se faire remarquer, c'est bien Darwin.

- Il y a pas mal de communautés ethniques à Darwin, mais les seules à s'organiser dans le milieu sont les Vietnamiens et les Japonais. Pour l'instant, les gangs vietnamiens ont l'avantage, en partie grâce à leur brutalité et à leur férocité. Les deux parties s'affrontent à la moindre occasion, et il n'est pas rare de voir un Yak ou un petit voyou vietnamien se vider de son sang dans une ruelle.

- Skizzo

Darwin acquit une importance stratégique quand le gouvernement australien commença à y masser des troupes en réaction à l'hostilité croissante de l'Indonésie. Elle devint le principal centre d'opération de l'armée dans le nord, le matériel lourd restant toutefois basé à Broome. À la nuit tombée, on voit souvent des soldats australiens déambuler dans les rues, ivres morts, en quête de filles et de bagarre. Ils se font régulièrement débouiller par les pickpockets, arnaqueurs et petits truands vietnamiens, mais la semaine suivante ils sont de nouveau là, prêts à en découdre une fois de plus.

- Si vous avez les contacts qu'il faut, vous pourrez facilement convaincre un quartier-maître de l'intendance de maquiller son inventaire et d'égarer un ou deux joujoux. Ils n'ont généralement aucun scrupule à escroquer les dirigeants qui les ont envoyés s'ennuyer à mourir dans ce trou perdu. Les Yaks s'en sont aperçus aussi ; vous découvrirez vite que les armes automatiques sont beaucoup plus faciles à se procurer à Darwin que n'importe où ailleurs en Australie.

- Converter

À l'instar de Perth, Darwin est un port très actif, et donc, une plaque-tournante de la contrebande. Toutes sortes de trafics s'y déroulent au nez à et la barbe d'Archon Enforcement et des militaires, de l'importation de métacréatures asiatiques à l'exportation de telesma et de cyberdecks.

- C'est l'endroit idéal pour faire entrer ou sortir quelqu'un clandestinement du pays. Les triades y envoient des milliers de réfugiés clandestins, qu'elles font payer une fortune pour

s'entasser par centaines dans des cargos insalubres. Souvent, une partie de ces malheureux meurent avant d'atteindre l'Australie ; parfois même, l'équipage abandonne carrément le navire en haute mer.

- Scourge

- Si vous faites de la contrebande par voie de mer, ou que vous deviez vous mettre à l'eau dans le coin pour une raison ou pour une autre, faites gaffe ! On trouve énormément d'afancs dans la rivière et le long de la côte. L'Archon tente régulièrement d'en débarrasser la région, mais rien n'y fait, ils reviennent encore plus nombreux ; et ils ne plaisent pas. Ce qu'ils préfèrent, c'est guetter leur proie juste sous la surface puis se jeter brusquement sur elle ; une fois qu'ils la tiennent, impossible de leur faire desserrer les mâchoires.

- Stumpy

- Bah, ça, ce n'est rien ! Le vrai danger, ce sont les "stingers" (une sorte de méduses géantes). Les eaux en sont pleines autour de Darwin entre octobre et mai. J'ai même entendu certains scientifiques parler d'une variante Éveillée de ces saloperies ; elles seraient protégées par une forme d'invisibilité et injecteraient une toxine paralysante à leurs victimes, avant de les digérer au moyen d'une enzyme. Mais pour l'instant, ils n'ont pas encore réussi à en capturer une vivante.

- Rabid

L'autre attrait de Darwin est son impressionnante diversité de laboratoires consacrés à l'étude des changements environnementaux consécutifs à l'Éveil. Tous les grands noms de la recherche y figurent : la DIMR, Mitsuhamu Thaumaturgical Research, la Fondation Atlante, Awakened World Research (Saeder-Krupp) et bien d'autres. Le plus intéressant de tous est peut-être le Maui Institute, qui compte à son actif plusieurs découvertes majeures concernant la magie du temps du rêve. On y prodigue des cours passionnants (aux droits d'inscription prohibitifs). Le plus gros coup réussi par l'institut est sans doute d'être parvenu à faire venir du fin fond de l'Outback un vieil Aborigène du nom d'Argulu, très versé dans les lignes de chant et la voie du koradji. Il faut démontrer son attachement la préservation de l'Outback rien que pour obtenir une audience avec le vieux busard, mais il paraît que ça en vaut la peine. D'ailleurs, il a déjà fait l'objet de plusieurs tentatives d'exfiltrations.

- Certains Aborigènes considèrent qu'Argulu ne devrait pas révéler ainsi les secrets du temps du rêve à des étrangers sans sagesse, et ils aimeraient bien le faire taire ou l'éliminer. D'autres prétendent à mi-voix qu'il ne serait pas un koradji, mais un esprit trompeur, qui abuserait des bontés des chercheurs tout en les égarant sur de fausses pistes.

- Bespectacle

Chacune de ces savantes institutions monte régulièrement des expéditions dans l'Outback pour étudier les effets des tempêtes de mana ou la fréquence des alcheras, traquer les esprits et, d'une manière générale, fourrer son nez dans les endroits les plus déconseillés. Elles embauchent souvent des "spécialistes free-lance de la sécurité" pour les encadrer, en particulier lorsqu'elles anticipent des difficultés avec les tribus aborigènes, les motards ou les métacréatures locales. Ces expéditions se préparent toujours dans le plus grand secret ; en effet, plus d'une s'est fait intercepter aux portes de la ville alors qu'elle revenait les bras chargés de découvertes précieuses.



• Les expéditions "officielles" partent de Darwin, c'est vrai, mais les "officieuses" – dont les objectifs sont moins désintéressés – partent plutôt de Perth.

• Ranger

• C'est à Darwin qu'on trouve le siège d'Australis Entertainment, réseau tridéo de tout premier plan et spécialiste des prises de vue en direct dans l'Outback. Cette filiale d'Ares possède un vaste studio d'enregistrement simsens à Darwin et engage des shadowrunners pour chaperonner ses techniciens quand ils vont tourner dans des coins perdus. Dernièrement, elle a dû annuler deux projets de simulations d'aventure, parce que l'Outback reste encore un endroit trop dangereux pour y risquer des stars internationales.

• Skerrick

• C'est vrai, depuis que Sara Sinclair a disparu dans une tempête de mana avec toute une équipe de tournage, la production y regarde à deux fois. Mais si vous pouvez leur prouver que vous êtes en mesure de protéger une équipe de tournage des dangers de la nature, je suis sûr qu'ils seraient prêts à vous signer un chèque en blanc.

• The Kat

FAIRE FORTUNE DANS L'EAU ET LA ROCAILLE

• Avec toutes les opportunités que nous ont dépeintes nos petits camarades de là-bas, je suis sûr que certains d'entre vous se voient déjà à bord d'un vol suborbital pour l'Australie. Mais il reste encore à déterminer qui va payer les frais de votre voyage. C'est pourquoi j'ai demandé à un arrangeur de Perth du nom d'Olwen de nous présenter en quelques mots les principaux employeurs potentiels du marché australien.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 05:15:06

Par Olwen

Salut, les mecs ! j'imagine que vous connaissez tous par cœur la valse des mégacorps, qui fait danser tous les pays du monde au rythme de ses envolées cyniques et triomphantes, hmm ? Eh bien, en Australie, elle résonne comme partout ailleurs – même si notre gouvernement prétend conserver quelques bribes de pouvoir, ce n'est pas demain la veille qu'il pourra s'opposer à la puissance combinée de la Cour Corporatiste. Le seul truc capable de tenir les corps en échec, c'est une force qui les dépasse : celle de l'Outback Éveillé. En dépit de leur fric et de toute leur influence, les costards restent soumis comme tout le monde aux caprices du temps du rêve. Alors, ils demeurent principalement dans les villes et ne s'aventurent dans le bush ou sur les terres des Aborigènes qu'avec la plus extrême prudence.

Malgré les difficultés que présente la situation australienne, de nombreuses corps se bousculent au portillon ; presque toutes les mégacorps AA y sont représentées, ainsi que pas mal de multinationales de niveau A. Je ne vous ennuierai pas avec des chiffres ; je vais plutôt vous faire un rapide topo sur les marchés les plus intéressants pour nous. C'est aux corps qui se les disputent que vous aurez le plus souvent affaire, que ce soit à titre d'employeurs ou de cibles.

POUVOIR ET TERRITOIRE

Au début des tempêtes de mana, beaucoup de fermiers de l'Outback furent contraints d'abandonner leurs terres et de se réfugier vers les côtes et les métropoles. Les mines et les exploitations agricoles durent fermer leurs portes, mal

préparées qu'elles étaient à affronter les changements de l'Éveil. Ce fut un désastre financier pour beaucoup de monde, mais le pire, c'est qu'on s'aperçut bientôt que le phénomène n'avait rien de temporaire – les tempêtes étaient là et bien là, et elles n'allait pas disparaître d'un coup de baguette magique. Du coup, bon nombre de fermiers et d'exploitants vendirent leurs propriétés – souvent à prix sacrifié. Les Aborigènes en profitèrent pour racheter une grande partie de leurs terres ancestrales, mais l'immense majorité du Centre Rouge fut rachetée par des corporations qui misaient à terme sur un contrôle des tempêtes de mana.

Aussitôt après le Crash, cinq corporations entreprirent tranquillement de conquérir de vastes pans de territoires, souvent grâce à des OPA hostiles. L'opération passa largement inaperçue à l'époque, car elle se déroula progressivement, par l'entremise de différentes filiales ; mais dès les années 2050, ces corporations détenaient plus de 50% des zones rurales de l'Australie. Qui sont-elles ? Facile : Austrafarm, Kinesys Heavy Industries, DIBAL Holdings, Tanamyre Ressources et Shiawase. Comment ? À part Shiawase, vous n'en connaissez aucune ? Pas de problème, il suffit de regarder à qui appartiennent les trois premières : à Aztechnology, Saeder-Krupp et Yang Su Enterprises. Tanamyre est simplement notre mégacorp locale.

• Le Crash a été une véritable aubaine pour ces voleurs de terrains ; avec tous les fichiers qui s'étaient égarés ou avaient été effacés, il a suffi de quelques "erreurs" soigneusement glissées ici et là pour assurer le développement sans douleur de ces monopoles. D'ailleurs, ces tactiques sont toujours en usage aujourd'hui.

• Metropolis

Bien entendu, ces promoteurs de bush ne font pas de tels investissements sur un simple coup de tête. Ils espèrent bien les rentabiliser au plus vite, tempêtes de mana ou pas. Car il y a de l'argent à se faire dans le Centre Rouge : des gisements de fer, de plomb, de charbon, d'uranium, même ; il y a également le pétrole, l'agribizness, l'approvisionnement en eau, les opales, la production d'électricité par l'énergie solaire, hydraulique et éolienne. Toutes ces corps sont prêtes à braver les dangers de l'Outback pour de tels profits, et même à risquer la vie de leurs citoyens, même si elles ont de plus en plus recours à des installations entièrement automatisées.

• Les usines robotisées aussi subissent les aléas des tempêtes, et puis il faut bien envoyer quelqu'un pour les réparer.

• Twonk

Ces installations, généralement enfouies dans le sol et bardées de tous les dispositifs de sécurité et de défense magique imaginables, doivent faire face à une liste inépuisable de difficultés dont les tempêtes de mana ne sont que le commencement. Il y a d'abord les esprits malicieux et les métacréatures qui attaquent les stations isolées, perturbent les opérations et volent le bétail ; puis les tribus aborigènes, souvent hostiles, qui considèrent la présence des corps comme une intrusion sur des terres que l'Éveil leur avait restituées ; les bandits et les motards, enfin, qui représentent une menace permanente, tant il est vrai que même la loi corporatiste ne veut plus dire grand-chose dans l'Outback.

• Les installations souterraines sont très en vogue, puisque la Terre elle-même leur offre alors un rempart contre la violence des tempêtes. Seulement, il leur faut bien un point d'entrée, et



c'est là que se situe le défaut de la cuirasse. Parfois, la tempête réussit à s'engouffrer dans les tunnels, et plusieurs sites ont ainsi disparu, enfouis sous le sable et la rocallie.

• Russian Jack

• L'extraterritorialité est une source de friction incessante entre les corpos et les Aborigènes. Ces derniers refusent d'envisager qu'on puisse leur interdire de se déplacer librement – le concept de propriété appliquée à la Terre leur a toujours semblé parfaitement ridicule. Après quelques incidents malheureux, les corpos ont jugé plus prudent de s'en accommoder – chaque fois qu'un site a ouvert le feu sur des Aborigènes de passage, il a disparu corps et biens moins d'une semaine après. Malgré tout, ce n'est qu'une tolérance et de temps à autre de nouveaux incidents éclatent.

• Mission

• Tiens, un exemple : l'Australia Development Corp, fondée par Renraku pour participer à la course à l'Outback. Dans la droite ligne de la politique de sa maison mère, l'ADC entretenait des relations exécrables avec les Aborigènes. Elle se refusait même à traiter avec eux dans les conflits concernant l'eau et les terres ; elle est tout naturellement devenue une cible privilégiée pour les Enfants du Serpent Arc-en-Ciel. Après la ruine de plusieurs installations et le décès brutal de plusieurs directeurs, l'ADC a finalement renoncé à s'implanter dans l'Outback.

• Renraku Fox

• Cette histoire de partage des terres entre grandes corporations peut parfois devenir franchement pénible. Des fois,

vous êtes en plein dans le Centre Rouge, paumés au milieu de nulle part, sans aucun panneau indicateur en vue et avec un GPS brouillé par le Serpent sait quoi, occupés à vous faufiler entre les tempêtes et les bandes de motards, et voilà qu'une escouade d'intervention corporatiste vous tombe dessus et prétend vous arrêter pour viol de propriété privée !

• Takometer

Certains observateurs s'interrogent sur les véritables motivations de ces corporations – l'exploitation des terres malgré les tempêtes de mana en vaut-elle vraiment la peine ? Même si chacune élaboré de son côté différentes méthodes visant à contrôler ou au moins à atténuer les tempêtes, on est bien obligé de se demander s'il n'y a pas autre chose en jeu. Pas mal de gens crurent trouver une réponse dans l'orichalque – selon eux, les corpos auraient prévu que l'apparition de la comète de Halley ferait surgir des filons d'orichalque dans l'Outback. Il est certain que l'événement fit réagir les concurrents et suscita même l'introduction d'un nouveau : l'alliance entre Wuxing et DeBeers Omnitech. Sauf que l'intérêt des corpos n'a pas faibli bien que tous les rapports signalent l'épuisement des veines d'orichalque partout à travers le monde. Alors, qu'est-ce qui peut bien les retenir dans la région ? À vous de me le dire, les mecs.

• Alors quoi, personne n'a d'idée ?

• Hicks

Voici une brève présentation des forces en présence :



Aztechnology Australasie

Siège de la branche : Sydney

Vice-président de la branche : Omar King

Officiellement, la présence d'Aztechnology se limite à son unique bureau de Sydney, mais en réalité son influence s'étend à l'ensemble de l'Australie à travers tout un réseau de sociétés anonymes. Austrafarm et Nature-Taste sont les plus importantes ; deux agricorps de premier plan, que les consommateurs croient concurrentes mais dont les activités sont coordonnées par Aztechnology pour produire un maximum de profits et qui ne se lancent jamais de shadowrun l'une contre l'autre.

Austrafarm est la dernière grande exportatrice agricole d'Australie. Elle vend principalement de l'eau, de la laine, du sucre et de la viande. Elle donne aussi dans la biotechnologie et clone les moutons les plus solides, les plus laineux et les plus résistants que vous ayez jamais vus. Elle fabrique des céréales capables de prendre dans n'importe quel sol et sous n'importe quel climat, et la rumeur la situe en bonne place pour répondre au voeu de Dunkelzahn de trouver quelqu'un capable de faire pousser du blé dans l'espace. Enfin, voici plusieurs années qu'elle multiplie les OPA infructueuses contre DIBAL Holdings (dont elle n'a pu acquérir que 10% du capital).

- Dernièrement, je suis tombé sur des infos de première main selon lesquelles Austrafarm chercherait à mettre au point des céréales imperméables à la magie, probablement destinées à être cultiver dans les zones de tempêtes de mana. Dieu sait si c'est faisable, naturellement.

- Kwartz

Nature-Taste occupe grossièrement les mêmes marchés, mais elle possède aussi des aquafermes le long de la côte ouest de l'Australie, ainsi que des centres de recherches marines. On ignore ce qu'ils recherchent exactement ; en tout cas, ces deux centres sont étroitement gardés depuis qu'un troisième a été détruit, il y a cinq ans.

- Le centre en question aurait sauté à la suite d'un accrochage entre contrebandiers et garde-côtes. Selon les garde-côtes, sa destruction serait à porter au compte des "dommages collatéraux" - des roquettes perdues tirées par les contrebandiers. Depuis, les Azzies se montrent particulièrement soupçonneux dès qu'un bateau ou un avion s'approche de leurs installations.

- Skerrick

Shiawase

Dans l'ensemble, Shiawase n'a qu'à se féliciter de sa situation en Australie, même si ses sociétés pâtissent quelque peu d'une absence d'administration régionale centrale. Shiawase Atomics et ses diverses filiales locales sont toutes basées à Cairns, mais plusieurs d'entre elles étudient l'opportunité de se déplacer vers une ville plus prometteuse.

Shiawase Atomics domine le marché de la production d'électricité depuis plusieurs décennies, grâce à ses multiples réacteurs à fusion ultra modernes. Plus récemment, elle a entrepris de rechercher de nouvelles sources d'énergie alternatives, moins néfastes à l'environnement. Malgré tout, elle continue de s'attirer les foudres des avocats écologistes par ses nombreuses exploitations d'uranium.

- Atomics se prépare à extraire l'uranium des gisements de Kakadu quand l'Éveil est venu y mettre bon ordre. Entre les

activistes aborigènes, les éco-terroristes et les tempêtes de mana, la firme a perdu plusieurs complexes et de nombreux spécialistes de valeur ; finalement, elle a préféré jeter l'éponge et tourner son attention ailleurs. Aujourd'hui, elle détient les droits d'exploitation exclusifs de la réserve d'uranium de l'Olympic Dam, juste à côté des installations Novatech à Woomera. L'endroit est devenu une véritable forteresse ; même les meilleures équipes auraient du mal à se faufiler à l'intérieur.

- Rain Dog

Arboritech est la plus lucrative des filiales locales de Shiawase. En dehors de ses exploitations forestières et de ses centres d'aquaculture en Tasmanie et en Australie Méridionale, elle possède d'immenses exploitations agricoles sur le continent. Le gros de ses cultures consiste en céréales et autres denrées de base, mais certains secteurs sont consacrés à la production de produits de luxe. Les céréales comme le soja sont cultivées dans des régions tempérées qui sont largement épargnées par les tempêtes de mana ; en conséquence, ses exploitations n'ont pas connu autant de problèmes que la plupart des agriculteurs locaux. En revanche, leurs possibilités d'extension sont limitées.

- Les fruits et légumes de luxe sont exportés aussi vite que possible, pour préserver leur fraîcheur. Parfaitement consciente des risques que présentent les pirates, Arboritech arme ses convois en conséquence. On ne peut pas lui donner tort, mais ça fait quand même bizarre de voir des gardes en armes surveiller des cagettes de fraises.

- Black Lung

Saeder-Krupp Australie

Siège de la branche : Perth

Directeur : Edwin Hauser

Cette division fut créée de toutes pièces voilà quelques années, par la réunion de plusieurs sociétés et filiales mineures de S-K Azanie. Comme toujours avec S-K, il est difficile de dire en quoi consiste exactement ses activités (mis à part la conquête progressive et régulière du monde). Elle possède des dizaines de filiales, très actives sur différents marchés ; néanmoins, certaines méritent d'être distinguées.

Kinesys Heavy Industries, par exemple, procède à l'exploitation du sous-sol dans l'ouest et le centre de l'Australie. Pour continuer à fonctionner normalement, la plupart de ses installations ont été fortement automatisées ; des drones et du matériel de forage téléguidé effectuent le gros du travail, tandis que les quartiers opérationnels sont généralement enterrés le plus profondément possible. Le personnel se réduit au minimum : quelques agents de sécurité et de protection magique, des techniciens pour la maintenance, des ingénieurs, des géologues, et c'est tout. Certains sites hébergent des scientifiques d'Awakened World Research, qui profitent des mesures de protection mises en place pour conduire leurs recherches sur le terrain.

Vulcan Systems, autre filiale de S-K, s'est lancée à la conquête des parts de marché de Shiawase Atomics en revendant de l'énergie produite en Australie à différents pays du Sud-Est asiatique. Elle a fait parler d'elle voilà deux ans en rachetant AN Meridian, firme industrielle de Victoria solidement implantée dans les champs pétroliers du détroit de Bass. Sous son impulsion, l'empire d'AN Meridian s'est rapidement développé et absorbait bientôt trois modestes sociétés de service industriel ; désormais, c'est elle qui fournit en électricité Melbourne et toute la région de Victoria.



- Ouais, ç'a été un choc salutaire pour Shiawase qui avait un peu tendance à se reposer sur ses lauriers. Du coup, AN Meridian a commencé à accumuler les disparitions mystérieuses et les retards de production, et deux de ses cadres supérieurs ont dû démissionner à la suite de scandales publics extrêmement embarrassants. Je vous laisse imaginer qui se cache derrière cette campagne de déstabilisation. Sans compter qu'il n'y aucune raison que les choses en restent là...
- Senescence

Tanamyre Resources

Siège : Brisbane
P.-D.G. : Peter Lawler

Tanamyre Resources est la première mégacorp australienne, formée en 2031 par la fusion de deux grands groupes locaux, Broken Hill Proprietary et Mount Isa Mines, tous deux fortement impliqués dans l'exploitation des ressources et la production d'énergie. Née dans le sillage du Crash de 29, cette nouvelle multinationale submergea rapidement tous ses rivaux directs par un vaste programme de diversification, et aujourd'hui elle est présente dans l'industrie lourde, la recherche et l'exploitation des ressources, la technologie militaire, l'affrètement et la production industrielle.

Tanamyre bénéficie de toutes sortes d'avantages fiscaux de la part du gouvernement australien, principalement pour avoir conservé sur place son siège et son infrastructure administrative, dans le cadre d'un plan de soutien gouvernemental à l'économie nationale. Elle reçoit également des subventions pour ses industries considérées comme vitales pour l'intérêt national – plus spécifiquement la production du pétrole et l'industrie de l'armement.

• Tanamyre est propriétaire de Commonwealth Aerospace Systems, le fameux producteur de drones de combat et de véhicules militaires, ainsi que de Commonwealth Armament Solutions, qui fabrique des munitions et des armes. Leurs principaux clients sont les militaires de l'ANZAC.

• Arctic Fox

• De temps à autre, Commonwealth Aerospace Systems emprunte un ou plusieurs véhicules destinés à ses clients pour effectuer un "test en situation sur le terrain" – joli euphémisme pour qualifier tous les types de shadowruns imaginables.

• Glaive

Tanamyre Resources compte plusieurs branches d'importance majeure. Tanamyre Exploration and Mining tout d'abord, dont les activités se répartissent entre la recherche géologique – avec le concours d'experts en magie pour travailler sur une limitation des nuisances des tempêtes de mana – et l'exploitation de différentes mines d'uranium, d'argent, de fer d'aluminium. La corporation possède également plusieurs usines de traitement du minerai et autres manufactures.

Citons également Tanamyre Environmental Services, qui offre aux autres corporations son expertise en matière de planification et de consultation environnementale et gère la propre politique écologique de Tanamyre ; la corporation fait de réels efforts pour se montrer aussi responsable que possible vis-à-vis de l'environnement.

• Joli coup de pub pour de sacrés cyniques, oui ! Les conseillers de TES font peut-être payer très cher leur savoir-faire aux autres corporations, mais Tanamyre elle-même ne

leur prête qu'une oreille distraite, et encore, uniquement pour soigner son image.

• Snog

Yang Su Enterprises

Cette agricorp coréenne discrète a bien prospéré en Australie en l'espace de quelques décennies. Elle a désormais des bureaux et des filiales dans tout le pays, et sa présence s'affirme dans toutes sortes de domaines. Elle produit surtout des aliments et des biens de consommation, ciblant plus particulièrement les importantes communautés asiatiques de Sydney et de Brisbane. Par l'intermédiaire de DIBAL Holdings, sa principale filiale, elle a su s'imposer aussi bien à la pointe de la recherche agricole que dans les champs pétrolifère du détroit de Bass et de l'Australie Occidentale, où elle se retrouve en concurrence directe avec Saeder-Krupp et Shiawase.

• En fait, DIBAL s'est fait salement moucher il y a quelque temps. Elle avait pris la mauvaise habitude de financer de petits sabotages contre les équipes de prospection de Saeder-Krupp dans l'Outback. C'était sans malice, mais le monolithe germanique a fini par en prendre ombrage et par riposter. Depuis, DIBAL s'est un peu calmée. Mais ça ne devrait pas durer...

• Enki

DIBAL Holdings est dirigée par Melissa Kwan, directrice de talent débauchée voilà deux ans auprès de Baird Communications.

• Kwan est sans doute la meilleure chose qui pouvait arriver à Yang Su. Non seulement c'est une femme d'affaires avisée, mais elle a de précieuses relations aux quatre coins de l'Australie. Les restrictions gouvernementales et la paperasse bureaucratique s'évaporent en fumée devant elle.

• The Kat

Ces derniers temps, Yang Su semble avoir opéré un rapprochement étroit avec son ancienne rivale, Eastern Tiger Corp. On dit qu'elle l'aiderait à s'implanter en Australie en échange de son soutien à sa candidature au Groupe de Prospérité du Pacifique. Les concurrents de Yang Su voient d'un très mauvais œil la perspective de devoir faire face à un membre du GPP, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour faire capoter l'accord.

AUTRES OPÉRATIONS COMMERCIALES

D'autres secteurs d'activités, sans avoir l'importance de ceux mentionnés précédemment, méritent malgré tout qu'on s'y attarde.

La course aux étoiles

Shiawase et Novatech possèdent toutes deux des bases aérospatiales en Australie. Celle de Shiawase, à Normanton (Cap York), génère de gros profits en mettant sur orbite les satellites d'autres corporations. C'est de là également que devait partir sa sonde *Brahe* avant qu'un groupe de fanatiques la prenne d'assaut. Depuis cet accident, la sécurité a encore été renforcée et atteint désormais des sommets assez délirants.

• La base est gérée par Shiawase Armaments, ce qui donne à penser qu'ils doivent y faire pas mal de recherche à but militaire et que c'est probablement de là que doivent partir leurs satellites espions. Autrement dit, il doit y avoir du fric à se faire.

• Spectre



La base de Novatech, à Woomera, fait office de station d'observation de l'espace profond (pour la surveillance des astéroïdes), de pas de tir pour les satellites polaires (utilisés à des fins météorologiques et cartographiques) et de piste d'atterrissement pour les navettes spatiales. Curieusement, ces installations sont pratiquement les seules que Novatech possède en Australie ; elles suscitent donc un intérêt tout particulier chez la concurrence.

• D'après le rapide coup d'œil que j'ai pu jeter sur Woomera voilà quelque temps, on y fabriquerait des navettes spatiales à usage militaire. Le plus surprenant, c'est que j'ai repéré du personnel sur site dont l'uniforme n'était pas celui de Novatech, ce qui pose la question de savoir avec qui Novatech a fait alliance, et pourquoi.

• Skerrick

La santé

Une chose qu'on ne peut pas enlever à l'Australie, c'est la qualité de notre système de santé – pour ceux qui peuvent se l'offrir. Yamatetsu en est le principal opérateur, avec plus d'une cinquantaine d'hôpitaux et d'innombrables cliniques et centres de soins répartis dans tout le pays par l'intermédiaire de sa filiale Lifestar Health Services. De même, son autre filiale CrashCart a décroché les contrats des services d'ambulances publiques de presque toutes les grandes villes, à l'exception de Cairns. Yamatetsu fournit toute la gamme de son cyberware et de son bioware au sein de ses cliniques. La majeure partie de ces implants ne sont pas fabriqués chez nous, mais importés. Shiawase a bien tenté récemment de lui disputer le marché, mais Yamatetsu est solidement implantée dans l'infrastructure médicale australienne et ne se laissera pas supplanter facilement.

• Ironie du sort, l'équipement de pointe qui rend CrashCart si compétitif et lui permet de décrocher tous ces contrats est justement produit par Shiawase Biotech.

• Morbid

• À la place de CrashCart, je vérifierais chaque pièce de matériel à deux fois avant d'envoyer le règlement.

• Skerrick

• Les shadowrunners étrangers seront heureux d'apprendre que leurs contrats CrashCart seront honorés sans problème ici, et qu'ils trouveront même un service supérieur à celui auquel ils sont probablement habitués. Les clients de DocWagon, eux, en seront pour leurs frais – sauf à Cairns.

• EMT

La seule véritable alternative à Yamatetsu est Aurora Biofacilities, une filiale d'Universal Omnitech basée dans le sud du Queensland. Aurora a des intérêts dans pratiquement chaque secteur de la biotechnologie, de la médecine et de la biologie. Elle dirige la chaîne de cliniques cybernétiques la plus populaire du pays, conduit toutes sortes de recherches biotechnologiques et possède une prestigieuse université médicale, rattachée à l'Université du Queensland, spécialisée dans la formation des chirurgiens en cybernétique.

• Aurora Biofacilities, et, par extension, Universal Omnitech, est l'une des corporations australiennes les plus souvent visées par des shadowruns. Il ne se passe pas une semaine sans qu'une de ses installations soit "visitée", et on raconte

qu'Universal Omnitech serait sérieusement en train de perdre patience. Il faut s'attendre à les voir prendre des mesures draconiennes avant la fin du mois.

• Ace

• Une grande partie de ces runs sont financés par Aztechnology, bien qu'Universal Omnitech soit devenue en théorie une alliée privilégiée. Apparemment, les Azzies considèrent qu'Aurora n'a pas suffisamment communiqué avec ses partenaires à propos de ses dernières découvertes, et ils ont décidé d'encourager un meilleur partage des informations.

• Pyramid Watcher

• Aurora a fait en effet plusieurs trouvailles majeures dans le domaine de la paramédecine, grâce à certaines plantes Éveillées recueillies dans l'Outback. Rien n'a encore été officiellement publié, mais les citoyens d'Universal Omnitech pourraient déjà bénéficier des premiers résultats.

• Pill Popper

Les transports et les voyages

Si vous arrivez en Australie par avion, il y a de fortes chances pour que vous ayez voyagé avec la compagnie Qantas, la firme australienne acquise par AresSpace en 2040. Dopée par son rachat, Qantas propose aujourd'hui d'excellents services suborbitaux et semi-balistiques au départ et à destination de l'Australie. Et avec Ares aux manettes, vous pouvez être certains que la sécurité n'est pas en reste.

• C'est clair. Ils en connaissent un rayon dans la contrebande d'armes – pas la peine d'espérer faire passer autre chose qu'un canif entre les mailles de leurs détecteurs.

• Mule Trainer

• Le fait que Qantas appartienne à AresSpace est une source d'irritation permanente pour Maryanne Randall, la vice-présidente d'Ares Australis. Voilà longtemps qu'elle s'efforce de ramener la compagnie aérienne dans le giron de sa propre branche, en vain ; la petite guéguerre interne qui se livre entre les deux branches a quelque peu détérioré leurs relations. Pour nous, évidemment, ça fait du boulot en plus.

• Havoc

La plupart des Australiens connaissent Wuxing comme producteur de toutes sortes de biens de consommation. Pourtant, l'essentiel des activités de la mégacorp en Australie concerne plutôt le transport de marchandises ; plusieurs de ses filiales sont représentées en Australie, notamment Wuxing Worldwide Shipping et Minh-Pao Exports. Elles sont principalement basées à Townsville, Port Botany, Melbourne et Fremantle, avec des entrepôts spécialisés dans les autres ports.

• WWS a un contrat d'exclusivité avec Yamatetsu pour le transport de ses produits agricoles à partir de Geraldton. La multiplication des "incidents" ayant marqué leurs opérations l'an dernier – accidents sur le port, cargaisons égarées, attaques de pirates, etc. – donne à penser que quelqu'un essaie de semer la zizanie entre ces deux membres du GPP.

• V3OL

Les pratiques de Wuxing ont éveillé la curiosité du gouvernement ; celles de Minh-Pao en particulier, qui a la funeste réputation d'avoir passé un marché avec les pirates des triades en contrepartie d'une protection et d'un renforcement

des attaques contre la concurrence. Toutefois, l'AISE n'a jamais pu réunir de preuves concrètes contre Minh-Pao, et l'extraterritorialité rattachée au nom épargne à Wuxing Worldwide Shipping les désagréments d'une enquête officielle.

• Peut-être bien, n'empêche que le gouvernement a Wuxing dans son collimateur. Je me suis laissé dire que certains membres du gouvernement auraient reçu pour consigne de commencer à multiplier les petites phrases. Je m'en régale d'avance.

• Keithy

• Les compagnies de transports Wuxing sont pourries jusqu'à la moelle. Il y a quatre ans, les dockers se sont mis en grève pour réclamer une amélioration de leurs conditions de travail (trop de contacts avec des produits toxiques, selon eux). Au lieu de négociateurs, la mégacorp a envoyé des briseurs de grève des triades. Je peux vous dire que les dockers se sont remis au boulot fissa - et pourtant, ce ne sont pas des tendres eux non plus.

• Scorpius

• On n'insistera jamais assez sur le danger que représente la piraterie pour tous les transports maritimes aux abords de l'Australie. Cargos, voiliers, vedettes de plaisance, personne n'est épargné ; même les vedettes des garde-côtes sont parfois attaquées. La plupart des pirates viennent des Philippines et d'Indonésie, où ils approvisionnent l'Huk ou les milices. Mais on en trouve de toutes sortes, en particulier dans le sud, au large de la Tasmanie, et dans la Grande Baie australienne ou le long du Récif de la Grande Barrière.

• Redfoot

LE TEMPS DU RÊVE, OU LA MAGIE AUSTRALIENNE

• Quand il a fallu réunir des informations sur la magie australienne, ça me coûte de devoir l'admettre, mais j'ai fait chou blanc. Les chamans aborigènes gardent jalousement leurs secrets. Les magiciens en général sont déjà suffisamment technophobes, mais les aborigènes, c'est encore pire ! Ils détestent tout ce qui vient du monde moderne, car à leurs yeux, il est largement responsable du triste état de l'Australie actuelle. Donc, impossible de mettre la main sur un habitué de Shadowland qui connaisse bien la magie australienne et soit disposé à partager ses infos. Je me suis donc rabattu sur une source secondaire - un texte publié chez Pentacle Press intitulé *Le Temps du rêve*, signé par un certain Dr Richard Cowan, chercheur bien connu dans le domaine des traditions chamaniques comparées. Il s'adresse à des lecteurs relativement familiers avec la magie, mais je n'en ai pris que les passages les plus intéressants concernant la magie et les traditions des Aborigènes. Ceux qui voudraient lire le texte intégral n'ont qu'à le télécharger sur le site de Pentacle Press ; leur sécurité n'est pas terrible, mais faites quand même attention aux CI Trace. Si vous avez quelque chose à ajouter à ce que raconte le Dr Cowan, n'hésitez pas. Le fichier est grand ouvert.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 05:22:46

Extrait de *Le Temps du rêve : Les traditions magiques aborigènes*, par le Dr Richard Cowan, Pentacle Press, 2059

“Le rêve est la seule chose qui vous appartienne vraiment.”

- Dicton aborigène

LES ABORIGÈNES

Le terme “Aborigènes” signifie “ceux qui étaient là à l'origine” ou “les premiers hommes”. Il correspond parfaitement aux tribus d'Australie, dont la culture remonte à plus de 40 000 ans – ce qui constitue peut-être la plus ancienne tradition culturelle ininterrompue que l'on connaisse à l'heure actuelle. Bien entendu, pour la plupart des gens, cette culture virtuellement inchangée jusqu'à la rencontre des premiers explorateurs et colons peut sembler particulièrement archaïque. C'est pourtant une tradition d'une grande profondeur spirituelle, qui a su se développer dans l'un des cadres de vie les plus inhospitaliers du monde.

Bien que cet ouvrage tente d'appréhender les Aborigènes dans leur globalité, il est important de se souvenir que leur culture est d'une diversité et d'une complexité telles qu'il serait impossible de les étudier de manière exhaustive en un seul volume. Les Aborigènes australiens comptaient autrefois des centaines de tribus, chacune avec sa langue ou son dialecte propre, réparties sur l'ensemble du continent. On estime leur nombre antérieurement à la colonisation européenne, à plus de 300 000 ; ils sont aujourd'hui beaucoup moins nombreux. N'oubliez pas non plus que les mythes, la langue et les traditions des Aborigènes varient d'une tribu à l'autre. Parler des “traditions aborigènes” comme d'un tout revient à parler des “traditions amérindiennes” comme d'un tout : elles montrent de nombreux points de convergence, mais aussi d'innombrables variations locales.

La société aborigène

La société aborigène tribale se fonde sur la réunion de plusieurs familles étendues, qui vivent et travaillent ensemble. Une tribu ou un campement aborigène peut compter entre dix ou douze personnes (généralement une seule et même famille) et plusieurs centaines de membres, en fonction de la quantité de nourriture disponible. Chaque jour, une partie de la tribu part à la chasse tandis que le reste recueille des racines, va chercher de l'eau, s'occupe des enfants et ainsi de suite. Les chasseurs partagent leur prise avec l'ensemble de la tribu.

Les tribus aborigènes sont semi-nomades, passant d'un campement à un autre en quête de nourriture et suivant souvent les migrations du gibier. Les tribus de l'Outback ont tendance à voyager davantage que celles des régions côtières, où la nourriture est plus abondante. Ces déplacements observent un schéma traditionnel et repassent régulièrement sur les mêmes territoires ancestraux.

Les Aborigènes sont considérés comme des enfants jusqu'à ce qu'ils aient subi les rites d'initiation à l'âge adulte, généralement à l'adolescence. Au cours de cette initiation, l'individu reconnaît et honore son totem et atteint la maturité sexuelle qui fait de lui un adulte à part entière, prêt à prendre femme. Chez les Aborigènes, l'âge est un signe de sagesse et les anciens de la tribu sont honorés et écoutés à l'égal des koradjis (chamans).

• Avant que tout le monde ne s'imagine que les Aborigènes menaient une vie sociale parfaite et idyllique, rappelons qu'ils en étaient encore à l'âge de pierre à l'arrivée des Blancs. Leurs armes ne servaient pas qu'à chasser, et les tribus se faisaient la guerre entre elles. La maladie et la famine étaient monnaie courante, et bon nombre de leurs remèdes de bonne femme étaient pires que le mal.

• Foster



• Ouais, heureusement qu'on a pu les sauver de ces traditions à l'épreuve du temps qui leur ont permis de survivre pendant des dizaines de milliers d'années ; maintenant, ils peuvent enfin connaître les joies de la chasse d'eau, des doubles cheeseburgers McHugh et des bidonvilles en tôle ondulée. Comme ça, ils vivent comme tout le monde et ne sont plus les esclaves de leur culture affreusement rétrograde. Encore un triomphe de l'homogénéité culturelle !

• Holly

LE RÊVE

Les Aborigènes font entre le "temps du rêve" et le "rêve" lui-même une distinction qui n'est pas toujours facile à appréhender. Le temps du rêve représente le passé mythique primordial et éternel ; l'époque où les grands totems et les héros célestes créèrent le monde et toutes les formes de vie qui l'habitent. Loin à l'origine, il conserve néanmoins une qualité intemporelle. Les Aborigènes parlent souvent d'événements qui se sont déroulés au temps du rêve comme s'ils étaient en train d'arriver en ce moment même, à l'heure actuelle. Beaucoup de théoriciens magiques modernes croient que le temps du rêve correspond pour les Aborigènes à l'expérience collective d'un métaplan primordial, où le temps linéaire serait aboli et où leurs cycles légendaires continueraient à se dérouler en boucle.

Le rêve, à l'inverse, est la manière dont l'individu perçoit et ressent les éléments mythologiques présents dans le temps du rêve. Chaque personne a son propre rêve unique. On y retrouve pêle-mêle les concepts de destin, de volonté, d'inspiration et autres – sans qu'il s'agisse réellement d'aucune de ces choses. Le rêve est ce qui fait de vous l'homme que vous êtes, une expression de votre relation à l'univers et, plus important, au temps du rêve.

• En quoi ça nous intéresse, toutes ces bêtises ?
• Gordie

• Ça t'explique la façon de penser des Aborigènes, et tout spécialement de leurs chamans. Il est toujours préférable de connaître les gens à qui on a affaire, et dans le domaine de la magie, la façon de penser fait toute la différence.

• Sun-Tzu II

Le peuple et la terre

L'une des principales caractéristiques à prendre en compte pour comprendre la culture des Aborigènes est la relation étroite qu'ils entretiennent avec leur terre. Comme dans de nombreuses sociétés tribales, leur subsistance dépend d'une connaissance intime de la nature et de ses cycles, en particulier dans un environnement aussi rude et inhospitalier que l'Outback. La nature les nourrit et les abrite, mais la relation ne s'arrête pas là ; leurs croyances et leur mythologie leur apprennent qu'ils font partie intégrante de la terre.

• C'est un concept que beaucoup de gens ont du mal à saisir. Pour nous, la terre n'appartient à personne. Quand les Aborigènes (ou d'ailleurs la plupart des peuples tribaux) parlent de "leurs" terres, ce n'est jamais au sens de "propriété". Ils veulent simplement exprimer leur relation à un territoire particulier, relation qui se tisse souvent sur des générations d'occupation. La tribu veille sur la terre, et la terre, en retour, veille sur la tribu. Il est tout aussi absurde de vouloir vendre la terre que de vouloir vendre l'air (même si je suis sûr que certaines corps sont en train d'y travailler). C'est l'une des raisons pour lesquelles les

cultures tribales s'accrochent avec autant d'obstination à "leurs" terres. Ce n'est pas une simple question de propriété ; ça représente leur héritage, et leur juste place dans le monde.

• Anne

Les Aborigènes pensent que, à l'époque où leurs ancêtres surnaturels évoluaient dans le temps du rêve, leurs actes laissèrent des traces durables qui se transformèrent ensuite en éléments du paysage, arbres, tertres, puits naturels ou roches monolithiques. Ces mêmes héros et totems seraient toujours présents dans la nature, figés dans un sommeil sans âge. Quand ils se seraient enfouis dans le sol, certains auraient pris l'apparence d'éléments de paysage que l'on peut encore observer de nos jours. Leur esprit serait toujours présent et continuerait à influencer les événements. Ce serait l'origine de tous les sites sacrés des Aborigènes.

• Je voudrais clarifier un point ici. Contrairement au chaman traditionnel, qui considère qu'une colline est habitée par un esprit de la nature, le koradji aborigène ne fait aucune distinction entre l'esprit et la colline – pour lui, c'est une seule et même chose. En plus, l'esprit/colline est un de ses ancêtres et peut jouer un rôle éminent dans les récits mythologiques.

• Shetani

• C'est peut-être une explication possible à la recrudescence d'apparitions spirituelles spontanées et autres activités d'esprits indépendants dans l'Outback ?

• Silicon Mage

• Vous autres hermétiques, vous avez toujours une explication pour tout, hein ?

• Bandi

Ancêtres et totems

Les Aborigènes ont une relation particulière avec les esprits de leurs ancêtres et avec leurs totems, considérés comme les forces primordiales qui ont créé le monde et donné naissance à la vie. Selon la tradition aborigène, on naît "dans" un esprit totem, et cet esprit influence tous les aspects de la vie de la naissance à la mort. Sa nature est généralement découverte à l'entrée dans l'âge adulte, quoique chez certaines personnes (en particulier celles qui sont destinées à devenir chamans) elle se manifeste un peu plus tôt.

• C'est un peu comme en Occident où beaucoup de gens considèrent que notre signe astrologique conditionne certains éléments de notre personnalité, nos intérêts, nos talents et ainsi de suite. Les Aborigènes pensent que les personnes nées dans un certain totem sont plus douées que les autres dans certains domaines. Ainsi, le totem préside au choix des mariés entre eux dans de nombreuses tribus ; certains totems sont considérés comme compatibles et garantiraient d'avoir de beaux enfants, d'autres au contraire sont incompatibles et n'aboutiraient qu'à une union malheureuse.

• Tesseract

• Coïncidence ou non, cette pratique tend à éviter les unions consanguines au sein des petites tribus et constitue probablement l'un des facteurs qui expliquent l'exceptionnelle longévité de leur culture. À se demander si c'est un pur coup de chance, ou si les totems en savent effectivement davantage au sujet de la génétique qu'on ne pourrait le penser ?

• Doc





Les totems australiens sont généralement animaux, même s'il peut aussi s'agir d'autres éléments naturels. Il est très mal vu de chasser ou de manger un animal du même type que son totem. Un Aborigène dont le totem est Kangourou, par exemple, n'acceptera de tuer ou de manger de la chair de kangourou qu'en cas d'absolue nécessité (et pas avant d'avoir célébré de nombreux rituels propitiattoires). Pour les Aborigènes, ces totems sont plus que des esprits. Ce sont véritablement les ancêtres des tribus modernes, les créateurs de la vie en Australie, et ils font partie intégrante de son principe de vie.

• Comme souvent avec tout ce qui relève de la magie et de l'Éveil, on se demande quelle est la part de vérité littérale et quelle est celle de la métaphore et du mythe. Je veux dire, sûr, on connaît la théorie de l'évolution et tout ça, mais des esprits totems qui seraient vraiment les ancêtres des tribus ? Quoi, ils auraient autrefois arpentré la terre sous la forme des héros célestes et autres grandes figures de la mythologie aborigène pour se reproduire avec les femmes de l'époque ? C'est possible, ça ?

• Dianno

• Oh, les anecdotes ne manquent pas au sujet d'êtres humains qui auraient été enfantés par des esprits (ou même des dragons) sous forme humaine. Il y a toujours une jeune femme pour prétendre que le père de son enfant est une créature "magique", un esprit ou Dieu sait quoi. Dans les rares cas où des tests génétiques ont pu être effectués, aucune anomalie flagrante n'a été relevée, rien qui puisse indiquer une parenté inhabituelle. Le plus vraisemblable c'est que dans 99% des cas, c'est simplement un moyen pour la mère de jeter un voile de mystère sur une union honteuse. Si je vous disais combien d'histoires j'ai entendues il y a quelques années sur de prétendus fils naturel de Dunkelzahn ! Aucune étude scientifique n'a jamais démontré que l'homo sapiens peut se reproduire avec quoi que ce soit d'autre qu'un homo sapiens (y compris un esprit). Est-ce que c'est possible ? Ça, comme le dit le vieux dicton, avec la magie, plus rien n'est impossible.

• Magister

• J'ai vu un elfe aborigène qui avait vraiment l'air... différent. Il était très grand, maigre comme un épouvantail, avec une peau si sombre qu'on aurait cru contempler le vide intersidéral. Ses yeux aussi avaient quelque chose d'étrange, même si je ne saurais pas vous dire quoi. C'était peut-être simplement sa façon de regarder... comme s'il connaissait le nom secret de tous les esprits qui se cachent derrière chaque chose.

La première fois que je l'ai vu, on était en train de s'abriter en pleine tempête de mana dans le désert de Gibson. Ce type a débarqué de nulle part, il nous a regardés tranquillement et puis il a continué son petit bonhomme de chemin sans même un "salut !". Une semaine plus tard, alors qu'on creusait au fond d'une grotte pour chercher des opales, voilà que le même gars surgit d'un seul coup dans notre dos, comme s'il était sorti du rocher ou je ne sais d'où. Il n'a rien dit. Ce n'était pas la peine. On a remballé nos affaires et on a mis les borts.

• Dervish

• C'est agréable de constater que les chamans amérindiens ne sont pas les seuls à abuser des champignons qui font sourire.

• Bung

Le totem établit un lien spirituel entre l'individu et les sites sacrés de ses ancêtres. La protection de la terre, et de ces sites en particulier, devient ainsi une mission sacrée. Elle s'accomplit en commémorant les exploits des ancêtres par des chants et en célébrant les rituels appropriés. Si la terre est négligée, les esprits donnent des signes d'agitation et d'hostilité, et de terribles calamités peuvent s'ensuivre.

• D'où le préjudice infligé par la colonisation européenne, le déclin de la population aborigène laissant de nombreux sites sans protection. L'exploitation outrancière des terres qui a suivi a abouti à l'Outback tel qu'on le connaît aujourd'hui. Calamités = tempêtes de mana.

• Magister

LES KORADJIS

Vous savez quoi ? Il semblerait que notre petit baratin sur la magie aborigène ait réussi à secouer suffisamment le cocotier pour que quelqu'un se décide à parler à quelqu'un jusqu'à ce que je finisse par recevoir ça dans ma boîte aux lettres électronique. L'auteur, qui se présente sous le nom de Wareen, prétend être un koradji, ou chaman, aborigène. Apparemment, lui et d'autres koradji de la jeune génération seraient en désaccord avec les anciens concernant l'avenir de leurs traditions ou leur association avec le monde extérieur. En tout cas, il a des choses à dire. Si vous avez des commentaires, n'hésitez pas.

• Captain Chaos

Posté le 20 juin 2002 à 15:02:51

Par Wareen

Salut tout le monde ! Un copain m'a dit que vous auriez peut-être besoin d'infos de première main à propos de notre magie, sur Shadowland. Le Cowan n'est pas un mauvais bouquin (surtout quand on le compare à d'autres sur le même thème), mais ça reste le point de vue de quelqu'un d'extérieur à notre culture. Malheureusement, nous gardons depuis trop longtemps le secret sur nos traditions. Malgré les souffrances de la terre et les cris des esprits du rêve, nous nous sommes accrochés à nos anciennes coutumes, par obstination, par fierté, dans l'espérance de pouvoir guérir la terre et restaurer l'ordre naturel des choses. Je ne suis pas le seul à penser que les anciennes coutumes nous ont menés dans l'impasse. Non pas qu'elles soient mauvaises, notez bien ; mais parce que nous sommes trop peu nombreux à les connaître, à entendre l'appel du rêve et à apprendre les rites et les lignes de chant. Si nous voulons guérir la terre un jour prochain, il nous faut en finir avec cette tradition du secret. Nous avons besoin de l'aide de tous ceux qui peuvent entendre le chant du rêve, quelle que soit leur tribu.

J'ai eu la chance de naître à la croisée de plusieurs mondes. Mon père avait compris que notre existence ne serait plus jamais ce qu'elle était avant la venue des colons. J'ai grandi dans le respect des coutumes de mon peuple. Je suis tombé très malade, la fièvre m'a pris et un vieux koradji a dit que les esprits m'avaient choisi. Quand j'ai accédé à l'âge d'homme, je l'ai accompagné dans l'Outback avec mon père et ils m'ont raconté des histoires. J'ai erré tout seul, j'ai rencontré mon totem et il m'a parlé et m'a enseigné des choses. Ensuite, je suis allé à Sydney et j'ai passé un diplôme d'histoire, option systèmes d'informations. Ça paraît bizarre, pour un koradji, hein ? Mais après tout, que sommes-nous si ce n'est des gardiens de l'histoire et de la tradition populaire ? Et c'est vrai également pour les administrateurs de shadowland, à leur



façon. Ils perpétuent l'histoire d'une tribu beaucoup plus vaste, disséminée dans le monde entier. Ils savent que la connaissance doit être partagée. Voilà pourquoi j'ai décidé de vous raconter un peu ce que signifie le fait d'être koradji.

L'appel du totem

Tous les Aborigènes qui connaissent les chants magiques et suivent un totem ne sont pas des koradjis ; il y a de nombreuses tribus en Australie, même si beaucoup ont disparu, et chacune possède son propre mot pour désigner ceux que vous autres appelez "chamans". Certains nous appellent donc *koradjis*, les autres *mekigars*, ou *wirringans*, ou *bug : nja*, ce qui signifie "esprit de l'ouragan". Parfois, on nous appelle *tal-maïs*, "ceux à qui la sagesse a été donnée". Koradji est le nom qu'on nous donne dans ma tribu et dans d'autres, c'est donc celui que j'emploierai, mais souvenez-vous que tous les koradjis ne se donnent pas ce nom-là.

Un koradji est un sage – pas nécessairement quelqu'un d'intelligent, mais quelqu'un de versé dans les voies du rêve. Il (ou elle ; un koradji peut très bien être une femme, en particulier à notre époque) entend généralement très jeune l'appel de son totem. L'esprit se manifeste lorsqu'on est proche du rêve, parfois en songes, le plus souvent après une fièvre ou une grave maladie qui affaiblit le corps mais laisse l'esprit vagabonder librement dans le temps du rêve. Je connais beaucoup de koradjis qui ne gardent aucun souvenir de ce premier rêve ; je sais que c'est mon cas. Je me souviens seulement d'avoir été malade et de la présence du vieux koradji de ma tribu auprès de moi. Il a reconnu l'appel qui résonnait en moi et m'a pris comme élève.

• Ce genre d'expérience est commun aux chamans du monde entier. La plupart s'éveillent à leurs pouvoirs à la suite d'un traumatisme quelconque qui induit chez eux un état de conscience altérée, leur permettant d'accéder pleinement à leur potentiel magique. Avant l'Éveil, c'était pratiquement la seule manière de devenir chaman. Aujourd'hui, naturellement, on se découvre chaman à l'adolescence, ou même dans l'enfance, lorsqu'on commence à employer la magie ; et on développe sa maîtrise auprès d'un chaman expérimenté ou même à l'université.

• Kiro

• Disons que c'est la façon de voir de la plupart des mages. Dans leur idée, le traumatisme de la "maladie" du chaman et "l'altération" de la conscience qu'il déclenche provoque l'illusion d'une expérience totémique dans l'esprit du jeune chaman. On sent bien le caractère primitif, rustique de cet éveil magique, par opposition à l'élégance et au raffinement du modèle hermétique. En réalité, qui peut affirmer avec certitude que l'événement déclencheur d'une vocation chamanique n'est pas d'origine spirituelle ?

• Greer

La relation du koradji à son totem est fondamentale. Même si nous apprenons de nos anciens, une fois initiés, nous apprenons principalement de notre totem et de notre propre rêve. Notre maître est là pour nous montrer la voie, mais nous devons l'emprunter seul, accompagné de notre seul totem. Vous entendrez parfois parler d'un conseil de koradjis, soit au sein d'une tribu, soit même entre plusieurs tribus. Mais ce genre de conseil n'a d'autre autorité sur les koradjis que celle qu'ils veulent bien lui accorder. Chacun doit suivre son propre rêve. Très peu d'étrangers ont conscience de rêver, mais s'ils

le font et qu'un totem les appelle, qui sommes-nous pour leur dire qu'ils ne sont pas des koradjis ?

• Ce que Wareen ne veut pas désigner clairement, ce sont les fameux "chamans blancs", un phénomène similaire à l'émergence des tribus de "Peaux-Roses" au sein des Nations des Américains d'Origine. En gros, ce sont des étrangers qui se sentent tellement attirés par la culture et les rituels des autochtones qu'ils décident de les adopter. En règle générale, ils deviennent plus royalistes que le roi et se donnent un mal de chien pour mener une vie "authentique" (en renonçant au passage à tout le confort moderne). La plupart du temps, c'est simplement un drôle de phénomène social, sauf dans le cas des chamans ; on connaît des personnes qui n'ont jamais eu le moindre contact avec des cultures indigènes et qui prétendent un beau jour avoir été appelé au chamanisme par un totem qui leur est étranger. C'est le cas notamment du Dr Eric Looking-Eagle, né dans une famille presbytérienne de Baltimore et qui faisait des études littéraires à Georgetown. Un jour, il eut une expérience de vie après la mort à la suite d'un terrible accident. Dans son livre *Les Yeux de l'aigle*, il raconte comme il rencontra son totem durant les trois jours de son coma. Il décrit des éléments qui colle trait pour trait à la mythologie apache, qu'il n'avait pourtant jamais étudiée. Avec le temps, il finit par accepter sa vocation de chaman malgré toute son éducation. Il vit aujourd'hui dans les NAO. Souvent, ces chamans "étrangers" font l'objet de toutes sortes de discriminations et de rebuffades de la part des "vrais" chamans indigènes.

• Starfall

• Ce que je trouve marrant, c'est qu'un tas de cultures chamaniques croient à la réincarnation (et notamment celle des Aborigènes), mais qu'elles restent malgré tout obsédées par la naissance et la culture d'origine. Je veux dire, si l'esprit peut sauter d'une génération à une autre, qu'est-ce qui l'empêche de sauter aussi d'une famille culturelle à une autre ? Un chaman que j'ai bien connu dans le temps avait coutume de dire : "C'est le totem qui te choisit, et il ne se trompe jamais." Pourquoi est-ce tellement difficile à accepter ?

• Bit Blazer

L'initiation du koradji

Que nous en soyons conscients ou non, la vie n'est qu'une longue succession d'initiations. Mon peuple connaît des rituels pour chaque étape importante de la vie d'une personne, de la naissance à la mort en passant par l'entrée dans l'âge adulte. Ainsi, nous accompagnons chacun de ces événements au lieu de les ignorer ou de les nier. Dans ma tribu, vous ne vous demandez pas si vous êtes ou non un adulte ; vous le savez, parce que vous avez subi le rituel, affronté la douleur, et que les autres membres de la tribu vous traitent en conséquence. Je pense qu'une grande partie de la confusion du monde moderne vient de l'absence de rituels qui vous indiqueraient où vous en êtes sur le chemin de la vie.

L'un des rituels les plus importants de mon existence fut mon initiation de koradji. Il ne se déroula pas en quelques jours, ni même en quelques semaines. Non, il me fallut des années pour découvrir ma voie. Parfois, quand je regarde en arrière, je me demande comment mon maître a pu me supporter si longtemps ou comment j'ai pu m'accrocher si longtemps sans me décourager. Ça n'avait rien d'une sinécure ; je devais aider mon maître en nettoyant les peaux, en taillant des pierres, en mélangeant les peintures, en allant chercher



de l'eau, ce genre de choses. Souvent, nous partions dans l'Outback pour de longues, longues marches sans un instant de repos, afin de chasser et de rêver. Je devais mémoriser par cœur les chants et les histoires qu'on m'enseignait afin de pouvoir retenir ceux que mon totem m'apprendrait. J'ai appris le nom de tous les esprits de la terre, de la mer et du ciel pour qu'ils puissent m'entendre quand je les appellerais. J'ai appris l'usage des pierres et des plantes.

Mais ce n'est que lorsque j'ai versé mon sang que je suis enfin devenu koradji.

Le pouvoir du sang

La vie dans l'Outback est âpre et rude, et on y apprend très jeune que c'est par la souffrance qu'on s'éveille à la vie. Chaque étape importante le long du chemin, chaque rituel majeur, implique de verser le sang : celui d'un animal à l'issue de la chasse, celui de la jeune fille au moment de devenir femme, celui du disciple au moment de devenir koradji.

J'ai encore une cicatrice à l'endroit où je me suis ouvert une veine pour remplir un bol de mon sang. Avec ce sang j'ai tracé des lignes sur mon corps, sur lesquelles j'ai collé du duvet et des plumes ; j'ai peint les rochers pour les tirer du sommeil, et puis j'ai offert le reste à la poussière pendant que mon maître chantait et appelait les esprits avec son vrombisseur. Je me souviens d'avoir senti le monde tournoyer autour de moi, et d'avoir eu l'impression de basculer dans le ciel, au pays du Serpent Arc-en-Ciel. C'est là que j'ai rencontré mon totem, dans le Royaume Céleste, et il a dévoré ma chair et mon sang. Ensuite, il a placé une pierre magique dans mon cœur, une autre dans ma tête, et a modelé de l'argile autour de mes os. Il m'a soufflé dessus pour me ramener à la vie et m'a enseigner ses chants avant de laisser mon ombre regagner le monde d'en bas.

- Une perte de sang trop importante peut induire de sévères hallucinations, ça a l'air extrêmement clair.

- Skeptic

- Oh, je t'en prie, même toi tu devrais être capable de reconnaître une quête visionnaire dans les métaplans quand on t'en décrit une. L'existence des métaplans est un fait magique avéré depuis longtemps.

- Talaire

- Ouais, sauf qu'il n'est pas nécessaire de recourir à des méthodes aussi primaires pour les atteindre. Une bonne méditation, un peu de yoga, quelques exercices de respiration, le tout allié à une solide connaissance de la structure du plan astral, et le tour est joué !

- Frater Lux

- Peut-être pour toi, mec, mais chacun a le droit d'avoir ses méthodes, non ?

- Bright-Cloud

- Ce qui m'inquiète, c'est la similitude de ce genre de rituel avec la magie du sang qu'utilisent les Azzies ; je veux dire, j'ai toujours entendu dire que la magie du sang était quelque chose de maléfique dont il fallait se tenir aussi éloigné que possible.

- Tanner

- On est en plein dans le gris, mon vieux Tanner. Je veux dire, la magie, c'est le pouvoir – et sur le plan moral, le pouvoir est

neutre. Il n'est ni bon ni mauvais en soi ; tout dépend de l'usage qu'on en fait. La magie du sang est souvent effrayante, mais ce n'est pas nécessairement de la "magie noire" (pour reprendre une autre appellation populaire). Note bien que Wareen a utilisé son propre sang pour son rituel. Ce n'est pas comme s'il avait renversé une pauvre victime hurlante sur son autel pour lui arracher le cœur. J'ai vu des houngans vaudous sacrifier des poulets et des boucs noirs lors de leurs rituels. Ce n'est pas mon truc, mais qui suis-je pour aller leur dire que c'est mal ? Ils traitent ces pauvres bêtes avec beaucoup plus de respect qu'on en voit dans pas mal d'exploitations agricoles ces derniers temps. Alors, savoir si la magie du sang est un truc maléfique ou non, c'est surtout une question d'opinion.

- Talon

Les esprits du rêve

L'Australie est une terre d'esprits, et bon nombre d'entre eux sont mécontents. Il existait autrefois une harmonie entre la terre, les esprits et les hommes, mais cet équilibre a été rompu et beaucoup d'esprits sont aujourd'hui furieux et désemparés. Malheureusement, les gens ne voient que leur colère et s'imaginent que tous les esprits de l'Outback sont fous ou dangereux.

- Bien sûr qu'ils sont fous ! Du premier au dernier ! Il faut être complètement cinglé pour tenter une invocation dans l'Outback ; c'est un truc à se faire arracher la tête à tous les coups. Je connais plusieurs chamans dont ça a été la dernière erreur.

- Rupert

- Je crois que tes copains chamans ont surtout commis l'erreur de ne pas s'adresser aux esprits comme il convenait et de ne pas chercher à comprendre les raisons de leur colère. J'ai déjà invoqué des esprits en Australie, et Wareen a raison. Ils sont en colère, c'est vrai, mais ils ont peur aussi. S'ils voient que tu les respectes et que tu n'as pas de mauvaise intention contre eux ou contre leur terre, ils ne te feront aucun mal.

- Silverwolf

Pourtant, les esprits ne sont pas fous... pas encore, du moins. Ils n'ont pas été corrompus comme d'autres dans certains lieux où la terre a été souillée et dénaturée. Mais ils ont peur de connaître le même sort très bientôt, car le cancer qui ronge la terre se propage impitoyablement ; les koradjis d'autrefois ne sont plus là pour maintenir l'équilibre et dompter les forces qui se déchaînent dans l'Outback. Les esprits sont le reflet de la terre, du ciel et des eaux qu'ils incarnent, et toutes ces choses sont menacées. Moi-même, je crains pour eux comme je craindrais pour les miens, car ils sont mes ancêtres, mes enfants, mes frères et mes soeurs dans le temps du rêve.

Les esprits voudraient réparer le mal qui a été fait mais ils ne le peuvent pas sans l'aide des koradjis ; nous sommes leurs mains et leurs yeux en ce monde. Et nous ne sommes plus assez nombreux. Voilà pourquoi nous avons désespérément besoin d'alliés.

- Tous les esprits ne cherchent pas des alliés ; certains sont en train de prendre les choses en main (si je puis dire).

- Metanoid

L'enchantement

Les Éveillés du monde entier ont constaté ce que nous savions depuis longtemps : notre terre est riche en magie. Ce n'est pas pour rien que l'Australie est la destination favorite

des marchands de talismans en vacances d'affaires ; la nature magique de la terre s'y exprime avec une puissance inégalée dans les matériaux qu'on y trouve. Les destinations touristiques favorites des enchanteurs sont la forêt tropicale de Daintree, les montagnes Bleues, Kakadu et la Terre d'Arnhem, ainsi que le Récif de la Grande Barrière. Les environs d'Uluru et des Olgas sont particulièrement riches en matériaux bruts, mais ce sont des endroits extrêmement dangereux pour les visiteurs.

Beaucoup de marchands de talismans étrangers sont surpris par la rareté des métaux en Australie ; les rares filons disponibles ne sont pas faciles à atteindre et encore moins à exploiter. Les minéraux sont plus fréquents ; on peut facilement recueillir des gemmes brutes et des pierres semi-précieuses en fouillant le sol à la main ou au moyen d'outils rudimentaires. Les plantes restent les matériaux les plus abondants, même si l'Australie n'en est pas aussi riche que d'autres pays.

- Exact ; il faut dire que l'Outback est un coin très, très sec, et que les végétaux ont dû s'adapter pour survivre à une telle déshydratation. L'avantage, c'est qu'ils sont tellement secs qu'ils ne pèsent presque rien ; il en faut beaucoup moins qu'en Europe pour produire une même quantité de matériau brut. Ils ne sont pas plus faciles à trouver, mais au moins ils sont moins fatigants à porter.

- Theo

- Et surtout plus faciles à passer sous le nez des douaniers.

- Cricket

- La raison pour laquelle les radicaux métalliques sont peu fréquents en Australie est que bon nombre d'entre eux exigent un processus de raffinage complexe – on ne trouve pas de fer directement utilisable en Australie, en dépit de tout le minerai présent dans le sol. Les Aborigènes n'utilisent pas de métaux dans leurs enchantements tout simplement parce qu'ils n'ont pas les moyens techniques de les raffiner ou de les fondre.

- Kzeentch

Malgré les désagréments de devoir marcher toute une journée sous un soleil de plomb dans un sable brûlant rien que pour ramener une poignée de végétaux desséchés, les matériaux bruts australiens sont très prisés sur le marché des talismans. Plusieurs enchanteurs m'ont affirmé qu'ils étaient plus rapides à raffiner et plus faciles à enchanter. Que ce soit vrai ou non, l'Australie est bel et bien une destination privilégiée des marchands de talismans et des contrebandiers. Ils ne peuvent pas débarquer et s'approvisionner directement dans l'Outback, mais chaque année, les enchanteurs sont nombreux à vouloir braver les dangers du désert australien.

- ... avec la complicité de guides indigènes comme Wareen pour leur montrer les bons coins. La plupart de ces enchanteurs se font accompagner de gardes du corps, soit embauchés dans leur pays d'origine, soit recrutés sur place.

- Droog

Les dons des animaux

Il existe une autre source de matériaux magiques que les magiciens américains et européens exploitent rarement – les dons des animaux, comme les ossements, les tendons, les plumes, les écailles et le sang. Nous avons toujours intégré de tels éléments à nos enchantements, ainsi que les autres tribus.

À force de nous voir chasser et de nous acheter les produits de notre artisanat, les marchands de talismans ont appris l'importance des dons des animaux. Cette connaissance se propage doucement à d'autres groupes magiques, en particulier en Australie.

- Un nombre croissant de pâles-culs de mages européens viennent observer cette pratique dans son berceau culturel, dans l'espoir d'apprendre un ou deux petits trucs. Des proies faciles, dès qu'ils sont dans l'Outback.

- Pilgrim

Ceux d'entre nous qui choisissent d'enseigner aux étrangers l'usage des dons des animaux en magie insistent toujours sur la notion de respect envers la nature. C'est une partie d'elle-même que la terre nous offre quand elle nous fait profiter de ses bienfaits. Ces dons doivent être reçus avec gratitude pour les animaux qui les font ; sinon, leur magie s'évapore.

- Ce qui veut dire, pas la peine d'aller flinguer de la métacréature dans l'Outback dans l'espoir de récupérer des carcasses plus ou moins magiques. D'après les koradjis avec lesquels j'ai discuté, tout ce qui est plus perfectionné qu'un poignard ou un arc fait partir la magie de la carcasse ; même chose si la carcasse n'est pas traité avec la considération appropriée. Tout ça est plutôt contraignant, ce qui explique pourquoi les marchands de talismans préfèrent généralement s'approvisionner auprès des chasseurs aborigènes.

- Crichton

- Mouais. Où finit la chasse rituelle et où commence le sacrifice animal et la magie du sang ? On peut se poser la question, non ?

- Caliban

Les préparations magiques

Bon nombre d'entre vous sont certainement familiers avec les préparations et autres filtres qui commencent à se répandre dans les ombres. Leur existence a été signalée pour la première fois dans un fichier sur les Anasazis du Mojave et d'autres tribus isolées d'Amérique du Nord, et le marché se développe à la demande d'une clientèle de plus en plus urbaine.

Cette forme de magie nous est connue. Mon peuple utilisait déjà les plantes Éveillées de l'Outback avant ma naissance. Ces préparations vont du simple remède – une infusion de sève d'eucalyptus en guise de désinfectant, par exemple – aux mixtures les plus complexes dont la composition n'est connue que des koradjis. Parmi les plus connues, citons :

Le **wudu'aku**, dont le secret bien gardé appartient aux tribus du nord et de l'est. C'est un liquide visqueux, d'un blanc laiteux, dont on dépose quelques gouttes à la base et sur les côtés de la langue. Il nous fait entrer en résonance avec les esprits des ancêtres et leur facilite la perception de nos chants à travers le temps du rêve.

Le **kuman-nhepa**, qui se présente sous forme de poudre et contient de l'écorce séchée et de la résine de chêne des marais. Mêlé aux plats ou à la boisson, il procure vigueur et endurance. Les chasseurs en consomment avant de partir à la chasse, afin de pouvoir suivre leur proie sur de longues distances. Vous avez peut-être entendu parler du récent scandale au championnat d'athlétisme australien, dans lequel deux marathoniens avaient pris du kuman-nhepa pour améliorer leurs performances.



Et enfin, l'altyerre, la plus jalousement protégée des préparations magiques, car elle ouvre les portes du temps du rêve et permet à celui qui la consomme – koradji ou non – de fouler les chemins du monde des esprits. C'est une pâte friable, d'un ocre rougeâtre, qui s'absorbe en très petites quantités.

Bien que la préparation de ces potions reste un secret de koradjis, certains d'entre nous ont compris qu'elles pouvaient valoir un bon prix dans les villes australiennes, et même dans d'autres pays. Même si certains considèrent cela comme une violation de notre mission, l'argent que nous retirons de ces préparations est bien utile à notre peuple. Alors, au nom de quoi devrions-nous refuser ce moyen de servir notre cause ?

- Ces préparations sont d'une légalité douteuse en Australie. Le gouvernement, comme d'habitude, a dix ans de retard sur la législation. Pour l'instant, ces potions n'entrent ni dans la catégorie des aliments ni dans celle des médicaments ; en fait, elles défiennent toute classification. Si vous en avez sur vous et que vous êtes arrêtés, vous pouvez vous retrouver accusés de détention de produits pharmaceutiques de classe A comme de produits magiques de classe E ou même d'armes biologiques de classe C. Vous êtes prévenus.

- Shalako

- Oh, ce n'est pas le pire. N'oubliez pas que pas mal de tribus voient d'un sale œil ces potions secrètes circuler entre des mains profanes. Et leur conception de la justice est plutôt rustique. Je préfère encore me retrouver en taule que de me prendre un coup de lance et d'être abandonné en plein Outback par un Wulranju vindicatif.

- Rolinox

- Ça, c'est rien, les gars ; c'est plutôt des triades que vous devriez vous méfier. Le plus gros de ce fric dont cause Wareen provient directement du crime organisé. Ils ont déjà le réseau nécessaire à l'écoulement de la drogue, alors pour eux, c'est juste un truc de plus au catalogue. Pour l'instant, le marché noir des potions, talismans et autres trucs de ce genre appartient aux triades, mais je crois savoir que le Yakusa et la Mafia sont sur les rangs. Sans compter que tout ces braves gens aimeraient beaucoup apprendre à fabriquer la camelote eux-mêmes.

- Chuckles

AU COEUR DU CENTRE ROUGE

- Les shadowrunners se fourrent toujours dans des situations impossibles, dans des coins où ils n'auraient jamais dû aller. En Australie, ce coin s'appelle l'Outback. Pour augmenter vos chances d'y survivre, j'ai débauché un expert de la survie dans l'Outback appelé Russian Jack. D'après ce qu'on m'a dit, comme guide, il n'y a pas plus fiable – il aurait une fois porté sur son dos un de ses clients sur plus de 300 kilomètres dans le désert, à travers les tempêtes de mana et tous les dangers. Je crois que c'est le genre de gars en qui on peut avoir confiance et qui sait de quoi il parle.

- Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 05:23:04

Par Russian Jack

Le "Centre Rouge", c'est le surnom qu'on donne à l'Outback. C'est la terre de la mythologie australienne qui commence aussitôt après les villes et les régions côtières – vous le saurez quand vous serez devant : des roches monolithiques,

des étendues infinies, une poussière rouge omniprésente, des métacréatures bizarres, une solitude trompeuse, une soif inextinguible et des pistes qui se perdent à l'horizon. C'est l'un des endroits les plus rudes et les plus inaccessibles de la planète, que les tempêtes de mana gardent jalousement. C'est une terre vivante, qui risque de vous tuer à la première inattention pendant que vous admirez sa beauté.

VOYAGES ET SURVIE

Pour voyager dans l'Outback, il faut un minimum de préparation. Ce n'est pas une simple balade dans les bois. Même la préparation et le meilleur équipement du monde ne vous offrent aucune garantie de survie ; mais sans eux, vous êtes sûrs de nourrir les fourmis.

D'abord, il faut souligner que l'Outback n'est pas uniquement un désert aride – il est beaucoup plus diversifié que ça. On y trouve effectivement de vastes étendues de sable et de terre craquelée, mais également des écosystèmes dynamiques comme des plaines de buissons et d'épineux, des marais, des pics rocheux, des lacs d'eau salée et des forêts tropicales.

Si vous voyagez par voie de terre, optez pour un 4x4. Il y a de nombreuses routes à travers l'Outback, mais elles voient rarement passer des véhicules et même celles qui sont goudronnées sont dans un triste état. Faites faire la révision avant, et emporter tous les outils nécessaires à une éventuelle réparation ; il ne s'agit pas de rester en carafe au milieu du désert. Calculez aussi combien de bidons d'essence il vous faudra – on ne trouve plus de stations avec des pompes en état de marche, même s'il se peut que vous ayez la chance de pouvoir marchander un peu d'essence auprès des nomades, ou d'en siphonner dans une vieille carcasse abandonnée.

- En cas de panne, vous pouvez toujours appeler au secours. Le gouvernement ne monte plus de missions de sauvetage, mais vous tomberez peut-être sur des nomades ou sur une base corporatiste. Naturellement, ils ne vous aideront pas pour rien, et ça risque de vous attirer une autre sorte d'ennuis. Pour la plupart des voyageurs qui traversent l'Outback, la philosophie dominante est celle du chacun pour soi ; le sentiment, c'est mauvais pour la survie comme pour les bénéfices.

- Bronze Bikie

- Certains nomades se déplacent parfois en convois dans l'Outback. Ainsi, ils peuvent mieux se défendre ; par contre, ils restent limités par le carburant et les accidents de terrain.

- Conductor

On peut aussi voyager à pied, et en terrain accidenté c'est parfois préférable. Je vous recommande de marcher de nuit pour éviter la chaleur de la journée, mais vous aurez intérêt à doublément ouvrir l'œil. Vous pouvez aussi amener des animaux de bât comme des dromadaires, sauf que vous aurez plus de mal à effacer vos traces.

La voie des airs peut sembler la meilleure option, vu l'absence de créatures volantes, mais en fait, c'est souvent la plus dangereuse. Les tempêtes de mana ne pardonnent pas quand on est en vol, et les esprits de l'Outback adorent détruire tout ce qui est technologie aérienne. Et puis, encore faut-il trouver une piste d'atterrissement, même s'il reste ça et là quelques tronçons de route goudronnée pas trop défoncé. Le temps que vous économiserez en vaut peut-être la chandelle, mais ne venez pas pleurer si votre moteur avale un balbuzard ou si les pales de votre rotor se transforment en pierre.



• Les tempêtes de mana ne collent pas au sol, elles affectent le ciel également. Vous aurez peut-être la chance de pouvoir passer au-dessus (une fois, je me suis même retrouvé à pied sous une tempête de mana ; c'était incroyable), mais vous risquez aussi de plonger en plein dedans au prochain nuage que vous traverserez.

• Glider

Il y a toutes sortes de villes fantômes dans le Centre Rouge, abandonnées après l'apparition des tempêtes de mana. Quelques durs à cuire continuent à s'y accrocher, et certaines font même gîte-étape ; on y trouve aussi des ermites, des nomades, des motards et quelques métacréatures. Vous pouvez vous y abriter quelques heures, mais procédez d'abord à une reconnaissance et organisez des tours de garde.

• Le plus fameux relais-étape de l'Outback est probablement le Dingo's, installé dans le vieux casino Lasseter dans l'ex-Alice Springs. C'est au beau milieu de l'Australie, en plein désert. Avant, la ville était une station touristique très connue ; aujourd'hui, il n'y reste plus qu'une poignée d'irréductibles retranchés dans leurs bâtiments. Le Dingo's se trouve juste en dehors de la Piste, l'ancienne Stuart Highway, une large voie goudronnée qui traverse le Centre Rouge du nord au sud (sauf sur certains tronçons barricadés, ensablés, détruits ou transformés par les tempêtes).

L'établissement est dirigé par un type du nom de... Dingo ! Bravo, comment vous avez deviné ? Mad Dingo, comme on l'appelle. C'est un ork, et depuis qu'il a débarrassé la ville des Hell's Angels il s'est attiré l'amitié éternelle de leurs vieux ennemis les Scales. Il commande à une trentaine de pauvres types qui survivent tant bien que mal dans l'enceinte du relais et font tourner la boutique, y compris deux chamans Serpent chinois qui font de leur mieux pour tenir les tempêtes à distance (pas toujours avec succès). Au Dingo's, vous trouverez de la nourriture, de l'eau et des chambres (mais pas pour rien, jamais pour rien), et peut-être même que vous pourrez marchander un peu de matériel, des munitions ou des cartes par exemple. Vous y trouverez aussi des guides, seulement attention ! ils ne sont pas toujours fiables, et même à eux, il arrive de se perdre. L'un dans l'autre, ce n'est pas un endroit pour les fillettes, mais c'est toujours un point de chute appréciable après une longue traversée du désert.

• Giles

• Il y a aussi Coober Pedy (je crois que ça veut dire "la taupinière des Blancs" ou quelque chose comme ça), une petite bourgade frontalière principalement composée d'habitations creusées dans le sol. Le fait d'avoir enfoui leurs maisons aide les habitants à se protéger de la chaleur et des tempêtes de mana, mais ça n'a pas été sans mal. On y trouve une vingtaine de Luddites (des fanatiques de l'anti-technologie), qui tentent de vivre sans l'assistance des machines. Ils offrent asile aux voyageurs mais ne laissent entrer sous leur toit aucun des produits électroniques, cybernétiques ou high-tech de notre belle société industrielle (et croyez-moi, mieux vaut ne pas essayer de les rouler).

• Wills

L'eau est une denrée primordiale dans l'Outback, et c'est souvent la première chose qu'on propose de marchander avec des étrangers. J'ai connu des truands qui auraient tué pour quelques glaçons. L'eau potable est rare et difficile à

trouver ; les puits et trous d'eau existants sont jalousement gardés, ou alors trop pollués par la proximité d'anciennes exploitations minières pour qu'on puisse s'y abreuver sans risque. Personne ne songerait à gaspiller de l'eau fraîche pour se laver ou nettoyer ses vêtements, et celui qui le ferait s'exposerait à être descendu sur place. Si vous avez la chance d'être pris sous une averse, récoltez autant de pluie que vous le pourrez. Souvent, le gros des pluies annuelles d'une région se concentre sur quelques jours seulement, ce qui transforme les pistes en bourbiers. Dans ce cas-là, mieux vaut patienter un peu, le temps que la terre sèche, plutôt que de courir le risque de s'embourber en pleine brousse.

• La saison des pluies déclenche parfois des crues d'une rapidité impressionnante. À un moment, vous marchez tranquillement dans le lit d'un torrent asséché, et l'instant suivant, vous vous retrouvez brusquement avec de l'eau jusqu'à la taille, incapable d'escalader des berges glissantes qui se dérobent sous vos pieds !

• Slop

• Les trous d'eau attirent les animaux sauvages à plusieurs kilomètres à la ronde ; c'est souvent un bon endroit pour chasser. Simplement, n'oubliez pas que l'homme n'est pas le seul prédateur dans la région.

• Rabid

• Avec aussi peu de précipitations et des sécheresses aussi fréquentes, les feux de brousse représentent un danger permanent. J'en ai vu qui s'étendaient sur des kilomètres, bouchant le ciel sous une fumée noire et ne laissant que des cendres sur leur passage. Pas le genre d'attractions à conseiller aux touristes.

• Giles

Un dernier conseil : soyez très circonspects dans vos relations avec les Aborigènes. Ces gens-là se considèrent comme les protecteurs ancestraux de l'Outback, ce qui fait de vous des intrus. La plupart se montrent amicaux tant que vous ne polluez pas la terre, que vous ne contaminez pas les puits et que vous ne profanez pas leurs sites sacrés. Mais certains ne sont pas aussi larges d'esprit et peuvent très bien attaquer à vue.

L'anglais a beau être la seconde langue de bon nombre d'Aborigènes, certains ne le parlent pas du tout, alors prenez un interprète avec vous ou emportez une puce linguistique. Surveillez aussi votre langage corporel : regarder quelqu'un dans les yeux ou lui serrer la main trop fermement est une provocation dans la culture aborigène. En règle générale, les Aborigènes sont des gars assez tolérants et tout prêts à pardonner l'ignorance des étrangers qui bafouent leurs coutumes, alors efforcez-vous simplement d'être polis et de ne pas pousser le bouchon trop loin. La plupart du temps, ils se montreront disposés à faire du troc, pour des produits ou des informations, mais ils voudront également connaître les raisons de votre présence, alors préparez un petit baratin à leur servir.

• En dépit de leur attachement à la tradition, tous les Aborigènes n'ont pas nécessairement un équipement primitif. Il y a autant de chance qu'ils vous trouent le cuir à coups d'Uzi qu'à coups de lance ou de boomerang.

• Wareen

Ces recommandations ne sont qu'un préambule. Il y a beaucoup à dire concernant la faune sauvage australienne, Éveillée ou non ; sans parler des tempêtes de mana. En résumé, c'est très simple : tenez-vous à l'écart des métacréatures, et si vous êtes surpris par une tempête, creusez un trou et planquez-vous au fond. Si possible, prenez un magicien avec vous – ou deux, ou trois. C'est la seule manière d'espérer vaincre la magie sauvage des tempêtes et la colère des esprits. Et embauchez un guide qui connaisse la région, aborigène de préférence, pour faciliter les contacts avec les autochtones.

• N'oublions pas les insectes. Il y a des coins où la forme de vie dominante est le moustique, prêt à fondre sur vous en épaisse nuées noires ; sans parler des autres bestioles, comme les vers qu'on attrape en mangeant de la viande crue ou simplement en se baladant pieds nus.

• Ross

Pourquoi se donner tant de peine, me direz-vous ? Pourquoi prendre autant de risque pour se rendre dans un coin aussi hostile ? Eh bien, en dehors des shadowruns qui pourraient vous conduire à frapper des complexes corporatistes en plein désert, je vois une ou deux raisons possibles. D'abord, il y a la prospection – vous ne seriez pas les premiers à armer un 4x4, à faire le plein d'eau, d'essence et de matériel et à partir en quête d'or, d'opales, d'orichalque ou de Dieu sait quoi. Certains cherchent des filons à exploiter eux-mêmes, d'autres préfèrent revendre l'info à une corpo spécialisée ou à d'autres prospecteurs, c'est à vous de voir. Il y a également la récolte de matériaux d'enchantement, particulièrement abondants dans certaines régions de l'Outback. Les particularités de la magie et des créatures locales attirent autant les chercheurs que les magiciens en quête de réponses.

L'Outback est également un bon endroit où se cacher si vous avez des tripes – faudrait un chasseur de primes de classe internationale pour venir vous traquer jusqu'ici. Enfin, pour les félés dans mon genre, l'attrait de l'Outback se passe d'explication ; la beauté stupéfiante de la nature, le plaisir de traverser des étendues infinies et le frisson de la survie en territoire hostile, qu'est-ce que vous voulez demander de plus ?

LIGNES DE CHANT ET PISTES DU RÊVE

Vous avez peut-être déjà entendu parler de ce qu'on appelle les "lignes de chant" ou "pistes du rêve" dans l'Outback. Plusieurs magiciens de ma connaissance m'ont dit qu'elles étaient très similaires à ce qu'on appelle "lignes de mana" en Occident ou "lignes draconiques" en Extrême-Orient. Dans la croyance aborigène, ce sont des sources de puissance magique dans lesquelles puisent les koradjis, mais pas uniquement.

Les pistes du rêve sont également des pistes que les Aborigènes empruntent depuis des milliers d'années dans l'Outback. Avec le temps, ils ont pris l'habitude de les décrire par des chants (d'où leur nom de "lignes de chant"). Ces chants sont l'équivalent mythologique d'une carte routière sous forme de vers ; ils détaillent le terrain qu'elles traversent, ainsi que l'emplacement des sources d'eau et de nourriture. Comme pratiquement tout dans la culture aborigène, ils auraient été composés par les ancêtres au temps du rêve.

Les koradjis sont donc les cartographes et navigateurs de la tribu. Une fois, alors que je traversais un bout de désert dans le nord-ouest en camion, je suis tombé en panne. J'avais de l'eau, mais pas assez pour nous maintenir en vie moi et les

Aborigènes que je trimbalais si je n'arrivais pas à réparer. Le point d'eau le plus proche se trouvait à plus de 100 kilomètres, mais un de mes passagers, un vieil homme, nous a dit de ne pas nous en faire ; il n'était jamais venu dans le coin, mais il connaissait le chant de la région. Alors, pendant que je bricolais sur le moteur, il s'est mis à chanter. Il a chanté longtemps, jusqu'à ce qu'il en arrive à décrire le paysage qui nous entourait, et à ce moment-là, dans la fraîcheur du soir, il nous a demandé de l'accompagner pendant qu'il chantait.

Sa chanson parlait d'une colline basse pas très loin, derrière laquelle on trouverait de l'eau signalée par une borne de pierres. On a escaladé la colline et repéré effectivement un petit cairn, au pied duquel une ligne de cailloux pointait vers un creux dans le calcaire. Et là, sous un matelas de branchages et d'herbe, on a découvert une crevasse dans le calcaire avec un petit bassin d'eau douce au fond. C'est comme ça que j'ai appris à apprécier la valeur des lignes de chant aborigènes.

• Pour développer un peu l'angle magique du truc, les lignes de chant sont grossièrement l'équivalent des lignes de mana qu'on trouve partout dans le monde. Leurs fonctions directrices sont surtout le fruit de la culture aborigène plus que la résultante de quelque pouvoir spécial, même si, paraît-il, leur mana aide les koradjis à se souvenir des chants et à retrouver leur chemin. Un fort pourcentage des lignes de mana de l'Outback semblent spécialisées dans la magie aborigène ; les non-koradjis n'en retiennent aucun avantage, et peuvent même connaître des difficultés à pratiquer la magie le long ou autour de ces lignes. Certaines, à l'inverse, ne montrent aucune spécialisation. Elles offrent leur puissance à quiconque sait comment la prendre.

• Dancer

• Signalons aussi que suivre une ligne de chant n'est pas sans danger ; elles semblent en effet attirer les tempêtes de mana et autres métacréatures, qu'on croise plus fréquemment sur leur tracé qu'ailleurs. Des fois, il vaut mieux carrément se paumer en pleine brousse.

• Foster

LES TEMPÈTES DE MANA, OU LES CAUCHEMARS DU TEMPS DU RÊVE

Les tempêtes de mana sont des perturbations magiques spontanées pouvant aller de la petite bourrasque au véritable ouragan. Elles peuvent manifester pratiquement n'importe quel effet magique imaginable. Elles s'accompagnent souvent de perturbations météorologiques – rafales de vent, pluie ou même grêle ou neige. Mais certaines, particulièrement impressionnantes, restent totalement invisibles ; mortelles et silencieuses, elles traversent l'Outback en trahissant leur présence uniquement par l'effet qu'elles ont sur la faune qu'elles rencontrent.

• Ces "perturbations météo" peuvent prendre des proportions dantesques. J'ai vu des cyclones et des rafales capables d'arracher une voiture au sol, et le vent s'accompagne souvent de tempêtes de sable capables de lacérer vos vêtements et de vous écorcher vifs. Et puis, il y a aussi des effets plus inhabituels, comme des pluies de feu, des brusques chutes de température, des brouillards glacés qui vous piquent les yeux et vous brûlent les poumons, des boules de foudre qui vous renversent comme des quilles et dont le tonnerre vous assourdit pendant plusieurs jours ; on ne sait jamais à quoi s'attendre. Alors, attendez-vous au pire.

• Strato



Histoire

Les premières tempêtes de mana commencèrent à frapper l'Australie peu après l'Éveil. Elles détruisirent des ranchs et des communautés isolées et chassèrent pratiquement tout le monde, à l'exception des Aborigènes, dans les grandes villes des côtes. Quelques tempêtes débordèrent hors du Centre Rouge mais, à l'exception de la malheureuse Sydney, les villes furent largement épargnées par le phénomène. L'Outback australien devint virtuellement inhabitable, et plus d'une personne émigra hors du pays par crainte de voir les tempêtes continuer à s'étendre. Les premières tentatives d'étudier les tempêtes ne donnèrent que peu de résultats, par manque de connaissance de la magie et de ses effets.

• Manque de connaissance dans les villes, certainement, mais pas dans l'Outback. Mon peuple a très rapidement compris la nature des tempêtes. Nous savions que le temps du rêve nous faisait part de sa douleur, et nous avons essayé de faire ce que nous pouvions, mais c'était insuffisant, et il était trop tard.

• Wareeen

Les tempêtes de mana restèrent largement confinées dans l'Outback et les régions désertiques de l'Australie, mais elles rendaient les déplacements à l'intérieur des terres excessivement dangereux et limitaient la population aux régions côtières. Des efforts ont été accomplis ces dernières années pour mieux les connaître, et nous en savons désormais beaucoup plus à leur sujet, mais nous sommes toujours incapables de les prédire ou de dire ce qui les déclenche.

• Je t'ai dit ce qui les déclenche : les dégâts occasionnés au temps du rêve. Pendant des milliers d'années, nous avons été les gardiens de ce pays et nous participions à l'équilibre des forces naturels. Aujourd'hui, cet équilibre est rompu, et ce n'est pas une nouvelle étude scientifique de plus qui fera la moindre différence alors que notre culture continue à décliner.

• Wareeen

• Je ne nie pas qu'il puisse y avoir une relation entre l'anéantissement culturel des Aborigènes et les dommages infligés à l'environnement australien par la société moderne d'une part, et les tempêtes de mana d'autre part. La théorie de l'existence d'un lien entre la psyché culturelle, les traditions d'un peuple, et le mana qui s'écoule à travers son pays, a été suffisamment débattue par de nombreux experts en magie.

Pourtant, j'ai eu l'occasion d'examiner moi-même le phénomène récemment, et je suis convaincu que ces tempêtes sont le symptôme d'une blessure beaucoup plus profonde, une sorte de cataclysme qui aurait frappé la région il y a très, très longtemps. Les ravages psychiques et écologiques de ces derniers siècles ne suffisent pas à expliquer un déchaînement magique d'une telle amplitude. Bien sûr, ça n'a pas arrangé la situation, mais je crois que c'était plutôt la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. La véritable catastrophe remonte à beaucoup plus loin.

• Warlock

• C'est une façon très hermétique d'envisager la chose. Comment veux-tu juger de la force d'un lien magique entre une culture vivante et le pays qu'elle prétend protéger ? Qui peut affirmer que la destruction systématique de nombreux sites sacrés et des esprits qui y vivaient – en toute sérénité, depuis des siècles – est incapable de créer une perturbation

incommensurable dans le mana environnant, une perturbation dont les fluctuations spontanées donneraient naissance aux tempêtes de mana ? Ta méthode de raisonnement "scientifique" ne s'applique peut-être pas dans ce cas-là.

• Scales-That-Glitter

• Quelle importance ? Le mal est fait, maintenant il faut nous préoccuper de le réparer.

• Wareeen

D'une manière générale, les tempêtes de mana semblent avoir quelque peu diminué depuis leur première apparition voilà cinquante ans, mais peu de gens y voient un signe encourageant à court terme. L'Outback reste toujours aussi périlleux pour les voyageurs. Les rares inconscients qui courrent le risque de s'y rendre ont souvent besoin des services d'un guide, et les plus avisés se font accompagner aussi d'un magicien, pour les aider à échapper aux pièges magiques qui les attendent.

Les effets des tempêtes

Les tempêtes éclatent apparemment sans rime ni raison, même si elles sont moins fréquentes dans les zones habitées que dans l'Outback – et tout particulièrement dans les zones à champ magique élevé, où la magie est plus concentrée. Elles se déclenchent avec une brusquerie terrifiante, atteignent rapidement leur intensité maximum et durent ensuite quelques minutes à plus d'une demi-heure. Elles sont généralement très localisées, circonscrites à quelques kilomètres de rayon, mais on en rencontre parfois plusieurs les unes à côté des autres (chacune avec ses effets propres), pouvant donner l'impression de n'être qu'une seule tempête gigantesque.

• Certaines tempêtes font du sur-place, et il suffit alors de les contourner. Mais d'autres se déplacent à une vitesse qu'il ne faut pas espérer battre à pied, ni même en voiture ; heureusement, leur parcours est souvent erratique. Les plus importantes ont parfois même un "oeil" au milieu, comme les cyclones.

• Doppler

Leurs effets varient très largement d'une tempête à l'autre. Certaines déchaînent une véritable fureur élémentaire, faisant s'abattre le feu, la glace ou la foudre sur la brousse et dévastant tout sur leur passage (ou lâchant simplement une "pluie" d'énergie mortelle qui tue toute créature vivante mais laisse le reste intact). D'autres figent tout ce qu'elles touchent, ou transforment les personnes en bêtes, ou la chair en pierre, ou font tout voler dans tous les sens. Il y a également toute la gamme des effets mentaux, comme les crises de désespoir, de fureur homicide ou de terreur irrationnelle ; ou les visions d'apparitions étranges au milieu de la pluie et des nuages ; ou encore les vertiges, les troubles de la perception. La liste est infinie.

• Notre Jack ne plaisante pas, les gars. Une tempête de mana, ça peut donner n'importe quoi. Il y en a qui vous laissent indemnes, juste un peu mouillés, et d'autres qui vous mettent les os à nu, vous réduisent en gelée ou vous transforment en saloperies de lapins pour servir de dîner aux dingos. C'est justement ce caractère imprévisible qui les rend si dangereuses.

• Hammersmith

• Selon les théories en cours, ces tempêtes seraient des agrégats d'énergie magique, une sorte de sorts géants sans



personne pour les lancer ni les contrôler. Leurs effets seraient similaires à ce qu'on peut obtenir par la sorcellerie, mais sur une échelle beaucoup plus vaste. Ce qui veut dire qu'on connaît différentes formes de protection magique susceptibles d'être efficaces contre les tempêtes. Quand on peut les maintenir suffisamment longtemps.

• Silicon Mage

• Je me suis laissé dire que les tempêtes de mana étaient l'équivalent local de la Grande Danse Fantôme, invoquées pour chasser les colons hors de l'Australie et rendre leurs terres aux Aborigènes. La preuve, c'est qu'ils ne sont pas le moins du monde affectés par le phénomène et qu'ils traversent les tempêtes comme si elles n'existaient même pas. Je vois mal comment ils pourraient continuer à vivre dans l'Outback, sinon.

• Cutter

• C'est faux. Oui, nous sommes responsables des tempêtes de mana, mais uniquement parce que beaucoup d'entre nous ont tourné le dos à la tradition et que nous ne sommes plus assez nombreux pour célébrer les rituels indispensables à la préservation de l'équilibre naturel. Nous vivons dans l'Outback parce que c'est notre terre, et parce que nous refusons de laisser mourir le temps du rêve. Notre savoir et notre rêve nous aident à nous défendre des tempêtes, mais nous ne sommes pas immunisés contre leurs effets. J'ai déjà perdu plusieurs amis à cause d'elles.

• Wareen

• J'avais loué mes services à une agricultrice un peu trop en dehors de Perth. Un jour, voilà-t-y pas qu'on nous annonce qu'une tempête de mana nous arrive droit dessus. Et une énorme, en plus, du genre capable de réduire la ferme en brindilles et nous autres en purée. Notre seul véhicule disponible était en panne ; bref, on était marron. À ce moment-là,

un putain d'Aborigène sort du désert, nous dit qu'il s'appelle Ma'a et nous demande si on veut un coup de main. Bon, je n'avais aucune confiance dans ce salopard et je me préparais à lui coller un bon coup sur la cabochon quand Joe, le patron, déclare qu'il a déjà entendu parler de lui et que son aide est la bienvenue. Le type s'est révélé être un sacré chaman – en tout cas, ses gri-gri nous ont protégés de la tempête. Quand ça a été fini, il a rempli sa gourde, nous a fait au revoir de la main et a disparu dans la brousse comme il était venu. Intense !

La morale de l'histoire c'est que, quand un type nommé Ma'a vous propose un coup de main, dites oui sans hésiter.

• Twigs

Les spectres des tempêtes

En plus des risques inhérents à la violence du phénomène, les tempêtes de mana peuvent également s'accompagner de spectres bien particuliers. Il s'agit de toute évidence d'esprits, au sujet desquels on ne sait malheureusement pas grand-chose. À ce jour, on les a toujours signalés dans ou à proximité d'une tempête de mana. Ils manifestent une grande hostilité à l'égard des créatures vivantes comme des autres esprits. Ils se présentent sous une forme brumeuse, vaguement humanoïde, avec des "yeux" d'un bleu électrique. Parfois, des éclairs zèbrent la surface de leur corps. Même sous forme matérielle ils demeurent indistincts et partiellement solides seulement, même si leurs griffes infligent des blessures impressionnantes et qu'ils possèdent une force surhumaine.

Les spectres des tempêtes ne semblent pas affectés par les tempêtes de mana. Ils apparaissent avec elles, se matérialisent pour attaquer sauvagement les créatures vivantes, puis disparaissent quand le calme revient. Personne ne sait d'où ils viennent ni pourquoi ils attaquent ; on sait simplement qu'ils constituent l'une des pires menaces des tempêtes de mana.



• Pour moi, ce sont des sortes d'esprits toxiques des tempêtes, apparentés aux autres toxiques habituels, corrompus par la force à l'origine des tempêtes. Il existe peut-être même des chamans toxiques capables de les invoquer et de les commander.

• Why-Man

• Bon Dieu, j'espère que non ! Je note une ressemblance entre ces "spectres des tempêtes" et d'autres "spectres" apparus en différentes régions du monde. Cela dit, leur approche semble beaucoup plus "saignante" que celle des autres spectres en question, dont la violence me paraît moins directe, plus sournoise.

• Mitchell

• Qu'en est-il des similitudes entre ces spectres des tempêtes et la Chasse Sauvage des îles britanniques ? Parce que des silhouettes humanoïdes brumeuses, avec des yeux flamboyants et une préférence pour la violence, chez nous aussi, ça évoque quelque chose.

• Sinead H

• En s'en fout de savoir d'où ils sortent. La question, c'est : peut-on les tuer ou les bannir ?

• Jaxon

• La réponse est oui. Les spectres des tempêtes sont des esprits comme les autres, vulnérables à la magie, au combat astral et dans une certaine mesure aux armes ordinaires lorsqu'ils sont matérialisés. Un magicien peut en bannir un, mais ils n'apparaissent jamais seuls. Un détail qui peut avoir son importance, j'ai remarqué que leurs pouvoirs semblent proportionnels à la violence de la tempête qu'ils accompagnent.

• Shetani

LES ALCHERAS, OU POCHES ASTRALES

L'un des phénomènes les plus étonnantes auquel on puisse assister dans l'Outback est celui que les Aborigènes nomme *alchera* (ou "Chose venue d'un lointain passé"). Il s'agit de lieux ou d'édifices qui apparaissent et disparaissent, comme une sorte de mirages. Certains ont vraiment l'air sortis d'un passé lointain, ou du passé mythologique des Aborigènes au moins ; et leurs apparitions et disparitions ne semblent pas obéir à un schéma précis.

La manifestation d'une alchera peut transformer le paysage. Je sais que plusieurs oasis alcheras sont déjà apparues dans le désert, par exemple ; l'une d'elles a même surgi du néant sous mes yeux ! J'ai cru avoir perdu la raison. Là où je ne voyais que du sable brûlant deux secondes auparavant se trouvaient brusquement des arbres, de l'herbe et une petite mare d'eau tranquille. On voyait même de petits animaux trottiner partout. Les cavernes et galeries alcheras qui apparaissent dans le roc disparaissent sans laisser la moindre trace derrière elles. J'ignore par quel miracle, mais c'est un fait avéré.

• Impossible.
• Skeptic

• Sûr ! Tout comme transformer les gens en crapauds ou créer une énergie à partir de rien... Heu, sauf que les magiciens savent déjà faire tout ça, non ? Bonhomme, quand la magie est en jeu, rien n'est impossible.

• Tanner

• Même si les alcheras sont apparues pour la première fois en Australie, on a en signalé d'autres (ou en tout cas des phénomènes étrangement similaires) dans d'autres régions du monde. Elles seraient aux esprits ce que les objets matériels sont aux êtres matériels. On leur prête parfois une volonté ou même une intelligence, mais rien ne permet d'affirmer à l'heure actuelle si elles sont ou non dotées d'intelligence.

• Prof. M

• Que se passe-t-il lorsqu'une alchera dans laquelle tu te trouvais disparaît subitement ?

• Duppy

• Pas grand-chose. Tu passes simplement par une phase de désorientation, pendant laquelle tu as l'impression que tout tourne autour de toi. Si cette disparition devait théoriquement te laisser à l'intérieur d'un corps solide, tu te retrouves à quelques pas. Je me suis trouvé une fois dans une grotte alchera au moment où elle a disparu ; je n'ai pas été emmuré vivant dans la roche (Dieu merci !), mais simplement transporté dehors, sain et sauf.

• Riley

• Ça ne se termine pas toujours aussi bien. Avec quelques potes, on était dans une alchera quand elle s'est dématérialisée et que le décor - ou plus précisément, le lac - a repris son aspect normal. On s'est retrouvés brusquement cinq mètres sous l'eau, complètement déboussolés. J'avais la chance de voyager léger, mais mes potes se sont fait piéger au fond par leur armure. Ils ne sont jamais remontés.

• Guppie

Si l'apparition d'une alchera peut parfois vous sauver la vie (comme dans le cas de l'oasis mentionnée plus haut), il convient malgré tout de l'aborder avec prudence. Tout d'abord, parce que les Aborigènes les considèrent comme des lieux sacrés, à traiter avec le plus grand respect. Je connais des tribus qui seraient prêtes à tuer pour en interdire l'accès au profane. Ensuite, parce qu'elles hébergent des esprits sous forme humaine ou animale et que tous n'apprécient pas les visiteurs, même si la plupart du temps ils ne vous suivent pas hors des limites du phénomène. Enfin, parce qu'une alchera n'est pas toujours aussi inoffensive qu'elle peut en avoir l'air. On m'a raconté des histoires de gens qui avaient bu ou mangé dans une alchera et qui étaient morts peu de temps après.

En bref, faites très attention quand vous en explorez une et tâchez de les éviter dans la mesure du possible.

L'OUTBACK

Maintenant que nous avons vu ensemble les quelques bases élémentaires de la survie, laissez-moi vous parler un peu de quelques coins des plus intéressants.

ULURU (AYERS ROCK)

Uluru est un immense monolithe de couleur ocre rouge, de 3 kilomètres de diamètre au point le plus large, qui s'élève à plus de 350 mètres au-dessus d'une plaine sablonneuse. Il offre un spectacle saisissant, visible de très loin. Pas étonnant que les Aborigènes le considèrent comme sacré et interdisent son escalade. Dans leur mythologie, Uluru serait né de l'affrontement entre deux serpents arc-en-ciel, Kuniya et Liru. D'autres rochers comparables auraient été créés dans d'autres batailles livrées par des esprits ancestraux tels que Mara (la femelle kangourou) et le Peuple Python.

• Restez à distance de ce truc-là. Uluru est l'un des sites les plus sacrés des Aborigènes, et ils n'aiment pas voir des intrus y jeter leurs canettes. On dirait d'ailleurs que les esprits leur donnent raison, parce qu'à ma connaissance, pratiquement toutes les expéditions parties à destination d'Uluru ont péri – soit à la suite d'une malheureuse rencontre avec la faune locale ou avec une tempête de mana, soit à la suite d'une défaillance de leur matériel d'escalade. De toute façon, il n'y a rien là-bas ; seulement du grès à perte de vue et quelques peintures murales dans les cavernes.

• Nielsen

• Les alchères qui apparaissent autour d'Uluru sont d'une grande intensité, avec de nom-breuses propriétés étranges. On m'a raconté que certaines personnes y avaient rencontré des entités tout droit sorties du temps du rêve. Ce n'est pas un endroit où les mortels peuvent se risquer le coeur léger.

• Giles

• Le roc est totalement nu, rien n'y pousse, mais on y trouve malgré tout des matériaux magiques en abondance. En particulier dans les crevasses noyées d'eau de pluie, même si je me suis laissé dire que ces crevasses hébergeraient des trucs qui adoraient attirer les imprudents dans les profondeurs.

• Trevor

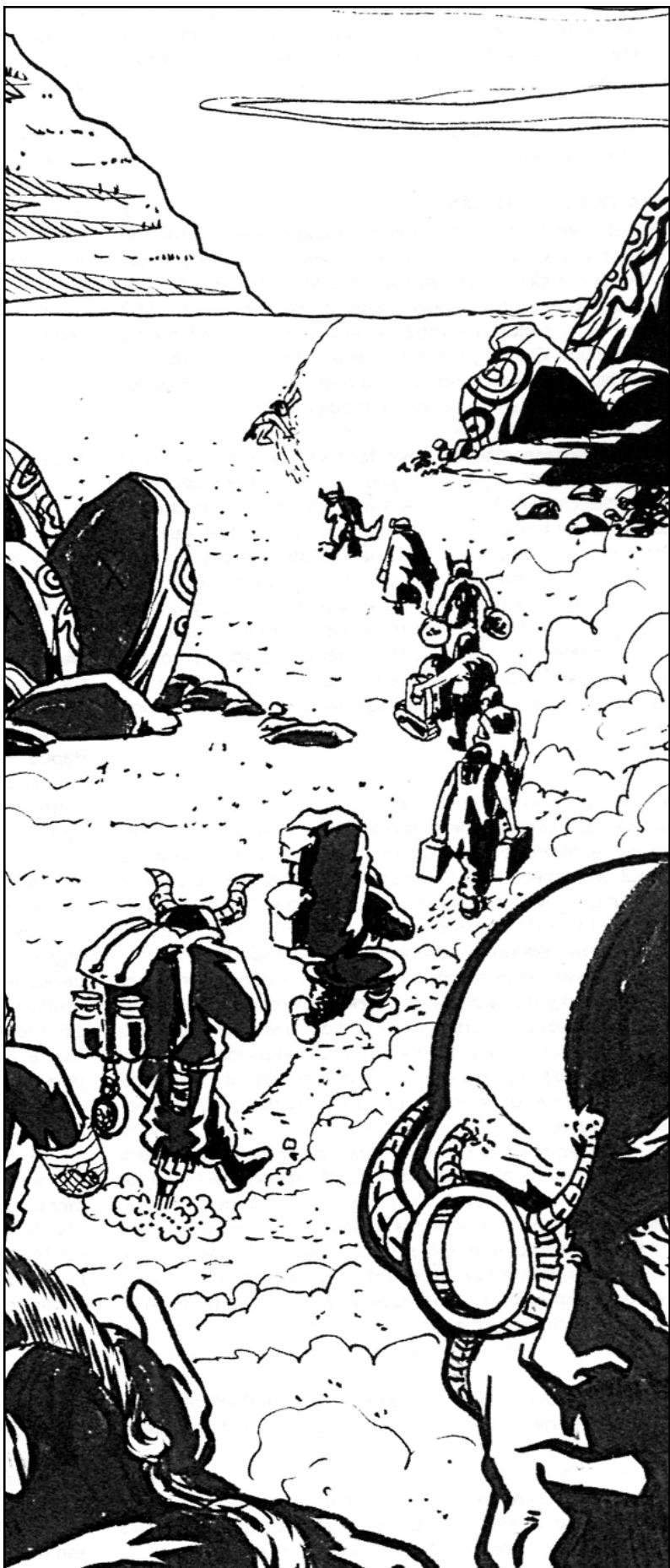
• Il y avait un gars qui prétendait s'est rendu à Uluru voilà quelques années. Harrier, il s'appelait. J'en parle au passé, parce qu'il est mort peu de temps après être revenu de l'Outback. J'ai entendu dire qu'il s'était fait lacérer par une espèce de bête sauvage... au beau milieu de Perth ! Enfin... Harrier racontait qu'il était allé là-bas avec plusieurs Yankees, dont un chaman, et qu'ils avaient trouvé dans le roc une grotte bloquée par une sorte de barrière magique. Le chaman les aurait fait entrer, et ils auraient été attaqués par un bunyip. Le chaman l'aurait tué au moyen d'un sort, puis les aurait conduits dans une grotte striée d'opales – des gemmes grosses comme le poing. Selon Harrier, le chaman en aurait pris une, puis il aurait reconduit tout le monde vers la sortie. Harrier était furieux contre le chaman, parce qu'il lui avait formellement interdit de ramasser la moindre pierre ; mais il m'en a quand même montré deux qu'il avait réussi à planquer.

• Payne

• Il en était à combien de verres, quand il t'a raconté ça ?

• Neopolitan

• Pas à son premier, c'est sûr. Je sais que ça a l'air inventé de toutes pièces, mais je crois qu'il disait la vérité. J'ai même caressé un moment l'idée de chercher cette grotte moi-même, mais





je ne suis pas magicien alors je ne sais pas comment j'aurais fait pour entrer... De toute façon, vu comment ça c'était terminé pour Harrier, je me suis dit qu'il valait mieux laisser tomber.

• Payne

• C'est plus sage, en effet.

• Liyagalawumirri

KATA TJUTA (LES OLGAS)

Cette enfilade de formations rocheuses en forme de dômes que les Aborigènes appellent "les Nombreuses Têtes" se dresse au milieu de la plaine à la manière d'Uluru (à 30 kilomètres plus à l'est). La plus élevée culmine à plus de 500 mètres et, par bien des aspects, sa beauté surpassé même celle d'Uluru. C'est également un lieu sacré interdit aux profanes, et même les esprits ne pourront rien pour vous si les Aborigènes vous surprennent à en fouler le sol.

• Alors que je servais de baby-sitter à un chaman qui voulait rejoindre l'Olga Gorge, notre guide nous a fait passer par un endroit appelé la Vallée des Vents. On était à mi-chemin quand le vent s'est levé ; brusquement, on s'est retrouvés à l'horizontale, cramponnés aux rochers pour ne pas se faire emporter. Des esprits fumeux sont apparus dans la vallée, et deux d'entre eux ont décidé d'emporter mon gagne-pain. Quand le vent a fini par retomber suffisamment pour qu'on puisse repartir, on s'est mis à sa recherche, le guide et moi. On a retrouvé son équipement tout cabossé, éparpillé sur un kilomètre ; il y avait même ses fringues ! Mais lui, on ne l'a jamais retrouvé.

• Crow Eyes

• C'est un peu à l'ouest des Olgas, dans les Petermann Ranges, que se trouverait, dit-on, le fabuleux Récif de Lasseter. Jamais entendu parler ? Lasseter était un prospecteur du début des années 1900. Un jour, il sortit du désert en racontant partout qu'il avait découvert un gigantesque "récif" d'or pur. Une trentaine d'années plus tard, il repartait avec d'autres félés à la recherche de sa chimère, mais l'expédition connut plusieurs revers (son avion dut se poser en catastrophe près d'Ayers Rock) et finit par se dissoudre. Lasseter poursuivit tout seul, perdit ses dromadaires et mourut d'inanition. On retrouva son corps et son journal (dans lequel il prétendait avoir revu son filon), mais personne ne retrouva jamais la moindre trace de son récif. Ou en tout cas, personne qui vécut assez long-temps pour en parler.

À l'époque de la course à l'orichalque, un type du nom de Cooper se mit à raconter dans tout Perth qu'il avait retrouvé ce satané Récif de Lasseter, et qu'il contenait de l'orichalque par-dessus le marché ! Il prétendait aussi qu'il montrerait l'endroit à une équipe de DeBeers-Omnitech pour qu'elle revendique la concession et lui reverse un joli pourcentage. Malheureusement, quelques jours plus tard, on le retrouvait flottant dans le port.

• Laura

• Ma foi, j'ai bien l'impression que ton fameux Récif de Lasseter bénéficie de la même protection qu'Uluru, 'croyez pas ?

• Heysen

• Les Mimis défendent Imiri ti-Versakhan et les autres sites sacrés contre les intrus. Craignez leur colère, car la Pierre les écoute et ils vous détruiront.

• Mirra Mitta

• Waouh ! Quelqu'un a compris quelque chose ? De quelle langue ça sort, cet Imiri-machin-chouette, de toute façon ? Et qu'est-ce que c'est qu'un Mimi ?

• Screamer

• Le mot rappelle le sperethiel, mais avec des variantes - un dialecte régional, peut-être ? Ça pourrait se traduire approximativement par "Citadelle de la Mémoire".

• Lingua Arcana

• Les Mimis sont une race mythologique de créatures qui auraient habité l'Australie avant les Aborigènes. Ce sont eux qui leur auraient appris à chasser, et ils étaient réputés pour leur habileté à emprunter les pistes des esprits. Les peintures murales les montrent décharnés, secs comme des bâtons. D'après la légende, ils pourraient voler dans les airs et passer à travers la roche.

Mais à ta place, je ne chercherais pas à en savoir plus.

• Cymotec

• La belle affaire si les Aborigènes ont construit un mythe autour de ces Mimis et les ont peints sur le rocher ? Pour moi, c'est juste une nouvelle espèce d'esprits ou de métacréatures qui traîne dans l'Outback et qui défend son territoire.

• Rott

LE LAC MUNGO

Mungo n'est pas véritablement un lac - du moins, il ne l'est plus depuis les 20 000 dernières années. Voyez-vous, le lac Mungo est un vaste réseau de lacs intérieurs qui sont à sec depuis des millénaires. Le vent et la pluie érodent lentement le terrain, laissant apparaître des signes de civilisation qui font entrer les archéologues en transe depuis près de cent ans. En plus des squelettes et autres outils fossilisés, les fouilles ont permis d'établir que l'inhumation des corps avait eu lieu plus de 1 500 ans avant la construction des pyramides d'Égypte. Autant dire que ça ne date pas d'hier.

Les tempêtes de mana chassèrent les archéologues de la région et suspendirent les fouilles pendant plus de trois décennies. À la fin des années 2040, la Fondation Atlante prit soudain possession des lieux. Apparemment, elle aurait négocié secrètement l'achat des terres avec le gouvernement contre l'engagement solennel de les préserver autant que possible et de partager ses trouvailles. Certains des plus grands cerveaux de l'archéologie de l'époque furent dépêchés sur place.

Ils firent apparemment une découverte d'importance, car quelques mois plus tard se produisit un grand événement. La presse fut tenue à l'écart de l'affaire, mais le fait est que le site est désormais classé zone interdite, sous la double surveillance de l'armée et des forces de sécurité de la Fondation, et qu'aucun des archéologues qui se trouvaient sur place n'a plus jamais fait parler de lui. Et c'était il y a plus de dix ans.

• Ils ont fait une découverte, c'est vrai. Il y a quelques années, on m'a engagé pour découvrir ce qui se passait à l'intérieur du cordon de sécurité. Ça n'a pas été sans mal, mais on a réussi à entrer, et on a vu que les lacs étaient revenus - en tout cas, ils en avaient tout l'air. D'après notre mage, l'endroit tout entier était occupé par une sorte d'alchera semi-permanente. On n'a pas pu s'approcher davantage, mais on était suffisamment près pour voir le reste, et ça nous a largement suffi.

• Crypto

- Et ce reste, c'était quoi ?
- Len
- C't'une info qui n'est pas gratuite. Fais-moi une offre.
- Crypto
- Puisqu'il se fait prier, c'est moi qui vais cracher le morceau. L'alchera ne s'est pas contentée de ramener les lacs - elle a aussi fait revenir un ensemble de bâtiments sur les berges ; des bâtiments recouverts d'une sorte de coupole magique. Les archéologues se sont fait piéger à l'intérieur, et depuis, la Fondation Atlante réfléchit à un moyen de les délivrer.
- Counterpane
- Ben tiens. Laisse-moi deviner, ces bâtiments, ce ne serait pas la résidence d'hiver de Superman ?
- Skeptic
- Counterpane est trop modeste ; à cette échelle, ce n'est plus un groupe de bâtiments - on peut carrément parler de ville à part entière.
- Longfang

CHAMBERS PILLAR ET CASTLE ROCK

Que se passe-t-il quand on prend un immense bloc de grès et qu'on l'érode pendant 350 millions d'années ? On obtient une manière de pic qui culmine à 60 mètres au-dessus de la plaine environnante. Baptisée Chambers Pillar par les explorateurs européens qui la prenaient comme point de repère, cette formation rocheuse est appelée Itirkawara par les Aborigènes. Itirkawara était un ancêtre gecko qui aurait été banni dans le désert pour avoir aimé une fille d'une tribu rivale et avoir tué pour être auprès d'elle. La fille est là également, à moins de 500 mètres, sous la forme de Castle Rock.

- Bien sûr, Itirkawara est un petit malin, et il a trouvé un moyen de contourner son bannissement ; d'après la légende, la célébration de certains rites sacrés à une période bien précise les libérerait temporairement, lui et sa belle, et leur permettrait de passer un moment ensemble au lieu de se contempler bêtement par-dessus le sable.
- Wareen
- C'est un rituel coûteux, mais Itirkawara sait récompenser ceux qui lui rendent service. Plus d'une personne a vu ainsi ses souhaits se réaliser, et ses rêves s'accomplir.
- Anangu
- Ouais, et plus d'un naïf s'est fait embobiner et dépouillé par des coureurs de brousse qui lui avaient parlé de gentils esprits qui réalisent les souhaits. Je préfère m'en tenir aux esprits que j'invoque moi-même, merci bien.
- Pittman

LE RÉCIF DE LA GRANDE BARRIÈRE

Techniquement, la Grande Barrière de corail ne fait pas vraiment partie de l'Australie, mais le Cap' voulait entendre parler des beautés de la nature australienne, alors allons-y quand même.

Personne n'ignore que cette merveille est le plus grand récif corallien du monde (atteignant plus de 2 000 kilomètres de long), même si en réalité il se compose plutôt de 3 000 petits récifs bout à bout. Près de 600 îles y sont disséminées. Le récif est le paradis des touristes : un temps toujours splendide,

des plages de sable fin, des forêts enchanteresses, une eau cristalline et une faune très dynamique. La plupart des îles sont inhabitées, à la grande joie des pirates et des contrebandiers.

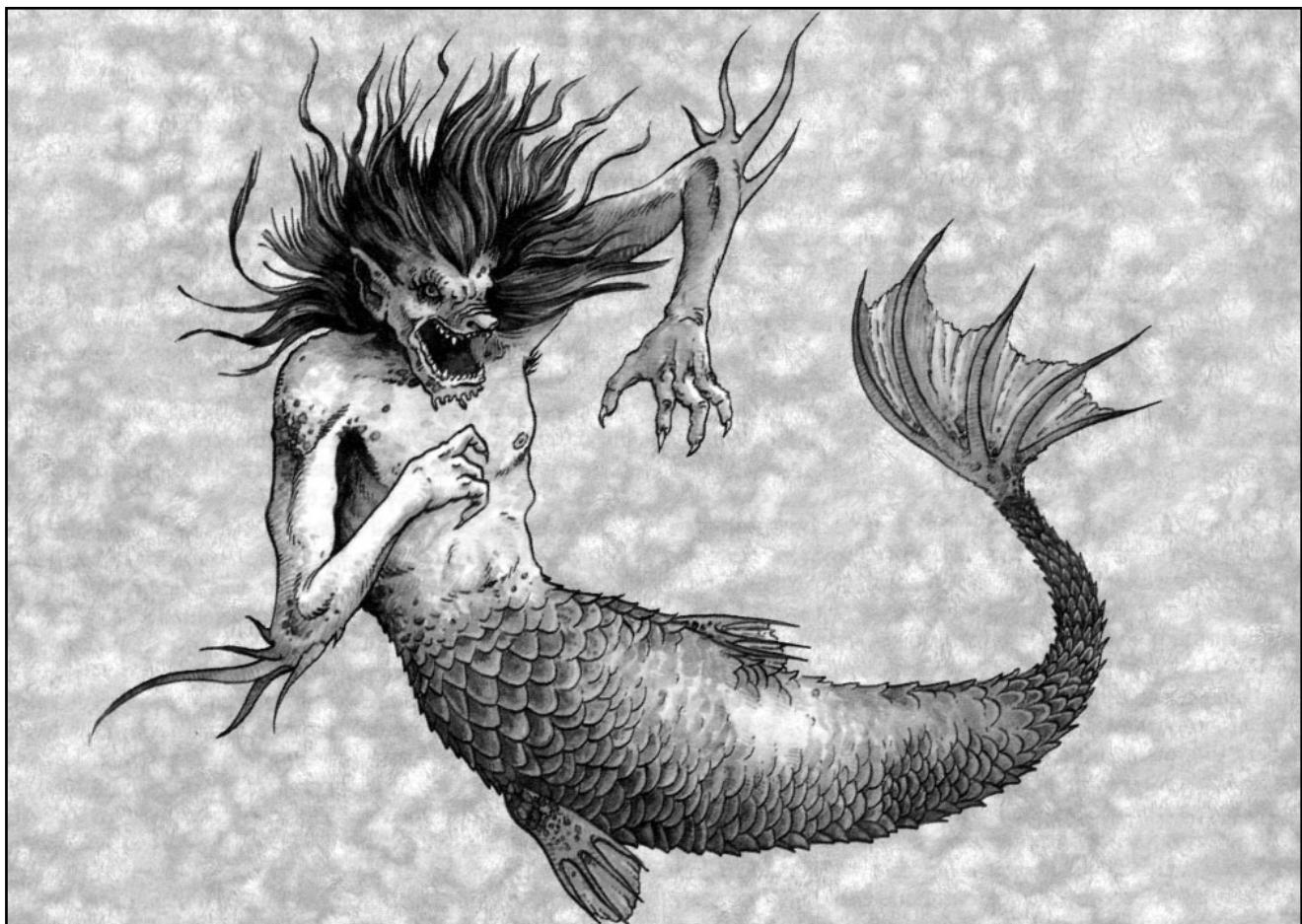
À l'intention des incultes, rappelons que les récifs de corail sont engendrés par de petits créatures appelées polypes qui ressemblent à de minuscules boules de gelée avec des tentacules. Les polypes vivent en grandes colonies, dans des coquilles de carbonate de calcium (du grès) qu'ils produisent eux-mêmes et abandonnent derrière eux à leur mort. Les nouvelles coquilles se greffent aux nouvelles, on voit peu à peu apparaître de véritables forêts de corail, ébauchant toutes sortes de formes fascinantes. Les méandres du récif attirent de nombreuses espèces marines, qui viennent s'y installer ou chasser.

Le récif lui-même héberge une faune d'une diversité incroyable : plus de 200 espèces d'oiseaux, 1 500 espèces de poissons et plus de 4 000 types de mollusques, par exemple. Avant l'Éveil, son écosystème fragile était gravement menacé. Car voyez-vous, le corail est très vulnérable aux modifications de l'environnement et à la pollution, et le récif était lentement mais sûrement en train de mourir sous l'effet du réchauffement planétaire, d'El Nino, de la fréquentation touristique et d'autres facteurs conjugués.

- Le corail et les bateaux sont des ennemis naturels. Le passage d'un bateau peut endommager un récif par les turbulences qu'il engendre et encore plus par un choc direct ; quant au récif, naturellement, il peut éventrer une coque et l'envoyer rapidement vers le fond.
- Maritimer
- On ne le répétera jamais assez. D'ailleurs, on trouve une foule d'épaves au fond du récif, dont plusieurs récentes, aux cales remplies de toutes sortes de choses passionnantes. Seulement, faites très attention quand vous plongez - le corail abrite de nombreuses créatures.
- Bottom Feeder

L'Éveil provoqua une explosion de nouvelles formes de vie dans le récif. En dehors de plusieurs espèces uniques de poissons et de mollusques, il fit apparaître des dos-de-cuir affamés, des dauphins des tempêtes imprévisibles, des ondines rapides, des tritons rusés, des serpents de mer retors et même des leshies malicieux dans les îles. Autant de nouvelles espèces qui compromettaient sérieusement l'équilibre écologique du récif. Pendant quelque temps, l'écosystème tout entier fut bouleversé. Le gouvernement, peu désireux de faire l'impasse sur les revenus du tourisme, se refusa à enfermer l'accès : mais il reconnut aussi qu'il n'avait plus la capacité financière d'y assurer la sécurité des visiteurs, et commença à louer des "zones protégées" à des organismes privés. Quelques grands noms de la protection de l'environnement tels que Sierra, Inc. et le World Sealife Fund furent les premiers à se mettre sur les rangs, imités bientôt par des corporations et d'autres associations aux buts moins désintéressés.

- L'Éveil a aussi transformé le récif en rêve humide de marchand de talismans. On y trouve des matériaux d'enchantement à la pelle ! Naturellement, leur collecte est rigoureusement interdite. Les garde-côtes ne plaisent pas avec les contrevenants, mais ils ne peuvent pas être partout. C'est bien dommage, quand on voit les dégâts irréparables infligés au récif par le ramassage sauvage.
- Sprig



- Ces "grands noms de la protection de l'environnement" ne sont pas tous désintéressés non plus ; beaucoup ne cherchent qu'à grappiller une part du gâteau. Les mesures de protection qu'ils prennent se limitent au minimum, le gros des fonds collectés allant plus volontiers dans leur coffre et dans leur poche. Ne vous fiez pas à ces associations qui attachent plus d'importance à leur propre survie qu'à celle de la planète.

- Deep Green

- Toutes ne sont pas corrompues. Certaines tentent vraiment de financer leurs alliés activistes et de monter des patrouilles armées pour traquer les pollueurs, contrebandiers et autres indélicats qui endommagent le récif.

- Green Piece

- Ouais, mais d'autres se contentent d'empocher le pognon des dons et ferment les yeux sur les déprédatations des tour operators, équipes de recherche corpo et autres pirates et compagnie.

- Skerrick

- L'United Talismongers Association a réussi un gros coup en négociant sa licence d'exploitation auprès du gouvernement. En échange d'une surveillance de sa zone (qui se traduit effectivement, il faut le signaler, par des patrouilles d'esprits et quelques efforts visant à restreindre la pollution), elle a obtenu l'autorisation d'y collecter des matériaux d'enchantement "dans les limites d'un seuil tolérable pour l'écosystème du récif".

- Coral Walker

- Certaines corps comme Parashield ou Awakened World Research ont le même genre de licences. L'argent qu'elles dépensent en frais de surveillance est largement amorti par les gains de la recherche menée auprès des nombreuses métaspèces locales. Même la fondation Draco est sur le coup, avec le contrat d'exploitation de l'île de Dunk (aucun lien avec Dunkelzahn, même si le nom a de toute évidence retenu l'attention du grand Ver).

- Harrower

Dans de nombreux cas, ces zones protégées n'eurent que peu d'impact sur l'état du récif. La situation continua à se dégrader jusqu'au milieu des années 2040. Et puis, brusquement, elle se stabilisa et entreprit même de se redresser. Les premières enquêtes firent rapidement apparaître que le corail était désormais produit en grande partie par une nouvelle espèce de polype Éveillé, plus résistant et à la croissance plus rapide. Ce renversement de situation remit le récif sur les rails.

- Le récif semble également à l'origine d'un nouveau type de bernacle parasite très prolifique. Ce crustacé se répand à toute vitesse, et il commence à poser un sérieux problème aux docks et aux bateaux des environs. Les produits chimiques qu'il accumule et qu'il sécrète sont aussi corrosifs pour le bois que pour le métal. Plus d'un bateau s'est retrouvé brusquement avoir des voies d'eau parce que sa coque était infestée de bernacles.

- Scraper



• Pour les bernacles, je ne sais pas, mais par contre on ne peut plus jeter un caillou dans l'eau sans déranger un triton. Comment expliquer un boom pareil ? Ils n'ont pas de prédateurs naturels, ou quoi ?

• Bottom Feeder

• Ils en ont des tas. S'ils se multiplient, c'est qu'ils ne sont pas de simples créatures stupides ; ça concerne peut-être uniquement ceux du récif, mais ils sont manifestement intelligents, capables d'utiliser des outils et tout ça. C'est une véritable civilisation sous-marine qui s'est mise en place autour du récif.

• Credeiki

• Conneries. D'accord pour dire qu'ils frappent leurs proies au moyen de cailloux tranchants, parfois même d'un bâton pointu, mais ils ne sont pas suffisamment intelligents pour se servir d'outils.

• Uneven Keel

• Ah ouais ? Va dire ça aux tritons du récif. Ils ont des cordes et des filets. Ils se servent de couteaux, de lignes de pêche, de lampes de poche et d'autres choses encore jetées ou perdues par les pêcheurs. Ils obligent même le corail à pousser selon certains schémas, de manière à former des habitats pour leurs communautés.

Toujours pas convaincu ? Écoute ça : ils ont des tactiques de chasse. Ils sabotent les bateaux, les lignes électriques sous-marines, les filets de pêcheurs et toutes les nuisances qui viennent de la surface. Et ils invoquent des esprits pour les lancer contre leurs ennemis.

Malgré les centaines de disparitions de plongeurs et les innombrables actes de sabotage, beaucoup d'entre nous ne sont toujours pas prêts à accepter le fait que le Récif de la Grande Barrière héberge une civilisation sous-marine florissante – une société aquatique qui rejette farouchement la pollution et les déprédatations de la surface. Pourtant, plus nous interférerons avec leur milieu naturel, plus ils nous en feront payer le prix.

• Credeiki

LA GRANDE BAIE AUSTRALIENNE

La Baie s'étire le long de la côte méridionale, sur une portion barrée par des falaises de plusieurs dizaines de mètres de haut. Au-delà, c'est la plaine de Nullarbor, 3 000 kilomètres de plaine ennuyeuse à mourir. Mais la Baie elle-même, très découpée, est l'une des rares parties de la côte australienne où l'on puisse dissimuler un bateau – le reste étant plutôt droit. Attention toutefois aux vents et aux courants, brusques et imprévisibles, qui ont vite fait de vous drosser sur les rochers.

Le principal attrait de la région est sa multitude de grottes, dont certaines comptent parmi les plus profondes du monde. Les Aborigènes ont laissé leur empreinte à l'intérieur de bon nombre d'entre elles, qu'ils y aient vécu ou qu'ils continuent à les considérer comme des lieux sacrés. Certaines sont particulièrement vastes et hautes de plafond, reliées les unes aux autres par tout un réseau de galeries.

• La grotte de Koonalda en est l'illustration parfaite. On y descend au moyen d'une échelle ou d'une corde. Après une longue descente, on parvient à une première salle de 45 mètres de plafond. Des tunnels étroits et des pentes très inclinées conduisent à d'autres salles, certaines noyées par des lacs noirs et glacés. Tout au fond, plusieurs salles sont

couvertes de marques étrangères, des rainures parallèles le long des parois. Antérieures à l'Éveil, ces marques ont pris une nouvelle signification depuis qu'on a pu constater qu'elles dégagiaient une aura magique.

• Spelunker

• Un koradji de ma connaissance prétend que ces marques sont mauvaises, qu'elles portent le souvenir de quelque magie obscure des temps très anciens. Selon lui, elles se feraient de plus en plus omniprésentes à mesure qu'on s'enfonce dans les grottes, en dégageant un sentiment de terreur. Il m'a dit que les grottes s'enfonçaient très, très loin, mais qu'à sa connaissance personne n'avait jamais eu le courage d'affronter plusieurs kilomètres de galerie étroite et oppressante pour découvrir quelle horreur pouvait bien être tapie tout au fond.

• Torch

• 'M'a tout l'air d'être un mythe à faire peur pour tenir les intrus à distance, ton histoire.

• Toto

LA FORÊT TROPICALE DE KAKADU

Le Kakadu est véritablement un endroit étonnant. Des chutes d'eau de la Terre d'Arnhem, à l'ouest, viennent grossir le flux de quatre grands fleuves et leurs affluents qui serpentent à travers une plaine marécageuse où fourmillent d'innombrables formes de vie. L'endroit abrite des centaines d'oiseaux aquatiques, mais aussi des crocodiles, des lézards, des serpents, des chauve-souris et plus de 5000 insectes différents – et je ne compte pas les métacréatures. Aride durant les mois chauds, la région peut se retrouver sous trois mètres d'eau à la saison des pluies. Cette saison des pluies, qui dure d'octobre à mars, se traduit par une forte humidité, des pluies fréquentes et abondantes et une invasion de moustiques. Le mois d'avril est souvent marqué par de violentes tempêtes, même si le Kakadu est régulièrement traversé par des tempêtes de mana tout au long de l'année.

• C'est un endroit presque irréel. Vous ne pouvez pas faire un pas sans glisser sur une bestiole gluante ou mettre le pied dans une flaque et provoquer l'envol de dizaines d'oiseaux. Les afancs qui rôdent dans les rivières ne sont pas des petits modèles, mais l'idée de progresser au milieu des hautes herbes qui vous arrivent au-dessus de la tête sans aucun moyen de savoir dans quoi vous allez mettre les pieds ne me sourit pas tellement plus. On trouve aussi toutes sortes de plantes grimpantes, de lianes et de champignons et je vous parie mon datajack que certaines seraient prêtes à vous bouffer tout cru si vous leur en donniez l'occasion.

• Sprawl Rat

• Dans l'astral, le Kakadu est une folie. La vie y éclate partout, au point de vous submerger sous un raz-de-marée de couleurs éthériques. Certaines espèces de plantes sont Éveillées et de nature dueille, et il y a également une saloperie similaire aux vignes gardiennes dont vous avez intérêt à vous méfier.

• Blaze

• Mitsuhamu possède une base au cœur du Kakadu. J'imagine que ses frais de protection et d'entretien sont couverts par les bénéfices de la récolte de matériaux d'enchantement ? Officiellement, elle donne principalement dans la recherche et la capture des métacréatures pour le marché de la sécurité. On dit qu'elle étudie tout spécialement les



métacréatures australiennes cybernétisées. L'idée de tomber sur un ours volant équipé de réflexes câblés me donnerait comme une envie de prendre ma retraite.

• Manticore

• Les Aborigènes du Kakadu sont bien organisés et veillent jalousement sur la vie sauvage locale. Et ils n'apprécient pas beaucoup les intrus ; ça m'étonnerait que la base Mitsuhamu fasse de vieux os.

• Giles

Le Kakadu contient également des milliers de peintures sur roche aborigènes, dont beaucoup correspondent à des sites sacrés. Certains étaient déjà tenus secrets avant l'Éveil, car ils étaient et sont toujours des lieux de grand pouvoir ; d'autres sont tenus secrets car ils hébergent de dangereuses entités qui risqueraient d'attaquer les intrus et causer de graves problèmes s'ils étaient accidentellement libérés.

• L'entrée de certains de ces sites n'est visible qu'à la saison sèche ; à la saison des pluies, il faut une combinaison de plongée pour y accéder. La plupart du temps elles mènent à des grottes secrètes, souvent protégées par des gardiens.

• Gracey

• La légende parle d'une race de sorciers malfaisants vivant dans une région de la Terre d'Arnhem du nom de Namorodo. Ce sont des créatures de haute taille avec de longues griffes et un corps décharné, fait uniquement d'os et de tendons. Ils volent à travers la nuit et capturent les âmes des morts.

• Liyagalawumirri

• Hmm. Cette description évoque celle des Mimus mentionnés plus haut. Ça me fait penser aussi à certaines créatures mythologiques appelées Quinkens à Cap York. Vous ne voyez pas comme une sorte de dessein là derrière ?

• Wiz Kid

LA TASMANIE

La Tasmanie ne fait pas partie de l'Outback, mais elle n'en a pas moins sa place ici. C'est une sorte de cousine rustique de l'Australie, une île sauvage au sud de Melbourne. Au début du siècle, sa population ne dépassait pas un demi million de personnes, concentrées sur les côtes nord et est – le reste de l'île restant virtuellement inhabité.

Les bouleversements subis par la Tasmanie ne furent pas aussi dramatiques qu'en Australie, mais leurs effets furent tout aussi sérieux. Le SIVTA, qui fit mourir plus de 25% des habitants de l'île en dépit des commodités de la science moderne, sonna le coup d'envoi d'un retour graduel à la barbarie. L'Éveil ne fit pas se lever de tempêtes de mana dans les montagnes ou les forêts, pas plus qu'il ne modifia le relief à la suite de quelque violente catastrophe naturelle ; mais il transforma l'île d'une manière plus subtile et plus obscure, qui n'apparut clairement que des années après. Comme le résumait un homme que je connaissais là-bas : "C'est comme si la Tasmanie était devenue vivante."

Au fil des deux décennies qui suivirent l'Éveil, l'île fut lentement mais sûrement reconquise par la nature. Ce fut d'abord une croissance accélérée de la faune et une explosion de la vie animale ; puis les forêts, qui se mirent à rognier sur les villes, à recouvrir les buildings et à pousser à travers le bitume. Dans les régions rurales, des portions de route furent soulevées du sol par la pression des racines. Dans les villes, les

bandits et autres nuisibles de petite taille se répandirent partout. Les chats, les chiens et le bétail furent progressivement éliminés par des meutes de loups de Tasmanie et par de nouveaux prédateurs encore inconnus jusqu'ici. Des créatures étranges se mirent à rôder dans la nuit, et les cas de disparitions se multiplièrent. Beaucoup de gens se mirent à signaler des apparitions spectrales, ou ce qu'on sait aujourd'hui être des manifestations spirituelles.

• J'ai l'impression que la Tasmanie a reçu sa double ration d'Éveil, comme Tir Tairngire ou l'Amazonie. Quelqu'un sait qui pouvait être derrière ça ? Il n'y a plus d'Aborigènes sur l'île, donc ça ne pouvait pas être eux.

• Barramundi

• Il n'y a pas toujours quelqu'un derrière chaque événement. Peut-être que la Tasmanie s'adaptait tout simplement à sa nouvelle situation d'Éveil.

• Evergreen

• Mon père avait une ferme en Tasmanie, et il était convaincu que quelque chose cherchait à lui faire la peau. Il refusait d'en parler mais, à sa mort, j'ai hérité de son journal. Dedans, il se dit poursuivi par la Tribu Fantôme, les esprits des Aborigènes qui habitaient l'île autrefois mais qui avaient été exterminés par les colonisateurs blancs. Réelle ou non, cette tribu lui flanquait une trouille bleue. Heureusement, il a eu la chance de pouvoir quitter l'île avant qu'elle ne se soit emparée de son âme.

• Glaive

Quand les Tasmaniens finirent par se dire que quelque chose ne tournait pas rond, ils tentèrent bien de reconquérir leur île, mais c'était déjà trop tard. La transformation s'accéléra, accompagnée cette fois de tentatives encore plus claires d'évincer les colons. Des crevasses s'ouvrirent dans le sol, engloutissant des bâtiments entiers. Quatre barrages furent détruits simultanément autour du lac Pedder et du lac Gordon, provoquant des inondations massives. Un vieil Aborigène en visite prononça une mise en garde naïve et solennelle à la tridéo, avertissant les habitants de l'île que la Tasmanie ne voulait plus d'eux et qu'ils feraient mieux de s'en aller pendant qu'ils le pouvaient encore. La population se réduisit à quelques milliers de personnes. De nombreux villages furent abandonnés et rapidement recouverts par la forêt. Les derniers récalcitrants, obstinément cramponnés à leur île, se réfugièrent dans le centre-ville de Hobart.

• Renraku voulait implanter un centre pénitentiaire privé en Tasmanie à cette même époque ; j'imagine qu'elle se disait que l'île réglerait elle-même le sort des candidats à l'évasion. Le centre fut construit et inauguré en 2046, puis abandonné trois mois après. On raconte que Renraku aurait perdu tout contact avec le personnel de surveillance et que, quand elle aurait envoyé des enquêteurs, ils auraient trouvé la place entièrement vide. Matons, taulards, il n'y avait plus personne. Même les drones étaient hors service. Personne ne sait où ils sont tous passés, et depuis, la prison est toujours vacante, à Launceston ; personne ne se risque plus à s'en approcher.

• Claustrophobe

Aujourd'hui, la majeure partie de la Tasmanie est retournée à l'état sauvage. L'île grouille littéralement de vie – oiseaux, reptiles, marsupiaux carnivores – et les scientifiques

estiment à une bonne trentaine les espèces Éveillées n'ayant pas encore été identifiées. Voilà pourquoi Parashield et d'autres organismes similaires y ont installé plusieurs centres de recherche et d'étude, pour tenter de capturer et d'observer ces nouvelles métacréatures (en particulier celles susceptibles d'être employées dans la sécurité). Mais les difficultés sont nombreuses, des problèmes posés par les bêtes aux sabotages d'organismes concurrents, et leurs travaux progressent laborieusement.

- La dernière aventure corpo en Tasmanie est celle du studio Brilliant Genesis ; il a imaginé un nouveau concept de simulations intitulé "La Chasse Sauvage", consistant à larguer, en pleine jungle, une équipe de chasseurs bardés d'électrodes qui doivent survivre et chasser des métacréatures. Pour l'instant, il a développé trois formats différents, mais rien ne dit qu'il s'arrêtera en si bon chemin. Dans le premier, on largue une équipe de chasseurs expérimentés qui doivent capturer une métacréature inédite bien spécifique. Dans le deuxième, l'équipe est composée de volontaires très bien payés qui ne se connaissent pas et n'ont généralement aucun savoir en matière de survie. Dans le troisième, on utilise des prisonniers qui acceptent de risquer leur vie en échange d'une remise de peine. Chaque programme a ses règles, définissant ce que les participants doivent attraper ou combien de temps ils doivent rester dans la jungle. Brilliant Genesis a démarré l'enregistrement à la fin de l'année dernière, si bien qu'on ne devrait plus tarder à voir arriver les premières sims sur le marché.

- Sir Real

- Il paraît que dans le contrat, une clause stipule qu'au moins un des membres de l'équipe ne doit pas revenir, sans quoi personne n'est payé.

- Swordfish

La plus tristement célèbre des curiosités touristiques tasmaniennes est sans conteste la Foire Itinérante. Le dernier jour de chaque mois, les pirates de toute la région se retrouvent en un lieu secret pour échanger des marchandises volées, se saouler comme des vaches et se vanter de leurs exploits. L'emplacement est modifié chaque mois et annoncé une semaine à l'avance seulement, par des canaux matriciels sécurisés. Bon nombre de ces pirates ont leur repaire dans l'une des innombrables cachettes qui entourent l'île, anses, criques, îlots et autres bourgades abandonnées (ils ne s'aventurent jamais très loin à l'intérieur des terres) ; c'est généralement l'un d'entre eux qui est choisi pour accueillir l'événement. La Foire est un endroit où l'on trouve de tout, sans souci d'aucune réglementation tatillon : drogues, pornographie, électronique, armes, esclaves, matériaux pour enchantements, métacréatures en cage, tout ce que vous pouvez imaginer. Par contre, surveillez vos arrières, car les chalands ne sont pas des enfants de chœur.

MARALINGA ET EMU JUNCTION

Il ne reste pas grand-chose de ces deux endroits, tous deux anciens sites d'essais nucléaires un siècle plus tôt. J'y suis allé, une fois, pour satisfaire ma curiosité morbide, mais je n'y ai trouvé que des bouts de ferraille tordus, de vieilles bâties en béton à demi ensablées et une bonne dose de radiations pour ma peine. Et je m'en suis donné, de la peine ! Parce que sur place, plus rien ne voulait fonctionner correctement et mon matériel subissait panne sur panne. Les deux fois, j'ai dû abandonner mon véhicule derrière moi et rentrer à pied (et encore,

une fois j'ai bien failli me casser la jambe en faisant une chute ; je m'en suis sorti avec deux chevilles tordues).

- Même les Aborigènes restent à distance de ces endroits. Le temps du rêve y a été trop gravement endommagé. Ce n'est pas prudent de se rendre là-bas.

- Anangu

Je veux bien admettre qu'il existe parfois des coïncidences, mais là, j'ai eu nettement l'impression qu'on cherchait à m'éliminer. Ces deux endroits sont plus sinistres et inquiétants l'un que l'autre. Les intrus n'y sont pas les bienvenus, et les esprits se chargent vite de le leur faire comprendre.

- Ces coins-là ne sont pas aussi déserts que Jack le dit. Les bombardements ont laissé leur empreinte sur la faune locale, et même avant l'Éveil on y trouvait des kangourous mutants et autres animaux rongés par le cancer. Qui sait ce qu'ils ont pu devenir depuis.

- Rabid

Personnellement, je crois que j'ai eu de la chance. On m'a raconté depuis que certains y avaient laissé leur peau, emportés par une tornade de cendres incandescentes et de vents hurlants ; et que de nombreux autres avaient purement et simplement disparu.

AUTRES LIEUX À DÉCOUVRIR

Les endroits dont je viens de vous parler ne sont que quelques-unes des merveilles qui vous attendent dans l'Outback. On pourrait en décrire beaucoup d'autres, à commencer par la dépression du lac Eyre, ce grand lac salé qui collecte l'eau précieuse au fond d'un immense bassin naturel – le plus vaste système de drainage intérieur du monde ; ou par la forêt tropicale de Litchfield, avec ses trous d'eau insondables, ses termitières géantes et les fantastiques piliers de grès de la Cité Perdue ; ou les Billes du Diable, ces pierres sphériques qui auraient été pondus par le Serpent Arc-en-Ciel et que les Aborigènes gardent jalousement ; et beaucoup d'autres encore que je n'ai jamais vues, ou que j'aurais préféré ne jamais voir et dont je ne vous parlerai pas ici.

- Si vous aimez vous faire peur, jetez donc un coup d'œil à cette petite ville de la région de Kimberley qu'on appelle la Ville Pétrifiée. Une tempête de mana a transformé tous ses habitants en statues de pierre. La plupart sont toujours sur place, figés dans leurs activités quotidiennes, même si quelques-uns ont été brisés, soit accidentellement, soit par des curieux désireux d'en emporter un morceau en souvenir.

- Perseus

- Il y a un autre coin qui vaut le déplacement, mais pas en raison du paysage : le désert de Tanami. Rappelez-vous, c'est là que, le mois dernier, la directrice de Renraku Australasie, Lucy Don, avait disparu pendant des semaines ; son jet privé Plutocrat avait dû se poser en catastrophe. Notre amie Lucy est la seule à avoir réchappé à l'accident et au désert. Pas le genre d'exploit auquel on s'attendrait de la part d'un petit bout de femme en tailleur, pas vrai ? À se demander ce qui s'est vraiment passé là-bas.

- Cullyn

- Pourquoi ? Pourquoi une grosse légume comme cette Lucy irait se risquer en jet en plein milieu de la zone des tempêtes ?



Personne ne leur a jamais appris à prendre soin de leurs dirigeants, chez Renraku ?

• LoRent

• Eh bien en fait, Lucy se trouvait à Broome pour assister à la course annuelle des bateaux-dragons (et pour d'autres raisons, j'en suis sûr) quand elle a été rappelée à Perth pour une réunion d'affaires. Son service de sécurité aurait appris qu'on projetait de l'assassiner durant son vol de retour, alors il l'aurait embarquée dans un jet privé pour contrarier les plans du tueur et renvoyée directement à Sydney. Son jet se serait crashé peu après le décollage, alors qu'il était pris dans une tempête de mana.

Renraku l'avait déjà rayée des cadres quand l'un de ses adjoints a engagé une équipe de shadowrunners pour partir à sa recherche dans l'Outback. Apparemment, même si plusieurs passagers et membres de l'équipage avaient été blessés lors du crash, la plupart avaient survécu suffisamment longtemps pour mourir de faim et de soif. Mais contre toute logique, Lucy Don avait réussi à survivre deux semaines de plus que tout le monde, quand les shadowrunners l'ont retrouvée et ramenée avec eux.

• Cullyn

LA PARAZOOLOGIE

• Je connais peu de shadowrunners qui puissent se vanter d'avoir eu affaire à autant de métacréatures que ma vieille copine Smokin' Jo. Elle a bourlingué partout, et connaît bien les bizarries du Sixième Monde ; c'est donc vers elle que je me suis tourné pour lui demander un petit topo sur les bestioles qu'on peut trouver dans le Centre Rouge. Manifestement, l'Australie n'est pas aussi déserte et inhabitée qu'on aurait tendance à le penser.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 05:30:57

Par Smokin' Jo

L'Australie est bien connue pour ses animaux invraisemblables qu'on ne trouve nulle part ailleurs. "Espèce australienne" a toujours été synonyme de "sale bête vicieuse et venimeuse qui n'apprécie pas qu'on lui marche sur les pattes", et la magie n'a rien arrangé. Je vais donc vous présenter quelques-unes des pires métacréatures que vous puissiez rencontrer.

• Il y a un sacré marché pour les métacréatures australiennes de contrebande, qu'elles soient destinées à des laboratoires de recherche, à des services de sécurité ou à des originaux en quête d'animaux familiers vraiment exotiques. Quelles que soient celles que vous capturez, mortes ou vives, vous trouverez toujours quelqu'un pour vous les racheter.

• Cricket

• C'est vrai. Certaines des plus vulnérables ont d'ailleurs été pratiquement éradiquées par les contrebandiers, au grand dam des écologistes. Avec près de la moitié de ses mammifères d'origine qui se sont éteints au cours des 250 dernières années, l'Australie détient le triste record de l'extinction des espèces, tous pays confondus - et il faut que ça cesse. Je me suis laissé dire que le gouvernement avait d'ailleurs glissé un peu d'argent sous la table à quelques équipes de shadowrunners, histoire de protéger une ou deux métaspèces en danger.

• The Kat

• Pourquoi ne pas verser l'argent directement à des groupes d'éco-activistes comme Terra First ? Ah non, c'est vrai. Ce serait illégal.

• Deep Green

LA MER

À moins que vous arriviez par air, c'est dans les mers que vous rencontrerez vos premières métacréatures australiennes. Les côtes australiennes sont réputées pour la diversité de leur faune marine, en particulier les innombrables espèces de poissons colorés qu'on trouve autour de la Grande Barrière de corail. Depuis l'Éveil, quelques poissons se sont fait un peu plus agressifs, et les petites embarcations leur offrent parfois des cibles tentantes.

On trouve également des troupes d'ondines et de tritons à proximité des côtes. Les ondines sont plutôt inoffensives, mais certaines tribus de tritons se montrent particulièrement hostiles à l'égard des hommes de la surface. D'une manière générale, cependant, ils gardent leurs distances, sauf si vous traînez un peu trop longtemps sur leur territoire (ce qui peut arriver si vous devez transborder une cargaison d'un bateau à un autre, par exemple), auquel cas ils risquent de vous tomber sur le râble.

• Et avant qu'un mariolle s'esclaffe que ce ne sont que des animaux aimés de pieux à pointe de corail, sachez qu'il y a des chamans parmi eux, tout à fait capables d'invoquer des esprits de la mer ou de se faire obéir d'autres métacréatures locales comme celles dont Jo est en train de parler.

• McKinley

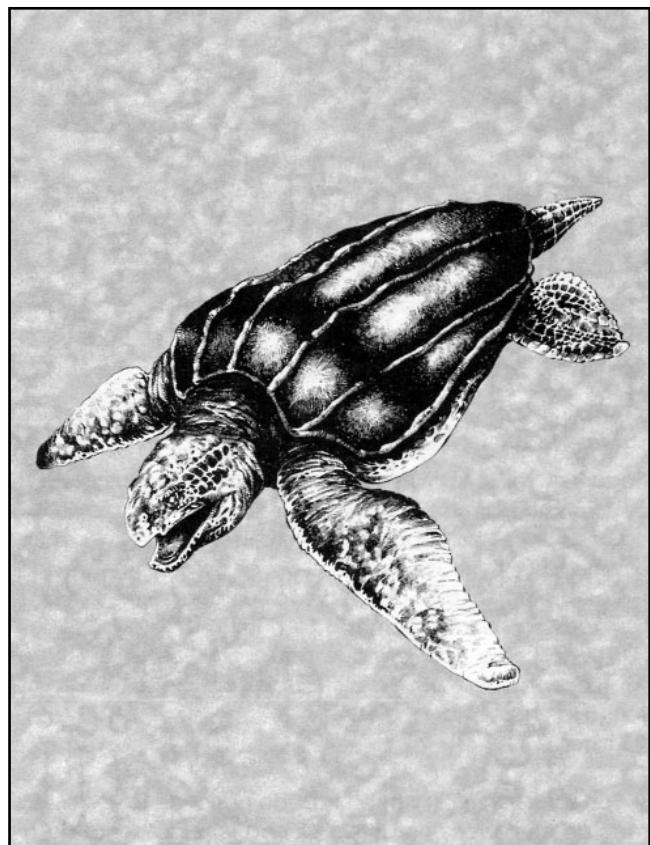
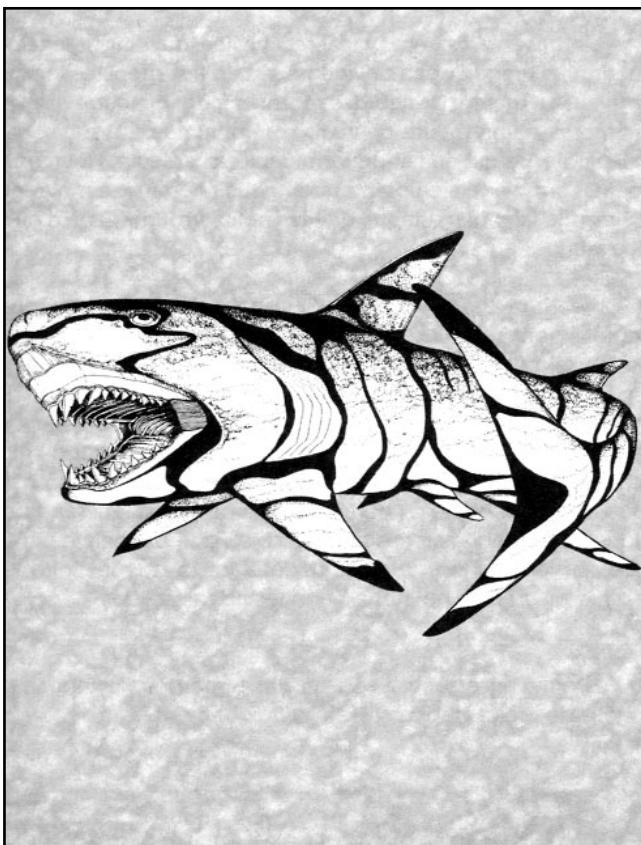
• En parlant de métacréatures hostiles, j'ai aussi remarqué des bancs de dauphins des tempêtes dans les eaux côtières d'Australie et de Nouvelle-Zélande. Ce sont des dauphins Éveillés capables de contrôler le temps qu'il fait (sans rire). Ils n'aiment pas les gens et ils ont très mauvais caractère. Il leur arrive de faire lever des tempêtes pour couler des navires ou faire passer les membres d'équipage par-dessus bord, où ils se retrouvent à leur merci.

• Old Salt

Mégalodon

Pour ceux d'entre vous qui auraient vu l'une des innombrables tridéos récentes sur des requins mangeurs d'hommes, je n'ai pas besoin de décrire cette beauté. Les mégalodons sont des requins géants pouvant atteindre 16 mètres de la tête à la queue. Ils sont suffisamment grands pour gober un troll d'une seule bouchée, même s'ils préfèrent lacérer leur proie en morceaux de la taille d'un nain avant de l'avaler. Bêtes à bouffer du foin, ils n'en font pas moins de redoutables machines à tuer, qui sèment la terreur tout au long des côtes australiennes (ainsi que dans de nombreuses autres régions du monde).

À l'instar des requins ordinaires, les mégalodons sont attirés de très loin par l'odeur du sang (qu'ils perçoivent à plusieurs kilomètres). Leur vue n'est pas terrible, et ils confondent souvent la coque d'un bateau avec une baleine bien grasse. On en a vu renverser de petits esquifs pour dévorer les passagers qui se retrouvaient à l'eau. Et comme si leur taille et leur force ne suffisaient pas, ces enfoirés ont le pouvoir de guérir magiquement de leurs blessures. Il faut leur trancher la colonne vertébrale ou leur détruire le cerveau pour les tuer ; sinon, ils sont capables de réchapper de pratiquement n'importe quoi, à part l'explosion totale.



• Jo nous a (indirectement) donné la solution pour se débarrasser de ces salopards : leur tirer une grenade dans le gosier, et leur faire sauter la tête.

• Rabid

• Ou recourir à la magie. Les mégalodons ne sont pas spécialement résistants aux sorts, et un éclair mana peut suffire à en éliminer un – pour peu que tu aies le temps de le lancer.

• Niklos

• Ce qu'il y a d'effrayant avec ces monstres, c'est qu'il leur arrive de chasser en meute. Une petite bande de mégalodons peut tailler pratiquement n'importe quoi en mille morceaux, y compris un léviathan.

• Nero

Dos-de-cuir

Sans être aussi dangereux que les mégalodons, les dos-de-cuir ne doivent pas être sous-estimés. Ce sont des tortues de mer éveillées d'environ 3 mètres de long (ce qui fait d'elles les plus grandes du monde). Nageuses très puissantes, elles se nourrissent de toutes sortes de créatures marines. Elles attaquent parfois les plongeurs isolés, en particulier ceux revêtus de combinaison de plongée, qu'elles confondent avec des phoques (leur plat favori).

À l'instar des autres tortues, les dos-de-cuir viennent pondre sur les plages dans des trous creusés dans le sable. Mais contrairement à leurs congénères ordinaires, elles restent toujours à deux à côté du nid jusqu'à l'éclosion des œufs, pour veiller sur leurs petits. Elles deviennent alors extrêmement agressives et s'en prennent à quiconque s'approche un peu trop du nid. Leur méthode est assez étonnante : elles font appel à une sorte de compulsion magique pour obliger leurs

victimes à se jeter dans la mer pour s'y noyer (ou succomber aux autres formes de vie marines pouvant rôder dans le coin).

• Ne riez pas. Chaque année, on relève des cas de noyades volontaires de personnes qui se sont trop approchées des lieux de ponte des dos-de-cuir. Ça ne facilite pas la tâche des métazoologues ; ils sont obligés de porter des bouteilles d'oxygène, juste au cas où, et même cette précaution ne les sauve pas toujours.

• Wade

LA JUNGLE URBAINE

Si l'Australie est surtout connue pour ses animaux de l'Outback, son paysage urbain n'est pas exempt de toute vie paranaturelle ; on y trouve au contraire toutes sortes de bestioles qui se sont parfaitement adaptées à la vie au côté des humains et des métahumains.

D'abord, il y a les nuisibles qu'on retrouve dans tous les métaplexes du monde : les rats du diable, rats-démons, harpies et autres. On voit également des jauchekafers (probablement importés "accidentellement" d'Europe), sortes de scarabées géants qui se nourrissent d'ordures et de déchets toxiques des cafards mutants de 15 centimètres de long, qui se multiplient actuellement à toute allure dans toutes les villes du monde ; et des vers des rochers, qui sapent les fondations des buildings et provoquent parfois leur éboulement.

Ensuite, vous avez les prédateurs urbains en quête de chair humaine. La plupart des cités côtières ont leurs incubes. Ils sortent de la mer et se servent de leurs pouvoirs d'illusion pour attirer leurs victimes à eux et les dévorer. On parle aussi beaucoup de nomades, des esprits qui prennent possession de leurs victimes et les poussent à commettre des actes de violence irraisonnés. Les lumicorps hantent



certains quartiers, drainant l'énergie de leurs victimes et ne laissant derrière eux que des cadavres (ou pire, des personnes dépendantes qui reviennent encore et encore jusqu'à ce qu'elles décèdent).

• Et tout ça, sans parler des Contaminés. Car il y a des vampires et des gobelins dans les villes australiennes, même s'ils conservent généralement un profil bas et ne sortent qu'à la nuit tombée. On voit des wendigos et des dzoo-no-qua de temps en temps dans les régions sauvages, mais rarement dans les zones urbaines. Les banshees sont peu nombreux, même s'ils ne sont pas inconnus.

• Werner

• N'oublie pas les goules. Il y a des bandes de goules dans presque chaque ville australienne, qui se nourrissent de cadavres volés à la morgue ou au cimetière mais qui ne dédaignent pas un peu de chair fraîche à l'occasion. Beaucoup de sans-abri disparaissent sans même que l'administration ne fasse mine de s'en apercevoir (ces braves fonctionnaires apprécient sans doute d'avoir un peu de traitement de données en moins). Comme de nombreux pays, l'Australie offre une prime pour chaque goulue abattue, et les shadowrunners du coin arrondissent parfois leurs fins de mois en partant à la chasse aux goules.

• Drifter

• Bon sang ! on n'est pas en train de parler de tourterelles, là, mais de créatures pensantes ! Quand je lis ce genre de propos, je me demande qui est le pire : les goules, ou nous ?

• Rose

L'OUTBACK

On en arrive maintenant au véritable foyer d'activité paranaturelle en Australie, les terres sauvages qui s'étendent au-delà des villes et des enclaves corporatistes. À cause des tempêtes de mana et autres dangers, les métazoologues ont à peine effleuré la surface du phénomène ; beaucoup d'espèces n'ont encore été identifiées et baptisées que par les Aborigènes, ou par d'éventuels explorateurs qui ont eu la chance de revenir vivants pour en parler. En conséquence, les spécimens (vivants de préférence) de faune et de flore locale intéressent beaucoup de monde, et contrebandiers et shadowrunners font de leur mieux pour répondre à la demande.

Pratiquement tout ce qui vit dans l'Outback peut sentir approcher une tempête de mana et sait qu'il ne vaut mieux pas rester sur son chemin. La sélection naturelle a impitoyablement écarté les créatures qui n'en étaient pas capables. Cette survie sans cesse remise en question rend les habitants de l'Outback particulièrement chatouilleux ; les herbivores sont toujours aux aguets, et les prédateurs et charognards toujours affamés et en chasse.

Il existe des variantes australiennes de nombreuses métacréatures, comme le basilic ou la chimère (en fait, de presque tout ce qui a des écailles). Il y a aussi des scorpions novas, tout aussi agressifs que ceux du désert de Mojave, et j'ai même aperçu une métamante dans l'Outback (de loin, heureusement), donc il doit y en avoir d'autres par là-bas. Enfin, l'Australie a aussi toutes sortes d'espèces qui lui sont propres. Comme je n'ai pas la place pour les décrire toutes, je me contenterai de vous en présenter quelques-unes parmi les plus marquantes.

L'artnwerre

L'artnwerre est une variante Éveillée du dingo, légèrement plus grande et au pelage plus clair. Il se déplace le plus souvent en meute. Des études récentes font apparaître que les membres d'une meute peuvent communiquer entre eux par télépathie, ce qui en fait de formidables chasseurs. Heureusement, l'artnwerre s'en prend rarement à l'homme, à moins de mourir de faim. Il n'attaque que les petits groupes à pied ou à cheval.

• On en trouve partout dans l'Outback, et c'est vrai qu'ils ne représentent pas une vraie menace à moins que vous ne soyez déjà dans la panade. Ils attaquent rarement l'homme – en tout cas, pas les adultes armés d'un fusil ; par contre, on dit qu'ils emportent parfois les enfants laissés sans surveillance aux abords des grandes villes. Ils deviennent dangereux lorsque le gibier se fait rare et qu'ils n'ont plus d'autre choix que de s'en prendre à l'homme. Leur nombre et leur sens tactique les rendent alors redoutables. Mais d'une manière générale, ils vous fichent la paix et détaillent la queue entre les pattes lorsqu'ils se heurtent à une résistance solide.

• Xulu

• Les artnwerres suivent souvent les tempêtes de mana, en quête de proies déboussolées ou fraîchement tuées.

• Purina



Le bonyip

Bien qu'elle soit couramment admise par la majeure partie des métazoologues australiens, l'existence du bonyip n'a encore été attestée par aucun élément concret – sans doute en raison du faible taux de survie de ses observateurs. Aucun bonyip n'a jamais été ramené intact, et encore moins vivant, et les témoignages à son sujet sont pour le moins douteux. On estime généralement qu'il s'agit d'un grand marsupial carnivore. Une chose est sûre, le mot "bonyip" signifie "danger" même pour le voyageur le mieux averti.

• Il y a une prime de 50 000 ¥ et plus pour qui ramènera une de ces bestioles, si elles existent vraiment. Chaque corps et organisme de recherche métazoologique du monde brûle de mettre la main sur un spécimen - que ce soit pour en faire un sujet d'expérience ou la vedette de ses chiens de garde par-naturels.

• Deadpool

• Les gens rapportent des "morceaux" de bunyip depuis des années. Le problème, c'est que les analyses ADN ne révèlent aucune concordance probante entre les échantillons. Si ça se trouve, les bunyips ne sont même pas une espèce distincte.

• Cricket

• Le flou scientifique qui les entoure rend cette histoire de prime assez problématique. Quand bien même vous parviendriez à en ramener un entier, comment prouver qu'il s'agit bien d'un bunyip et pas d'une toute autre bestiole ?

• Cage

• Les bunyips rôdent souvent autour des points d'eau et des ruisseaux, loin de la pollution. Par prudence, mieux vaut faire une petite reconnaissance astrale sous l'eau avant de piquer une tête dans le premier marigot venu. De même, si le gibier est rare dans les parages, c'est souvent un signe qu'il y a un bunyip tout près.

• Glaive

• Ouais, sauf qu'on raconte que ces animaux-là sont semi-nomades, pour ne pas épuiser le gibier.

• Sidereal

L'ours volant

Les métazoologues les plus sérieux font de cet animal très rare un parent Éveillé du koala. La recherche actuelle fait apparaître dans son sang une forme de virus similaire au WHMH. L'ours volant est un prédateur nocturne aux yeux rouges, armé de longues griffes et de crocs acérés. Son pelage est naturellement noir, mais à l'instar du bandersnatch nord-américain, l'ours volant est capable de se fondre dans son environnement immédiat. Il chasse généralement à l'approche de l'aube et au crépuscule, à l'affût sur une branche, d'où il se laisse tomber sur sa proie pour tenter de lui arracher la tête.

• Des koalas vampires ? Allez, dites-moi que c'est pour rire.

• Klatuu

• Ces animaux sont paresseux et stupides. C'est vrai qu'ils sont agaçants, à vous tomber dessus comme ça sans prévenir, mais ils font des cibles faciles dès que vous avez une pétoire à peu près correcte et une vision thermographique.

• Glaive

• Ouais, sauf que si tu passes ton temps à te balader le nez en l'air pour surveiller les branches basses, tu vas te faire bouffer par un bunyip.

• Sidereal

• Sans compter que les autochtones détestent les viandards qui tirent sur tout ce qui est petit, poilu et qui s'accroche aux branches. Les koalas figurent toujours sur la liste des espèces en danger, voyez-vous ; alors, vous avez intérêt à pouvoir prouver que cette adorable boule de poils éparpillée en mille



morceaux sanguinolents à vos pieds était bien un ours volant et pas un pauvre petit koala.

• Mace

Le métarou

Le kangourou rouge ordinaire des plaines d'Australie possède lui aussi une variante Éveillée, le métarou. Le métarou vit dans le même milieu que son cousin ordinaire – les croisements entre les deux races sont d'ailleurs fréquents. Sensible aux champs de mana, il file comme le vent devant tout ce qui s'apparente à un sort ou à un focus actif. Suffisamment rapide pour se dérober à la plupart des dangers de l'Outback, il n'hésite pas à traîner à proximité des zones à risques ; sa présence dans un lieu par ailleurs vide de toute autre présence animale est généralement une claire invitation à se méfier.

• Métarou ? Quel nom à la c... Un kangourou, c'est un kangourou, ils ont exactement la même tête dans mon viseur et le même goût dans ma gamelle. Certains bougent plus vite que d'autres, c'est tout.

• Sid

• Ils ont un méchant crochet du droit, qui peut facilement vous briser un os ; mais c'est vrai que pour le reste, ils ressemblent beaucoup à leurs congénères ordinaires. Ils cognent juste un peu plus vite.

• Cricket

• Si vous en voyez un détailler dans la brousse, tâchez de repérer ce qui l'a effrayé ; c'est souvent une tempête de mana, ou pire.

• Blazer

Les vers pakaltus

Les vers pakaltus ne sont pas Éveillés à proprement parler ; ce sont les larves voraces de la guêpe de verre australienne. Une fois fécondée, cette guêpe pond dans un fruit des centaines d'oeufs gros comme des têtes d'épingle. Ces oeufs, avalés avec le fruit par un animal ou une personne qui ne se



doute de rien, passent dans le système digestif où les enzymes gastro-intestinales leur permettent d'incuber bien au chaud.

Les oeufs parviennent à maturité deux ou trois jours après avoir été ingérés. Quand les vers pakaltus éclosent, ils sont déjà en train de claquer des mâchoires ; ils ne cessent de manger jusqu'à ce qu'ils atteignent leur plein développement, environ trois heures plus tard. Après quoi, ils entrent dans le corps de leur hôte. Ils se retirent dans un endroit tranquille pour exsuder un cocon de soie, dans lequel ils passent un mois ; après quoi, ils en sortent sous leur forme définitive de guêpe.

• De quoi te faire réfléchir à deux fois avant de manger n'importe quel fruit cueilli dans les épineux. Tu as peut-être faim sur le moment, mais imagine un peu comment tu te sentiras dans quelques jours, quand une centaine de pakaltus sortiront de ton abdomen après t'avoir dévoré tout cru pendant des heures.

• Conrad

• Si tu as la chance d'être pas trop loin d'un centre médical, les oeufs de pakaltus sont facilement décelables. On t'administre une sorte de sirop dégueulasse, et c'est réglé. Apparemment, les oeufs sont perméables à un certain produit chimique qui fait mourir les larves au premier contact.

• Dr. Doolittle

• La magie fonctionne aussi. Les chamans aborigènes savent très bien traiter ce type d'infection.

• Walker

• Ouais, enfin, précisons quand même qu'une infection de pakaltus n'est "traitable" que si les oeufs n'ont pas encore

éclos ; après, j'ai bien peur que tu n'ailles pas d'autre choix que d'agoniser dans des souffrances atroces pendant des heures jusqu'à ce que les vers sortent de ton corps et te laissent décéder en paix.

• Conrad

La fileuse astrale

La lawurl derreh-ma est la cousine Éveillée de l'araignée "redback" commune. Son nom signifie "Celle qui rampe dans la nuit" en dialecte wagiman. De la taille approximative d'un poing, elle a une nature duelle, ce qui lui permet de chasser autant depuis le plan astral que depuis le plan matériel. Elle brille d'une lueur sinistre quand elle attaque ou qu'elle se nourrit.

On trouve des fileuses un peu partout, dans les fermes abandonnées et dans les bosquets. Elles se nourrissent de la force vitale des proies qu'elles capturent dans leur toile. Le plus étonnant, c'est que leur toile aussi est de nature duelle ; elles peuvent donc parfaitement y prendre des entités astrales, qu'elles dévorent sans la moindre pitié.

• Un jour, mes potes et moi avons eu quelques petits soucis avec des Aborigènes. Apparemment, ils n'apprécient pas de nous voir farfouiller dans une alchera - on avait entendu dire qu'on y trouvait de l'orichalque à la pelle. J'ai réussi à m'échapper et j'ai vu, de loin, les Aborigènes maîtriser mes compagnons et les entraîner vers un bouquet d'arbres qui ne me disait rien de bon. Et là, j'ai vu que ces arbres grouillaient de centaines de ces araignées. Elles brillaient d'une lueur infernale, et elles se sont jetées sur mes potes ficelés aux troncs. Vous parlez d'un cauchemar - elles les ont littéralement vidés de leur force vitale !

• Night Rain

• Le plus triste dans tout ça, c'est que votre shadowrun était probablement vouée à l'échec. La plupart du temps, on ne peut rien emporter hors d'une alchera. Rien de matériel comme de l'orichalque, en tout cas.

• Drifter

• Ces bâtarde vivent en bandes, parfois de plusieurs centaines d'individus. Une morsure, ça va encore, mais quand vous en avez cinquante qui se mettent à grouiller partout sur vos vêtements, vous êtes plutôt mal parti.

• Theo

• Qu'en est-il de la mygale australienne de Sydney ? Est-ce qu'elle s'est Éveillée aussi, comme tout le monde ?

• Puyo

• La mygale australienne est supposée résulter d'une malédiction lancée par les Aborigènes sur les premiers colons blancs pour les punir d'avoir volé leurs terres. Je veux bien le croire ; leur venin n'affecte que les grands mammifères, et tout spécialement les humains. Voilà cent ans, on n'en trouvait effectivement qu'à Sydney et aux alentours. Aujourd'hui, elle commence à se répandre plus loin. On la trouve sur la quasi-totalité de la côte est, en particulier dans les villes. Heureusement, si elle s'est Éveillée, elle l'a fait discrètement ; elle ne représente pas vraiment une menace pour la métahumanité, même si elle reste de loin l'araignée la plus venimeuse du monde.

• Doc



• Ce que les guides touristiques ne vous disent pas, c'est que le venin anti-mygale ne donne plus d'aussi bons résultats depuis l'Éveil. Une morsure sur deux est incurable, et personne n'a encore réussi à expliquer pourquoi.

• Hacksaw

• Avant que tout le monde ne se mette à pousser des hurlements : non, il n'existe pas de mygales grosses comme des chiens qui renversent votre poubelle et pourchassent votre chat. Cet honneur est réservé à la cousine Éveillée de l'araignée "tully bird"...

• Xulu

Les serpents

Antérieurement à l'Éveil, l'Australie pouvait déjà s'enorgueillir de l'exceptionnelle diversité de ses serpents venimeux ; la situation ne s'est pas améliorée depuis. Les métazoologues australiens ont d'autres priorités que le recensement d'innombrables variantes de serpents. Il semblerait tout de même que le nombre d'espèces venimeuses ait au moins triplé.

• Venimeuses, à quel point ? Comme le crotale ou le cobra ?

• Crazy Eddie

• Oh, bien pire. S'il y a une chose dont nous sommes fiers, par chez nous, c'est bien du danger que représentent nos bestioles. Par exemple, avant l'Éveil, on considérait le taipan comme 50 fois plus venimeux que le cobra, et 500 fois plus que le crotale nord-américain. Ça voulait dire qu'il te foudroyait un bonhomme en moins de cinq minutes. Je ne veux même pas hasarder un chiffre en ce qui concerne une éventuelle variante Éveillée.

• Chuckles

• Puisqu'on en est aux reptiles, y a-t-il des dragons, en Australie ? Pratiquement tous les autres pays semblent avoir les leurs.

• Ms. Caline

• Peut-être. Mais si c'est le cas, personne ne les a jamais vus.

• Kid Billy

• Moi, j'en ai vu un, et ce n'est pas le genre d'histoire que j'aime à raconter. C'était dans le désert de Simpson. On chassait l'animal exotique pour le compte d'un acheteur étranger, et on a dû pénétrer sur son territoire de chasse. Quand on l'a survolé en rase-mottes, il était en train de dévorer un troupeau de kangourous. Il a dû nous entendre ; il a levé la tête et, hop ! il a disparu comme ça, comme un mirage. C'était flippant, mais dans l'Outback on voit sans arrêt des trucs bizarres. Alors, on n'y a plus pensé.

Seulement, plus tard, au camp de base, nos gars ont commencé à disparaître sans laisser de trace. De jour comme de nuit, sans distinction. Parfois, on retrouvait un peu de sang ou des lambeaux de vêtements à quelques kilomètres du camp, mais jamais de traces, jamais rien sur l'écran des détecteurs à ultrasons. Après la troisième disparition, notre guide aborigène a pris sa lance et s'est taillé. Avant de partir, il nous a dit de rentrer chez nous, que les esprits étaient en colère.

C'était un job qui payait bien et on n'était pas très malins, donc on s'est contentés de renforcer la sécurité et on est restés. Le lendemain matin, une tempête s'est levée. On n'y voyait pas à deux mètres – impossible de travailler. Quand ça

s'est dégagé, on avait quatre morts de plus. La chose avait lacéré leurs tentes, leur équipement et même un de nos hélicoptères. Et tout ça à cinquante mètres de nous, sans qu'on n'entende rien. Mais cette fois, elle avait laissé les corps. En charpie, avec des marques de griffes gigantesques. J'ai même retrouvé dans la poussière une écaille brillante grosse comme ma main.

Inutile de dire qu'on a levé le camp. Sans demander notre reste.

• Glaive

• Dis-moi, mon petit Glaive, il ne t'en resterait pas un peu ? De ce que tu avais pris, je veux dire ?

• Cage

• En fait, les rumeurs faisant état de dragons dans l'Outback sont un peu trop nombreuses pour ne pas contenir au moins une part de vérité. Personne n'a jamais réussi à discuter avec l'un d'eux, mais les tribus en parlent ; elles disent qu'ils détiennent une magie redoutable, et qu'il ne faut pas s'approcher de leur territoire. Apparemment, ils n'apprécient pas la compagnie. J'imagine qu'il ne doit pas y en avoir plus de cinq ou six dans l'Outback ; le gibier ne serait pas suffisamment abondant pour en nourrir plus. Quant à savoir s'il s'agit d'une nouvelle espèce de dragons ou d'une variante d'espèce existante, ça, ce sera à ceux qui réussiront à en ramener un de l'établir.

• Doc

• Comment se présentait le tien, Glaive ?

• Cherub

• Oh, une quinzaine de mètre de long, corps vermiforme, avec des membres fins et sans ailes. On aurait dit qu'il "nageait" dans les airs. Il était d'une couleur brun ocre, comme le désert. J'ai toujours l'écaille, d'ailleurs, même si elle s'est ternie.

• Glaive

• Ça pourrait être un dragon oriental, voire un sIRRush, qu'on ne rencontre normalement qu'en Asie Mineure ; en fait, pour ce qu'on en sait, ça pourrait aussi bien être un bunyip.

• Doc

• Quelles que soient leurs motivations, ils ne semblent pas s'intéresser beaucoup à nous. Peut-être qu'on devrait tous leur rendre la pareille – ou se faire manger tout cru, au choix.

• Tjurjunga

Le loup de Tasmanie

Le thylacine, ou loup marsupial de Tasmanie, ne devrait même pas exister. Il a été chassé jusqu'à extinction vers le milieu du XX^e siècle. Toutefois, les merveilles de la génétique moderne étant ce qu'elles sont, la Commission de la recherche scientifique et industrielle du Commonwealth a réussi à le cloner en 2006 à partir d'échantillons de tissus cryogénisés. À l'époque, ils furent considérés comme des miracles de la science et placés dans différents zoos d'Australie.

Et puis, l'Éveil est arrivé. Et ce jour-là, les quelque cinq cents "nouveaux" loups de Tasmanie ont disparu des zoos. Pendant longtemps on a pensé qu'ils étaient morts, mais il est clair désormais qu'ils n'ont fait que reprendre leur liberté. Ils se sont d'ailleurs parfaitement adaptés à la vie sauvage, et leur nombre augmente régulièrement. Ces dernières années, ils

auraient fait au moins quatre victimes aux environs des grandes villes.

• Quoi, ils se seraient tous Éveillés d'un coup ? L'espèce au grand complet ? C'est possible, ça ?

• Blazer

• Il y a des précédents, dans d'autres régions du monde.

• Doc

• Pas mal de gens ont disparu ces derniers temps dans la région de Tassie. Peut-être qu'ils ont été attaqués par des loups ? Est-on certains que ce ne sont pas des mangeurs d'hommes ?

• Cherub

• Je me suis retrouvé nez à nez avec un de ces bestiaux, une fois. Il a bâillé à s'en décrocher la mâchoire, au point que j'aurais pu enfourner ma tête dans sa gueule - un truc incroyable. Et puis, j'ai détourné les yeux une seconde et il en a profité pour disparaître. Je peux vous dire que je n'étais pas rassuré.

• Mace

• Tu devais te trouver près de son antre. Ce genre de bâillements est une posture de menace. Ils sont capables de se déboîter la mâchoire pour mieux saisir leur proie et lui broyer les os. Une fois qu'ils te tiennent, il faut leur trancher le museau pour leur faire lâcher prise.

• Doc

• Ils ont également une aptitude similaire à celle du lynx des brumes américain. C'est comme ça qu'ils se sont évaporés sans laisser de traces dans les zoos. Naturellement, seul le plus abruti des collectionneurs serait prêt à payer pour en posséder un.

• Eclipse

• Tu crois que ton collectionneur serait prêt à repayer pour le récupérer une fois que son spécimen se serait évaporé dans la nature ?

• Kid Billy

Le wombric

Le wombat stupéfie les observateurs depuis des années par sa faculté d'encaisser sans broncher les chocs les plus brutaux, et sa variante Éveillée a porté cette capacité vers de nouveaux sommets. Plus massif et plus grand qu'un wombat ordinaire, le wombric adulte peut atteindre les deux mètres de long pour près de 400 kg. Lent et paresseux, cet herbivore placide est surtout dangereux pour les véhicules roulant trop vite pour pouvoir l'éviter. Mais ne le sous-estimez pas. Si vous le mettez en colère, vous avez intérêt à disposer d'une voie de retraite. Il est lent, d'accord, mais implacable - comme un rouleau compresseur marsupial.

• La petite dame a raison. J'ai eu la malchance d'en heurter un sur une immense ligne droite interminable au-delà de Burke. Je filais plein gaz sur la route à moitié terminée quand brusquement, je repère un wombric en travers du chemin à un kilomètre devant. Je klaxonne comme un damnée, je tire même quelques coups de feu en l'air pour l'effrayer - rien à faire. C'était soit le fossé, et à cette vitesse j'étais sûr de me tuer, soit le wombric - de plein fouet. J'ai choisi le wombric. Résultat : un camion à pleine vitesse + un obstacle infranchissable = un camion cassé.

• 'Tain, qu'est-ce que ça a été long de rentrer à Burke à pied !

• Overdrive

• Laisse-moi deviner : le wombric s'est ébroué un bon coup et s'est tiré tranquillement en mâchonnant un brin d'herbe.

• Ladybird

• Ouais. C'est déprimant.

• Overdrive

LES PÉRILS MAGIQUES

• Wareen nous a présenté la magie australienne "de l'intérieur", du point de vue des koradjis. Maintenant, un autre runner du nom de Flich va nous parler de l'autre aspect des choses ; et croyez-moi, si vous envisagez de vous rendre en Australie, cet autre aspect risque d'être tout aussi important à connaître. Ça pourrait bien vous sauver la peau (ou même, à en croire certains magiciens, votre âme).

• Captain Chaos

Posté le 21 juin 2062 à 08:10:09

Par Flich

Parler de "périls magiques" en Australie a quelque chose de redondant. Je veux dire, l'Outback dans son ensemble n'est qu'un immense péril magique ! Mais je veux parler ici de ceux qui sont dotés d'intelligence, qui ont des objectifs précis, et non des forces brutes de la magie sauvage. Je veux parler des puissances Éveillées qui rôdent dans l'ombre du pays d'Oz et manipulent la magie à leurs propres desseins.

LES INSECTES

Même si l'Australie n'est pas Chicago (Dieu merci !), nous avons aussi notre lot d'insectes par ici. Quand l'affaire de la Confrérie Universelle a éclaté voilà quelques années, le gouvernement (avec le concours de plusieurs corporations, dont Ares) a fermé discrètement tous ses centres et éliminé les nids découverts à cette occasion. Je le sais, parce que des shadow-runners ont été engagés pour aider à nettoyer certains nids. La plupart des insectes ont été éradiqués, mais certains ont réussi à se glisser entre les mailles du filet. Aujourd'hui, on entend tous les trois ou quatre mois des rumeurs faisant état de la résurgence d'un nid dans telle ou telle zone urbaine. La plupart, heureusement, sont fausses. On m'a également parlé d'esprits insectes isolés opérant tout seuls, sans l'implication d'aucun chaman ni le soutien d'aucun nid, mais je n'en ai jamais vu de mes propres yeux.

• Moi, si. Il y a quelques mois, à Perth, j'ai rencontré un shadowrunner du nom d'Achille. Au début, je le prenais pour une espèce de samouraï des rues. Il était maigre à faire peur (presque famélique, vraiment), mais beaucoup trop fort pour quelqu'un de sa carrure. Ses yeux brun-rouge avaient l'air normal, jusqu'à ce que je réalise que je me reflétais plusieurs fois dedans, comme s'ils étaient à facettes. Et il avait une démarche, comment dire, à la fois traînante et sautillante, 'voyez ? J'ai d'abord cru que c'était dû à la mauvaise qualité de son cyberware, sauf que rien n'indiquait qu'il était câblé. J'ai ensuite pensé que c'était une sorte d'adepte. Mais bon, il faisait son boulot et ne venait pas me casser les pieds, alors j'ai rangé ça dans un coin de mon cerveau et je n'y ai plus pensé. Et puis un jour, récemment, alors que je parcourais machinalement les avis de recherche dans la Matrice (je traversais une période creuse, faut dire), je tombe sur la photo

d'un certain Roger Dorchester, homme de main de la Confrérie Universelle. Il ressemblait trait pour trait à mon Achille, avec des cheveux en plus et quelques cicatrices en moins.

Ça m'a fait froid dans le dos.

• Dot Slash

• Intéressant, le nom que s'est choisi ton bonhomme. Achille était le chef d'un groupe de guerriers appelés les Myrmidons, qui avaient été créé magiquement à partir de fourmis.

• Herr Doktor

L'autre lieu de prédilection des insectes (esprits et autres), c'est l'Outback. Encore une preuve que ce sont eux qui hériteront de la Terre ! L'Outback grouille littéralement d'insectes de toutes sortes, du scolopendre au mille-pattes et aux guêpes en passant par les paranaturels comme les vers pakaltus, les fileuses astrales et, oui, les esprits insectes. Ils semblent que ces derniers apparaissent lorsqu'un koradji commet une imprudence dans le temps du rêve et tombe sous la coupe d'un totem insecte, lequel le pousse ensuite à recruter et à invoquer d'autres esprits, pour finir par appeler une reine. Et voilà comment, en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, on se retrouve avec un nid très loin des pistes fréquentées, avec toute la place nécessaire à son expansion.

• Proies humaines mises à part, ce qui reste quand même un élément primordial pour le développement d'un nid.

• Tiger Faux

• Il y a moins de monde dans l'Outback que dans les métropoles, c'est entendu, mais ça ne veut pas dire qu'il n'y a personne. Et les disparitions mystérieuses cessent d'être considérées comme mystérieuses dès lors qu'elles ont lieu dans l'Outback.

• Entomo

Les plus communs des esprits insectes de l'Outback semblent être les termites, qui creusent d'immenses réseaux de galeries et bâtiennent de gigantesques termitières à côté des quelles l'Opéra de Sydney ressemble à une cabane de pisteur. J'ai eu l'occasion d'en voir une lors d'une expédition dans l'Outback ; elle était écrasante. Il devait y avoir des centaines d'insectes là-dedans. Naturellement, je ne suis pas resté pour les compter.

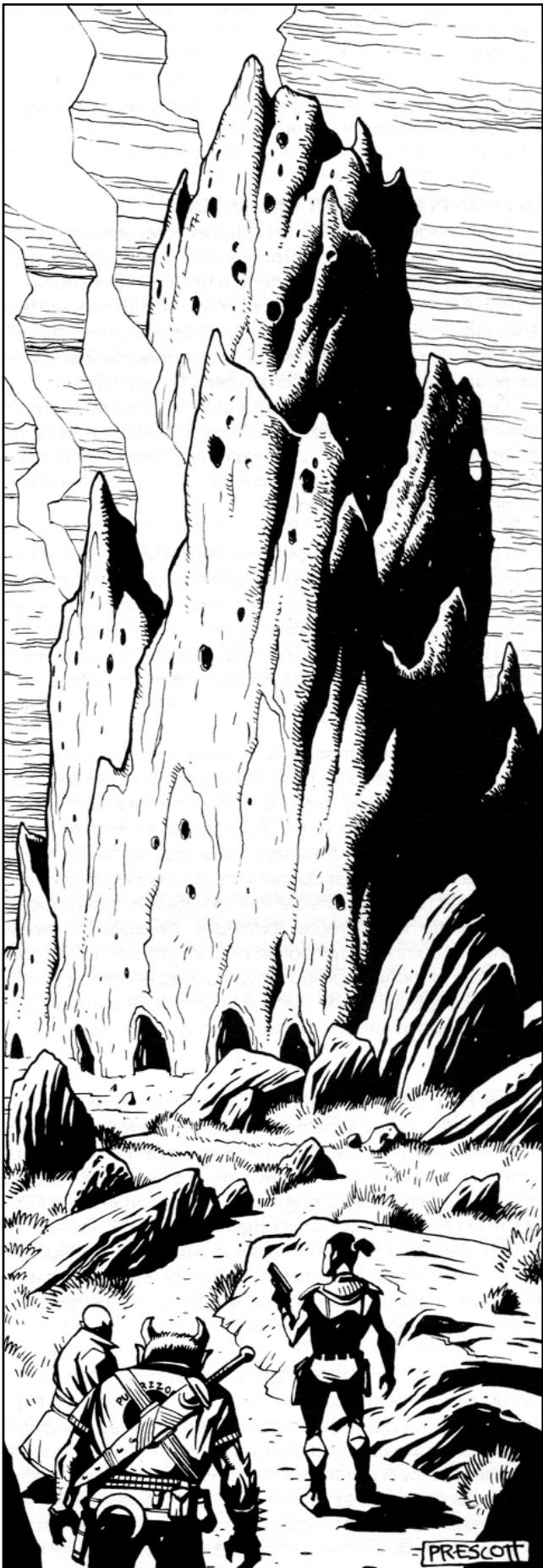
• Il y a de grandes chances que ce genre de termitières soit l'exception plutôt que la règle. Il ne doit pas y en avoir plus de deux ou trois de cette importance dans tout l'Outback. Malgré tout, leur existence reste préoccupante.

• Doc

• C'est le moins qu'on puisse dire, Doc. Pour moi, il faudrait balancer quelques bombes pesticides sur tout ça une bonne fois pour toutes.

• Système 05

• Vous ne comprenez pas. Le Peuple Termite n'est pas notre ennemi. Il fait partie du temps du rêve. Notre peuple le comprend bien ; c'est pourquoi certains naissent dans la tribu du Peuple Termite comme d'autres dans celle du Peuple Kangourou ou Serpent. Nous savons lesquels d'entre nous sont destinés à rejoindre cette tribu, et le Peuple Termite n'en accepte pas d'autres. Ainsi, nous pouvons vivre en paix avec





eux et ils nous aident parfois à lutter contre la violence des tempêtes.

• Wareen

• C'est pour rire, dis ? Vous livrez vraiment certains des vôtres aux esprits insectes ? C'est ignoble !

• Etnies

LES ENFANTS DU SERPENT ARC-EN-CIEL

Dans chaque société où les cultures et les idéologies s'affrontent, apparaissent des groupuscules extrémistes prêts à employer la violence pour soutenir leur cause. Les Enfants du Serpent Arc-en-Ciel en sont un exemple. Ce sont des Aborigènes farouchement attachés aux traditions tribales, qui militent aussi bien pour la défense de l'environnement australien que pour la reconquête de l'ensemble du continent.

Ce mouvement compte plusieurs centaines de membres – peut-être plusieurs milliers dans toute l'Australie – et de très nombreux sympathisants. La loyauté et l'ardeur varient d'un membre à l'autre, mais la plupart adhèrent avec enthousiasme à la philosophie du mouvement.

• Au contraire du policlub ordinaire, les Enfants n'essaient pas de placer leurs membres à des postes de pouvoir. La plupart des membres actifs se consacrent corps et âme au mouvement, ce qui rend impossible l'exercice en parallèle d'un métier à plein temps. Cela dit, chaque règle a ses exceptions. Ne prenez pas ce que je vous dis pour parole d'évangile.

• Deke

• Au début, le mouvement avait le soutien de pas mal de libéraux blancs. C'était surtout des velléitaires du retour à la nature affligés d'une bonne dose de "culpabilité blanche", ou des profanes persuadés que les Aborigènes et leur spiritualité incomparable valaient *tellement* mieux que les autres. Mais la plupart se sont détachés du mouvement quand il a commencé à se livrer à l'action directe – ils ne voulaient pas risquer de compromettre leurs propres priviléges, j'imagine. Il subsiste encore un courant de sympathie pour les Enfants au sein de la population blanche, mais leur noyau dur est entièrement composé d'Aborigènes (ou de métis, à la rigueur). Pas très différent du MSA durant la Grande Danse Fantôme en Amérique.

• Nogger

Les Enfants forment en fait un groupe activiste intertribal. Ils ont des liens avec certains groupes éco-terroristes tels que Green War ou Terra First !, mais leur programme dépasse largement le cadre étroit de l'activisme écologique. En particulier, ils réclament depuis longtemps l'indépendance de l'Outback et la création d'un État aborigène autonome similaire aux Nations des Américains d'Origine d'Amérique du Nord. Ils mènent aussi des campagnes de sabotage et des opérations "punitives" contre toutes sortes d'activités industrielles, en particulier les opérations minières.

• La question d'un État aborigène ne fait pas l'unanimité au sein du mouvement. Quelques-uns des membres sont hyper nationalistes, au point de vouloir chasser tous les Blancs hors du continent ; ils refusent d'ailleurs d'admettre ou de travailler avec des Blancs à l'intérieur du mouvement. Mais la majorité souhaite simplement la reconnaissance officielle que l'Outback relève de la responsabilité de ceux qui y vivent et s'en occupent, afin de mettre un terme à son exploitation.

• Namatjira

Les Enfants ont revendiqué de nombreux incidents violents contre des corporations jugées nuisibles à l'environnement, et contre les hommes politiques qui les soutiennent. On leur attribue également de multiples attentats terroristes, malgré leur démenti formel. Leur tactique favorite consiste à attaquer les convois d'approvisionnement à destination de l'Outback, ce qui conduit les corpos à embaucher de plus en plus d'agents de sécurité "free-lance". Même si la plupart des Enfants habitent dans l'Outback ou les zones rurales, ils n'hésitent pas à passer à l'action dans les grandes villes lorsqu'il le faut.

• Certains attentats attribués aux Enfants résultent en réalité de rivalités intercorporatives classiques. Le mouvement fait un excellent bouc émissaire dans ce genre de situation.

• Kittson

• On reconnaît généralement les attentats commis par les Serpentins (comme je les appelle) à leur touche créative. Plastiquer une usine ou un laboratoire dans l'Outback n'est pas vraiment leur style, surtout à proximité d'un lieu sacré – ça laisserait trop de débris partout, et ça pourrait même avoir des répercussions dans le temps du rêve. Non, ils préfèrent trouver un moyen de "convaincre" la corpo de remballer et de partir avec armes et bagages : en paralysant ses opérations par des sabotages ciblés, des attaques au gaz ou des interventions spirituelles, ou simplement en les assiégeant pour réduire le personnel à la famine.

Dans les villes, par contre, c'est autre chose. Là, tous les coups ou presque sont permis.

• Clausewitz

• Je me suis laissé dire que c'était le mouvement qui avait provoqué la catastrophe ferroviaire de 2043, quand un train de camions s'est arrêté au beau milieu d'une voie ferrée quinze secondes avant le passage du train inaugural qui é trennait la nouvelle liaison à grande vitesse Melbourne-Canberra. Le train était rempli d'hommes politiques, d'industriels et de journalistes venus célébrer cette admirable réalisation industrielle ; à 320 kilomètres/heure, le déraillement ne leur a pas laissé la moindre chance. Les Enfants du Serpent Arc-en-Ciel n'ont pas revendiqué l'attentat, et l'enquête a rejeté la faute sur le chauffeur du train de camions qui aurait soi-disant abusé des amphétamines. Mais les gens haut placés savaient très bien qui était responsable de cette tragédie.

• Quantum

• Tu sais comment j'appelle faire dérailler un train bourré de politiciens et de costards ? Un bon début (sourire).

• Jackknife

Une rumeur tenace fait état d'un " cercle intérieur " au sein du mouvement, qui réunirait une vingtaine de koradjis traditionnels. On sait très peu de choses à son sujet, mais ce cercle intérieur fonctionnerait comme une sorte de bureau politique, définissant dans l'ombre les objectifs et les missions du mouvement.

• On dit même que les membres du cercle, appelés les Rêveurs, seraient capables de contrôler dans une certaine mesure les tempêtes de mana. Mais j'ignore ce qu'on entend par là exactement, s'il s'agit d'une simple faculté de prédiction ou de quelque chose de plus inquiétant – la faculté de modifier le sens de déplacement ou l'intensité d'une tempête, par exemple.

• RCA Victor

• Je voudrais pouvoir balayer ces rumeurs d'un revers de main, mais j'ai entendu tellement de témoignages troublants... des histoires de tempêtes qui suivent un groupe de gens ou qui enflent brusquement dans des proportions hallucinantes... Normalement, c'est le genre de récits auxquels je ne prête pas attention, mais j'en ai trop entendu, de trop de gens différents. Il y a peut-être du vrai là-dedans, après tout ?

• Oscar Bravo

• Qui te dit que ces tempêtes étaient contrôlées par qui que ce soit ? Peut-être qu'elles avaient un comportement totalement aléatoire, et que les Enfants ont vu là une occasion de se faire mousser ? Bon sang, on a déjà du mal à prédire la météo ordinaire avec un semblant de précision, alors, si la magie s'en mêle...

• Woppler the Weatherman

Pama'awu

Pama'awu est le porte-parole des Enfants du Serpent Arc-en-Ciel. On sait peu de choses à son sujet il est apparu dans quelques émissions tridéos et matricielles pirates, pour revendiquer certains incidents au nom du mouvement. Son nom signifie "homme-fantôme" en pakanh.

Pama'awu se présente comme un chef de tribu aux yeux brûlant d'une flamme passionnée (d'aucuns disent fanatique). Ses apparitions publiques sont très rares. D'après la façon dont il a formulé certaines déclarations concernant les activités magiques du mouvement, il se pourrait bien qu'il soit magicien lui-même. D'un autre côté, peut-être faut-il voir dans sa connaissance de la magie une simple indication de la solidarité du groupe et de son unité de vue.

Il va sans dire que toutes les polices d'Australie aiment bien mettre la main sur lui ; mais jusqu'ici, il a toujours réussi à leur échapper. Ce qui n'a rien d'étonnant, étant donné la facilité avec laquelle on peut disparaître dans l'Outback, ainsi que le profil bas affiché par le mouvement dans les médias.

• Avec un nom pareil, vous voyez d'ici que ce soit une sorte d'esprit ? Mais c'est peut-être un peu trop évident.

• Jackknife

• Koradji, esprit, zoocanthrope, réincarnation de Dunkelzahn déguisée, il pourrait être n'importe quoi ! J'en connais même qui prétendent qu'il n'existe pas réellement, que ce n'est qu'une image que les membres du cercle intérieur utilisent pour leurs apparitions en public ou à la tridéo à grand renfort d'illusion et de tripotage digital. À chacun de se faire son opinion.

• Bitter Lemon

• Réel ou non, Pama'awu est une figure médiatique très populaire, en particulier auprès des gamins aborigènes. Il est rusé, séduisant, il a du style et il est l'insaisissable porte-parole d'un mouvement illégal. Naturellement, le public l'adore.

• Clyde

LA VILLE

On entend de plus en plus souvent parler d'une coalition ténèbreuse de forces Éveillées qui se ferait appeler "la Ville". On connaît toutes sortes de rumeurs à son sujet, mais très peu de faits concrets.

• Ce que je sais, moi, c'est que les principaux membres de la Ville sont des esprits indépendants. On en connaît quatre,

mais on estime leur nombre à une dizaine au moins, de puissance variable. Certains des témoignages que j'ai entendus ne semblent pas très fiables, cependant, et la Ville garde son mystère y compris pour ceux qui connaissent son nom.

Les motivations de ce groupuscule sont tout aussi mal connues, même si on pense qu'il s'intéresse de près aux affaires métahumaines. Ses membres travaillent apparemment chacun de leur côté, mais en se réunissent périodiquement ; étant donnée leur nature astrale, il est possible qu'ils coopèrent régulièrement dans l'espace astral ou dans les métaplans sans que personne n'en sache rien.

Les membres de la Ville doivent certainement disposer de pouvoirs magiques considérables, mais malgré ça il leur arrive fréquemment de recourir aux services de shadowrunners et autres mortels de choix. Plusieurs mages de ma connaissance ont déjà été contactés par un esprit – qui s'est révélé par la suite appartenir à la Ville – désireux de les embaucher, eux et leur équipe. Les missions proposées sont variables, mais visent moins souvent les grandes villes que l'Outback ou les zones rurales.

• Ça fait déjà un bout de temps que j'enquête à propos de la Ville. Je ne suis toujours pas en mesure de vous donner leur nombre, même si je crois pouvoir confirmer un membre de plus sur la liste des quatre "sûrs". Mais j'ai au moins appris une chose : ce sont tous des esprits de l'homme, tous les cinq. Et quelques-uns des autres sont également des esprits de l'homme. C'est probablement une des conditions requises pour faire partie du groupe.

• Snoopski

• Oh, super, on a donc entre cinq et une quinzaine d'esprits indépendants qui traficotent dans notre dos, et personne ne sait ce qu'ils mangent. Moi, je dis : génial.

• Metanoid

• Eh bien, j'ai eu l'occasion de rencontrer l'un des esprits de la Ville – Brume, comme elle se faisait appeler – et elle avait l'air plutôt cool. Elle nous a engagés moi et mon équipe pour quelques missions étonnamment faciles. Surtout du travail de surveillance : protection rapprochée, défense de site, ce genre de trucs.

• Haig

• Moi aussi, j'ai eu affaire à Brume. Je ne prétends pas comprendre quoi que ce soit aux motivations des esprits, mais elle a toujours été réglo avec nous, et ne nous a rien demandé qui soit contraire à l'éthique.

Le dernier run qu'on a fait pour elle (sans entrer dans les détails) consistait à escorter une poignée d'ouvriers et d'ingénieurs jusqu'à un chantier dans le Queensland occidental. Tenir les métacréatures à distance, protéger nos clients des tempêtes de mana, tout ça – une pure mission de protection, avec un côté "balade en pleine campagne" qui n'était pas désagréable. Dieu sait pourquoi Brume s'intéressait à ce point au bon déroulement de ce chantier, mais en tout cas elle sait veiller sur son personnel.

• Wriggley

• Brume est peut-être délicieuse, charmante et tout ce qu'on veut, mais ce n'est pas nécessairement le cas de tous les membres de la Ville. J'ai travaillé pour un esprit qui se fait appeler de nombreuses manières différentes, et je suis pratiquement certain qu'il est de la Ville ; je peux vous dire que les



missions qu'il nous a confiées – du vol d'artefact magique en passant par l'élimination pure et simple de certains activistes écologiques en vue – étaient beaucoup moins anodines.

• Alisdair Mor

• Finalement, que veulent-ils, ces gars de la Ville ? Personne n'en a vraiment la moindre idée ?

• Metanoid

• Oh, je pourrais hasarder une ou deux hypothèses d'après leur nom et leur manière de faire, mais ce serait hautement aléatoire. En vérité, je n'ai pas le début d'un commencement de preuve.

• Wriggley

LE PROBLÈME TOXIQUE

Enfin, n'oublions pas ce grand classique, les zones toxiques et les esprits et cinglés de chamans qui les accompagnent. En raison de l'absence quasi-totale de réglementation et de moyens de contrôle des activités minières et industrielles dans l'Outback comme dans le reste du pays, l'Australie compte plus que sa part de sites contaminés par des substances comme le mercure, les produits chimiques, les déchets industriels et autres. L'opinion générale est que, puisque le pays est déjà au bord du gouffre, quelle différence peut faire un peu de pollution en plus ou en moins, tant que ça empêche les mégacorps de plier bagages et de transporter leurs investissements ailleurs ? Notre bien-aimé gouvernement dit amen à tout ce que lui réclament les corporations, si bien que la réglementation est pratiquement muette en ce qui concerne la pollution.

On assiste ainsi à la création de lieux propices à l'implantation des chamans toxiques, dans certaines zones côtières particulièrement touchées ou au fond de vieilles mines laissées à l'abandon. De sorte que les corporations n'affrontent pas uniquement les tempêtes de mana et les métacréatures, mais doivent aussi faire face à la menace plus sournoise des chamans toxiques et de leurs esprits.

Les toxiques se répartissent en deux camps. Il y a d'abord ceux qui se complaisent dans la souillure et le poison, dans lesquels ils puisent leur force. Particulièrement dérangés, ils sont prêts à tout pour aggraver la situation si cela peut leur permettre d'étendre leur zone d'influence. Ils s'efforcent de multiplier les "accidents" industriels et d'encourager l'exploitation des ressources, tout en perturbant les (très) rares tentatives visant à réduire l'impact de ces opérations sur l'environnement. Les Aborigènes les tiennent pour les pires individus qui soient – une menace pour la terre comme pour ses créatures.

Ensuite, il y a ceux qui haïssent la pollution mais qui sont persuadés que la seule façon de la réduire consiste à "combattre le feu par le feu". En voulant apprendre à contrôler les esprits toxiques, ils se prennent rapidement au jeu ; ils retournent leurs pouvoirs contre ceux qui empoisonnent la terre et pratiquent à leur manière une forme d'éco-terrorisme mais, ce faisant, ils deviennent aussi mauvais, voire pires, que ceux qu'ils prétendent combattre. Comme l'a très bien écrit Nietzsche : "Celui qui lutte contre les monstres doit veiller à ne pas le devenir lui-même" et toutes ces conneries. Les koradjis qui virent toxiques entrent plutôt dans cette catégorie. Incapables de supporter ce qu'on a fait de leur pays, ils perdent la raison et basculent de l'autre côté. Bien sûr, il n'est pas toujours évident de distinguer un révolutionnaire ou un éco-terroriste d'un chaman toxique fou à lier ; la différence est probablement que le toxique ne se soucie plus de rien ni de personne, en dehors de sa cause.

• Il existe une autre forme de pollution, plus profonde et plus insidieuse. Flich parle de l'empoisonnement du sol, des eaux et du ciel, qui est une tragédie terrible pour mon peuple : aucun koradji ne peut passer devant un tel endroit sans avoir la tête qui résonne des cris de souffrance des esprits. Mais il ne faudrait pas oublier pour autant l'empoisonnement du cœur ; il y a tellement d'endroits dans les grandes villes, dans les enclaves corporatistes et même au sein des tribus, qui sont devenus des lieux de désespoir et de renoncement. Les gens s'endurcissent, ferment leur cœur aux autres et se réfugient dans l'avidité, l'ambition et l'égoïsme. Ce poison n'est pas moins palpable que celui qui s'infiltre dans les eaux, et d'autant plus dangereux que personne ne le reconnaît comme tel. Il dénature les lieux et les gens, et affecte les esprits qui les environnent. Je connais beaucoup d'hommes et de femmes (dont plusieurs koradjis) qui vivent en ville et qui ont succombé à ce poison, malgré leur intelligence ; les seuls chants qu'ils entendent aujourd'hui sont ceux des esprits de la tristesse, de l'envie, de la méfiance et de la colère.

• Wareen

• C'est vrai. Les esprits toxiques de la terre, des eaux et du ciel sont fâchés et brûlent de se venger de ceux qui les ont condamnés à cette existence pitoyable et dénaturée, mais les esprits toxiques de l'homme sont beaucoup, beaucoup plus dangereux, car ils incarnent ce qu'il y a de pire en nous. Leur cruauté ne connaît pas de limite ; la souffrance et le désespoir sont leur nourriture de prédilection. Méfiez-vous d'eux et des chamans qui les prennent pour alliés.

• Man-of-Many-Names

QUELQUES SITES ÉVÉILLÉS



Un site Éveillé peut apparaître n'importe où, et parfois dans les endroits les plus inattendus. Mes amis mages m'assurent qu'il y a une logique derrière cette répartition des sites et de leurs effets – mais ils sont bien incapables de me l'expliquer ; quant aux chamans, ils répondent simplement que chaque lieu est unique et que, pour comprendre leur vérité profonde, il faut se trouver sur place. Comme tout ça ne faisait pas vraiment avancer le débat, j'en suis revenu aux bonnes vieilles méthodes traditionnelles – s'adresser à des contacts bien informés.

J'ai donc demandé à différents membres de la communauté des ombres de nous proposer des articles succincts sur les lieux Éveillés les plus intéressants qu'ils connaissaient. Certains ne sont connus que de quelques érudits, de la communauté magique ou de ceux qui ont eu la (mal)chance de les visiter ; d'autres sont familiers même à un profane comme moi. Prenez tous ces articles avec des pincettes, néanmoins, car un site Éveillé peut très bien se transformer en trou de mana du jour au lendemain.

Ah ! et un avertissement : chacun de ces sites est revendiqué par quelqu'un. Il peut s'agir du gouvernement local, d'une corporation ou d'une cabale de squatters qui se revendiquent d'un héritage vieux de plusieurs milliers d'années. Certains sont le siège de rituels parfois très anciens et parfois moins, des lieux sacrés pour ceux qui viennent s'y recueillir. D'autres passent pour avoir abrité des cités fabuleuses, des civilisations perdues ou des exploits héroïques. D'autres encore ont la faveur des esprits, qui aiment à s'y retrouver.

Dans pratiquement tous les cas, ces sites sont protégés par des fidèles, des fanatiques et des fous furieux pour lesquels un bon intrus est un intrus mort. Ce ne sont pas des agents de sécurité privés qui pourraient se laisser convaincre de fermer les yeux en échange d'un créditube certifié – ces gars-là croient en ce qu'ils défendent. Et faites-moi confiance, il n'y a rien de pire qu'un croyant armé d'un Uzi.

• Captain Chaos

Posté le 12 juin 2062 à 05:42:41

LES RUINES DES ANASAZIS

Par Cibola 7

À Chaco Canyon, à la frontière des nations Ute et Pueblo, dans les NAO, on trouve des ruines ayant appartenu jadis aux Anasazis, une tribu amérindienne qui a mystérieusement disparu voilà plusieurs centaines d'années. Le canyon se trouve à environ 160 kilomètres au nord-ouest d'Albuquerque. Il mesure 19 kilomètres de long pour 1,6 kilomètre de large. Bien qu'il soit aujourd'hui complètement désertique, il était traversé autrefois par une rivière dont on entend parfois l'écho dans la nuit.

- Je me suis laissé dire que certains chamans des NAO pouvaient vraiment voir et même toucher cette "rivière fantôme", comme si son eau s'écoulait vraiment du plan astral.
- Tex

Sur les flancs du canyon sont alignées les ruines des habitations troglodytes construites par les Anasazis. Les plus anciennes, les plus près du sol, remontent approximativement à 750 après J.-C. Dix-neuf "grandes maisons" furent bâties plus en hauteur, quelque 200 ou 300 ans plus tard. La plus importante ne compte pas moins de 800 pièces contiguës, réparties sur quatre niveaux à flanc de canyon. Ces grandes maisons représentent un véritable chef-d'œuvre de maçonnerie et d'architecture.

Les ruines de Chaco Canyon sont abandonnées depuis le XIII^e siècle au moins, date à laquelle ses habitants ont disparu sans laisser de traces. Nul ne sait ce qu'ils sont devenus, même si les rumeurs et les hypothèses sont nombreuses ; les théories scientifiques s'orientent vers une diminution des pluies qui aurait conduit la tribu à la famine, et peut-être provoqué une épidémie qui lui aurait été fatale. Les théories magiques penchent plutôt pour un départ de la tribu à destination du monde des esprits.

• Ils sont tous à côté de la plaque. En vérité, les Anasazis étaient en contact avec des extraterrestres qui les ont emportés avec eux dans les étoiles comme représentants de l'espèce humaine. Bon nombre de soi-disant "esprits" du folklore amérindien étaient en réalité des aliens ! Tout ce que ces entités connaissent de l'humanité, elles le tiennent des Anasazis. Pas étonnant que les NAO soient les premières sur Terre à avoir établi des contacts pacifiques et réguliers avec les extraterrestres.

- Roswell

• C'est peut-être vrai sur ta planète, Roswell, mais tâchons de coller un peu aux faits, et rien qu'aux faits, okay ?

- Skeptic

• Rabat-joie. Depuis quand fait-on ça sur Shadowland ?

- Marquise

• Je croyais que les Anasazis vivaient dans le désert du Mojave ?

- Walker

• Ce ne sont pas les mêmes. Ceux dont tu parles sont une tribu moderne, qui a simplement repris le nom de celle ayant disparu il y a des centaines d'années.

- Holly

Auparavant, les ruines anasazis de Chaco Canyon n'intéressaient guère que les archéologues, les anthropologues, les tribus locales et les touristes qui passaient dans le coin (ainsi que quelques amateurs de conspirations, illuminés new age et autres hurluberlus). Le canyon et les ruines étaient un site protégé sous l'autorité de l'ancien gouvernement US. Bien que la Cour Suprême ait annulé cette protection durant la Course aux Ressources, l'endroit n'avait pas grand-chose pour intéresser les corporations et fut donc largement ignoré durant la guerre de la Danse Fantôme et les années qui suivirent. Lors de la formation des NAO, le Conseil Corporatif Pueblo veilla à ce que Chaco Canyon soit inclus à l'intérieur de ses frontières, car les Pueblos étaient liés de longue date aux Anasazis et leurs ruines revêtaient pour eux une importance à la fois culturelle et spirituelle.

- Personne ne sait si le CCP ou le Conseil Tribal avait la moindre idée du potentiel magique du site ?

- Dex

• Difficile à dire. Il est clair que certains chamans des NAO avaient compris avant tout le monde le fonctionnement de la magie, mais j'ai l'impression que personne ne se doutait à l'époque de l'importance qu'allait prendre le site, sans quoi tout le monde s'en serait préoccupé plus tôt.

- Miss Tick

Le Conseil Corporatif Pueblo fit de Chaco Canyon un site sacré protégé, ouvert aux visites des touristes et des scientifiques mais sous certaines restrictions, de manière à le préserver pour les générations futures. Pour le reste, l'endroit fut largement ignoré jusqu'à récemment. Fin septembre 2061, les visiteurs commencèrent à signaler des visions, des images et des sons apparemment issus de nulle part ; les chamans à l'oeuvre sur place rapportèrent également des changements dans le monde des esprits (ou sur le plan astral, comme disent les Visages Pâles). Les Pueblos bouclèrent aussitôt le site et dépêchèrent sur place plusieurs équipes de scientifiques et de chamans pour étudier le phénomène.

• Ce n'était pas la première fois qu'on signalait une activité magique inhabituelle à Chaco Canyon, notez bien. Les Pueblos savaient que les ruines étaient un lieu de pouvoir depuis la fondation des NAO (et même avant, si on prend en compte les légendes tribales). Leurs chamans y effectuaient des rituels depuis longtemps, quoique toujours sous le voile du secret d'État. Les satellites-espions des UCAS ont photographié chaque centimètre carré du fond du canyon pour analyse (comme si on pouvait repérer la magie amérindienne sur photo satellite). Ça fait plusieurs années qu'on parle de visions sporadiques et de manifestations spirituelles spontanées sur les lieux. C'est la brusque multiplication des apparitions, jointe aux anomalies astreines constatées par les chamans, qui a conduit le CCP à boucler le canyon.

- Freidrich

Presque aussitôt après l'entrée en scène des spécialistes pueblos, la nation Ute proposa l'assistance de ses propres experts (sans expliquer comment elle avait appris qu'il se passait quelque chose dans le canyon). Les Pueblos déclinèrent poliment cette offre, mais les Utes la réitérèrent – d'une voix plus ferme, cette fois, arguant qu'ils se préoccupaient à juste titre de ce qui se déroulait à leurs frontières. Les Pueblos les envoyèrent sur les roses et poursuivirent leurs investigations.

Avec quelques amis, nous avions décidé d'aller nous balader un peu dans le coin, la nuit, histoire de voir de quoi il retournait. Le satellite de surveillance ne disait pas grand-chose, en dehors du fait que le canyon était le siège d'une intense activité et qu'on y trouvait un grand nombre de chamans. Mais les ruines anasazis comportaient de nombreux kivas, des pièces souterraines utilisées comme loges-médecine, dans lesquelles les chamans semblaient passer beaucoup de temps. Nous ne sommes pas restés longtemps car le monde des esprits, aux alentours du canyon, grouillait littéralement d'esprits et nous ne voulions pas courir le risque de nous faire repérer. J'ai ressenti une impression étrange à ce moment-là, comme si le monde des esprits me tirait par la manche et m'invitait à sortir de mon enveloppe charnelle. Il y avait en tout cas beaucoup d'esprits de la nature et de chamans sous forme astrale.



Par la suite, on m'a affirmé que, dans le canyon, les profanes pouvaient entrer en transe et passer dans le monde des esprits comme le font les chamans. J'ignore si c'est vrai, mais cela pourrait expliquer la foule de personnes sous forme astrale présentes ce jour-là.

• On dit que la nation Ute continue à insister auprès du CCP pour "l'assister" dans l'étude de Chaco Canyon et que le CCP continue de lui opposer une fin de non-recevoir. Si ce blocage devait perdurer, je suis sûr que les Utes finiraient par se tourner vers d'autres moyens de se renseigner - comme faire main basse sur ces rapports top secret que remplissent les chamans pueblos.

• Nox

• Ça ne va pas être du gâteau, avec la Matrice qu'ils ont là-bas ; c'est du travail de pro, à mon avis. Je crois que je vais en toucher deux mots à quelques types que je connais à Vegas... (sourire).

• Tenshi

• Et moi qui pensais que les Nations des Américains d'Origine faisaient bloc. Où est passée leur belle solidarité ?

• JT

• D'où tu sors, bonhomme ? La fraternité tribale s'est évaporée avant même que l'encre du traité de Denver n'ait fini de sécher. Les NAO se préoccupent avant tout d'elles-mêmes, et ensuite, seulement, du Conseil Tribal Souverain ; et le CCP est peut-être celui qui a le mieux assimilé cette splendide notion du chacun pour soi. D'ailleurs, une forte minorité de Pueblos réclament la sécession depuis des années, et les dernières mesures prises par le pays pourraient bien représenter un premier pas dans cette direction.

• Silent Sam

ANGKOR

Par Matador

Bon sang, je déteste le Sud-Est asiatique. Je préfère encore faire la guerre dans n'importe quel autre coin du monde, dans les forêts d'Amérique Centrale ou d'Amérique du Sud, ou dans la savane africaine, ou encore me ramasser tellement de radiations en Libye que je brillerais dans le noir comme un sapin de Noël ; tout, plutôt que de devoir me battre dans l'un des innombrables conflits qui déchirent le Sud-Est asiatique. C'est peut-être la jungle, qui évoque irrésistiblement l'horreur de la guerre du Vietnam ? Je ne sais pas. En tout cas, il y a quelque chose là-bas qui me met les nerfs en pelote, comme si une menace inconnue allait jaillir des sous-bois et m'arracher la tête avant que j'aie eu le temps de dire ouf. Alors évidemment, quand un vieux copain avec lequel j'avais servi en Afrique m'a passé un coup de fil pour me proposer un boulot, de quoi croyez-vous qu'il s'agissait ? De diriger une expédition au Cambodge. Super.

Pour ceux d'entre vous qui ont la chance de n'y avoir jamais mis les pieds, laissez-moi vous parler un peu du Cambodge. Ça fait un peu plus de cent ans que les guerres s'y succèdent sans discontinuer, et personnellement je serais d'avis que la population jette l'éponge, abandonne le pays à la jungle et parte tenter sa chance ailleurs (apparemment, je ne suis pas le seul à penser ça, mais j'y reviendrais). Le gouvernement local est pris en tenailles entre les nostalgiques des Khmers Rouges, les triades rivales qui opèrent dans le Triangle d'Or et les alliés des seigneurs de guerre chinois. Qu'on

puisse avoir envie de diriger un endroit pareil, ça me dépasse, mais je ne suis pas payé pour me poser des questions.

Il semble que depuis quelque temps, le gouvernement ait un nouveau groupe rebelle sur les bras, potentiellement plus dangereux que l'ensemble des autres réunis. Tout aurait commencé dans un endroit appelé Angkor. Comme j'aime bien savoir où je mets les pieds, même si c'est pour rendre service à un vieux copain, j'ai effectué quelques petites recherches à propos d'Angkor. En voici le résumé. Vous trouverez facilement tous les détails dans la Matrice.

Angkor est une ville perdue au cœur de la jungle cambodgienne, bâtie il y a environ mille ans par les Khmers, et dont la construction s'est étalée sur plusieurs siècles. Son fondateur était un prince khmer qui avait libéré les Cambodgiens du joug des japonais. C'était un adepte du dieu hindou Shiva, et il voulut remplir sa ville de temples à la gloire de Shiva et des autres divinités du panthéon hindou. Il choisit de la bâti au bord d'un lac nommé Tonle Sap, dans la région nord-ouest du Cambodge. Au début du XVe siècle, des envahisseurs venus de Thaïlande mirent la ville à sac. Elle ne retrouva jamais sa grandeur passée et fut abandonnée à la jungle jusqu'à ce qu'un explorateur français la redécouvre en 1860. Depuis, ses ruines sont considérées comme une attraction touristique incontournable et comme l'un des trésors nationaux du Cambodge.

• Petite précision historique, la raison ayant conduit à l'abandon d'Angkor par les Khmers n'a jamais vraiment été éclaircie. L'invasion thaï a certainement été un facteur, mais l'Empire khmer était puissant et sa défaite devant les Thaïs a quelque chose de mystérieux. Certains anthropologues suggèrent que la pénétration au sein de la population des derniers courants bouddhistes aurait pu développer en elle un mouvement pacifiste, qui en aurait fait une proie facile pour les envahisseurs ; d'autres parlent de sécheresses ou de moussons qui auraient sinistré l'agriculture régionale. D'autres encore racontent qu'un roi d'Angkor aurait fait noyer le fils d'un prêtre bouddhiste dans le Tonle Sap, et que les dieux irrités auraient fait sortir le lac de ses rives pour submerger la ville.

• Cleo

• Autre précision : Angkor, c'est vaste. Les ruines s'étendent sur plus de 100 kilomètres carrés et devaient probablement abriter un demi million de personnes au temps de leur grandeur, ce qui faisait d'Angkor la plus grande ville du monde à l'époque. Beaucoup de bâtiments sont toujours intacts, en particulier les palais et les temples, dont plus d'un se dressent sur plusieurs étages. On pourrait camoufler une petite armée là-dedans - surtout si les gars savaient se fondre dans le terrain.

• Ranger X

Le gouvernement cambodgien avait apparemment eu vent de la constitution d'un nouveau groupe rebelle près d'Angkor. Soucieux à la fois de protéger ce monument historique et d'étouffer dans l'oeuf les germes d'une nouvelle rébellion, il avait recruté des mercenaires pour pallier l'insuffisance de ses troupes et effectuer une reconnaissance. Mon pote était l'un de ceux qui avaient répondu présents, et il m'avait appelé à la rescoufse (je m'assurai d'être payé en nuyens certifiés ; l'économie cambodgienne bat de l'aile, et sa monnaie ne vaut pas les électrons qui la transmettent).

Donc, nous voilà partis vers Angkor à travers la jungle pour aller voir ce qui s'y trame. Nos ordres étaient d'estimer

la situation et, si nous jugions les forces rebelles suffisamment vulnérables, de les éliminer une bonne fois pour toutes. Malheureusement, rien ne nous préparait à ce que nous avons découvert sur place. Il y a bien des rebelles à Angkor, mais ils ne sont pas humains.

Il y a d'abord eu cette chose qui nous a suivis le long de la rivière jusqu'à Tonle Sap. Certains de nos gars voulaient se convaincre qu'il s'agissait d'un gros poisson ou d'une connerie comme ça, mais je voyais bien que nos guides cambodgiens tremblaient de peur. Et puis, j'avais ce frisson caractéristique qui me hérissait le poil sur la nuque. Le temps qu'on arrive à Tonle Sap, j'étais sûr qu'on était suivis.

Nous aurions dû prendre plus de précautions. Aujourd'hui, je me dis que nous avons une sacrée veine d'être encore en vie. Ils nous ont tendu une embuscade au bord du lac, mais ils ne voulaient pas nous tuer. Ils nous ont fait prisonniers. Par "ils", je veux dire les nouveaux maîtres d'Angkor – les nagas. Ce sont d'énormes serpents (le plus long devait bien mesurer douze mètres) avec une tête aux traits aplatis, quasiment humains. J'en ai compté au moins huit, mais ils étaient peut-être plus. Et il y avait d'autres métacréatures avec eux : des tritons dans le lac et dans la rivière, et des harpies au sommet de certaines tours. Les nagas nous ont soumis à une forme de magie. Minh, notre mage, a dit qu'ils cherchaient des informations dans notre esprit. Ils n'ont pas prononcé un mot (je ne sais même pas s'ils savent parler). Ils nous avaient débarrassés de nos armes et de notre équipement, et cyberware ou non, je n'allais pas faire le coup de poing avec des serpents venimeux de dix mètres de long.

Après quelques heures, ils nous ont laissés partir. Ils nous ont reconduits jusqu'aux bateaux (sans notre équipement) et nous ont renvoyés chez nous, escortés par les tritons. Nous avons raconté au gouvernement ce qui s'était passé, touché notre solde (qui couvrait à peine le matériel que nous avions perdu), et j'ai dit à Jonesy que nous étions plus que quittes. Si je peux rendre service à quelqu'un en postant cette histoire sur Shadowland, très bien ; pour ma part, je cherche plutôt un engagement aussi loin que possible du Sud-Est asiatique et d'Angkor.

• D'après le récit de Matador et d'autres témoignages que j'ai entendus, on dirait que des forces Éveillées ont pris le contrôle d'Angkor et se regroupent là-bas, sous la conduite des nagas ou de quelqu'un d'autre. Peut-être qu'elles se contenteront des ruines ou peut-être que ce n'est que le pré-lude à une opération plus vaste ; n'oublions pas que les coups d'État Éveillés en Amazonie et en Sibérie ont commencé comme ça.

• People Watcher

• Comment une bande de nagas pourrait-elle commander quoi que ce soit ? Je croyais qu'ils n'étaient même pas intelligents.

• Fielding

• Oh, c'est une controverse qui fait rage depuis des années. Ce n'est pas parce qu'ils n'ont pas de langage articulé qu'ils sont stupides ; d'ailleurs, une pétition visant à les reconnaître comme des êtres pensants est en attente depuis des années devant la commission des Nations Unies. Car malgré leur capacité à employer la magie, leur intelligence n'est toujours pas reconnue officiellement.

• Doc

• Pas plus que celle des dauphins, bonhomme. Peut-être qu'ils en ont eu tout simplement marre d'attendre ; à moins qu'il ne s'agisse de quelque chose de beaucoup plus gros. Vous imaginez, si les alliances Éveillées d'Amazonie et de Sibérie avaient décidé d'internationaliser la révolution Éveillée ?

• Dancer

LE TRIANGLE DES BERMUDES

Par Bahama Marna

Les croyances, c'est un drôle de truc. Il y a des gars qui sont tout prêts à admettre l'existence des nains et des elfes, à croire que certains types peuvent en tuer d'autres (ou les changer en crapauds) d'un simple geste, ou même à vous certifier qu'un grand lézard cracheur de feu avait été élu président ; mais quand vous leur parlez du Triangle du Diable, ils secouent la tête, lèvent les mains au ciel et déclarent d'un ton sentencieux : "Il y a sûrement une explication rationnelle". Quand donc se décidera-t-on à comprendre que les explications rationnelles ne veulent plus rien dire depuis le retour de la magie ? Pourquoi est-il si difficile de reconnaître qu'il se passe quelque chose dans le Triangle que la science est impuissante à expliquer ?

• Tout simplement parce que l'existence de la magie n' invalide pas le raisonnement scientifique, ma petite dame. Sûr, elle a modifié notre perception du monde, radicalement – mais cela ne signifie pas qu'il faille jeter la science aux oubliettes. J'en ai par-dessus la tête d'entendre des bêtots invoker la magie à tout bout de champ pour nous asséner que la science ne vaut plus un clou et que nous devrions tous retourner vivre dans des huttes et obéir au chaman du village. Le fait qu'un phénomène n'ait pas d'explication ne signifie pas pour autant qu'il soit inexplicable.

• Skeptic

Si vous voulez mon avis (c'était le cas de Captain Chaos, en tout cas), c'est une simple question de frousse. Les gens ont peur de ce qu'ils ne comprennent pas et qu'ils ne peuvent pas expliquer. Voilà pourquoi l'apparition de la magie et des métahumains a fait naître tellement de craintes (qui perdurent encore dans certaines régions, d'ailleurs). Mais les médias ont largement expliqué le phénomène de l'Éveil, et à force d'être assis à côté d'un troll ou d'un ork dans le bus, ou de voir un sorcier siffler un esprit comme un petit chien, les gens ont fini par s'habituer. Quant à toutes les choses qui restent encore mystérieuses aujourd'hui, les gens s'efforcent de les occulter ou de croire, de toutes leurs forces, qu'elles ont, quelque part, une explication "rationnelle". J'aimerais le croire, moi aussi ; mais je ne peux pas m'offrir le luxe d'une telle ignorance. Et vous non plus.

Disons-le tout net. Je ne connais pas le mystère qui se cache derrière le Triangle du Diable. Si vous voulez le découvrir, bonne chance ! Par contre, je peux vous dire ce qui s'y passe. Mais avant tout, laissez-moi vous raconter l'histoire du Triangle.

On n'a commencé à l'appeler "Triangle des Bermudes" que depuis une centaine d'années, même si l'expression "Triangle du Diable" ou "Mer du Diable" remonte à plus loin que ça. Tout le monde ne s'accorde pas sur ses limites exactes, même si la plupart des gens le placent entre les Bermudes, la pointe sud de la Floride et l'île de Borinquen (ou Porto Rico, pour ceux d'entre vous qui n'ont pas consulté une carte récente de la Ligue des Caraïbes). Les histoires qu'on raconte à son

sujet remontent aussi loin que 1492 et à Christophe Colomb, qui parlait déjà de boussoles folles et de brouillards étranges. Depuis, on ne compte plus les disparitions mystérieuses de navires, d'avions, d'instruments de navigation qui s'affolent et de pilotes qui s'égarent, attirés par d'inexplicables lueurs dans le ciel ou dans la mer.

Malgré de nombreuses recherches scientifiques, personne n'a jamais réussi à démontrer quoi que ce soit d'étrange au sujet du Triangle des Bermudes, en dehors, bien sûr, de la masse des témoignages et des récits. On a étudié les courants, les fonds marins, les vents, procédé à toutes sortes d'analyses, en vain. Après l'Éveil, en 2030, certains magiciens ont même parcouru le Triangle de long en large dans l'espace astral, espérant découvrir enfin une explication ; mais ils n'ont rien trouvé non plus. Rien qui puisse expliquer les événements étranges qui s'y déroulent, en tout cas.

- Ce n'est pas entièrement exact. Cette expérience (menée par des étudiants et des chercheurs du département des Études Magiques de l'Université de Chicago) a révélé un léger champ magique qui "brouillait" sensiblement l'espace astral dans la région du Triangle des Bermudes. Toutefois, elle n'a pas réussi à expliquer comment ce champ magique aurait pu affecter des éléments physiques comme des navires, des avions ou même des instruments de navigation ; elle ne pouvait donc pas être considérée comme "concluante".
- Gandalf
- Mentionnons au passage que l'un des magiciens ayant participé à cette étude a trouvé la mort pile un an plus tard, dans des circonstances mal élucidées.
- Conspir-l-See

Alors, les gens ont progressivement cessé de s'intéresser au Triangle. D'autres disparitions ont eu lieu (sept en tout entre 2011 et 2060), mais on les a attribuées à des tempêtes, à des défaillances mécaniques, à des pirates ou que sais-je encore ; seuls les tabloïds et quelques marginaux croyaient toujours à une éventuelle responsabilité du Triangle.

- De fait, pas mal de pirates ont tenté de profiter de cette légende du Triangle des Bermudes pour faire "disparaître" des navires dans la région (comme si les autorités n'allaient procéder à aucune recherche sous prétexte qu'ils avaient disparu dans le Triangle). Bien entendu, la plupart des navires équipés de radios et de GPS ont pu envoyer un signal de détresse pendant l'attaque et prévenir le monde de ce qui se passait, mais les tentatives d'utiliser la légende comme écran de fumée continuent néanmoins.
- Limbo

• Je voudrais faire remarquer que sept disparitions en cinquante ans dans un secteur comme le Triangle des Bermudes, connu pour la violence de ses courants, ses tempêtes inopinées et tout le reste, ça n'a rien d'inhabituel. Je veux dire ça nous fait quoi, un navire ou un avion qui disparaît tous les sept, huit ans ? Ce n'est pas ce que j'appelle une alarmante série de disparitions mystérieuses.

- People Watcher

• Peut-être bien, Watcher, mais ça n'explique pas les développements récents.

- Da5id

Depuis l'été 2061, on a signalé pas moins de *neuf* disparitions dans le Triangle, toutes dans les mêmes conditions et sans la moindre explication. Elles concernaient notamment un paquebot de croisière, un navire militaire *aztlan*, une escadrille de chasse des CAS et un hydravion de sauvetage envoyé à la recherche du paquebot. Certains des avions et navires disparus ont fait état de problèmes de navigation et d'un "brouillard étrange, lumineux", avant qu'on perde tout contact radio avec eux ; puis ils ont disparu des écrans de surveillance radar et satellite, comme s'ils s'étaient évaporés dans les airs. La Ligue des Caraïbes et les États Américains Confédérés ont officiellement attribué ces disparitions au mauvais temps. Quant aux *Aztlan*, ils ont laissé entendre qu'ils soupçonnaient l'armée des CAS de n'être pas tout à fait étrangère à la perte de leur navire, le *Tlaloc*.

- Deux explications beaucoup plus rationnelles qu'une quelconque force mystique. Les Caraïbes ont subi quelques-uns des pires ouragans du siècle l'année dernière, y compris plusieurs tempêtes tropicales subites, qui suffiraient à eux seuls à expliquer la disparition de nombreux navires et appareils, sans parler des pirates et des tensions entre l'*Aztlan* et les CAS depuis les affaires de Denver et de San Antonio en passant par le yucatan. L'*Aztlan* a toujours soutenu que les CASaidaient les rebelles en les fournissant en armes (ce que les CAS ont toujours nié), et des menaces ont été proférées à l'encontre des navires de transport dans le secteur. Je suis convaincu que certaines "attaques pirates" qui ont fait les gros titres masquaient, en réalité, des accrochages entre l'*Aztlan* et les CAS.
- Skeptic

Depuis le tremblement de terre du Yucatan enregistré en mars, toutes sortes d'incidents nouveaux ont été signalés dans le Triangle. Des tempêtes de mana, par exemple – heureusement de courte durée et généralement noyées dans des tempêtes naturelles de grande ampleur, qui rendent toute appréciation difficile.

Les histoires les plus fréquentes concernent la brusque apparition de tempêtes ou de bancs de brouillard surgis de nulle part. D'autres parlent d'hallucinations visuelles ou auditives, en particulier de nuit ou par temps de brouillard : navires ou avions aperçus de manière fugitive, lumières inexplicables, cornes de brume ou même voix humaines entendues dans le lointain. Autant de témoignages qui peuvent être mis sur le compte d'une imagination fertile ou de l'abus de rhum, c'est vrai, mais qui montrent tout de même une étonnante propension à se multiplier ces derniers temps. Certains blâment les failles astreales, mais c'est peut-être une réaction réflexe à ce qui se passe dans le reste du monde.

- Autre précision à prendre en considération : la Fondation Atlante finance un projet de recherche dans les Bermudes. Officiellement, elle serait à la recherche de la Route de Bimini, une voie sous-marine pavée de marbre censée se trouver au large des Bermudes et qui serait liée à la légende de l'Atlantide. Je me suis laissé dire qu'on voyait fréquemment ses enquêteurs partir pour les Caraïbes en vedettes rapides, avant de revenir à leur base sur la côte ouest de l'île principale. Quelqu'un sait ce qu'ils traquent ?
- Casper



CALLANISH

Par Oakthorn

Il existe une vieille légende qui circule chez les peuples celtes britanniques, aussi vieille que le pays lui-même, qui dit que quand le roi est faible, c'est la terre qui souffre. Cette légende s'appuie sur le rôle ancien du roi, à la fois chaman et meneur de son peuple ; elle est également liée à l'obsession des peuples celtes pour l'intégrité physique et morale du roi. Rappelons-nous le légendaire roi Nuada qui avait dû renoncer au trône après avoir perdu une main au combat, bien qu'il l'ait fait remplacer par une main magique en argent – l'ancêtre du cyberware ! Lorsque la terre souffre, il est du devoir du roi de se sacrifier pour restaurer sa force. Naturellement, ce n'est pas la partie de la légende que nos souverains modernes apprécient le plus ! Mais dans le Sixième Monde, les légendes ont une fâcheuse tendance à se vérifier, et de plus en plus de gens croient en elles.

Quel rapport avec Callanish, me direz-vous ? Eh bien, Callanish est l'un des grands cercles de pierres des îles Britanniques, sur l'île de Lewis, au large de la côte écossaise. C'est une île rocheuse battue par les vents, située à environ 19 kilomètres de Stornoway. Les druides locaux entretiennent le site, considéré comme propriété de la Couronne, sous l'oeil vigilant du Lord Protector et des ordres druidiques. Ce qui rend les événements récents d'autant plus déconcertants.

Le jour du solstice d'hiver, le 21 décembre 2061, les druides locaux ont accompli un rituel à Callanish. Il s'agissait d'une célébration des forces de la nature et du retour du soleil à l'heure où les jours allaient commencer à rallonger ; c'était aussi un hommage rendu au retour de la magie à l'occasion du cinquantenaire de l'Éveil. Il n'y avait rien d'inhabituel en soi dans ce rituel, qui s'est conclu tard dans la nuit par des festivités et réjouissances diverses.

Le lendemain matin, un druide novice a découvert que le cercle sacré avait été "profané", selon ses propres paroles.

Des symboles avaient été tracés sur les pierres avec du sang, et on avait également versé du sang sur le sol à l'intérieur du cercle. Devant le monolithe central gisait la carcasse d'un taureau Black Angus, d'où provenait manifestement tout ce sang. L'animal avait été adroitement égorgé et écorché, et on avait cousu sa peau en boule au centre du cercle avec des lanières de cuir et des tendons. Des symboles avaient également été tracés sur le monolithe central.

Les services du Lord Protector ont immédiatement envoyé des druides sur place pour assister la police locale dans son enquête. Grâce à quelques relations que j'ai à Primrose Hill, j'ai pu apprendre deux ou trois petites choses qui n'ont pas été révélées à la presse. Tout d'abord, les barrières magiques mises en place par les druides autour de Callanish n'avaient pas été dérangées, ce qui voulait dire que les responsables de la profanation savaient exactement ce qu'ils faisaient, voire qu'ils avaient bénéficié de complicités "internes". Pour l'instant, la police a donc orienté ses soupçons sur les druides de l'île et de la côte voisine. Le rituel et les symboles sanglants sont indubitablement d'inspiration celtique. Le sacrifice du taureau est une offrande aux anciens dieux, et autrefois, on cousait un devin ou un chaman à l'intérieur de sa peau pour qu'il y reçoive des visions de l'avenir. Il est possible que toute cette affaire fasse partie d'une sorte de quête visionnaire ou d'une tentative de contacter un esprit très puissant.

Mais quels que soient les responsables (et ils devaient être plusieurs pour sacrifier un taureau, l'écorcher et coudre quelqu'un dans sa peau en l'espace d'une nuit), ils connaissaient leur affaire. Personne n'a rien vu ni rien entendu d'étrange à Callanish cette nuit-là, bien que l'autopsie du taureau ait révélé que le sacrifice avait dû avoir lieu aux environs de minuit. Les enquêteurs n'ont relevé aucune trace astrale au milieu des pierres le lendemain, ce qui veut dire que les vandales les ont probablement effacées eux-mêmes, car les druides locaux ont déclaré n'avoir touché à rien avant l'arrivée

de la police. On n'a trouvé sur place aucun échantillon d'ADN, aucun ingrédient magique utilisable, aucun indice sur l'identité des malfaiteurs ou le but de leur rituel. Je vais quand même vous donner ma théorie. Prenez-la pour ce qu'elle vaut.

Ces derniers temps, dans les ombres d'Édimbourg, on parle beaucoup d'un groupe se faisant appeler le Cercle Sacré d'Alba. Il est composé de druides extrémistes qui estiment que le roi devrait être encore plus humble devant le clergé qu'il ne l'est déjà. L'une de leurs principales revendications est la remise en vigueur des anciens rituels païens, autorisant notamment le sacrifice humain pour honorer les dieux mais aussi pour apaiser et soigner la terre en cas de nécessité. Le Cercle Sacré est une organisation secrète, mais nous sommes déjà plusieurs à en avoir entendu parler, même si j'ignore qui sont ses membres ou même combien ils sont. Le rituel de Callanish cadre tout à fait avec le profil d'un groupe de druides fanatiques voués à la restauration des anciennes traditions, et j'ai le sentiment qu'ils l'ont effectué dans l'espoir de recevoir un signe. Mais l'ont-ils reçu ou non, je me le demande.

• Moi aussi j'ai entendu parler de ces guignols du Cercle Sacré. On raconte qu'ils seraient mêlés à la disparition d'un chaman toxique près de Tynesprawl. Si ce sont des ennemis des toxiques, pourquoi les présenter comme des méchants ?

• Rooter

• Parce que ça n'est pas aussi simple, bonhomme. Le Cercle Sacré est supposé se vouer à la restauration de la terre. Ça ne fait pas de ses membres des toxiques ou des cinglés pour autant (quoiqu'il faille quand même être sacrément secoué du bocal pour se faire coudre dans une peau de taureau sanguinolente, si vous voulez mon avis). Ils se considèrent dans le camp des gentils, en butte à l'incompréhension des gens. S'ils ont éliminé ce toxique, c'est sans doute parce qu'il représentait une menace pour leur mission sacrée, mais ils pourraient aussi bien s'en prendre à toi ou moi s'ils avaient le sentiment que ça peut faire avancer leur cause. Je crois que leur grand truc, c'est cette idée que le roi doit passer sur le billot si on veut vraiment que la terre puisse panser ses blessures. Je serais au bureau du Lord Protector, je commencerais à me faire des cheveux.

• Kinder

• Callanish est situé sur la ligne de la Faucille, l'une des principales ley lines d'Écosse. Je me suis laissé dire que cette ley line montrait une vigueur inhabituelle depuis le solstice. Bon, vous allez me dire que les lignes de mana du monde entier sont soumises à des variations périodiques de leur niveau d'activité, mais peut-être y a-t-il un rapport avec ce sacrifice nocturne ? Peut-être que le rituel avait pour but de "réveiller" quelque chose sur cette ligne ; si c'est le cas, je crois qu'on peut s'attendre à des incidents similaires sur les sites du pays de Galles à la prochaine équinoxe, voire avant.

• Darius

• Je ne pense pas, Darius. Je crois que pas mal de personnes sont en train de s'embarquer sur de fausses pistes par excès d'anglocentrisme. C'est vrai que l'Écosse est rattachée au Royaume-Uni depuis un sacré bout de temps maintenant, mais beaucoup de gens oublient qu'elle a été indépendante autrefois, et conquise à plusieurs reprises par les Anglais. L'Éveil l'a touchée beaucoup plus profondément que la Grande-Bretagne (quoique pas autant que l'Irlande). Les forêts ont

commencé à grignoter les landes écossaises à un rythme accéléré (et continuent d'ailleurs à s'étendre). On y trouve beaucoup plus de métacréatures qu'en Grande-Bretagne, et davantage de druides dans les régions sauvages. Les druides anglais aiment généralement leur petit confort et se sentent plus à l'aise dans leur bibliothèque, près d'un feu de cheminée, un verre de sherry à la main, qu'en train de patauger dans les sous-bois humides ; les druides écossais, par contre, n'ont pas peur de crotter leurs bottes en caoutchouc. Je sais qu'ils travaillaient à un moyen d'étendre le réseau des ley lines en Écosse. Peut-être que le mystère qui entoure Callanish signifie simplement qu'il existe suffisamment de druides écossais haut placés pour étouffer l'affaire. Dans quel but ? Ma foi, peut-être que la terre que le Cercle Sacré prétend sauver n'est pas la Grande-Bretagne ni même l'Angleterre, mais l'Écosse ; et peut-être que le roi qu'il s'agit de sacrifier n'est pas George VIII mais un roi qui n'est pas reconnu par les autorités temporelles. J'ai l'impression que l'Écosse pourrait bien devenir la prochaine Amazonie ou Tir na nOg si ces druides parviennent à leurs fins.

• Wilder

CRATER LAKE

Par Spes

Que le malheur des uns fasse le bonheur des autres est peut-être la seule raison qui explique que je suis encore en vie. Ça, ou la possibilité que j'ai surestimé ma propre importance dans l'ordre des choses. Les deux sont possibles. Quoi qu'il en soit, je suis vivant et aussi libre de mes choix qu'on peut l'être. J'ai quitté mon pays natal juste à temps. C'est une période difficile que traversent aujourd'hui les habitants de Tir Tairngire, en particulier ceux qui sont aux commandes ; la Terre Promise, qui tenait autrefois toutes ses promesses, grouille désormais de choses qu'elle aimerait bien dissimuler au reste du monde. De choses que vous feriez mieux de savoir si vous devez vous rendre prochainement dans mon pays natal.

Certains d'entre vous se souviendront peut-être du document que j'avais posté sur Shadowland à propos de Tir Tairngire, il y a quelques années¹ ? Pour les autres, Crater Lake est un lac qui remplit l'ancien cratère d'un volcan aujourd'hui éteint, dans la chaîne des Cascades, à Tir Tairngire. Large d'environ 9,7 kilomètres pour une circonférence de 42 kilomètres, il s'enfonce jusqu'à une profondeur de 610 mètres. De hautes falaises de lave refroidie le bordent de tous les côtés. Une petite île baptisée *Tesetelinestéa* se dresse au milieu du lac ; on suppose qu'il s'agit de l'ancien sommet du volcan, qui s'est effondré au centre du cratère. Après la création de Tir Tairngire, Crater Lake fut préservé comme une sorte de parc national où les visiteurs pouvaient venir admirer les merveilles de la nature.

En mai 2054, le gouvernement du Tir boucla l'endroit et l'entoura d'un cordon militaire. Non seulement plus personne n'était autorisé à s'approcher du lac, mais les intrus étaient abattus à vue. Le survol du lac fut également interdit, grâce à des élémentaires de l'air chargés de tenir les appareils à distance (assistés dans cette mission par des forces terrestres dotées de missiles sol-air). Le gouvernement prit même des mesures pour aveugler les satellites espions qui passeraient au-dessus de Crater Lake afin de garantir un secret complet sur ses activités dans cette zone.

¹ *Tir Tairngire, Une Nation du futur construite sur les traditions du passé*, Jeux Descartes 1996 pour la version française



• Tout ça est rigoureusement exact. J'ai entendu toutes sortes d'histoires contradictoires au sujet de ce qui se passait là-bas, impliquant pour la plupart des mages elfiques, des élémentaires et tout un baratin pseudo mystique, mais rien qui soit étayé par le plus petit début de commencement de preuve (croyez-moi, rien de tel qu'une cybercam et une bonne mémoire céphalienne D. Une chose est sûre, le Tir a imposé un bouclage militaire de la zone pendant 18 mois d'affilée, de mai 2054 à novembre 2055, et même si le cordon militaire a été levé depuis, les mesures de sécurité prises sur place restent très supérieures à ce qu'elles étaient auparavant.

• Genghis

• C'est clair que le tourisme s'est singulièrement ralenti dans la région. Quelques visiteurs ont bien recommencé à montrer timidement le bout de leur nez après la levée du cordon, mais rien de comparable au flot de touristes qui venaient avant. On raconte qu'il est très mal vu de se rendre à Crater Lake, et que le gouvernement fait procéder à une surveillance discrète de tous les visiteurs, en particulier ceux qui restent longtemps ou qui reviennent à plusieurs reprises. Il y a un secret là-bas que le Tir tient à tout prix à protéger.

• Holly

• C'est peut-être en rapport avec l'orichalque que le Tir aurait trouvé, dit-on, dans les falaises le long du lac et sur les flancs de la montagne ? Le Conseil des Princes a peut-être voulu s'assurer la main-mise sur le filon avant qu'un particulier ou une corpo ne dépose une concession ? Il aurait bouclé

l'endroit, viré (ou éliminé) les gens qui travaillaient sur place, et maintenant que leur exploitation est en place et parfaitement sécurisée (ou que le filon est épuisé), ils laissent revenir les gens au compte-gouttes.

• Bleys

Fin 2055, le cordon autour de Crater Lake fut levé et le tourisme put reprendre, quoique à un rythme très ralenti. Certains éléments du gouvernement gardèrent un oeil attentif sur la région. Attentif à quoi, je l'ignore. L'armée continua d'interdire le survol du lac – le trafic aérien fut dérouté pour contourner la montagne, et les satellites continuèrent à être tenus dans le brouillard. L'île de Tesetelinestéa, enfin, demeura interdite aux visiteurs.

• Une question au passage : en sperethiel, Tesetelinestéa pourrait se traduire par "le crâne du dragon". Quelqu'un sait-il pourquoi les elfes ont choisi de donner ce nom-là à l'ancienne Wizard Island ?

• Tamlin

• J'imagine que les elfes ont dû découvrir un ancien repaire de dragon sur file et que c'est pour ça qu'ils ont bouclé le périmètre. Je veux dire, quand on voit tout ce qui figure dans le testament de Dunkelzahn, on imagine combien de richesses peuvent accumuler ces grands vers. Vous voyez d'ici que les elfes aient trouvé au fond d'une grotte un vieux dragon qui ne s'était jamais réveillé ?

• Wiley

- Ouais, sauf que le problème de ta théorie c'est que les elfes ont rebaptisé l'île longtemps avant l'instauration du cordon. Alors, s'ils connaissaient déjà l'existence d'un repaire de dragon, pourquoi un tel déploiement militaire des années après ?
- Hoffman

Un an plus tard environ, une aurore étrange fut signalée au-dessus de Crater Lake. La même année vit se multiplier les accidents magiques curieux dans tout le pays, dont au moins trois suicides douteux dans lesquels les autorités soupçonnèrent une forme de coercition magique ; l'assassinat par un spectre d'un mage de l'institut magico-légal de Portland qui enquêtait dans une affaire de meurtre ; la mort de trois adolescents lors d'un Rite de Passage, tués et partiellement dévorés en pleine nature par une métacréature non-identifiée ; et beaucoup d'autres incidents du même genre, même s'ils se firent de moins en moins fréquents après 2057.

- Ce sont les risques de la vie dans un monde Éveillé, bonhomme.
- Reigndance
- Non, il y a plus que ça. On parle d'une vraie anomalie statistique, d'un taux d'accidents très supérieur à la normale, même pour un pays aussi magique que le Tir.
- Numbers

Puis survint l'assassinat de Dunkelzahn, et le Conseil des Princes du Tir ré-instaura autour de Crater Lake le cordon militaire qui l'entoure encore aujourd'hui. Le lac, l'île et les flancs inférieurs de la montagne sont désormais totalement interdits au public. Les quelques protestations émises ont été ignorées ou rejetées au nom d'un risque non précisé pour la santé publique, laissant entendre qu'il aurait pu se produire une sorte de contamination biochimique dans la région.

- J'ai jeté un coup d'œil sur le dispositif de sécurité mis en place, et si vous voulez mon avis, il est davantage tourné vers le cratère que vers les intrus potentiels – ils sont en train de contenir quelque chose là-bas, et je préfère encore ne pas savoir ce que c'est.
- Interrupt

En 2061, bon nombre de citoyens du Tir réclamèrent l'autorisation du gouvernement d'aller observer le passage de la comète depuis l'île de Tsetelinestéa et se virent opposer un refus. Le jour de l'équinoxe d'automne, ceux qui célébraient des cérémonies ou se penchaient sur leur télescope dans les Cascades non loin de Crater Lake rapportèrent avoir assisté, pendant près d'une heure, à une étrange aurore scintillante au-dessus du lac. Le gouvernement du Tir se refusa à toute déclaration et fit comme si le phénomène n'avait jamais eu lieu. On n'en parla même pas dans la presse. Aujourd'hui, les troupes sont toujours en position autour de Crater Lake, mais je me suis laissé dire qu'un certain nombre d'hommes avaient dû être remplacés, pour des raisons obscures. J'espère en découvrir davantage à ce sujet. Si quelqu'un détient la moindre information concernant ce qui se passe à Crater Lake, qu'il n'hésite pas à me contacter.

- Il y a une chose que je peux vous dire pour rien : la rotation de personnel dont parle Spes est bien réelle. Apparemment, le Tir n'arrête pas de remplacer les hommes en poste à Crater Lake par des troupes fraîches. Ce qu'il y a d'intéressant, c'est

que presque tous les militaires remplacés sont des Éveillés (magiciens ou adeptes) et que presque tous ceux qui les remplacent sont des gens ordinaires – même s'ils sont volontiers câblés, et parfois bardés jusqu'à la gueule de cyberware de combat. Quel que soit le problème posé par Crater Lake, on dirait que les elfes ne peuvent pas (ou ne veulent pas) y exposer des Éveillés. Accessoirement, ça nous apprend aussi que le Conseil juge la situation suffisamment préoccupante pour déployer une puissance de feu de plus en plus importante.

- Keeb

LE KILIMANDJARO

Par Spiderwebb

“Le Sixième Monde est une ère où le progrès moderne se heurte au mysticisme d'antan, souvent avec des conséquences explosives.”

Je ne sais plus où j'ai lu ça, mais ce n'est nulle part aussi vrai que sur les pentes du mont Kilimandjaro. Le Kilimandjaro se dresse non loin de l'équateur en Afrique sub-saharienne, sur la plaine du Serengeti, presque à mi-chemin entre l'océan Indien et le lac Victoria. C'est la plus haute montagne solitaire du monde, avec deux pics qui culminent à plus de 5 000 mètres, le Kibo (5 895 mètres) et le Mawenzi (5 149). Montagne sacrée, séjour des dieux et des esprits ancestraux, le Kilimandjaro occupe depuis toujours une place de choix dans les croyances de la région. Bien que les touristes et les alpinistes s'y rendent depuis des années et que des bourgades se soient développées sur ses contreforts, la montagne n'avait jamais connu de transformation majeure jusqu'à aujourd'hui. C'est là que le monde moderne se heurte aux anciens mythes.

Le développement spatial est devenu un objectif privilégié pour de nombreuses corporations. Les complexes orbitaux et autres stations spatiales offrent de multiples ressources et opportunités, depuis la fabrication en gravité zéro à la recherche scientifique en passant (un jour prochain) par le tourisme et la colonisation à grande échelle. Le problème avec l'espace, c'est qu'il coûte encore trop cher d'y envoyer des choses. Même avec la technologie moderne, le prix de revient d'une mise en orbite reste astronomique (sans jeu de mots). Les engins et navettes continuent de recourir aux boosters fusées du siècle dernier pour s'arracher à l'attraction terrestre. Malheureusement, ces boosters et leur carburant sont très lourds, et ne laissent que peu de place pour une cargaison. Aujourd'hui encore, le coût d'un envoi dans l'espace avoisine les mille nuyens par kilo, ce qui veut dire qu'un billet individuel pour les étoiles se chiffre en dizaines de milliers de nuyens, sans parler du transport de matériel lourd comme les satellites ou les matériaux de construction. À l'heure de dresser le bilan, les mégacorps font la grimace.

Pour résoudre ce problème, on a imaginé un autre moyen d'envoyer et de récupérer des choses dans l'espace ; un moyen qui convient à tout le monde et permet de réduire les coûts. La Cour Corporatiste a proposé de construire sur Terre une base de lancement à gros débit, qui utiliserait une catapulte magnétique à guidage laser pour propulser des véhicules spatiaux légers jusqu'à la vitesse de libération. S'il répond aux spécifications, le système sera capable d'effectuer un vol toutes les demi-heures et d'envoyer 360 tonnes de cargaison dans l'espace en moins d'une heure ; les frais de mise en orbite chuteraient ainsi aux alentours de 20 € par kilo. Avec un partage équitable des coûts de construction (et des bénéfices d'exploitation), les membres de la Cour Corporatiste估计ent qu'ils devraient rentrer dans leurs frais et commencer à

engranger les bénéfices dans un délai de cinq ans (une paille aux yeux des dirigeants de mégacorps).

• D'habitude, je ne suis vraiment pas un fervent défenseur du principe corporatiste, mais je dois reconnaître que cette idée a l'air génial. D'après ce que je connais du projet, il pourrait sérieusement baisser le coût des vols en orbite basse et permettre enfin à l'expansion spatiale de décoller. En plus, les corpos font preuve d'un bon sens étonnant avec cette collaboration, même si, bien sûr, ce sont les mégacorps qui en profiteront le plus puisqu'elles détiendront le contrôle de la base. Malgré tout, ce sera une bonne chose pour tout le monde.

• Pyramid Watcher

• Ben, tout le monde n'est pas d'accord pour encourager la conquête spatiale, tu sais. Il y a même pas mal d'Éveillés qui sont franchement contre.

• Tyler

Ça a l'air merveilleux, pas vrai ? Il n'y a qu'un seul inconvénient. Les spécifications du système nécessitaient un point de lancement en haute altitude pour minimiser la distance entre le sol et l'orbite ; l'idéal étant d'implanter la base au sommet d'une montagne, près de l'équateur pour exploiter le mouvement de rotation de la Terre, avec une plaine dégagée à l'ouest (la direction empruntée par les vols). Il se trouve que le Kilimandjaro répondait parfaitement à tous ces critères – à tel point qu'il figurait déjà dans la première ébauche du projet. La Cour Corporatiste donna son aval avec enthousiasme : quant à la coopération des gouvernements locaux, elle ne devait pas poser de difficultés. Seul souci, les corpos n'avaient pas envisagé que les esprits du Kilimandjaro puissent s'opposer à son exploitation dans le cadre d'un programme spatial.

La première équipe de géomètres envoyés prendre des repères au sommet du Kibo par la Cour Corporatiste raconta avoir éprouvé une sensation étrange, comme si des observateurs invisibles ne l'avaient pas quittée des yeux une seconde. Certains de ses membres jurèrent avoir aperçu des personnages vêtus de pagnes les scruter à distance, ou des silhouettes humanoïdes passer fugitivement au milieu des pierres, de la neige ou des nuages. La Cour Corporatiste ne tint pas compte de telles balivernes. L'équipe suivante, envoyée compléter les relevés topographiques de la première et ramener des échantillons de terrain, fit le même compte-rendu ; sauf que cette fois, des esprits ressemblant à des guerriers africains lui étaient apparus pour l'avertir de respecter le sol sacré du Kilimandjaro. Après quoi, plus aucun guide ou ouvrier local n'a accepté de s'approcher de la montagne en compagnie des envoyés corporatistes.

• Apparemment, ces esprits étaient les mêmes chaque fois, ce qui veut dire qu'ils étaient indépendants et non pas de simples apparitions spontanées. À mon avis, la Cour Corporatiste ferait mieux d'envoyer quelques mages farfouiller un peu dans les métaplans à la recherche de noms véritables, au lieu de perdre son temps en escalades.

• Henning

• À sa place, je préférerais m'en tenir à l'escalade, moi. Sans compter que d'après des études récentes, les esprits qui apparaissent spontanément semblent garder quelques souvenirs de leur dernière manifestation. On sait tous quel crédit on peut accorder à ce genre d'études, mais ça ouvre quand

même de nouvelles perspectives en matière de rapports avec les esprits.

• Talon

Peu soucieuse de renoncer à son projet pour satisfaire quelques esprits chagrins, la Cour Corporatiste envoya une équipe de "négociateurs" composée de mages et de chamans, avec mission de régler "d'une manière ou d'une autre" le problème de l'opposition au chantier. À ce qu'on m'a raconté, ils tentèrent d'abord de négocier, puis, comme ça ne donnait rien, voulurent se rabattre sur le bannissement. Et là, les choses s'envenimèrent. Deux jours plus tard, une équipe de shadowrunners récupérait les corps de six négociateurs au sommet du Kibo ; et depuis, c'est la guerre entre les corporations et les esprits du Kilimandjaro.

• C'est la Cour Corporatiste qui a déclenché les hostilités en décidant de s'opposer coûte que coûte à la volonté des esprits. Elle avait pourtant été prévenue.

• Rainbow Warrior

• On s'en fiche ! L'important, c'est que ce sont des missions qui paient bien !

• Stalker

• Il y a intérêt. Non seulement la chasse aux esprits soulève quelques questions éthiques et de nombreuses difficultés spécifiques (mieux vaut ne pas vous embarquer là-dedans si vous n'avez pas au moins un bon magicien ou un adepte dans l'équipe), mais les conditions de terrain ne font rien pour vous faciliter le boulot. Les pics du Kilimandjaro (où le gros de l'action se déroule) culminent à plus de 5 000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Ils sont perpétuellement enneigés, il y fait un froid de canard et on n'y respire qu'avec beaucoup de difficulté. On a vite fait de s'évanouir dans cet air raréfié (en particulier quand on est soumis à des efforts violents) et on risque alors de mourir de froid. Il faut un équipement polaire et des masques à oxygène, alors que les esprits se fichent complètement de la température – sans compter que, si ce qu'on raconte est vrai, ils peuvent la faire chuter à volonté.

• Mista

Même si d'autres emplacements sont à l'étude pour la base de lancement spatial, aucun n'est aussi adapté que le Kilimandjaro. Les mégacorps n'ayant pas l'intention de céder aux exigences d'une poignée d'esprits mal embouchés, elles ont choisi de traiter le problème comme on se débarrasse de la vermine – par l'élimination brutale. C'est pourquoi la Cour Corporatiste recrute (par l'entremise de différents intermédiaires) tous les chasseurs d'esprits qu'elle peut trouver pour nettoyer les pentes du Kilimandjaro. Comme il paraît difficile de les rémunérer à la dépouille, elle leur verse un salaire fixe des plus généreux pour tuer tous les esprits qu'ils peuvent débusquer.

Naturellement, les esprits ne sont pas restés sans réagir, et ils ont alerté leurs alliés dans la région. Les corpos ont beau avoir les gouvernements locaux dans la poche, certaines tribus n'apprécient guère de voir exterminer ainsi leurs esprits sacrés, dont certains sont considérés comme leurs ancêtres ; elles ont donc entrepris de se livrer au terrorisme et au sabotage pour décourager la présence corporatiste, tandis que leurs chamans prêtent main-forte aux esprits dans la lutte contre les chasseurs.

- L'affaire du Kilimandjaro commence à faire grand bruit au sein de la population Éveillée mondiale et pourrait bien susciter la sympathie de nations telles que l'Amazonie. Déjà, des groupes pro-Éveillés essaient de mobiliser l'opinion internationale pour obtenir l'arrêt du grand chantier du Kilimandjaro. Mais les corps refusent d'entendre raison. Elles traitent les esprits (et ceux qui les soutiennent) de terroristes et se retranchent derrière leur extraterritorialité pour régler cette affaire à leur manière. Elles estiment être en droit de défendre leurs intérêts contre toute agression extérieure, en particulier avec l'appui dont elles bénéficient de la part des gouvernements locaux.
- DV8

NAZCA

Par Decker del Sol

Nazca est une région de quelque 500 kilomètres carrés, coincée entre la côte Pacifique du Pérou et les Andes. On la connaît surtout pour les fameuses "lignes des Nazcas", dessins sinués gravés dans le sol aride par les Nazcas entre 500 av. J.-C. et 500 après J.-C. Ces lignes ne furent redécouvertes qu'il y a une centaine d'années ; on avait même bâti l'autoroute Transaméricaine par-dessus sans s'en apercevoir ! En effet, ces lignes sont peu profondes, taillées dans le sol de sable et de rocallle pour révéler le sable plus clair qui se dissimule par-dessous ; et elles sont gigantesques, atteignant souvent plusieurs kilomètres de long. Ce n'est qu'en les observant depuis les airs qu'on s'aperçut qu'elles formaient des motifs et des dessins. Depuis, de nombreuses personnes les ont étudiées, sans parvenir à comprendre dans quel but les Nazcas les avaient tracées.

- Les scientifiques le nient, évidemment, mais les lignes des Nazcas signalaient des pistes d'atterrissement aux extraterrestres ! Les astronautes antiques avaient des contacts avec les Nazcas mais aussi avec les Incas et les Mayas. Plusieurs bas-reliefs nazcas et mayas montrent d'ailleurs l'arrivée de "visiteurs venus des étoiles", ainsi que des sortes d'engins spatiaux et des créatures en combinaison spatiale. Les lignes servaient de point de repère aux extraterrestres, qui se servaient des forces géomantiques de la Terre pour s'aligner sur le réseau énergétique planétaire – ces forces mêmes que Tesla essayait de contrôler avant qu'on ne mette un terme à ses expériences.

- Roswell

- Heu, Cap', tu ne crois pas qu'il serait temps d'actualiser le filtre de la messagerie ? On dirait qu'il recommence à laisser passer les conneries.

- Skeptic

- C'est un fichier en libre accès, bonhomme. Chacun peut y poster ce qu'il veut.

- Captain Chaos
"Je suis partout"

Des centaines de lignes traversent la région, certaines longues de plus de 8 kilomètres ; l'une d'elles atteint même 65 kilomètres de long ! Toutes semblent former des motifs géométriques. Certains savants y voient une sorte de calendrier solaire ou astrologique, gardant la trace du mouvement des étoiles et de la succession des équinoxes et des solstices. Sous les lignes géométriques apparaissent d'autres lignes plus anciennes formant d'autres types de dessins, principalement

des silhouettes animales. On en trouve plusieurs dizaines, dont une araignée, différents oiseaux (notamment un condor et un vautour), un singe, une baleine, un serpent, un lama et un lézard, ainsi qu'une fleur et un homme entouré d'un halo. Certains de ces animaux mesurent plusieurs centaines de mètres.

- Depuis l'Éveil (et même avant), les chamans associent ces lignes à des images totémiques créées par les Nazcas, voire à des sites sacrés (même si, dans le jargon des archéologues, le terme "site sacré" se traduit par "du diable si on sait à quoi ça pouvait bien servir").

- Holly

Les lignes des Nazcas éveillèrent la curiosité du monde scientifique dans la deuxième moitié du siècle dernier. Après l'Éveil, des chercheurs de différentes universités se rendirent sur place pour les étudier sans rien découvrir de neuf. Les lignes se détachaient plus nettement que le reste du monde matériel lorsqu'on les observait depuis le plan astral, mais c'était à peu près tout. Elles ne dégageaient aucune énergie magique particulière, ne provoquaient aucune perturbation astrale, si bien qu'elles perdirent rapidement de leur attrait et que les scientifiques se tournèrent vers d'autres champs d'exploration plus stimulants. Quelques chamans continuèrent à se rendre à Nazca pour accomplir des rituels fumeux au-dessus des lignes, sous l'oeil curieux du gouvernement péruvien, et ce fut tout.

Et puis, le 21 décembre 2061 (soit le solstice d'été, pour ceux qui se trouvent au sud de l'équateur), un groupe de personnes venues à Nazca célébrer un rituel "en l'honneur des ancêtres" (ou quelque chose dans ce goût-là) s'offrirent la peur de leur vie. Les lignes s'embrasèrent subitement comme des enseignes au néon, visibles depuis des kilomètres, et brillèrent toute la nuit. Quand le soleil se leva au-dessus des montagnes, la lueur s'estompa, mais les chamans affirment qu'elles continuèrent à flamboyer dans le monde des esprits. Le pouvoir du plateau de Nazca venait de s'Éveiller.

- Depuis cette nuit, de nombreuses personnes ont rapporté avoir eu des visions ou des expériences chamaniques à Nazca – dont plusieurs personnes parfaitement ordinaires, qui n'avaient jamais manifesté la moindre aptitude à la magie. Ça ressemble à ce qui s'est passé autour de la faille de Dunkelzahn en 57 et sur différents sites sacrés en Amérique du Nord et en Amérique du Sud.

- Wiley

En l'espace d'une seule nuit, Nazca avait acquis une renommée internationale. Les touristes et les apprentis chamans se précipitèrent sur place par charters entiers. Le gouvernement péruvien fut contraint d'envoyer l'armée pour boucler le secteur et contrôler l'afflux des visiteurs, car les lignes en elles-mêmes sont très fragiles et des centaines de personnes les piétinant sans ménagement pourraient leur occasionner des dommages irréparables.

Peu de temps après l'embrasement des lignes, le gouvernement amazonien prit contact avec le Pérou pour offrir le concours de son expertise. Le Pérou, comme beaucoup de pays sud-américains, n'avait guère confiance en l'Amazonie, mais quand des offres similaires commencèrent à arriver d'Aztlan, puis d'universités du monde entier et d'organismes tels que la Fondation Atlante ou le Dunkelzahn Institute, il comprit qu'il tenait entre les mains un véritable

trésor national. Il autorisa donc de petits groupes de chercheurs à se rendre à Nazca à des fins d'étude scientifique.

Malheureusement, les Japanacorps mirent leur poids dans la balance et les Péruviens commencèrent à se montrer plus sélectifs concernant le choix des visiteurs à Nazca ; les japonais étaient des alliés de longue date, et après le désastre qu'ils avaient subi, ils se sentaient un peu à l'étroit dans leur archipel. Les Péruviens reconduisirent donc la plupart des autres chercheurs à la frontière, en leur expliquant poliment qu'on les informerait de la date à laquelle ils pourraient revenir. Et depuis, les plus éminents scientifiques de diverses grandes corporations japonaises se penchent jour et nuit sur les lignes des Nazcas, sans que personne ne sache ce qu'ils cherchent exactement.

• Je peux au moins vous dire ça : l'Amazonie n'a pas beaucoup apprécié de se faire éjecter du Pérou tandis que les Japanacorps se bousculaient autour du tout dernier trésor magique d'Amérique du Sud. Elle a toujours eu tendance à considérer que le contrôle des ressources magiques du continent lui revenait de droit. L'idée de ces lignes mystérieuses à la fois toutes proches et hors de sa portée doit la rendre complètement dingue.

• Brujo

• Le Pérou n'est une enclave japonaise, tout comme San Francisco, Cairns ou même les Philippines. La différence, c'est qu'au Pérou les Japonais dirigent le pays depuis le début du siècle. Ils n'avaient pas besoin du même soutien militaire qu'ailleurs, si bien qu'ils ont conservé leur emprise sur Uma même après le départ de leur flotte. À travers le gouvernement, qu'elles contrôlent en partie, les corpos continuent à exercer la même influence sur la population des grandes villes. Naturellement, il y a quelques velléités de rébellion dans les campagnes – les communistes du Sentier Lumineux ou le mouvement pro-Amazôniaen Tupac Amarus contrôlent plusieurs régions – mais elles manquent d'organisation. Et les autorités de Lima, naturellement, soutiennent les Japanacorps.

J'espère seulement qu'on ne va pas s'offrir une nouvelle guerre civile comme l'Amérique du Sud en a le secret...

• Inca Sun God

• Je me suis laissé dire que les Japonais montraient depuis peu un profond respect pour les forces du monde Éveillé, en particulier la géomancie et la magie liée aux cycles de la nature (à ce que j'ai compris). L'empereur semble accorder de plus en plus d'intérêt aux possibilités de la magie au détriment de la toute-puissance du nuyen. C'est vraiment un nouveau soleil qui se lève sur le Japon.

• J-Rick

• Peut-être que les mages japonais s'imaginent que les Nazcas avaient une plus grande connaissance de ces forces, et que l'étude des lignes qu'ils ont laissées leur permettra de mieux les comprendre (ou même de les contrôler).

• Chan



• C'est un peu plus terre-à-terre que ça, bonhomme. La vérité, c'est que le Japon est sur les rotules et qu'il a sérieusement besoin de territoires vierges. Depuis le fiasco de San Francisco, ses regards se tournent plutôt vers le sud ; peut-être qu'on se dit à la cour impériale que le Pérou ferait une chouette petite extension de l'empire, en particulier si on y trouve des ressources magiques inexploitées.

• Wave-Form

T'AI-CHAN

Par Lei Kung

Je comptais commencer par le célèbre dicton "Puissiez-vous vivre en des temps intéressants", et puis je me suis dit que la formule commençait à s'user. Je me demande d'ailleurs si le vieux sage qui a pondu cette maxime a jamais imaginé des temps moitié aussi intéressants que ceux qu'on vit à l'heure actuelle ; on est bien au-delà de "l'intéressant" pour moi, on est carrément dans le délire ! Et je suis un mage, je suis censé être habitué aux trucs délirants. Mais la nature n'a pas son pareil pour nous rappeler qu'on ne sait rien, au moment précis où on s'imagine avoir tout compris.

Je ne me considère pas comme quelqu'un de religieux. Je crois que la majeure partie des grandes vérités spirituelles nous dépassent allègrement ; "Le Tao qui ne peut pas être nommé n'est pas le vrai Tao" et tout ça. Cela dit, si j'avais de la religion, je serais sans doute impressionné par ce qui se passe en ce moment dans le monde. Hong Kong mise à part, les derniers développements de l'Éveil dans ma partie du monde ont eu lieu dans une région perdue au fin fond de la Chine, dans un endroit appelé T'ai-Chan.

T'ai-Chan est une montagne qui surplombe la plaine du fleuve jaune, le berceau de la civilisation chinoise, à environ 400 kilomètres de Pékin. Les Hans y vénéraient autrefois les forces de la nature et y construisirent de très nombreux sanctuaires. Les empereurs s'y rendaient en visite, montaient les marches sinuées qui menaient jusqu'aux temples et priaient pour le succès de leurs entreprises. La montagne est associée au taoïsme ancien et à la magie qui l'accompagne. C'est un lieu de grand pouvoir, où magiciens et sorciers venaient apprendre leur art et communier avec les esprits et les forces de la nature.

Bien que la fréquentation de T'ai-Chan ait largement diminué au cours des deux derniers siècles, la montagne n'a rien perdu de son caractère sacré. Même les seigneurs de guerre et tyranneaux locaux qui se partagent la Chine la considèrent comme un terrain neutre. Personne n'aura jamais l'idée saugrenue d'y larguer des bombes ou d'y envoyer des soldats, car un tel sacrilège ne pourrait qu'avoir des conséquences funestes pour celui qui l'aurait ordonné. Dommage que la même attitude n'ait pas prévalu dans des lieux extérieurs à la Chine, comme le Tibet ; mais passons...

La neutralité de T'ai-Chan manqua s'achever dans un bain de sang quand les pèlerins s'aperçurent que les esprits de la nature étaient de plus en plus nombreux sur la montagne. Plusieurs eurent même des visions des anciens dieux ; tout cela, une semaine après que Ghostwalker eut commencé à semer la panique à Denver.

On sut rapidement que T'ai-Chan ne détenait pas seulement les clefs de la paix intérieure, mais également celle d'une puissance magique non négligeable. Le *chi* qui s'écoulait de la montagne était considérable, et un seigneur de guerre habile pouvait espérer le détourner à son profit. Diverses factions sur les deux rives du fleuve Jaune convergèrent sur T'ai-Chan pour l'annexer manu militari. On crut un moment

qu'il y aurait une bataille pour le contrôle des sanctuaires ; et puis, le dragon intervint.

• Malgré tout le respect que j'ai pour Lei Kung, ses informations me paraissent un peu courtes. T'ai-Chan se trouve dans la province industrielle de Chantoung, fief de plusieurs corporations majeures dont Mitsuhami et Wuxing. Quand ces corporations firent mouvement vers T'ai-Chan, les communistes du Honan voisin envahirent brusquement le Chensi, s'emparèrent de Wa Chan et se préparèrent à marcher vers l'est sur T'ai-Chan. La Confédération cantonaise mit en place un blocus de Chantoung, en profitant du départ de la marine japonaise pour envoyer plusieurs navires le long de la côte.

• Ming

• Ça m'a tout l'air d'une escarmouche de frontière comme la Chine en connaît sans arrêt. Pourquoi en faire toute une histoire ?

• Grunt

• Parce que T'ai-Chan est l'une des Cinq Montagnes Sacrées.

• Junk

Le grand dragon Lung apparut dans les airs au-dessus de T'ai-Chan le jour du nouvel an chinois, et tout le monde y vit un présage ; bon ou mauvais, ça, c'est une autre histoire. Personnellement, je crois que l'apparition inopinée d'un dragon est toujours un mauvais présage.

Lung s'établit près du temple de la Fille de la Montagne, la déesse Pi Hsia Yuan Chun, dame de l'aurore. Puis il envoya des esprits messagers aux chefs des différentes factions qui approchaient de la montagne et les invita à gravir (à pied, naturellement) les 7000 marches de T'ai-Chan pour venir le retrouver. On raconte qu'il leur aurait expliqué, courtoisement et patiemment, que T'ai-Chan était désormais sous sa protection ; et que la première personne qui poserait le pied sur ses marches avec une arme, ou qui ordonnerait à ses soldats de le faire, lui servirait de petit-déjeuner. Les seigneurs de guerre ne se le firent pas dire deux fois et ordonnèrent à leurs troupes de se replier. Et depuis ce jour, personne n'a plus tenté d'annexer T'ai-Chan.

• C'est vrai, mais à mon avis, Lung voulait surtout s'assurer que les corporations ne feraient pas intervenir leurs propres armées.

• Ming

La montagne en elle-même n'a pas changé depuis des milliers d'années. Un immense escalier de 7 000 marches, emprunté par d'innombrables pèlerins depuis des siècles, serpente le long de ses flancs escarpés couverts de cyprès, de pins et autres essences similaires. On dit même que l'un des pins à proximité du sommet aurait un grade honorifique à la Cour impériale, pour avoir jadis abrité de son ombre la sieste d'un empereur. Il faut compter six heures pour grimper cet escalier à pied ; certains pèlerins le montent même à genoux, en hommage à la sainteté du lieu.

Le temple du Pic, dédié aux dieux de la montagne, se dresse au pied de T'ai-Chan. D'autres temples s'échelonnent le long de l'escalier jusqu'au sommet, dont celui de l'Impératrice de l'Ouest et celui de la déesse de l'étoile du nord. Près du sommet, la Porte Sud du Ciel conduit au temple de la Fille de la Montagne. Le plus grand temple au sommet de la montagne

est celui de l'Empereur de Jade, dédié à l'empereur Yu Huang, élevé au rang de divinité suprême par l'empereur Song Chen Tsung et devenu chef du panthéon taoïste depuis. C'est dans ce temple que Lung a établi ses quartiers.

Les pèlerins continuent à se rendre à T'ai-Chan, souvent pour recevoir la bénédiction et la sagesse du dragon. Si vous voulez vous entretenir avec Lung, rien de plus facile ; tant que la perspective de monter 7 000 marches à pied, pour risquer de vous faire dévorer si le dragon est de mauvaise humeur, ne vous effraie pas...

• Je ne pige pas. Lung s'est tenu à l'écart de toute publicité depuis sa première apparition. Il n'a jamais révélé où se trouvait son antre. Pourquoi ce brusque revirement ?

• Giles

• Je n'en sais rien, mais il y a une chose que je peux te dire : un dragon ne fait jamais rien sans raison, aussi tortueuse soit-elle. Notons que la présence de Lung dans la région semble exercer une certaine influence stabilisatrice sur cette partie de la Chine. Il a quand même évité une guerre (ou au moins une tentative d'annexion corporatiste), après tout. Il a également conduit les chefs de plusieurs nations chinoises à se rencontrer devant lui à deux reprises au moins ; on ne sait pas de quoi ils ont parlé, mais je me demande si Lung n'est pas en train de marcher sur les traces de Dunkelzahn et de jouer les faiseurs de roi - ou peut-être même de s'imposer lui-même comme suzerain de la Chine, par l'entremise de quelques hommes de paille...

• Dragonslayer

• J'aimerais bien savoir aussi dans quelle mesure les activités de Lung sont en rapport avec ce qui se passe au Japon. La nomination d'un nouvel empereur et le climat de chaos qui flotte encore sur l'archipel l'ont considérablement affaibli. Peut-être qu'en prenant la tête de plusieurs millions de Chinois, Lung va enfin réussir à concrétiser son vieux rêve - se débarrasser de Ryumyo, sous le prétexte de restaurer la paix et l'ordre au Japon. Qu'est-ce que vous parlez que Ryumyo ne va pas rester les bras croisés sans réagir ?

• Dare

TEOTIHUACAN

Par Q

Teotihuacan est l'endroit le plus sacré de l'Aztlan. On traduit souvent ce nom par "Cité des dieux", mais en réalité, "Cité de ceux qui détiennent les clefs de la route des dieux" serait plus exact. Longtemps, j'ai pensé que s'il existait réellement des dieux à Teotihuacan, ce devait être les bâtards les plus sanguinaires qui soit ; aujourd'hui, je n'en suis plus aussi sûr.

Teotihuacan est située juste à la sortie de la capitale aztlan de Tenochtitlan, au nord-ouest. Le site en lui-même couvre environ 24 kilomètres carrés, centrés sur la pyramide du Soleil, énorme pyramide à degrés de plus de 200 mètres de large (aussi large que la Grande Pyramide d'Égypte. donc, mais deux fois moins haute). Les ruines incluent également la pyramide de la Lune, plus modeste, et plusieurs autres pyramides et monuments dont la Ciudadela ("citadelle"), sur laquelle se dresse le temple de Quetzalcoatl, le fameux Serpent à Plumes de la mythologique aztèque.

• Vous savez, je me suis toujours posé la question ; ce dieu aztèque, Quetzalcoatl, était-il un vrai serpent à plumes

comme on en voit aujourd'hui ? Ou peut-être une sorte de réminiscence raciale ?

• T-Rex

• Possible. D'un autre côté, il y a des experts magiques qui disent que si on retrouve dans l'Éveil tant d'éléments connus, issus des différentes mythologies du monde entier, c'est en raison de la psycho-sensibilité du mana ; de sa capacité à absorber et restituer les idées et (tout spécialement) les émotions. Un historien-magicien de Suisse a même écrit que les manifestations de l'Éveil étaient en quelque sorte manipulées par l'Inconscient universel. Autrement dit, que les métacréatures et tout le reste n'existaient que parce que les gens croyaient à leur existence. L'Éveil aurait donné vie à nos fantasmes, si vous voulez. Bien entendu, cette théorie n'explique pas tout, et notamment la provenance des espèces paranaturelles qu'on ne peut rattacher à aucun mythe, mais l'idée reste intéressante.

• Selene

• Génial. Maintenant, je vais avoir peur de dormir. Je veux dire, faut qu'on soit tous drôlement perturbés dans notre tête pour rêver des trucs comme la GRIME et ce troisième oeil qui m'a poussé au milieu du front.

• Six-Eyes

Peu de gens le savent, mais ce ne sont pas les Aztèques qui construisirent Teotihuacan ; la ville était déjà déserte quand ils la découvrirent. Apparemment, elle aurait été bâtie par un peuple très similaire aux Aztèques et aux Mayas aux alentours du 1er siècle après J.-C., sauf la pyramide du Soleil qui aurait été érigée sur les fondations (ou les ruines ?) d'une structure encore plus ancienne. Elle fut probablement abandonnée aux alentours de 700 après J.-C. et réoccupée par les Aztèques plusieurs siècles plus tard. Croyant que la ville avait été bâtie par les dieux, ils en firent un lieu de rituels et de sacrifices.

Par la suite, les Aztèques succombèrent aux mousquets et aux microbes des Conquistadores, et Teotihuacan plongea de nouveau dans l'oubli. Au XX^e siècle, elle devint une attraction touristique et une curiosité archéologique, mais rien de plus, même s'il se racontait que certains habitants de la région venaient encore y célébrer d'anciens rites chamaniques hérités de leurs ancêtres.

Teotihuacan retrouva un nouveau souffle avec la chute du régime mexicain et son remplacement par Aztlan, qui redonna un nouvel essor à la culture aztèque. Ses ruines devinrent un trésor national qu'il convenait de protéger avec le plus grand soin, tandis que les magiciens aztlans s'y rendaient de plus en plus nombreux pour y effectuer leurs rituels.

• Sauf qu'en fait de rituels, on n'en voit pas tant que ça à Teotihuacan. Curieux, quand même ; le gouvernement azzie a fait tout un foin autour de la construction du Grand Temple de Tenochtitlan, comme quoi il voulait réserver les ruines anciennes à certains rituels "spéciaux", qui se tenaient tous les trente-six du mois et n'impliquaient pas nécessairement des sacrifices sanglants. Si Teotihuacan est un grand site de pouvoir comme tout le monde a l'air de le penser, pourquoi les Azzies ne l'exploitent-ils pas à fond ?

• Taylor

• Bonne question. Malheureusement, je n'ai pas de réponse satisfaisante. Tout ce que je peux dire, c'est que les citoyens

aztlans montrent un profond respect envers Teotihuacan, particulièrement les cadres et les jeteurs de sorts. On marche sur des oeufs, dans ces ruines. Peut-être par crainte de les endomager avec des rituels trop puissants ? Ou bien, par souci de ne pas galvauder leur potentiel dans des rituels triviaux.

• Pyramid Watcher

• À moins tout simplement que Teotihuacan n'apprécie pas beaucoup les rituels azzies...

• Socio Pat

• Allez ! On n'est pas en train de parler d'une personne, là, mais d'un tas de caillasses et de briques d'argile !

• Keating

• Sûr, mais on a vu que le mana lui-même montrait parfois des préférences pour tel ou tel type de magie, pas vrai ? C'est peut-être la même chose avec ce site.

• Socio Pat

Le dernier rituel en date conduit à Teotihuacan a été dirigé par un chaman nommé Quauhtlatoa, qui – sans être un inconnu – n'appartient pas au cercle des grands prêtres habituels. Il s'est déroulé peu de temps après le commencement de la fin au Yucatan – la rébellion des esprits, et tout ce qui s'ensuit. Le communiqué de presse explique qu'il avait pour but "d'honorer les dieux et de réclamer leur conseil", sans autre précision. Depuis, on a constaté un regain d'activité autour de Teotihuacan, et les ruines sont désormais placées sous la surveillance permanente des gardes Jaguars. L'Aztlan serait-il en train de préparer une sorte de riposte contre les rebelles du Yucatan ?

• Je ne crois pas. D'après ce que je sais de Quauhtlatoa (dont le nom signifie "Aigle-qui-Parle", soit dit en passant), il serait totalement extérieur au clergé aztlan. Apparemment, il aurait des idées assez peu orthodoxes et plutôt critiques envers la structure religieuse aztlane actuelle. En temps normal, ce serait suffisant pour qu'il disparaîsse un beau soir au sommet d'un teocalli, mais visiblement, il est un peu trop populaire pour ça. C'est également le chef d'un petit groupe initiatique dissident qui s'est formé à partir d'un des plus importants groupes chamaniques d'Aztlan. Je soupçonne le gouvernement de l'avoir toléré jusqu'ici parce qu'il ne représentait pas un danger, et de ne plus pouvoir le supprimer de crainte d'en faire un martyr. Et voilà qu'il se tourne vers lui pour lui donner un coup de main ? Alors, je me pose la question : à quoi Quauhtlatoa est-il en train de jouer ?

• Matador

• Il tente de faire la paix avec tous les esprits en colère du Yucatan, à ce qu'on m'a dit. Sans grand succès, d'ailleurs ; j'ai comme l'impression que l'Aztlan n'est plus en odeur de sainteté dans le monde des esprits, même si un tas d'esprits (et notamment ces enfoirés d'esprits du sang) restent à la disposition de ses prêtres. Pour moi, il y a une guerre spirituelle qui se prépare en Aztlan, et Teotihuacan pourrait bien être l'un de ses champs de bataille.

• Oddjohn

• La seule rumeur que j'ai pu déterminer est qu'ils ont interdit toute invocation, là-bas. Et ils ne rigolent pas. Ils ont même chargé des mages de veiller au grain ! J'en ai vu plusieurs tomber sur le râble d'un chaman qui essayait d'invoquer un

esprit du ciel. On raconte qu'Aztechnology a tellement salopé le coin que les esprits n'y apparaissent plus aussi purs qu'avant.

• Zapper

MESSAGES DE LA BRÈCHE

• Ce document (comme la plupart de ceux qui sont sur Shadowland) est en constante réécriture, et nous recevons régulièrement de nouveaux témoignages concernant d'autres sites Éveillés à travers le monde. En voici quelques-uns. Nous tâcherons de vous en proposer d'autres dans un avenir proche. Comme toujours, si vous avez des commentaires à faire, n'hésitez pas.

• Captain Chaos

Posté le 21 juin 2002 à 08:56:13

CHICAGO

• Bon sang, vous devriez voir dans quel état ils nous ont mis la ville ! Il va falloir des années pour tout nettoyer et commencer à reconstruire. Il y a certains quartiers du Noose qui devraient être entièrement rasés. Si vous voulez mon avis, il nous faudrait un bon incendie ; tout brûler jusqu'au sol, et reconstruire à partir de rien. Chicago n'est pas prête de se remettre de l'héritage de la Confrérie Universelle : l'occupation des esprits insectes, la bombe de Cermak Street et la "solution finale" trouvée par Ares à la question insecte, à savoir la plus grande menace anti-magique que le monde a jamais connu : la Souche III. L'environnement magique de Chicago en est sens dessus dessous, il y flotte encore de nombreux nuages de Souche III, qui se jettent sur la moindre parcelle d'énergie magique comme des sans-SIN sur une part de pizza tiède. Quoi qu'en disent les communiqués de presse d'Ares, tous les insectes n'ont pas disparu. Certains traînent encore dans les coins sombres, en quête de chair fraîche pour reconstruire leur nid ou pire encore, poursuivant des objectifs individuels maintenant qu'ils sont libérés de toute directive collective. Les alentours du cratère de Cermak, non contents de dégager suffisamment de radiations pour réchauffer le cœur d'un avocat d'affaires, montrent d'abominables distorsions dans l'espace astral – plus redoutables encore que les radiations. Bref, c'est le lieu de villégiature idéal.

• Tyger-Tyger

"Terrible symétrie"

• D'un autre côté, si tu cherches un endroit où faire du fric et non un village vacances, Chicago regorge d'opportunités. Le marché noir est en plein boom, et les contrebandiers peuvent faire fortune avec pratiquement n'importe quelle cargaison, des produits et denrées alimentaires de base au matériel électronique en passant par les drogues et autres petits plaisirs. Le gouvernement embauche encore des "nettoyeurs" pour liquider les derniers esprits insectes et autres menaces à la sécurité publique. Pas mal de corps et d'organismes de recherche s'intéressent à la Souche III, aux insectes, aux effets de la bombe de Cermak et tout ça ; ils ont donc besoin de personnel qualifié pour escorter leurs crânes d'oeufs ou ramener des échantillons. Sans compter les joies simples du pillage, même s'il ne reste plus grand-chose à piller maintenant.

• Prime Runner

• Au moins, la Souche III a eu raison de la plupart des goules. Plus la peine de s'inquiéter de ces cannibales. En plus, la bactéries a l'air de tenir les shedims à distance.

• Bruce



• J'ai entendu dire qu'il s'était passé un drôle de truc au Sanctuaire l'année dernière, la nuit du cinquantième anniversaire de l'Éveil. Apparemment, Jason Two-Spirits s'est pointé sans crier gare et a franchi tranquillement le dispositif de sécurité. Two-Spirits est un vieux chaman qui avait tenté de prévenir la population avant l'arrivée des insectes. Quand le mur a été dressé, il a fondé le Sanctuaire pour y abriter tous ceux qui le voudraient. Mais quand Ares a réinvesti les lieux, le Sanctuaire était vide et Two-Spirits et sa "tribu" avaient disparu. Un nouveau groupe de chasseurs d'insectes s'est donc installé dans ses locaux ; ils ont même fait du bon boulot d'informations sur Noose Net. Personne ne sait ce qui est arrivé à Two-Spirits, et il n'en a pas dit un mot quand il est revenu. Il est simplement entré et ressorti ; j'imagine qu'il devait avoir besoin de quelque chose qu'il avait laissé derrière lui.

• Raid Array

LA FAILLE DE DUNKELZAHN

• Il n'y a pas grand-chose de neuf à dire sur ce phénomène - qui occupe pourtant une place centrale dans la succession d'événements récents -, parce que, après le bordel qui a eu lieu vers la fin de l'année 61, le gouvernement des UCAS a fait ériger un cordon infranchissable tout autour. Barrière magique, un ou plusieurs magiciens de garde en permanence, le grand jeu. Le trafic a été dérivé depuis longtemps autour de cette portion de rue proche du Watergate où a eu lieu l'explosion, et apparemment le gouvernement a exercé son droit de préemption pour acquérir tous les immeubles avoisinants.

Le complexe qui entoure la faille a l'air d'être une construction temporaire ; toutefois, on parle déjà d'en construire un permanent pour couper totalement la faille du monde extérieur et l'étudier en toute tranquillité ; l'objectif affiché étant de déterminer sa nature et, peut-être de trouver un

moyen de la refermer. Le projet a reçu l'appui sans réserve de l'administration et de la population locale, car personne n'a envie de voir un autre dragon fantôme surgir de la faille et semer la dévastation autour de lui - surtout que rien n'indique qu'il irait dévaster Denver au lieu de s'attarder à DeeCee.

• DeeCee Insider

• Ce que j'ai entendu, moi, c'est que le gouvernement des UCAS n'a aucune intention de fermer la faille un jour prochain ; en fait, il n'aurait pas fini de l'étudier et chercherait plutôt un moyen d'exploiter son potentiel. Les UCAS ont toujours eu un métro de retard en matière d'armements magiques. Ce n'est pas qu'il manque de magiciens compétents dans l'armée ou dans les universités telles que MIT&T (sans parler du Dunkelzahn Institute), mais qu'ils n'ont jamais réussi à acquérir la même aisance que les NAO, le Tir, l'Aztlán ou Dieu sait qui encore sur ce foutu continent. Je crois que les huiles de DeeCee aimeraient bien pouvoir brandir enfin leur propre atout magique imparable face aux arsenaux mystiques du reste du monde ; et que c'est pour ça qu'ils s'intéressent tellement à la faille.

• Connor

• Un ami m'a raconté qu'une des raisons pour garder la faille (mis à part le fait que personne ne sait comment la fermer) serait que, depuis la fin de l'année, elle se serait stabilisée et présenterait moins de risques dans le monde astral. Non seulement ça, mais les UCAS auraient même commencé à envoyer des explorateurs à travers pour voir ce qu'il y a de l'autre côté. Ils espèrent ainsi en apprendre davantage sur ce qu'il en est sorti. Sauf que les rapports des explorateurs ne concordent sur rien... chacun est radicalement différent des autres. Les chercheurs estiment que la faille pourrait être un accès direct vers des métaplans. Si c'est le cas, il s'agirait de métaplans encore inconnus à ce jour.

• Fed Spook

• Correction, Fed. Il y a quelque chose qui les empêche de la refermer.

• Spy On The Wall

DUNVEGAN CASTLE

• Ce château ancestral du clan écossais des MacLeod n'est plus habité depuis des années. Avant l'Éveil, déjà, c'était devenu un musée consacré à l'histoire de l'Écosse et plus particulièrement à celle du clan MacLeod. Depuis, il suscite un regain d'intérêt, et ça pour deux raisons : d'abord, il se trouve sur la ligne de la Fauchille qui court du cercle de pierres de Callanish jusqu'à Lewis, ce qui en fait un site de pouvoir ; ensuite, on peut y observer la Bannière Enchantée de Dunvegan, trésor de famille du clan MacLeod. Il s'agit d'une bannière qui aurait été offerte au chef du clan par les Sidhes, ou faës. On dit que le chef du clan, ou son descendant, n'a qu'à brandir la bannière et l'agiter dans le vent en invoquant les Sidhes pour que ceux-ci répondent à son appel ; ils auraient promis de répondre trois fois, et la bannière aurait déjà servi deux fois au cours de son histoire. Aujourd'hui, elle repose dans une vitrine dans une salle du château. Il paraît que

depuis Noël dernier, on peut entendre, à la nuit tombée, le son de cors lointains – comme ceux d'une armée en marche – sur les remparts de Dunvegan Castle ; certains affirment même que la bannière brillera doucement quand on l'observe depuis l'espace astral.

• Oakthorn

• Tiens, un détail intéressant : en 2035, peu après la reconnaissance officielle de Tir na nOg, le gouvernement du Tir a offert une somme d'argent colossale pour racheter la bannière au clan MacLeod. Le clan n'a pas donné suite, mais peu après il a renforcé la sécurité autour du château et investi dans un matériel de surveillance ultra-moderne pour protéger la bannière.

• Highlander

• Tu veux dire que ce bout de chiffon renfermerait vraiment des pouvoirs magiques ?

• Shasta McShasty

• En tout cas, les MacLeod le croient. Leurs pilotes en portaient une reproduction sur eux durant la Deuxième Guerre mondiale ; ce serait ce talisman qui leur aurait permis de revenir en vie.

• Wilder

• Et tu crois que la bannière pourrait intéresser quelqu'un, en dehors des elfes ?

• Tiny

• Pourquoi cette question ?

• Wilder

• Simple curiosité.

• Tiny

L'ÉGYPTE

• Tout au long des berges du Nil, depuis les pyramides jusqu'aux ruines de Karnak et d'Abydos, on signale des sites de pouvoir et des manifestations magiques. Le phénomène le plus important est sans doute l'apparition dans le plan astral de bâtiments antiques, dont beaucoup semblent remonter à plusieurs milliers d'années. Les archéologues et les historiens sont excités comme des puces à l'idée de pouvoir étudier ce qu'ils considèrent comme des "échos astraux" ou des "réminiscences" (comme on les appelle) de l'Égypte antique. Le gouvernement égyptien fait de son mieux pour répondre aux sollicitations, mais il tente malgré tout de limiter le nombre des curieux avides de se pencher sur les ruines. Certaines personnes redoutent que ces "bâtiments fantômes" ne soient pas aussi anodins qu'ils en ont l'air.

• Dr. Jones

• Bien vu, Doc. La vallée du Nil a connu un sérieux regain d'activités paranaturelles, notamment des apparitions d'esprits dans et autour des ruines, mais aussi dans des zones urbaines telles que Le Caire ou Alexandrie. Beaucoup de ces esprits ont été décrits comme des Égyptiens de l'Antiquité, et certains comme d'anciennes divinités égyptiennes : des hommes à têtes d'animaux. Les cérémonies religieuses attirant de plus en plus de monde, et les sectes qui prônent le retour à l'Antiquité se multiplient, au grand dam des mollahs locaux.

• African Queen

• Il est possible que ces "hommes à têtes d'animaux" aient été en réalité des chamans égyptiens, qui expriment souvent leur masque chamanique de cette manière. Naturellement, il est possible aussi que cette vision mythologique des dieux comme des hommes à têtes d'animaux ait été inspirée à l'origine par de véritables chamans ; j'invite ceux qui voudraient creuser un peu la question à me retrouver sur le forum de discussion de Myth Magic.

• Gwydion

• Tiens, au fait : au cours du mois dernier, plus d'une quarantaine d'habitants d'Alexandrie ont brusquement déclaré qu'ils étaient la réincarnation d'Égyptiens de l'Antiquité ; aucun nom célèbre (jusqu'à présent), juste des individus qui avaient été inhumés et momifiés avec tout le cérémonial voulu : prêtres, serviteurs, parents du pharaon, ce genre de choses. Le plus beau, c'est que toutes ces personnes – généralement de souche populaire et sans grande instruction – ont été longuement interrogées par des égyptologues et des historiens ; eh bien, on a découvert qu'ellesisaient l'égyptien ancien mieux que la plupart des érudits, et même qu'elles le parlaient ! Et elles connaissaient des détails troublants à propos des tombes et autres sites antiques – détails que l'homme de la rue aurait eu le plus grand mal à obtenir, ainsi qu'à propos de la vie quotidienne dans l'Égypte antique. Vous croyez qu'il peut y avoir du vrai dans cette histoire de réincarnation ?

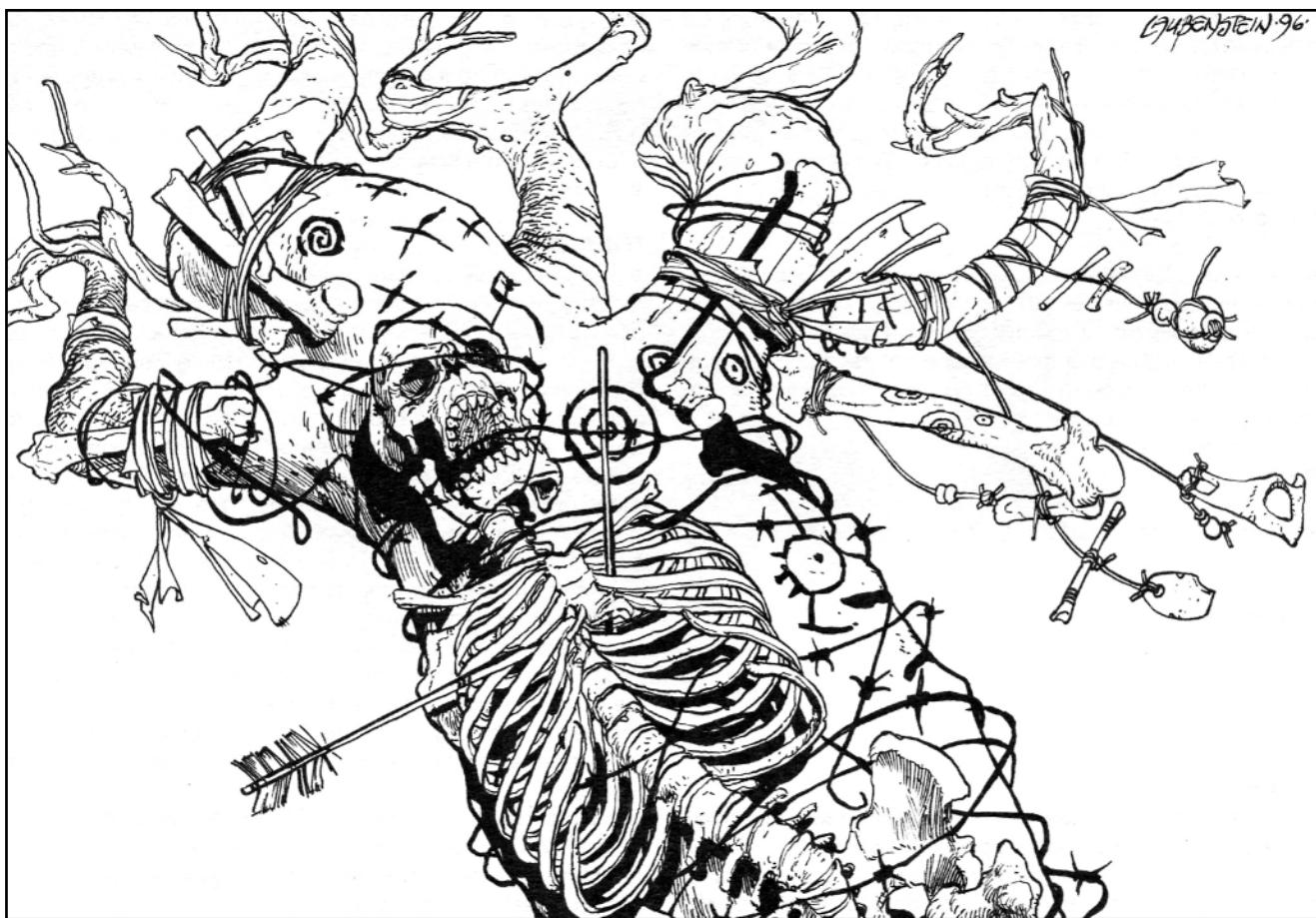
• Tyler

• Pourquoi pas ? À moins que ces personnes ne soient que les réceptacles d'une sorte d'énergie astrale, ou même d'un groupe d'esprits locaux récemment Éveillés ? J'ai lu un article très intéressant d'un professeur de Cambridge, qui écrivait que la réincarnation n'était peut-être que la capacité à puiser des souvenirs ancestraux dans une sorte de "bibliothèque mémorielle vivante" (ce que certaines traditions appellent les fichiers akashiques), présente quelque part dans les métaplans. Ces gens dont tu parles ne sont peut-être pas "réincarnés" au sens littéral, peut-être qu'ils ont simplement puisé dans cette "banque mémorielle".

• Neddy

LE DÉSERT DE MOJAVE

• Ooh, ma pauvre tête. On ne fait pas souvent la fête, dans le désert de Mojave, mais là j'ai l'impression que tout ce que la région compte de magique a senti l'approche de la comète et a décidé de l'arroser à sa manière. Je ne vois pas de moyen plus adéquat de décrire la folie qui règne ici depuis les quatre derniers mois. C'est la confusion la plus totale. Il y a d'abord eu ce gros bouillonement astral à Ubehebe Crater, qui a fait surgir de plus en plus d'esprits ; bon, le cratère avait toujours été très fréquenté, spirituellement parlant, mais là on dirait la foule en délire à un concert de Ginny Grove ! Les métacréatures du désert sont sans cesse plus actives et plus nombreuses, elles aussi. Un groupe de métazoologues est venu de L.A., une fois, pour étudier les nouvelles espèces ; il n'est jamais ressorti du désert. Les sauveteurs envoyés à sa recherche ont retrouvé sa Land-Rover à moitié ensevelie dans le sable, une portière arrachée ; certains membres de l'expédition se trouvaient encore à l'intérieur, mais il n'en restait que des ossements desséchés et des lambeaux de vêtements. Le plus étrange, c'est qu'il n'y avait aucune trace de sang nulle part, ni aucun indice concernant ce qui leur était arrivé. Je vous jure, avant de partir vous



balader dans le Mojave, réfléchissez-y à deux fois. Ou même à trois.

• Desert Rat

• Le côté positif, c'est que les plantes du désert que les Anasazis cultivaient autrefois ont l'air de repartir comme en quarante. Elles se répandent partout de manière anarchique, et bon nombre de personnes s'y intéressent. Les corporations et les universités recherchent d'ailleurs des explorateurs n'ayant pas froid aux yeux pour leur ramener des échantillons de la flore et de la faune locales ; en particulier, des experts en magie capables de maîtriser un esprit récalcitrant ou un crotale foudroyant.

• Road Runner

• Les troupes pueblos ont connu un sale quart d'heure, elles aussi, lors de l'invasion du Mojave. Elles ont perdu tellement de monde qu'elles ont retiré pratiquement tous leurs hommes, à l'exception du personnel "essentiel". Je me suis laissé dire qu'elles avaient tenté d'y envoyer une équipe de chamans, mais que ceux-ci avaient refusé d'obéir aux ordres. Vous le croyez, ça ? Moi, je dis que si un chaman militaire amérindien refuse d'y mettre les pieds, c'est que personne ne devrait s'en approcher.

• Old 57

• Les Pueblos en sont réduits à faire appel à des indépendants pour leurs missions dans le désert. C'est bon pour nous, ça, sauf que c'est le genre de missions dans lesquelles on a vite fait de laisser sa peau.

• Road Runner

LE MONT SHASTA

• Le grand dragon Hestaby n'a pas chômé, ces derniers temps. Après avoir passé plusieurs années dans le secret de son antre sur le mont Shasta, il assume de plus en plus l'image d'un personnage public depuis la mort de Dunkelzahn. Notre regretté président lui avait légué quelque chose dans une banque de données privée de Zurich Orbital ; j'ignore de quoi il s'agit, mais ça a manifestement poussé Hestaby à sortir de sa retraite. Apparemment, il aurait rencontré des représentants de la Fondation Draco, de la Guilde Internationale des Marchands de Talismans et, plus surprenant encore, il se serait rendu à Royal Hill en Tir Tairngire pour une réunion secrète avec le Conseil des Princes. Ses alliés n'ont pas chômé non plus. La loge Shasta recrute les chamans à tours de bras, et Hestaby s'est gagné les bonnes grâces de la communauté gitane du nord de la Californie depuis qu'il est chargé de lui distribuer les largesses de Dunkelzahn.

• Wyrm-Watcher

• Je n'aime pas beaucoup cette histoire de réunion entre Hestaby et les elfes du Tir. Ils sont à couteaux tirés depuis l'invasion de la Californie, et on sait bien que seule la présence du grand dragon sur le mont Shasta empêche les elfes de revendiquer la totalité de la Californie du nord. S'ils parviennent à s'entendre, maintenant, qui va encore pouvoir les arrêter ?

• Red Rover

• J'en sais rien, bonhomme. On aurait cru que les elfes sauraient mieux que personne qu'il ne faut jamais, jamais traiter avec un dragon...

• Talaire

• Les alentours du mont Shasta ont connu récemment un afflux de réfugiés en fuite devant l'expansion du général Saito dans la région de la Baie et Central Valley. Beaucoup de métahumains en butte aux persécutons du régime de Saito cherchent refuge auprès d'Hestaby. D'une manière ou d'une autre, les elfes l'ont dans l'os car les Californiens du nord ne leur accordent aucune confiance.

• Headwaters

• Le niveau d'activité magique de la région a lui aussi augmenté. Au cours des derniers mois, on a pu observer plusieurs aurores boréales assez spectaculaires au-dessus de la montagne. Qu'il s'agisse d'un phénomène naturel dû au passage de la comète (ou à autre chose), ou l'œuvre des chamans ou du dragon, je n'en sais rien ; ce que je sais, c'est qu'il y a de la magie là-dessous.

• Kitt

• C'est peut-être le Cerf de Shasta qui en est la source ?

• Skeptic

• Hmm, peut-être, oui.

• Shasta Sam

• Je déconnais, pauvre débile.

• Skeptic

SALEM

• La vie est pleine de surprises. Autrefois, la petite bourgade côtière de Salem était surtout connue pour ses procès en sorcellerie qui avaient défrayé la chronique plusieurs centaines d'années auparavant. Et aujourd'hui, on y croise plus de sorcières qu'à une foire annuelle des balais & chaudrons ! Déjà, avant l'Éveil, la ville était La Mecque des néo-païens et des sorciers modernes, et sa population (humaine et métahumaine) avait sensiblement augmenté avec le retour de la magie. Ensuite, les choses s'étaient tassées pendant vingt ou trente ans ; mais voilà qu'elles repartent de plus belle ! Non seulement de plus en plus d'Éveillés se rendent à Salem pour apprendre à maîtriser leurs talents, mais la Wicca et les autres religions néo-païennes y font de plus en plus d'adeptes, suite au bombardement magique qui a secoué le monde. L'année du cinquantenaire de l'Éveil, le festival du solstice a attiré plusieurs milliers de personnes à Salem, saturant largement les capacités d'accueil de la ville. Le marché de l'immobilier a grimpé en flèche dans la région. On n'arrive plus à remettre à neuf ni à construire suffisamment vite pour répondre à la demande.

• Fisherman

• Ce boom de la population n'a pas que des bons côtés. Le ressentiment populaire grandit à l'encontre de ces "nouveaux sorciers" et tous ces Éveillés qui viennent se faire construire de belles maisons dans la région. Les jeteurs de sorts le prennent de haut avec les gens ordinaires. On assiste au développement d'un élitisme détestable au sein des Éveillés de Salem. Beaucoup d'entre eux se sont mis dans la tête que Salem était "leur" ville - et c'est vrai, en un sens. Les principaux commerces s'adressent surtout à la clientèle des Éveillés et des touristes venus visiter le "village des sorcières". Toute la jeunesse des environs se retrouve à Salem, affublée de costumes néo-païens grotesques où se mêlent à la fois une exubérance

baroque et la coupe épurée du dernier attirail en vogue chez les clubbers. Les graffitis pro ou anti-Éveillés fleurissent. L'un de ceux qui reviennent le plus souvent proclame : "Les chasseurs de sorcières avaient raison !" Si vous voulez mon avis, ce n'est qu'une question de temps avant que la situation ne dégénère pour de bon à Salem.

• Groton Witch

TÉHÉRAN

• À l'intention de ceux pour qui la date de 2020 n'évoque rien (et qui sont plus nombreux qu'on aimerait le croire), c'est l'année où l'ayatollah d'Iran lançait le jihad contre les Éveillés. Le grand dragon Aden apparut aussitôt dans le ciel de Téhéran, et aurait déclaré quelque chose comme : "Si c'est la guerre que vous voulez, vous allez l'avoir !" Après quoi, il donna libre cours à sa rage et dévasta méthodiquement la capitale iranienne. Les Iraniens tentèrent bien de riposter, mais leur armement conventionnel n'était pas de taille contre la magie d'Aden. Leurs missiles déviaient de leur trajectoire et infligeaient plus de dégâts à la ville que le dragon lui-même ; leurs avions se prenaient des esprits de l'air en pleine poire, ou des giclées de souffle enflammé, ou voyaient tous leurs systèmes se détriquer ; leurs chars s'enlisait dans le sol, et leurs obus ricochaient contre les sorts de protection du dragon ; et ainsi de suite. En l'espace d'une journée, Aden détruisit la quasi-totalité de Téhéran, mit en déroute des centaines de milliers de personnes et fit plusieurs milliers de morts, dont l'ayatollah lui-même.

Il quitta ensuite l'Iran, estimant sans doute que son message était clair. De fait, si certains groupes islamiques continuent de considérer les Éveillés comme les rejetons du diable, aucun chef politique ou religieux n'a plus jamais osé leur déclarer la guerre. Téhéran fut abandonnée. Ses ruines jonchées de cadavres devinrent le paradis des goules et des spectres, ainsi qu'un repaire de criminels et de contrebandiers. Au cours de ces quarante dernières années, c'est devenu un antre de voleurs, d'assassins et de monstres qui rôdent dans les ténèbres. La crainte superstitieuse qui entoure les lieux tient les curieux à distance, tout en attirant une population toujours plus importante de crapules et de durs à cuire.

• Dervish

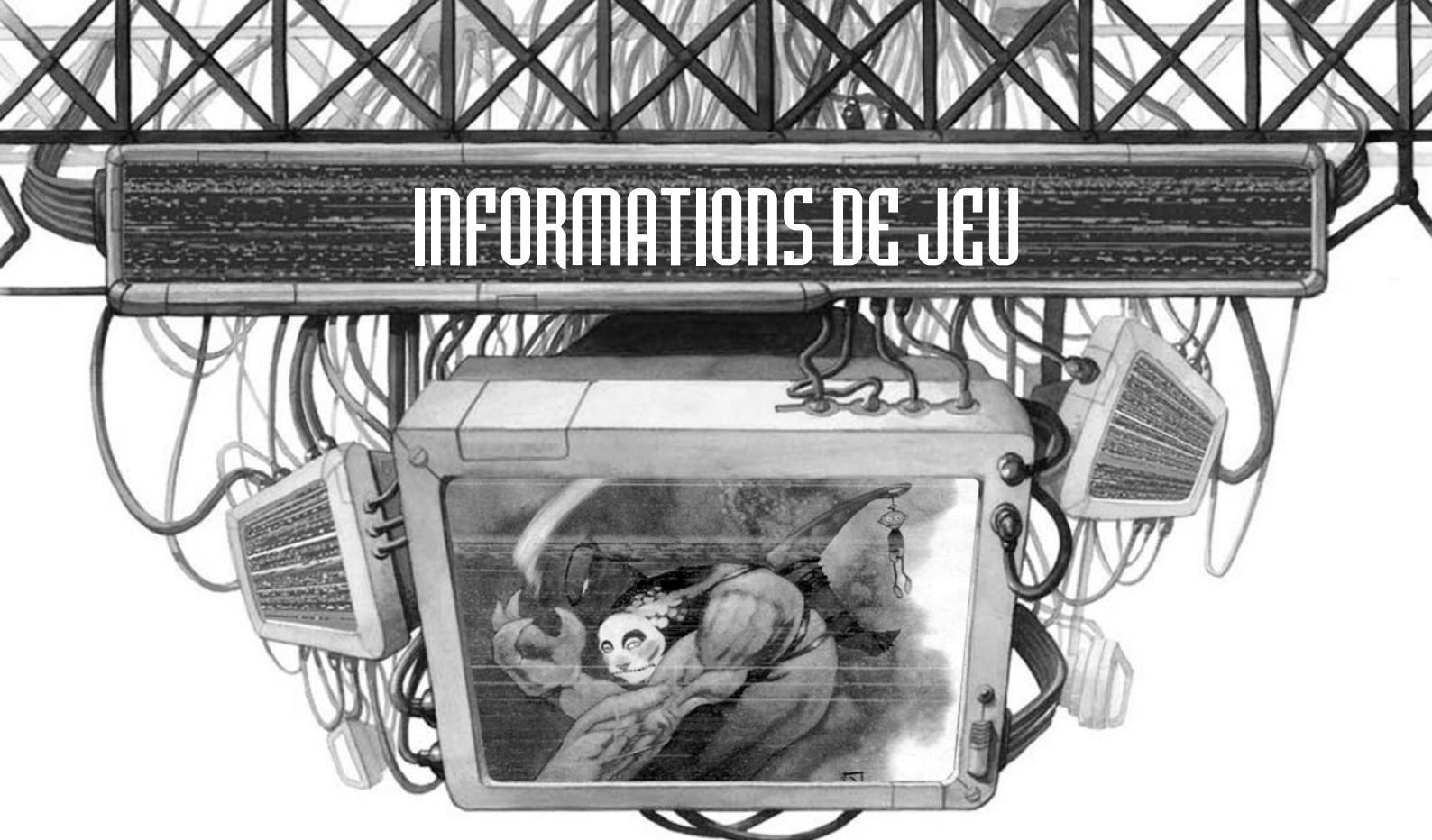
• Cette crainte superstitieuse m'a l'air parfaitement fondée, mon vieux Dervish. Il paraît que le surnom de "Cité des Morts" qu'on donne à Téhéran n'est pas qu'une figure de style. On raconte que les cadavres commencent à se lever et à hanter les ruines au côté des fantômes. Apparemment, les fantômes auraient quelques difficultés avec les zombies et réciproquement, mais tout ce petit monde serait au moins d'accord pour dire qu'il n'aime pas les vivants. On a donc des ruines où cohabitent les rebus de la société et une horde de goules, de zombies, de vampires et de fantômes. C'est une situation rêvée pour le gouvernement : si ce ne sont pas les morts-vivants qui éliminent la vermine, ce sera l'inverse - il est gagnant à tous les coups.

• Meat Bingo

• Ouais, jusqu'à ce que les vainqueurs de l'affaire décident qu'il n'y a plus assez à manger chez eux et qu'il est temps d'élargir leur territoire de chasse...

• Dominatrix

INFORMATIONS DE JEU



Ians ce chapitre, vous trouverez des informations et des règles vous permettant d'intégrer les fluctuations de la magie, l'Australie et les autres sites Éveillés à votre campagne de *Shadowrun*.

En plus des règles de base de *Shadowrun : Troisième édition*, vous aurez besoin des règles de magie détaillées dans *La Magie du Sixième Monde*. Les règles d'attribution des indices de danger des personnages non-joueurs (voir *Creating Prime Runners*, page 83 du *Shadowrun Companion*) peuvent également être utiles. Les événements décrits dans *L'Année de la comète* trouvent un prolongement direct dans cet ouvrage et peuvent donc jeter un éclairage supplémentaire sur les informations qu'il renferme. Enfin, le livret *Les Métacréatures* qui accompagne *L'Écran du maître de jeu* fournit les caractéristiques chiffrées de bon nombre de créatures décrites ici.

LA MAGIE EN MOUVEMENT

Mana en folie (page 6) détaillait un certain nombre de phénomènes magiques nouveaux (ainsi qu'une mise à jour de ceux décrits dans *La Magie du Sixième Monde*). Voici les règles et indications qui leur correspondent.

LES LIGNES DE MANA

Les lignes de mana sont décrites pages 84-85 de *La Magie du Sixième Monde*. Depuis le passage de la comète, de nombreuses lignes nouvelles sont apparues de par le monde tandis que d'autres se déplaçaient, s'estompaient ou disparaissaient complètement. Elles sont de plus en plus nombreuses à se spécialiser (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 85), à affecter la magie d'une manière bien précise, qui dépend souvent du type de magiciens qui pratiquent la magie à proximité ainsi que des croyances de la population locale.

Un magicien n'a pas besoin d'être actif sur le plan astral pour repérer une ligne de mana ou un site de pouvoir ; il peut sentir leur présence comme il détecte celle d'un champ magique (en obtenant au moins 1 succès à un test de Magie contre un seuil de 12 moins l'indice de la ligne ou du site).

LES SITES DE POUVOIR

Les sites de pouvoir sont décrits également pages 84-85 de *La Magie du Sixième Monde*. Eux aussi se multiplient dans le monde depuis le passage de la comète, en particulier dans les endroits investis d'une certaine signification émotionnelle, spirituelle ou magique. Certains se sont affaiblis ou ont disparu, mais dans l'ensemble, il y en a davantage que par le passé.

Il arrive aussi que des sites de pouvoir temporaires apparaissent, suite à un événement créateur de champ magique temporaire (*La Magie du Sixième Monde*, page 83), spécialisés

dans un certain type de magie. Un service religieux particulièrement puissant, par exemple, peut créer un site de pouvoir temporaire et localisé pour les adeptes de la religion en question. La puissance, l'étendue et la durée de ces sites temporaires sont laissées à la discréetion du maître de jeu, mais ils ne devraient apparaître que dans des conditions émotionnelles véritablement exceptionnelles.

De plus en plus de sites de pouvoirs se spécialisent en accord avec ceux qui les utilisent ou les contrôlent, et qui impriment ainsi leur marque astrale sur eux en canalisant leur puissance vers leurs objectifs propres. Vous êtes libre de décider qu'un site de pouvoir contrôlé par une même personne ou un même groupe pendant au moins un mois lunaire (28 jours) se spécialise dans la magie de ses "propriétaires" et s'oppose à toute autre forme de magie.

LA HOULE MANA

La houle mana est décrite dans *La Magie du Sixième Monde*, pages 86-87. Ce phénomène, dont la fréquence s'est sensiblement accrue depuis le passage de la comète, peut aussi bien se cantonner à une zone modeste (un bloc d'immeubles) ou englober l'ensemble d'un continent. Généralement bref, il peut parfois durer plusieurs jours, ce qui rend l'usage de la magie à la fois imprévisible et dangereux.

Les pics et les creux de mana

Les pics et les creux représentent un sérieux changement d'intensité dans le mana local. Ils augmentent ou diminuent respectivement la quantité d'énergie magique disponible, et en cela ils sont plus prévisibles que la houle, mais n'en posent pas moins des problèmes considérables aux magiciens.

Les pics et les creux de mana sont quantifiés par un indice de Puissance, comme un sort ou un esprit. Un pic normal ajoute sa Puissance à celle de tous les sorts jetés ou de tous les esprits invoqués dans la zone d'effet. Malheureusement, cette augmentation est tout à fait involontaire. Le magicien effectue tous ses tests (y compris le test de Drain !) avec la somme des deux Puissances. Si le total dépasse son indice de magie, le Drain lui inflige des dommages physiques. Un magicien qui voudrait lancer une Boule de Feu 4 dans la zone d'effet d'un pic de mana 3, par exemple, lancerait ce sort avec une Puissance de 7 (même s'il ne le connaît qu'à une Puissance de 4). La cible devrait donc résister à une Boule de Feu 7, mais le magicien devrait de son côté résister au Drain d'un sort de Puissance 7. Et si son indice de magie était égal ou inférieur à 6, le Drain lui infligerait des dommages physiques.

Un creux fonctionne de manière inverse, soustrayant sa Puissance à celle des sorts lancés ou des esprits invoqués dans la zone d'effet. Si la Puissance du sort ou de l'esprit s'en trouve réduite à 0 ou moins, il ne se passe rien. Le sort fait long feu ou l'esprit n'apparaît pas. Le bon côté de la chose, c'est que le magicien n'a pas à résister au Drain puisque celui-ci est lui aussi réduit à 0. On considère que le magicien n'a pas pu réunir suffisamment de mana pour produire le moindre effet – Drain compris. Les magiciens doivent donc éléver le niveau de leur magie ; un chaman désireux d'invoquer un esprit de la nature de Puissance 4 dans un creux de mana 2, par exemple, devra procéder comme pour l'invocation d'un esprit de Puissance 6. Pour déterminer si le Drain inflige des dommages physiques ou étourdisants, considérez la Puissance de l'effet avant la soustraction de l'indice du creux. Dans l'exemple précédent, le chaman devrait procéder à un test d'Invocation (6) et résister au Drain comme s'il avait invoqué un esprit de Puissance 6, même si la Puissance réelle de l'esprit n'est que de 4.

On peut détecter un pic ou un creux de mana par un test de Perception Astrale (6), comme pour la houle mana. Ni le pic ni le creux ne peuvent être considérés comme des facultés magiques "fixes" comme la projection astrale, ou les pouvoirs des adeptes ou des métacréatures.

LES TEMPÈTES DE MANA

Les tempêtes de mana et leurs effets sont décrits en détail page 107. Usez-en avec la plus grande modération en dehors de l'Outback, même si, théoriquement, elles peuvent se produire ailleurs (presque toujours dans un endroit qui possède un champ magique).

LES HAUTS-FONDS ASTRAUX

Un haut-fond astral rapproche le monde matériel et le plan astral, permettant aux habitants du premier de percevoir le second. Toute personne ou créature présente dans la zone d'effet devient capable de perception astrale (SR3, page 170) comme si elle était de nature duelle, sans pouvoir pour autant affecter (ou être affecté par) ce qui se trouve sur le plan astral. Elle peut regarder, mais pas toucher. Les magiciens peuvent employer normalement la perception et la projection astrales dans un haut-fond, mais la perception astrale ne leur demande plus qu'une action automatique au lieu d'une action simple.

Dans un haut-fond, chacun peut donc percevoir les formes astrales, les auras, les esprits et ainsi de suite, et a droit à un test sur la table d'Analyse astrale (SR3, page 171) pour obtenir des informations sur ce qu'il observe. Cela inclut l'aura des êtres vivants présents dans le haut-fond, qu'ils soient physiques ou astraux. En théorie, un profane pourrait même essayer d'y apprendre les rudiments de la Lecture d'Aura, mais les hauts-fonds durent rarement assez longtemps pour qu'il puisse développer cette compétence – qui ne lui serait utile que dans des hauts-fonds ou autres conditions similaires, de toute façon.

LES CONSTRUCTIONS ASTRALES

Une construction astrale est l'équivalent d'un objet matériel sur le plan astral. Elle se comporte exactement comme un objet, et possède donc un indice de Barrière (SR3, page 124). Au contraire d'un objet chargé de magie comme un focus ou une barrière, une construction ne peut pas livrer un combat astral ; elle doit être brisée de la même manière qu'on brise un objet matériel (SR3, page 125), sauf que la caractéristique employée est le Charisme et non la Force, et que la Sorcellerie se substitue à la compétence de combat.

Les constructions astrales ont toutes les caractéristiques normales de leur équivalent physique. Les entités astrales peuvent même s'en servir comme des armes en combat astral, même si les constructions astrales d'armes restent relativement rares. Elles infligent alors les mêmes dommages que leur équivalent matériel, sauf que, comme dans le cas précédent, leur utilisateur doit substituer le Charisme à la Force et la Sorcellerie à la compétence d'arme appropriée.

Notez que les constructions astrales apparaissent spontanément, et apparemment au hasard. Il n'existe pour l'instant aucun moyen connu d'en créer une ; les personnages doivent se limiter à celles qu'ils trouvent. Beaucoup de constructions sont parfaitement inutiles : jouets d'enfants, bouts de ficelle, galets, etc. La possibilité de les modifier est également réduite par l'absence d'outils et d'instruments sur le plan astral. Toutefois, plusieurs magiciens travaillent actuellement à un moyen magique de créer et d'altérer une construction astrale.



QUELQUES CHIFFRES

Ville	Sydney	Melbourne	Brisbane	Canberra	Perth	Cairns	Darwin
Population	3 790 000	5 550 000	3 425 000	640 000	2 665 000	752000	1 060 000
Humains	45%	69%	31%	66%	62%	94%	62%
Elfes	14%	14%	12%	9%	7%	2%	10%
Nains	10%	8%	16%	8%	13%	1%	7%
Orks	19%	7%	24%	10%	9%	2%	11%
Trolls	9%	1%	15%	6%	7%	0%	8%
Autres	3%	1%	2%	1%	2%	0%	2%

LA MATRICE AUSTRALIENNE

GTR australiens	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
Territoire du Nord (AU/NOR)	Orange-4	7	8	9	6	6
Queensland (AU/QNS)	Vert-4	6	7	6	6	6
Australie Méridionale (AU/SOU)	Vert-5	7	9	6	6	6
Sydney (AU/SYD)	Bleu-4	5	5	4	4	4
Tasmanie (AU/TAS)	Bleu-3	4	5	4	5	3
Australie Occidentale (AU/WES)	Vert-3	5	7	4	5	5

Ces constructions présentent l'inconvénient d'être totalement immatérielles au regard des objets physiques ; si bien que, si un personnage en perception astrale (ou n'importe quelle autre créature duelle) peut les toucher, les ramasser ou même se tenir à l'intérieur, impossible de les garder en main ou de les ramener avec lui dès qu'il reprend ses sens physiques ordinaires.

Les constructions astrales sont fréquemment associées aux fantômes (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 120).

Les êtres physiques sont capables de sentir qu'ils traversent une construction astrale, comme dans le cas des formes astrales (voir Détection astrale, SR3, page 172).

Manifestation des constructions astrales

Certaines constructions peuvent parfois se manifester, c'est-à-dire devenir visibles aux êtres vivants dans le monde matériel (voir Manifestations, SR3, page 172). Elles sont alors le plus souvent liées à des "apparitions" (vaisseaux fantômes, maisons hantées, ce genre de choses). La plupart ne se manifestent que dans certaines conditions : date anniversaire d'un événement donné, conjonction astrologique particulière, solstice, etc.

Matérialisation des constructions astrales

Certaines constructions astrales vont parfois jusqu'à se matérialiser sous forme physique dans le monde matériel. De nature duelle, elles sont présentes simultanément dans les deux mondes. Elles ne peuvent pas se matérialiser dans un endroit occupé physiquement par une personne ou un objet ; elles se matérialisent à la place dans l'espace vide le plus proche. Une construction astrale matérialisée a toutes les caractéristiques physiques normalement associées à son équivalent matériel : les murs ont un indice de barrière et bloquent le passage, les armes infligent de vrais dommages, et ainsi de suite. Ces constructions conservent le plus souvent un aspect "surnaturel" : elles dégagent un froid glacial ou une lueur spectrale ou ont des contours flous, par exemple.

D'ordinaire, les constructions astrales ne se matérialisent que sous certaines conditions (climatiques, astrologiques,

émotionnelles, magiques, etc.), et seulement pour une durée temporaire.

Les constructions astrales connues sous le nom d'alcheras sont similaires, à cette différence près qu'elles se substituent réellement aux éléments de terrain sur lesquels elles se superposent. Les alcheras sont décrites en détail page 109.

LES FAILLES ASTRALES

Une faille astrale est un phénomène naturel qui fonctionne de la même manière que le pouvoir Portail Astral des esprits indépendants (*La Magie du Sixième Monde*, page 117). Elle dure généralement 2D6 x 6 heures, mais le maître de jeu peut la maintenir ouverte plus longtemps s'il le souhaite. Quiconque, Eveillé ou non, se trouve dans la zone affectée par la faille peut se projeter sur le plan astral comme un vrai magicien, dans les limites des règles habituelles (voir SR3, pages 171-176). Un personnage en projection astrale laisse son corps physique derrière lui : une fois dans l'espace astral, il peut s'en éloigner à son gré selon les règles normales du déplacement astral.

Toutefois, le corps physique doit rester dans la zone d'effet de la faille (ou d'une autre faille ou portail astral) pour que le corps astral puisse le réintégrer. De sorte que, si quelqu'un le déplace, le personnage reste piégé dans l'espace astral jusqu'à ce que son Essence s'épuise et qu'il meurt. C'est également ce qui se produit si la faille se referme avant que le personnage ait regagné son corps. Un magicien capable de se projeter dans l'astral sans le secours d'une faille peut réintégrer son corps n'importe où et à tout moment comme d'habitude.

Il existe également des failles astrales dans le plan astral, qui permettent aux entités astrales d'atteindre les métaplans (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 91), qu'elles en soient normalement capables ou non. Dans certains cas, les deux types de failles se superposent, l'un permettant aux créatures physiques de se projeter dans le plan astral, l'autre leur ouvrant la porte des métaplans. Le personnage qui pénètre dans les métaplans est soumis aux règles habituelles de la quête astrale, détaillées pages 92-95 de *La Magie du Sixième Monde*. Si la faille se referme derrière lui et qu'il n'est

LE COÛT DE LA VIE EN AUSTRALIE

Équipement/service	Prix (par rapport aux prix à Seattle)						
	Sydney	Melbourne	Brisbane	Canberra	Perth	Cairns	Darwin
Coût de la vie	+50%	+25%	-	+20%	-10%	+10%	-
Armes & munitions	+10%	+25%	+10%	+50%	+10%	+20%	-10%
Armures & accessoires	-	+20%	-	+25%	-	+20%	-20%
Sécurité/Communications	-10%	-30%	-20%	-40%	-10%	-	-25%
Équipement de survie	-10%	-20%	-25%	-20%	-40%	+10%	-30%
Électronique	-10%	-30%	-25%	-25%	-20%	-20%	-25%
Cybertech	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	-	+10%
Biotech	+10%	-10%	+10%	-	+20%	-10%	+20%
Équipement magique	-10%	-10%	-10%	-	-20%	-10%	-10%
Véhicules	-30%	-	-10%	-	-25%	-20%	-20%

pas initié, il meurt immédiatement ; s'il est initié, la fermeture de la faille reste sans conséquence pour lui.

Certaines failles obligent parfois ceux qui se trouvent dans leur zone d'effet à se projeter astralement, qu'ils le veuillent ou non ; le maître de jeu est libre de décider si les personnages sont irrésistiblement arrachés à leur corps physique, ou s'il leur accorde un test de Volonté (Essence x 2) pour éviter d'être aspirés. Ce genre de faille peut également refuser de laisser un corps astral regagner son corps physique, même si ce dernier est bien présent dans sa zone d'effet.

COURIR LES OMBRES EN AUSTRALIE

L'Australie offre toutes sortes de débouchés pour des shadowrunners entreprenants : runs urbains, intrigues corporatistes, guerre des bandes, affrontements entre syndicats du crime, aventures dans le désert, complots spirituels, accidents magiques, le choix est vaste et ce ne sont pas les possibilités qui manquent.

ENTRER/SORTIR

Venir en Australie ne peut se faire que par la voie des airs ou des mers, puisque le pays n'a aucune frontière commune avec aucun autre pays. Les ports officiels sont soigneusement contrôlés par les autorités, mais la côte australienne est beaucoup trop vaste pour ne pas offrir d'innombrables possibilités de débarquement ou d'embarquement clandestin.

Le voyage aérien est assuré par différents aéroports répartis dans tout le pays. La plupart des villes de vingt mille habitants et plus possède au moins un aérodrome public ; les grands centres urbains sont dotés d'aéroports modernes. Les vols suborbitaux internationaux atterrissent à Melbourne, Brisbane, Perth, Canberra, Cairns et Adélaïde, même si cette dernière se spécialise dans le fret et le transport industriel. Deux de ces villes peuvent également recevoir les vols semi-balistiques : Brisbane, qui dessert l'Asie et l'Amérique, et Melbourne, qui dessert l'Europe, l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Inde.

Les services australiens des douanes et de l'immigration surveillent étroitement les aéroports. Les fouilles inopinées sont monnaie courante ; les agents des douanes se refusent à admettre qu'ils ont perdu la guerre avec les contrebandiers. La sécurité qui entoure Qantas, la compagnie aérienne rachetée par Ares qui assure l'essentiel des vols à destination et au départ de l'Australie, est réputée à juste titre pour son efficacité.

La plupart des grandes villes côtières ont des installations portuaires, même si elles sont plutôt destinées au fret et au transport industriel. Les garde-côtes font la chasse aux contrebandiers, aux pirates et aux pillards indonésiens, en particulier autour de Darwin et de Perth ; mais malgré tous leurs efforts, la piraterie est florissante et rend le voyage maritime particulièrement dangereux.

Les visiteurs qui souhaitent venir ou quitter le pays de manière illégale ont toutes sortes de possibilités, toutes risquées ; la plupart des trafiquants et contrebandiers du pays seront prêts à les prendre à leur bord, pourvu qu'ils leur soient recommandés par un contact approprié. L'embarquement ou le débarquement s'effectuera le plus souvent le long de la côte nord-est, nord ou nord-ouest du pays.

QUELQUES CONSIDÉRATIONS LÉGALES

La législation australienne concernant les armes à feu est grossièrement équivalente à celle des UCAS. La principale exception est l'inversion des peines et des amendes frappant la possession et l'usage illicites des pistolets et des fusils ; en Australie, il est beaucoup plus naturel de se promener avec un fusil qu'avec une arme de poing.

La réglementation sévère qui frappe l'armement cybernétique ainsi que le cyberware et le bioware améliorant les réflexes ou la vitesse de réaction a sensiblement réduit la popularité de ce type d'implants ; appliquez un modificateur de +1 à leur Disponibilité. L'avantage, c'est que la police et les agents de sécurité, moins habitués à en voir, ont plus de difficulté à les repérer ; ajoutez un modificateur de +2 à la difficulté de leur test de détection.

UN PEU DE COULEUR LOCALE

Voici quelques éléments culturels propres à l'Australie qui devraient permettre au maître de jeu de faire sentir à ses joueurs l'atmosphère unique de ce continent lointain.

Le choc des cultures

L'Australie a accueilli beaucoup d'immigrants au cours des dernières décennies, depuis les Asiatiques désireux de fuir les horreurs de la guerre ou l'oppression d'un régime totalitaire jusqu'aux métahumains chassés par les pogroms et la haine raciale ; chaque nouvelle vague a apporté dans ses valises ses propres traditions, ses habitudes, ses entrepreneurs, ses syndicats du crime et ainsi de suite. L'Australie est ainsi devenue, au fil du temps, un véritable creuset d'ethnies



et de métatypes. Curieusement, si les Australiens ont, dans l'ensemble, accueilli ces étrangers sans préjugés, ils supportent assez mal ceux qui s'accrochent à leur identité culturelle d'origine au lieu de se fondre dans la société australienne. C'est pourquoi la race ou l'ethnie a souvent moins d'importance que la capacité de l'individu à s'intégrer.

Un territoire contesté

L'économie australienne est soumise à d'âpres disputes. Au niveau macro-économique, le bloc oriental traditionnel représenté par les japanacorps est menacé par l'influence croissante du Groupe de Prospérité du Pacifique, le centre financier de Melbourne se retrouvant au cœur du champ de bataille. Dans les ombres, des dizaines de bandes et d'organisations criminelles luttent pour le contrôle des différents éléments de la pègre australienne, créant une situation où les initiés traditionnelles sont mises de côté en faveur d'alliances de circonstance.

Le mythe du temps du rêve

Le peuple aborigène demeure très attaché au temps du rêve et à ses propres rêves individuels. Ses légendes, ses mythes et ses croyances sont d'une grande richesse, et commencent même à s'incarner sous la forme des alcheras.

Une terre meurtrière

Les tempêtes de mana qui dévastent l'Outback sont le symptôme d'une terre profondément meurtrie. Les Aborigènes, qui se considèrent comme ses gardiens légitimes, s'efforcent de protéger les lieux sacrés et d'effacer les dommages infligés au temps du rêve par la civilisation coloniale et son impact sur l'environnement. Là-dessus, les mégacorps braquent les tempêtes pour continuer leur exploitation à outrance des ressources naturelles, bataillant les unes contre les autres pour quelques miettes. En dépit d'une opposition farouche de la part des éco-activistes, des tribus aborigènes et de la force irrésistible de la nature Éveillée elle-même, elles continuent à fouiller le sol à la recherche de secrets mystiques, de matériaux magiques ou d'orichalque.

Une civilisation en état de siège

Chassée de l'Outback, la civilisation australienne s'est épanouie dans les villes côtières, en s'efforçant d'ignorer le fracas assourdissant de la nature en colère qui frappe à ses portes. Chaque année, pourtant, le désert s'étend un peu plus et les tempêtes de mana se rapprochent des limites de la banlieue. C'est particulièrement criant à Sydney, qui vit sous la menace continue de la magie sauvage.

Une sécheresse omniprésente

L'eau est précieuse en Australie, écrasée toute l'année sous un soleil de plomb. Sa consommation est réglementée jusque dans les grandes villes – même si les riches continuent à remplir leurs piscines pendant que les pauvres meurent de soif. La contrebande de l'eau est un trafic très lucratif, bien qu'il ne soit pas toujours facile de trouver une source non polluée qui n'est encore exploitée par personne.

LA MAGIE AUSTRALIENNE

La magie des Aborigènes australiens se distingue par de nombreux aspects des traditions animistes des autres cultures indigènes. En voici un rapide aperçu, avec les règles correspondantes.

LA VOIE DU RÊVE

Les magiciens aborigènes, appelés *koradjis*, suivent leur propre voie chamanique. Leur magie se fonde sur la compréhension du temps du rêve et de ses habitants, et sur une relation unique avec la terre et la magie qu'elle peut fournir. Sauf indication contraire, les *koradjis* obéissent aux mêmes règles que les chamans détaillés dans SR3 et peuvent bénéficier comme eux des règles de magie avancée fournies dans *La Magie du Sixième Monde*.

Les magiciens potentiels sont généralement identifiés dès l'enfance ou l'adolescence au sein de la tribu. Ils sont alors confiés à un *koradji* adulte qui les prend comme apprentis. Ils reçoivent également l'enseignement de leur totem, qui s'adresse à eux par l'entremise de rêves. L'entraînement d'un *koradji* est long et difficile, et beaucoup de tribus considèrent les magiciens comme de simples apprentis tant qu'ils ne sont pas initiés. Une fois leur formation achevée, ils approfondissent généralement leur connaissance de la magie par des voyages à destination des métaplans (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 91).

Les *koradjis* ont des totems et des modificateurs totémiques, et ils utilisent les mêmes compétences magiques que les chamans : en revanche, ils invoquent des esprits différents. La plupart invoquent les esprits des ancêtres (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 16) au lieu des esprits de l'homme. Quelques-uns, extrêmement rares, se sont adaptés à l'environnement urbain et invoquent les esprits de l'homme au lieu des esprits ancestraux. Certains sont des chamans sauvages (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 16) qui renoncent à leur faculté de contacter les esprits de l'homme ou des ancêtres au profit d'une plus grande affinité avec ceux de la terre, des eaux et du ciel ; le plus souvent, ils sont particulièrement attachés à la protection de la terre et de l'environnement.

Les esprits de la nature invoqués par les *koradjis* prennent plus volontiers une forme animale qu'humanoïde, souvent en relation directe avec leur totem. Les esprits des eaux invoqués par un *koradji* Crocodile, par exemple, prennent souvent l'apparence de crocodiles.

Appartenant à un peuple nomade, les *koradjis* créent habituellement des loges chamaniques temporaires, à ciel ouvert ; il s'agit le plus souvent de peintures de sable ou d'un cercle de pierres disposé de manière spéciale. Ces aménagements fonctionnent exactement de la même manière qu'une loge chamanique (SR3, page 165).

La magie sanglante

Le sang est une substance sacrée dans la magie aborigène, pour laquelle il représente l'énergie vitale. Les *koradjis* utilisent parfois leur propre sang dans certains rituels. La plupart du temps, il ne s'agit que de quelques gouttes versées sur un symbole magique ou sur un talisman (voir Les enchantements australiens, page 104). Cela n'a aucun effet en termes de jeu et n'inflige pas de dommages quantifiables aux *koradjis* (même pas une blessure Légère) ; cela fait simplement partie de leur façon de pratiquer la magie.

Il existe, toutefois, des *koradjis* qui maîtrisent la technique métamagique du Sacrifice (*La Magie du Sixième Monde*, page 133). C'est un art pratiquement perdu, et dont le secret se transmet rarement (uniquement si le maître de jeu l'autorise). Les *koradjis* l'emploient sur eux-mêmes ; s'en servir sur d'autres créatures, ou pour invoquer des esprits du sang, est considéré comme un acte maléfique. Ceux qui abusent du pouvoir que leur confère le Sacrifice finissent invariablement

par attirer l'attention d'esprits mauvais, qui tentent alors de les corrompre (*La Magie du Sixième Monde*, page 134). Ils courrent également le risque de perdre leurs modificateurs totémiques, ou même la faveur de leur totem – et avec elle, tous leurs pouvoirs magiques.

Koradjis spécialisés

Les *koradjis* peuvent se spécialiser, à l'instar des magiciens des autres traditions (SR3, page 158). Les invokeurs et chamanistes sont plus courants que les sorciers. L'apprentissage de la magie se complique pour eux du fait que, incapables de se projeter dans le plan astral et donc de se rendre dans les métaplans pour communiquer directement avec leur totem, ils doivent trouver ailleurs quelqu'un pour se former.

LES TOTEMS AUSTRALIENS

Les Aborigènes croient que toute personne a un esprit totem, même si les *koradjis* sont seuls à pouvoir s'adresser à eux. Bon nombre de totems sont honorés et suivis en Australie. Les suivants proviennent de SR3 et de *La Magie du Sixième Monde*, avec parfois de légères modifications.

Araignée : Les *koradjis* Araignée sont rares et souvent solitaires, habitant des grottes, des huttes isolées et autres lieux reculés (*La Magie du Sixième Monde*, page 157).

Crocodile : Comme indiqué dans *La Magie du Sixième Monde*, page 156, sauf que Crocodile permet au *koradji* de choisir à quel type d'esprits des eaux s'applique son bonus, au lieu de lui imposer les esprits de la mer.

Dingo : La version australienne de Chacal (*La Magie du Sixième Monde*, page 155).

Lézard : Comme indiqué dans *La Magie du Sixième Monde*, page 155.

Poisson : Se rencontre principalement chez les tribus côtières et insulaires, plutôt rares (*La Magie du Sixième Monde*, page 154).

Requin : Se rencontre principalement chez les tribus côtières et insulaires (SR3, page 166).

Scorpion : Se rencontre rarement chez les *koradjis* vivants au sein d'une tribu, mais parfois chez un *koradji* solitaire qui sillonne l'Outback (*La Magie du Sixième Monde*, page 157).

Serpent : Associé au Serpent Arc-en-Ciel, il est considéré comme l'un des totems les plus puissants qui soient. Un *koradji* Serpent peut décider d'appliquer son bonus au type d'esprits des eaux de son choix à la place d'un type d'esprit de la terre. Pour le reste, comme indiqué dans SR3 page 166.

Tortue : Se rencontre principalement chez les tribus côtières (*La Magie du Sixième Monde*, page 157).

Totems de la nature : On retrouve chez les *koradjis* tous les totems de la nature (*La Magie du Sixième Monde*, page 157), à l'exception de Chêne et de Mer.

Wombat : La version australienne de Blaireau (*La Magie du Sixième Monde*, page 152). Le totem donne un bonus auprès des esprits de la prairie au lieu des esprits de la forêt.

Kangourou

Kangourou porte ses enfants dans sa poche, et il est constamment aux aguets. Il connaît les secrets de l'Outback grâce auxquels il peut survivre et faire vivre sa progéniture, qu'il protège avec un soin jaloux. Il sait que le combat ne doit être employé qu'à la dernière extrémité. Habilé à éviter les dangers, le *koradji* Kangourou guide les siens vers la nourriture et la sécurité.

Environnement : Prairie

TABLE DU PISTAGE

Situation

Le pisteur utilise la perception astrale
 Essence ou Magie de la cible*
 La cible porte des focus actifs**
 La cible porte des focus inactifs**
 La cible porte des sorts maintenus**
 La cible a utilisé un pouvoir de métacréature***
 La cible a le pouvoir d'adepte de Marche Invisible
 La cible est uniquement astrale

Modificateur

-2
 +3 -([Essence ou Magie]/2)
 -(indice du focus le plus puissant/2)
 -1
 -(indice du sort le plus puissant/2)
 -2
 +4
 +4

Temps écoulé

0-4 heures
 4-24 heures
 24-48 heures
 Par 24 heures supplémentaires

-1
 0
 +1
 +2

Conditions extérieures

Chute de pluie ou passage d'une tempête de poussière

+1 et plus

Visibilité

+ la moitié du modificateur applicable (pour un maximum de +4)

Champ magique

+(indice du champ magique/2)

Passage d'une tempête de mana

+Puissance de la tempête

* Prenez l'indice le plus élevé, d'Essence ou de Magie. Notez que dans le cas d'une cible dotée d'un indice supérieur à 6, ce malus devient en fait un bonus; une cible qui utilise le Camouflage (ou la Dissimulation d'Aura) ignore ce modificateur.

** Le recours au Camouflage (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 76) pour dissimuler le sort ou le focus en question permet d'annuler ce modificateur.

*** Seuls les pouvoirs de métacréatures qui affectent le milieu extérieur (par opposition à ceux qui n'affectent que leur bénéficiaire) entraînent ce modificateur. Ce modificateur ne s'applique qu'une fois, même si plusieurs pouvoirs ont été utilisés.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Santé, +2 dés pour les esprits de la prairie. Un initié Kangourou peut apprendre le pouvoir de métacréature de Mouvement comme technique métamagique (sur soi uniquement, jusqu'à [grade] fois par jour ; voir SR3, page 261).

Désavantages : -1 dé pour les sorts de Combat.

Koala

Placide et bien dissimulé au milieu des feuilles, Koala observe et comprend. Il sait faire preuve de patience et de calme face au danger, et sait aussi quand il convient de fuir et de se cacher. Sa sagesse est grande, et il en fait volontiers profiter ceux qui lui témoignent le respect approprié. Ceux qui le considèrent comme stupide ou inoffensif ne perçoivent pas sa vraie nature. D'une patience à toute épreuve, le koradji Koala pèse soigneusement tout ce qu'il voit et entend. Il sait tirer le meilleur parti du silence et de la discrétion.

Environnement : Forêt

Avantages : +2 dés pour les sorts de Détection et d'Illusion, +2 dés pour les esprits de la forêt ou de la prairie (au choix du joueur).

Désavantages : -1 dé pour les sorts de Combat.

Ornithorynque

Créature à l'aspect étrange, Ornithorynque évolue à la lisière entre les mondes de l'eau et de la terre, et il connaît les secrets des deux. Il sait trouver la vie dans la boue, et comment nager pour fuir loin du danger. Il plonge jusqu'au fond

des eaux mais remonte toujours à la surface. Le koradji Ornithorynque connaît mieux que les autres les chemins du temps du rêve, et il partage son temps entre le monde matériel et l'exploration du plan astral.

Environnement : Rivière

Avantages : +2 dés pour les esprits de la rivière, +2 dés pour la Réserve Astrale (ce qui donne une Réserve Astrale de 2 dés à un non-initié ; voir *La Magie du Sixième Monde*, page 58, pour plus de détails).

Désavantages : -1 dé pour les sorts de Combat, -1 à l'Initiative (le koradji Ornithorynque est souvent rêveur et facilement distrait).

LES ADEPTES ABORIGÈNES

Les adeptes ne sont pas inconnus chez les Aborigènes, et leurs pouvoirs sont souvent d'une grande utilité à la tribu dans les étendues sauvages. La plupart suivent la voie de l'Esprit ou la voie du Totem (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 22), même si les adeptes magiciens sont également nombreux. Les adeptes magiciens sont considérés comme des koradjis et bénéficient du même statut.

Les adeptes aborigènes suivent les règles standard détaillées dans SR3 et *La Magie du Sixième Monde*, avec les mêmes pouvoirs que les autres adeptes, même s'ils ont tendance à choisir plus volontiers des facultés axées sur la survie et sur la chasse. Ils ont également accès à un pouvoir spécifique, le Pistage, dont voici la description :

Pistage

Coût : 1

Ce pouvoir d'adepte repose sur une faculté inconsciente de percevoir et de dater les traces du passage d'un être vivant, aussi bien dans le monde matériel que sur le plan astral. Il permet ainsi de suivre à la trace toutes sortes d'entités, y compris les esprits.

L'adepte doit d'abord se placer à un endroit où il sait (ou croit) que sa cible s'est trouvée ; il procède ensuite à un test de Perception contre un jet ouvert de Furtivité de sa cible, ou un seuil de réussite par défaut de 6, selon le chiffre le plus élevé. Le pisteur peut ajouter à son test un nombre de dés égal à son indice de Magie, et se servir de sa propre Furtivité comme compétence complémentaire (voir SR3, page 96). Le seuil de réussite est modifié selon la Table du Pistage (page précédente). Un seul succès suffit pour retrouver la piste de la cible.

L'adepte doit être à pied pour suivre une piste ; il ne peut pas être à cheval, ni à bord d'un quelconque véhicule. Il doit réussir un nouveau test de Pistage toutes les 4 heures, ou chaque fois qu'un changement important intervient dans la nature du terrain, la météo et autres conditions extérieures, sans quoi la piste lui échappe. Il peut alors tenter de la retrouver par un nouveau test, avec un temps de base de 1 heure et un malus de +2 au seuil de difficulté. La division de ce temps de base par le nombre de succès obtenus indique le délai nécessaire à l'adepte pour retrouver la piste. En cas d'échec à ce deuxième test, la piste est définitivement perdue.

Le boomerang

Un boomerang est un morceau de bois plat et incurvé utilisé par les Aborigènes en tant qu'arme de chasse. C'est une arme de jet efficace, non mortelle, que les adeptes aborigènes apprécient particulièrement (elle est parfois employée par les koradjis et d'autres pour battre la mesure dans certains rituels et autres cérémonies). On l'utilise au moyen de la compétence Armes de Jet (ou de sa spécialisation Boomerang).

En règle générale, un boomerang utilisé à la chasse ou au combat est lancé pour atteindre sa cible – pas pour regagner la main de son lanceur. Toutefois, si l'arme rate sa cible, un maître de jeu magnanime peut l'autoriser à retourner à son envoyer à sa prochaine phase de combat ; le personnage n'a plus alors qu'à la rattraper au prix d'une action simple et d'un test d'Athlétisme (6) (s'il possède le pouvoir d'adepte de Parade de Projectiles, son seuil de difficulté tombe à 2). S'il n'y parvient pas, son boomerang se retrouve par terre à 3D6 mètres de lui.

Un adepte qui possède le pouvoir de Maîtrise des Projectiles (*La Magie du Sixième Monde*, page 150) peut toujours faire en sorte que son boomerang lui retourne dans la main, même après avoir atteint sa cible.

Un boomerang a la même portée qu'un shuriken.

NOUVEAUX SORTS

Déjà avant l'Éveil, on attribuait aux chamans aborigènes le pouvoir de jeter le mauvais oeil. L'une de leurs malédictions la

plus puissante consistait à "pointer l'os", c'est-à-dire à pointer un os en direction de leur victime tout en lui prédisant une mort imminente.

Mort Lente (sort de Combat)

Type : M · Seuil : V · Durée : E · Drain : (niveau de dégâts)

Ce sort assez similaire à l'éclair mana (voir SR3, page 190) canalise une énergie destructrice vers la cible afin de lui infliger des dommages physiques. La différence, c'est que, là où l'éclair mana (comme la plupart des sorts de combat) opère instantanément, la Mort Lente fait son office de manière progressive.

La victime commence par faire un test de résistance normal. Si le magicien obtient plus de succès qu'elle, la Mort Lente prend effet et enclenche le processus de destruction ; dès lors, la victime perd chaque jour une case de dégâts physiques de plus sur son moniteur de condition, jusqu'à concurrence des dégâts fixés par le test de Sorcellerie. La guérison naturelle ne peut commencer son oeuvre qu'une fois tous les dégâts encaissés. La guérison magique peut intervenir à tout moment, mais une seule fois seulement, les dégâts de la Mort Lente étant considérés comme une seule et même blessure. Le processus de la Mort Lente, de nature magique, peut être stoppé par une procédure de dissipation standard (voir SR3, page 183), même si le sort n'est pas maintenu et ne nécessite plus aucune attention de la part du magicien une fois qu'il est lancé. Le lanceur du sort peut mettre fin à ses effets à tout moment, au prix d'une action automatique.

Un vieux koradji pointe l'os sur Harrier, un shadowrunner australien qui a foulé un sol sacré. Le koradji a une compétence de Sorcellerie 6 et lance la Mort Lente à une puissance de 5 pour des dégâts Modérés. Harrier a une Volonté de 5 et aucune défense magique (son copain mage a succombé à une attaque de bonyip). Le koradji lance 12 dés (Sorcellerie + Réserve de Sort) contre un seuil de 5, tandis que Harrier lance 5 dés (sa Volonté) contre un seuil de 5. Comme on pouvait s'y attendre, c'est le vieil homme qui obtient le plus de succès – il en a même suffisamment pour porter les dégâts du sort au niveau Fatal. Harrier sent les poils se hérisser sur sa nuque en entendant la malédiction du koradji. Le lendemain, il perd une case de dégâts physiques : il déclinera ainsi case après case, jour après jour, à moins qu'il ne parvienne à convaincre le vieux koradji de lever sa malédiction, en échange d'un acte de contrition ou de quelque autre contrepartie.

Le maître de jeu aura intérêt à procéder en secret au test de résistance à la Mort Lente, car la cible n'a aucun moyen de connaître l'étendue des dommages qui la guettent – ni s'ils risquent de lui être fatals. Pour certains magiciens, ce sort est un instrument de chantage, en particulier lorsqu'il est lancé par la sorcellerie rituelle.

BOOMERANG

Armes de jet	Dissimulation	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Boomerang	7	(For)M Étourdisseant	0,25	4/48h	50 ¥	2	Légal

LES ESPRITS AUSTRALIENS

Les esprits australiens sont légèrement différents de ceux décrits dans SR3 et *La Magie du Sixième Monde*. Voici quelques-unes de leurs particularités et leurs effets en termes de jeu.

Esprits de la nature

Les esprits de la nature australiens, perturbés par les bouleversements magiques qui secouent leur pays, se montrent suspicieux envers tout le monde à l'exception des koradjis - leurs alliés de toujours. Ceux de la ville et du foyer répondent normalement aux chamans étrangers, mais ceux des autres domaines se montrent plus difficiles à manier. Contrairement aux autres esprits de la nature, ils peuvent devenir "hors contrôle", comme les élémentaires, si leur invocateur est tué ou assommé (par le drain ou pour toute autre raison). Voyez Invocation d'élémentaires, page 185 de SR3, pour plus de détails sur les esprits hors contrôle.

Les zones toxiques présentent les mêmes problèmes en Australie qu'ailleurs : la présence d'un champ magique et l'impossibilité d'y invoquer des esprits de la nature.

Esprits des ancêtres

Les koradjis entretiennent des liens très étroits avec leurs ancêtres, qui plongent leurs racines au plus profond du temps du rêve. Leurs relations avec les esprits ancestraux en sont affectées de deux façons : d'abord, ils peuvent utiliser leur churinga comme fétiche dans toute invocation d'un esprit des ancêtres (qui n'en nécessite donc plus que deux, voir *La Magie du Sixième Monde*, page 106) ; ensuite, ils peuvent recourir à la technique métamagique de la Conjuration (*La Magie du Sixième Monde*, page 75) pour ramener des profondeurs mythiques du temps du rêve des esprits ancestraux primordiaux, entités très puissantes à mi-chemin entre les totems et les mortels. Ce sont les formes majeures des esprits des ancêtres (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 107, pour plus de détails sur les esprits sous forme majeure).

Grands esprits des ancêtres

Les grands esprits des ancêtres sont des entités primordiales, tenant davantage de la légende que de l'histoire. Ils jettent un pont entre les esprits inférieurs et les totems, avec lesquels ils affichent d'ailleurs de nombreuses similitudes. Ceux des Aborigènes ont tendance à mixer traits humains et animaux, à la manière du masque chamanique (voir SR3, page 163). Ils peuvent employer leurs pouvoirs simultanément sur un nombre de cibles égal à leur Puissance. Ils reçoivent également un pouvoir d'esprit supplémentaire lorsqu'ils sont invoqués, choisi par l'invocateur dans la liste suivante en fonction de leur nature. Le maître de jeu reste seul juge pour décider si tel pouvoir correspond bien à tel ancêtre.

Pouvoirs des grands ancêtres : Aura Enflammée, Chant Hypnotique, Contrôle Animalier (du même type d'animal que le totem de l'invocateur), Contrôle Météorologique, Collage, Compulsion, Dissimulation, Dissipation, Empathie, Immunité, Mirage, Mouvement, Peur, Psychokinésie, Toucher Paralysant.

LES ENCHANTEMENTS AUSTRALIENS

Vivant dans l'Outback, loin des commodités de la civilisation moderne, les koradjis doivent se contenter de ce qu'ils peuvent trouver dans la nature pour pratiquer leurs enchantements. Heureusement, ils savent exploiter au mieux les matériaux dont ils disposent. Ainsi, un kit d'enchantement leur suffit pour raffiner les minéraux, puisqu'ils ont rarement accès à l'équipement d'un atelier (voir *La Magie du Sixième Monde*,

page 41). Ils se spécialisent souvent dans la confection de talismans, puisque pour eux l'enchantement se résume principalement à la création de fétiches et de matériaux rituels.

Les matériaux végétaux ramassés en Australie pèsent deux fois moins lourd qu'ailleurs (2,5 kg par unité, 1,25 par unité de matériau raffiné). Les métaux sont rares dans l'Outback, et par conséquent, difficiles à trouver. Augmentez de 10 le seuil de réussite du test de récolte. Comme ils n'ont guère accès à des ateliers d'enchantement, les koradjis n'ont quasiment jamais recours à l'alchimie pour produire des radicaux.

Matériaux animaux

Les koradjis utilisent également toutes sortes de matériaux animaux dans leurs enchantements : os, dents, cornes, tendons, fourrure, peau, plumes, etc. Les animaux en question doivent généralement être tués à l'issue d'une chasse rituelle, sauf pour certains matériaux, comme les cornes ou les plumes, qu'on retrouve parfois au détour d'un sentier. La récolte de matériaux animaux nécessite un test standard d'Enchantement (Talismans), avec un seuil de difficulté de 4 et un temps de base de 10 jours par unité. Divisez ce temps de base par le nombre de succès obtenus pour déterminer le temps effectif de la récolte. Une unité de matériau animal pèse aux alentours de 5 kg. Une fois raffinée, elle ne pèse plus que 2,5 kg.

Si le maître de jeu l'autorise, les matériaux de certains animaux (métacréatures, notamment) peuvent être considérés comme des matériaux exotiques (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 43) dans le processus d'enchantement – voire, lorsqu'ils sont raffinés, comme des radicaux alchimiques en ce qui concerne les bonus d'enchantement. Ce peut être un prétexte idéal pour envoyer un personnage sur la piste d'une créature particulièrement dangereuse ou insaisissable.

Le churinga

Ce fétiche d'usage courant chez les Aborigènes se présente comme une pierre ou un bout de bois ovale adapté à la paume, gravé des symboles totémiques et oniriques de son propriétaire. Chaque Aborigène reçoit le sien à son passage à l'âge adulte. Pour ceux qui ne sont pas magiciens, c'est un objet précieux, gardé avec soin car il peut être utilisé comme lien matériel en sorcellerie rituelle. Pour les koradjis, le churinga est souvent enchanté pour servir de focus – il obtient alors le bonus du matériau vierge. Un churinga est souvent enchanté comme focus de pouvoir ou d'esprits, même si on lui donne parfois un autre emploi.

LES POTIONS MAGIQUES

Les koradjis savent préparer des potions magiques à partir d'extraits végétaux et animaux Éveillés locaux. Ces préparations obéissent aux règles indiquées page 122 de *Man & Machine*. Les tribus aborigènes ont également accès à des préparations comme la langue animale, la fleur immortelle, le sang de lézard des rochers et la force d'esprit détaillées page 123 de *Man & Machine*.

Altyerre

Vecteur : Contact

Avantages : Soumet son utilisateur aux mêmes effets que le pouvoir d'esprit indépendant Portail Astral (*La Magie du Sixième Monde*, page 117), lui permettant de se projeter dans l'espace astral. L'utilisateur, même s'il n'est pas magicien, peut accéder aux métaplans s'il est accompagné d'un guide spirituel ou d'un initié.

Désavantages : Lorsque l'effet se dissipe, l'utilisateur subit des dommages étourdissants Fatal, auxquels il ne peut pas résister.

Kuman-Nhepa

Vecteur : Ingestion

Avantages : Double le nombre de dés de l'utilisateur dans tous ses tests de résistance contre des dégâts étourdissants non magiques.

Désavantages : Lorsque l'effet se dissipe, l'utilisateur subit des dégâts étourdissants Graves, auxquels il ne peut pas résister. Sa Rapidité et sa Force sont également réduites de moitié (arrondies à l'entier inférieur) pour une période égale à la durée d'effet de la drogue.

Wudu'aku

Vecteur : Ingestion

Avantages : Dans ses rapports avec les esprits ancestraux, procure à l'utilisateur 2 dés supplémentaires pour ses tests d'Invocation et ajoute 2 à son Charisme effectif.

Désavantages : Pendant les 24 heures qui suivent l'ingestion, enlève à l'utilisateur 2 dés en Invocation et 2 en Charisme dans tous ses rapports avec des esprits autres qu'ancestraux.

L'INITIATION

L'initiation est un élément central de l'entraînement d'un koradji ; pour la plupart des vieux koradjis, c'est le moment où l'apprenti devient enfin un magicien à part entière. Seule l'initiation ouvre les portes du temps du rêve, donne accès aux métaplans et permet au koradji de communier directement avec son totem.

Les épreuves

Les épreuves sont fréquentes dans l'initiation du koradji. Permettant de mesurer s'il est digne ou non d'accéder au pouvoir et à la compréhension supérieure qui viennent avec l'initiation, elles se fondent généralement sur la lutte quotidienne pour la survie dans l'Outback. Les plus courantes sont la quête astrale, l'ascétisme et le gens. L'épreuve ascétique comprend souvent des rituels douloureux, avec scarifications et tatouages, ou un épisode de survie dans les étendues sauvages. Les geasa sont des tabous qui posent des restrictions à l'usage de la magie par le koradji.

Les épreuves des Aborigènes impliquent souvent une certaine dose de souffrance, notamment lorsqu'elles intègrent des scarifications ; elles infligent alors au postulant une blessure Légère, dont il convient de récupérer naturellement (sans magie) – procéder autrement serait un manque de respect envers le but du rituel. Le maître de jeu est libre d'ignorer cet élément, s'il juge qu'il complique le jeu inutilement.

La thèse : Les Aborigènes appellent cette épreuve "la capture du rêve". Il s'agit pour le futur initié de saisir la totalité de son rêve sur une œuvre d'art. Le choix de l'œuvre dépend du koradji. La plupart ne créent pas de thèses écrites, car il n'existe pas de tradition écrite chez les Aborigènes ; à la place, ils optent plutôt pour des œuvres figuratives : peintures murales, sculptures sur roc, peintures de sable ou d'écorce, etc. Les thèses se partagent équitablement entre œuvres durables et immobiles (peintures murales) et œuvres portables et fragiles (pierres ou os sculptés, peintures d'écorce).

LA MÉTAMAGIE

Certaines techniques métamagiques décrites dans *La Magie du Sixième Monde* pages 70-79 trouvent auprès des koradjis australiens des expressions ou des applications uniques. En voici la présentation :

Activation

Les koradjis pratiquent le tatouage pour activer leurs sorts (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 78). Il s'agit aussi bien de tatouages traditionnels, à base de points, que de scarifications rituelles sans encre. Beaucoup de groupes tribaux ont adopté les techniques de tatouage modernes pour réaliser des dessins plus complexes et censément plus efficaces, même si la Puissance de l'Activation n'est pas nécessairement liée à la richesse visuelle du tatouage.

Concentration

Les koradjis utilisent surtout le Chant ou l'Instrument de Musique (notamment le didgeridoo et le vrombisseur) comme compétence de Concentration. Cette Concentration leur permet, entre autres, de contrer les pénalités dues aux champs magiques qu'ils rencontrent dans l'Outback.

Protection

La Protection est parfois bien utile, et même vitale contre certains effets des tempêtes de mana. Voir Les tempêtes de mana, page 107, pour plus de détails à ce sujet.

NOUVELLE MÉTAMAGIE

Les techniques métamagiques suivantes sont utilisées par les koradjis, mais pas uniquement ; des magiciens appartenant à d'autres traditions magiques en connaissent des équivalents, même s'ils sont encore assez peu répandus.

Canalisation

Cette technique permet à l'initié de canaliser à travers son propre corps les pouvoirs d'un esprit lié – qui deviennent temporairement les siens. Difficile et particulièrement épuisante, elle procure à son bénéficiaire une puissance considérable.

L'utilisation de la Canalisation nécessite une action complexe exclusive. L'initié doit disposer sur le plan astral d'un esprit qui lui doit des services, et lui demander de s'approcher au contact de son aura. On procède alors à un test d'Invocation avec un seuil égal à la Puissance de l'esprit x 2, moins le grade de l'initié. En cas d'échec, il ne se passe rien en cas de réussite, le magicien canalise l'esprit pour une durée de 10 minutes x le nombre de succès obtenus. Si le test ne donne que des 1, l'esprit se libère immédiatement et rejoint les métaplans ou devient indépendant (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 113).

Quand un initié canalise un esprit, la forme astrale de celui-ci est absorbée en lui et se fond dans son propre corps astral. Ses caractéristiques physiques se voient augmentées d'un montant égal à la Puissance de l'esprit, et il peut employer à son gré tous ses pouvoirs, à la même Puissance que l'esprit. L'utilisation d'un pouvoir ne compte pas comme un service (mais voir plus bas). Les seuls pouvoirs spirituels auxquels l'initié n'a pas accès sont l'Engloutissement et la Matérialisation. Si l'initié canalise un esprit sous forme majeure (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 107), il obtient l'Immunité (armes ordinaires) à la Puissance de l'esprit en plus de ses autres pouvoirs. Il obtient aussi ses vulnérabilités (s'il en a). Un initié qui canalise un élémentaire du feu, par

exemple, devient vulnérable à l'eau. Un esprit canalisé ne peut plus être attaqué en combat astral, pas plus qu'un autre magicien ne peut tenter d'en prendre le contrôle. Il peut toujours être banni, mais le magicien qui le canalise ajoute son Charisme à sa Puissance dans ses tests de résistance au bannissement.

Wungare découvre un groupe de braconniers sur les terres de la tribu. Avant d'aller leur expliquer sa façon de penser, il invoque un esprit de la prairie de Puissance 4 et le canalise pour avoir accès à ses pouvoirs. Initié de grade 3 avec une compétence Invocation de 6, il jette 6 dés contre un seuil de réussite de 5 (4 x 2, moins son grade de 3). Il obtient deux succès, qui lui donnent droit à 20 minutes de canalisation. Ses caractéristiques physiques augmentent de 4 et il a désormais accès aux pouvoirs spirituels d'Accident, de Dissimulation, de Garde, de Mouvement et de Recherche. Voilà qui devrait l'aider à se faire comprendre...

Contrairement à la Possession (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 99), la Canalisation laisse à l'initié le contrôle de son corps – c'est la conscience de l'esprit qui s'efface temporairement. Il peut, lui, continuer à employer normalement toutes ses compétences ordinaires. Par contre, il doit rester dans son corps charnel et ne pas se projeter sur le plan astral, sans quoi la Canalisation s'interrompt aussitôt, avec les conséquences habituelles (voir plus bas). Les dégâts n'affectent que l'initié ; s'il tombe inconscient, la Canalisation s'interrompt.

Quand la Canalisation prend fin, soit parce que sa durée a expiré, soit parce que le magicien l'a volontairement interrompue, l'esprit retourne dans les métaplans. Quel que soit le nombre de services qu'il devait au magicien avant la Canalisation, on considère qu'il est dégagé de ses obligations. L'initié, de son côté, doit résister avec son Charisme à un Drain de niveau (Puissance de l'esprit) F Étourdissant. Si la Puissance de l'esprit dépasse l'indice de Magie de l'initié, ce Drain inflige des dégâts physiques.

La Canalisation est bien connue des chamans, notamment des houngans et des koradjis, mais certains mages et wujens la pratiquent également.

Sensation

Cette technique rend l'initié sensible aux fluctuations du champ mana et aux variations du terrain astral, souvent à de grandes distances, sans avoir besoin de recourir à la perception astrale. Elle lui permet ainsi de détecter des choses telles que les champs magiques, les failles astrales, les lignes de mana, les tempêtes de mana, la houle mana, les déchirures mana, les alcheras, les hauts-fonds astraux, etc., à une distance de base de 500 mètres x son grade. Il faut encore multiplier cette distance par l'indice du phénomène (s'il en a un) pour calculer la portée exacte de la sensibilité de l'initié. C'est d'ailleurs un excellent moyen pour l'initié d'estimer approximativement l'indice d'un phénomène, en se basant sur la distance à laquelle il le détecte ; si vous pouvez sentir un champ astral à plusieurs kilomètres, vous pouvez être sûr qu'il s'agit d'un gros !

Le test de Sensation nécessite une action simple. Son seuil de réussite est de 4, modifié par tous les facteurs susceptibles d'affecter la perception astrale (comme le champ magique) – mais pas par ceux qui concernent exclusivement la perception visuelle. Lancez un nombre de dés égal à l'Intelligence de l'initié, augmentée de son grade. Le nombre de

TABLE DE SENSATION

Succès	Informations obtenues
0	Aucune information
1-2	Une estimation générale de la distance et de la direction de tout phénomène détectable à portée. Par exemple : "Une faille astrale à 250 mètres au nord, un champ magique à un kilomètre au sud," et ainsi de suite.
3-4	Une estimation de la distance et de la direction de tout phénomène détectable à portée, ainsi qu'une appréciation générale de sa puissance : faible (inférieure à l'indice de Magie de l'initié), moyenne (équivalente à l'indice de Magie de l'initié) ou forte (supérieure à l'indice de Magie de l'initié). Notez que la distance à laquelle l'initié perçoit le phénomène peut déjà donner une indication concernant sa Puissance.
5+	Toutes les informations ci-dessus, plus l'indice exact du phénomène (s'il en a) ainsi que le détail de ses effets ou aspects (le cas échéant).

succès détermine la quantité d'informations qu'il obtient concernant le "terrain astral" environnant.

La Sensation peut être maintenue pour remonter jusqu'à un phénomène ou même le suivre à la trace ; comme pour les sorts, ce maintien impose à l'initié un malus de +2 à toutes ses actions. Si le maître de jeu l'autorise, la Sensation peut aussi fonctionner de manière "passive", avertisissant l'initié en cas de brusque apparition d'une tempête de mana ou d'une houle mana, par exemple ; dans ce cas, le maître de jeu procède lui-même au test (avec un malus de +1 ou +2 pour refléter la dimension involontaire de la Sensation) ou prévient simplement le joueur de ce que son personnage ressent. C'est un ressort dramatique qui peut s'avérer bien utile dans certaines circonstances.

Les koradjis ont recours à la Sensation pour guider les tribus dans l'Outback et éviter autant que faire se peut les périls magiques, comme les tempêtes de mana. Les wujens s'en servent plutôt pour localiser les lignes de mana et suivre l'écoulement du *chi* dans leur pratique du feng shui. Mais avec la multiplication récente des accidents de terrain sur le plan astral, c'est une technique qui fait de plus en plus d'émules parmi les autres magiciens.

Notez que la Sensation ne permet pas de détecter les sorts, barrières, focus, esprits, magiciens en projection astrale et autres entités astrales ; elle concerne uniquement les fluctuations du champ mana et du terrain astral lui-même.

L'OUTBACK

L'Outback est un lieu de grande beauté et de terribles dangers, hanté par d'étonnantes créatures et traversé par une magie imprévisible. La moindre erreur peut s'y payer très cher, et mieux vaut ne pas s'y risquer sans préparation.

SURVIVRE

Quand vos personnages s'aventurent dans l'Outback, notez soigneusement l'équipement qu'ils emportent et les

préparatifs qu'ils font en matière de nourriture, d'eau et autres nécessités vitales. Les conditions de survie sont très dures dans l'Outback, mais restent gérables pour une équipe bien organisée. La chaleur, la déshydratation, la difficulté du terrain, les crues inopinées, les insectes et autres animaux du désert se révèlent souvent plus dangereux encore que la magie, les esprits ou les métacréatures, et le défaut de préparations ou d'un matériel approprié peut alors entraîner des conséquences tragiques.

LES LIGNES DE CHANT

Les lignes de chant australiennes sont une sorte de lignes de mana (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 85) qui quadrillent l'Outback, sur le tracé des pistes des ancêtres dans le temps du rêve. En raison du champ magique qu'elles dégagent, elles voient fréquemment la formation de tempêtes de mana (voir plus bas).

Les lignes de chant sont souvent (mais pas toujours) spécialisées dans la magie aborigène ou chamanique, auxquelles elles procurent un bonus tout en agissant à l'égard des autres comme un champ magique ordinaire. Elles fournissent également un bonus aux koradjis. Un koradji qui se trouve sur une ligne de chant bénéficie d'un nombre de dés supplémentaires égal à son indice dans tous ses tests d'orientation ou de survie, car ces lignes constituent pour lui une sorte de "carte topographique" de l'Australie ; naturellement, cela ne s'applique qu'en Australie et ne s'étend pas aux lignes de mana d'autres régions du monde.

LES TEMPÈTES DE MANA

Les tempêtes de mana représentent une perturbation de grande amplitude dans le champ mana. Par bien des côtés, elles sont similaires à des sorts de zone qui échapperaient à tout contrôle. À l'instar d'autres phénomènes magiques, elles sont caractérisées par une Puissance qui mesure la violence de leurs effets.

Physiques ou invisibles

Les tempêtes de mana se manifestent par de violentes turbulences du champ mana, aussi bien dans le monde matériel que sur le plan astral. La plupart s'accompagnent également de perturbations atmosphériques – bourrasques, nuages noirs, précipitations... On les appelle alors des *tempêtes de mana physiques*. Leurs effets sont parfois très spectaculaires : boules de foudre, pluie de sauterelles ou de crapauds...

D'autres tempêtes de mana, au contraire, ne s'accompagnent d'aucune perturbation atmosphérique et sont dites *invisibles*. Pratiquement indiscernables à l'oeil nu, elles peuvent toutefois se détecter grâce à un test de Perception (10 - Puissance) réussi. Dans la plupart des cas, elles n'apparaissent que comme un léger tremblement de l'air, difficile à distinguer des ondes de chaleur qui s'élèvent au-dessus du désert.

Formation

Pour déterminer si une tempête de mana se forme ou non, effectuez un test d'apparition chaque jour dans l'Outback, et chaque semaine dans les zones urbaines et dans le reste de l'Australie. Reportez-vous à la sous-table d'Apparition sur la table des Tempêtes de mana (voir page suivante) pour connaître le nombre de dés à lancer selon l'endroit concerné ; le seuil de réussite est de 12. Un succès indique qu'une tempête va se former dans la région. À vous de décider à quel moment du jour ou de la semaine la faire intervenir afin de créer un maximum d'intensité dramatique.

Pour déterminer le type, la Puissance, la taille, la vitesse et la durée du phénomène, suivez les indications de la sous-table des Caractéristiques sur la table des Tempêtes de mana (voir page suivante).

Direction

En tant que maître de jeu, vous êtes libre de décider à quel endroit exactement faire débuter la tempête, et dans quelle direction la déplacer. Elle peut éclater à plusieurs kilomètres des personnages et fondre rapidement sur eux, ou se constituer tout autour d'eux, les contraignant à déguerpir précipitamment hors de son rayon d'action avant qu'elle ne développe sa pleine puissance.

Notez que les tempêtes de mana ne se déplacent pas nécessairement en ligne droite, et qu'elles peuvent changer de direction à tout moment.

Durée

Une tempête de mana débute toujours à la Puissance 1, puis croît en intensité au rythme de 1 point par minute jusqu'à atteindre sa pleine Puissance. Elle dure ensuite un laps de temps aléatoirement déterminé sur la sous-table des Caractéristiques, après quoi vous devez procéder à un nouveau test d'apparition ; en cas de succès, la tempête évolue et se transforme – tirez de nouvelles caractéristiques et de nouveaux effets. Sa Puissance s'ajuste à son nouvel indice au rythme de 1 point par minute. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que vous ratiez un test d'apparition, auquel cas la tempête se calme progressivement et perd sa Puissance, toujours au même rythme de 1 point par minute.

Effets

Dans le cas d'une tempête de mana physique, faites un jet sur la sous-table des Effets visibles (page suivante) ; ces effets imposent les mêmes modificateurs qu'une tempête ordinaire (voir SR3, page 230). À l'intérieur de la tempête, le terrain est considéré comme difficile en ce qui concerne le déplacement, et les tests de conduite subissent un malus de +4 pour conditions météorologiques épouvantables (SR3, page 134).

Une tempête de mana, physique ou invisible, a un ou plusieurs effets magiques, déterminés par un jet de 1D6 sur la sous-table des Effets magiques (page suivante). Reportez-vous à la (ou aux) table(s) appropriée(s) pour connaître leur nature exacte. Tout être ou objet matériel qui a le malheur de se trouver à l'intérieur de la tempête est soumis à ce ou ces effets.

Quand la tempête atteint sa pleine Puissance, faites un test d'Effet avec le double de sa Puissance comme vous feriez un test de Sorcellerie pour lancer un sort (voir SR3, page 182, pour plus de précisions). Faites ce test pour chaque objet ou créature concernés, car le seuil de réussite peut varier d'une cible à l'autre. Les victimes ont droit à un test de résistance normal (dans lequel peuvent intervenir la défense magique et la Protection métamagique). Refaites ce test toutes les 2D6 minutes. Faites-le aussi sans attendre pour toute chose ou personne au moment où elle entre pour la première fois dans la zone d'effet, puis de nouveau toutes les 2D6 minutes.

Si l'effet de la tempête prend la forme d'un sort maintenu, il n'affecte chaque cible qu'une seule fois mais dure jusqu'à la fin du phénomène. Si l'effet prend la forme d'un sort permanent, il fonctionne comme un sort maintenu jusqu'à ce qu'il devienne permanent. Les effets d'une tempête de mana peuvent être dissipés normalement (voir SR3, page 184), mais la victime risque d'y succomber une nouvelle fois au prochain test d'Effet.

TABLE DES TEMPÈTES DE MANA

Table d'Apparition

Région	Dés
Outback	2D6
Zone urbaine et autre	1D6
Champ magique	+ (Indice)D6

Table des Caractéristiques

Caractéristique	Calcul
Type	Lancez 1D6 : 1-2, la tempête est invisible, 3-6, elle est physique.
Puissance	1D6 + champ magique (le cas échéant)
Taille	Puissance x 100 x 1 D6 x 1 D6 mètres de rayon
Vitesse	40 + (Puissance x 10) km/h
Durée	(Puissance)D6 minutes

Table des Effets visibles

3D6	Effet
3	Silence surnaturel (la Puissance comme modificateur d'ouïe)
4	Ténèbres (la Puissance comme modificateur de vue)
5	Froid extrême
6	Odeurs inhabituelles
7	Tonnerre fracassant
8	Grêle
9	Neige
10	Pluie légère
11	Forte pluie
12	Grésil
13	Relancez deux fois les dés ou inventez un effet
14	Légère brume ou fumée
15	Brume ou fumée épaisse
16-17	Pluie de petites créatures (crapauds, poissons, sauterelles, fourmis...)
18	Pluie de choses hautement improbables (sang, opales...)

Table des Effets magiques

1D6	Type d'effet
1	Combat
2	Guérison
3	Illusion
4	Manipulation
5	Élementaire
6	Relancez deux fois les dés

Effets de Combat

1D6	Type d'effet
1	Boule Mana
2	Boule de Force
3	Tuerie (espèce*)
4	Boule Étourdissante
5-6	Épave*

Effets de Guérison

1D6	Type d'effet
1	Provoquer Allergie (1-2 : Nuisance, 3-4: Modérée, 5-6: Grave)
2	Membre Estropié
3	Diminuer (Attribue)
4	Diminuer la Réaction
5	Diminuer les Réflexes
6	Intoxication

Effets d'Illusion

1D6	Type d'effet
1	Monde Chaotique
2	Confusion de Masse
3	Songe
4	Agonie de Masse
5	Lancez 1 D6. 1-3 : Apparition, 4-6: Apparition Tridi
6	Puanteur

Effets de Manipulation

1D6	Type d'effet
1	Lancez 1D6. 1 -2 : Altération Mémorielle*, 3-6 : Manipulation des Foules
2	Lancez 1D6. 1-3 : Animation, 4-6 : Poltergeist
3	Lancez 1D6. 1-3 : Filet, 4-6 : Bande de Glu
4	Modelage de Terre*
5	Lancez 1D6. 1-2 : Influence, 3-6 : Contrôle des Foules
6	Lancez 1 D6. 1-2 : Pétrification, 3-6: Transformation*

Effets de Manipulation

1D6	Type d'effet
1	Lancez 1D6. 1-3 : Acide, 4-6 : Fumée
2	Vent
3	Feu
4	Glace
5	Foudre
6	Sable

* Au maître de jeu de définir spécifiquement l'effet



Les spectres des tempêtes

En cas de tempête de mana physique, lancez 2D6 ; sur un résultat égal ou supérieur à 10, le phénomène s'accompagne de 2D6 spectres d'une Puissance égale à celle de la tempête. Voir page 111 pour plus de précisions sur les spectres.

Champ magique et espace astral

Une tempête de mana augmente le champ magique environnant de la moitié de sa Puissance (arrondie à l'entier inférieur). Cette augmentation s'estompe progressivement après le départ de la tempête, au rythme de 1 point par heure.

Les tempêtes de mana provoquent de sérieuses turbulences sur le plan astral, rendant la visibilité astrale quasiment nulle. À l'intérieur d'une tempête, la perception astrale subit un malus égal à la Puissance du phénomène. Les voyageurs astraux ont l'impression de se trouver sous l'eau pendant un ouragan ; de plus, ils sont vulnérables aux effets mana de la tempête.

Autres effets

Le maître de jeu est vivement encouragé à développer ses propres effets ; les tempêtes de mana sont et doivent rester imprévisibles, et le meilleur moyen d'y parvenir est encore de leur inventer sans cesse de nouvelles expressions. On peut très bien imaginer une tempête qui infligerait à ses victimes des défauts mentaux temporaires, par exemple, ou viderait temporairement tous leurs focus ; ou encore, qui parviendrait à renverser la résistance des barrières et obstacles astraux censés s'opposer à ses effets. Tout est possible, avec la magie !

LES ALCHERAS

Les alcheras sont un type de constructions astrales (voir page 96) qui se matérialise dans le monde matériel. La plupart

du temps, elles sont comme toutes les autres choses astrales : invisibles et intangibles dans le monde matériel, même si leur présence peut être ressentie lorsqu'on les traverse (voir Détection astrale, SR3, page 173). Elles ont un indice de barrière sur le plan astral qui fonctionne comme toute barrière astrale, et les entités astrales peuvent interagir avec elles comme avec n'importe quel autre élément de terrain astral.

Alcheras physiques

Contrairement à la plupart des constructions astrales, les alcheras se manifestent fréquemment dans le monde physique. Mais elles ne se contentent pas de se superposer au terrain, elles le remplacent réellement. Parfois, les changements opérés sont mineurs, comme un cercle de pierres apparaissant au milieu d'une clairière, par exemple ; d'autres fois, ils sont plus radicaux, comme lorsqu'une succession de dunes arides se transforme brutalement en oasis verdoyante. On ignore ce qu'il advient du terrain remplacé pendant le phénomène. La théorie actuelle suppose qu'il est déplacé vers une autre partie de l'univers – peut-être même dans les métaplans, qui sait ? Les êtres vivants, eux, restent à la même place ; le terrain se transforme tout autour d'eux, sans les affecter autrement qu'en les déplaçant légèrement lorsque c'est nécessaire pour éviter qu'ils soient pris dans un corps solide. De même, lorsque l'alchera se dématérialise, les êtres vivants sont parfois légèrement déplacés selon les nécessités du terrain.

Se retrouver à l'intérieur d'une alchera qui se matérialise ou se dématérialise peut s'avérer quelque peu troublant ; ceux qui en font l'expérience doivent réussir un test de Volonté (6) ou subir un malus de +2 à toutes leurs actions et de -2 à l'Initiative pendant les trois tours qui suivent. Chaque succès obtenu réduit ce délai d'un tour ; trois succès ou plus, et le malus est annulé.

Le contenu des alcheras

Une alchera peut contenir toutes sortes d'objets astraux, comme de l'eau ou des arbres fruitiers dans une oasis, ou des pierres précieuses dans une grotte. Généralement, ces objets sont également des constructions astrales et se transforment en objets physiques lorsque l'alchera se matérialise. Mais sauf exception, ils ne peuvent jamais être emportés : dès qu'ils sortent des limites de l'alchera, ils se dématérialisent et retournent à l'endroit où on les a pris. Seules exceptions, la nourriture et la boisson, qui peuvent être consommées sans danger dans une alchera et qui deviennent partie intégrante du consommateur – autrement dit, leurs bienfaits ne s'estompent pas dès qu'on ressort de l'alchera.

Dans certains cas très rares, les alcheras renferment des constructions astrales indépendantes qui peuvent être emportées au-dehors. Ces constructions sont alors traitées normalement, mais elles ne peuvent se matérialiser qu'à l'intérieur de l'alchera ; à l'extérieur, elles reprennent aussitôt leur forme astrale.

Les habitants des alcheras

Parfois, les alcheras sont occupées par des esprits. Il s'agit le plus souvent d'esprits de la nature, mais on trouve également des versions spirituelles d'autres créatures. Ils peuvent se montrer hostiles envers les visiteurs, ou non, au gré du maître de jeu. Les esprits qui peuplent les alcheras ont tendance à se présenter comme des animaux, des métacréatures ou des Aborigènes; ils ont les caractéristiques appropriées à leur forme.

Deux alcheras

Voici la description de deux alcheras, à titre d'exemple.

La grotte des Opales : Cette alchera apparaît comme une grotte creusée dans une falaise. D'ordinaire, on peut y accéder sous forme astrale, en passant à travers la roche ; mais quand l'alchera se matérialise, une entrée s'ouvre à flanc de falaise et la grotte devient accessible à tous. Elle renferme de nombreuses opales brutes, gardées par un gnome de Puissance 6 (*La Magie du Sixième Monde*, page 105). D'un naturel amical et curieux, le gnome aime interroger les visiteurs sur eux-mêmes et sur leurs voyages (et toujours dans leur propre langue, s'il vous plaît !). Il lui arrive d'offrir une de ses opales à quelqu'un qu'il apprécie; la pierre disparaît en dehors de l'alchera, mais ajoute tout de même 1 point à la réserve de Karma du personnage jusqu'à la nouvelle lune.

L'oasis du Crocodile : Cette alchera se présente comme un bosquet verdoyant d'arbustes, d'arbres fruitiers en fleurs et de hautes herbes autour d'un point d'eau. Elle se matérialise toujours au beau milieu du désert. L'eau et les fruits sont parfaitement propres à la consommation, mais le bassin abrite un esprit des lacs de Puissance 5 qui prend l'aspect d'un crocodile et n'apprécie guère qu'on se serve dans "son" oasis sans lui demander la permission. Toute personne qui prétend se désaltérer ou se rassasier chez lui doit le dédommager en lui racontant une histoire. Ne le prenez pas trop au sérieux quand il menace de dévorer ceux dont l'histoire ne lui plairait pas, ce vieux grincheux est plutôt bon public.

LES PARANATURELS AUSTRALIENS

On rencontre en Australie bon nombre d'espèces paranaturelles décrites dans le livret *Les Métacréatures*, ainsi que quelques autres plus spécifiques. Passons-les rapidement en revue :

L'afanc : On le trouve dans certains marécages et dans quelques rivières.

Le basilic : Il est présent dans certaines régions de l'Outback.

Le chat talis : On le trouve à l'état sauvage dans les étendues désertiques d'Australie.

La chimère : On la trouve dans les régions désertiques.

La corneille des tempêtes : On la rencontre en grand nombre en Australie, notamment aux abords des tempêtes de mana ou accompagnant des tempêtes ordinaires de sa création.

Le dauphin des tempêtes : On en a repéré plusieurs bancs le long de la côte australienne. Il leur arrive de s'en prendre aux bateaux en déclenchant des tempêtes.

Le dragon : Comme indiqué page 69, on raconte qu'il y aurait des dragons dans l'Outback, mais personne n'en a jamais vu. À ce jour, on ne connaît aucun grand dragon vivant en Australie.

Le dzoo-noo-qua : Les trolls contaminés par le WHMH sont relativement rares en Australie, mais pas inconnus.

Le fideal : On trouve une variante de cette méduse paranaturelle le long de la côte nord, autour de Darwin en particulier ; elle est assez semblable au fideal, sauf qu'elle possède en plus le pouvoir de Toucher Paralysant.

Le gobelin : Les nains contaminés par le WHMH sont très rares en Australie, mais on en a signalé quelques-uns.

La goule : On en trouve quelques-unes dans certaines zones urbaines isolées. Comme dans beaucoup d'autres pays du monde, elle est considérée comme un nuisible et les autorités ont mis sa tête à prix.

La harpie : Elle se rencontre en petits groupes, souvent à proximité des agglomérations, où elle se nourrit d'ordures et de charognes.

L'homme des bois : Cet esprit de la forêt reste rare, mais il existe en Australie, avec d'autres du même genre que lui.

L'incube : Ce prédateur urbain hante certaines villes australiennes.

Le jauchekafer : Il se nourrit de charognes et de déchets toxiques dans certaines villes et zones toxiques de la côte.

La licorne : Présente en petits groupes, cette espèce protégée constitue malgré tout un gibier de choix pour les braconniers.

Le loup-garou : Le WHMH l'a malheureusement fait apparaître en Australie.

Le lumicorps : Il apparaît dans différents coins de l'Outback, souvent près d'un endroit dangereux dans lequel il tente d'entraîner ses victimes. Il suit parfois les tempêtes de mana, en quête d'une proie facile.

La métalicorne : On la trouve en petit nombre dans l'Outback, souvent en compagnie d'autres licornes. Elle se sert apparemment de son pouvoir de Garde pour permettre à sa horde d'échapper aux périls magiques de l'Outback. C'est une espèce protégée et sa chasse est strictement interdite ; toutefois, sa corne est très recherchée par les braconniers.

La métamante : Ce prédateur terrifiant rôde parfois dans certaines régions isolées de l'Outback.

Le nomade : Cette entité malveillante se rencontre en Australie, où il est à craindre que sa présence devienne de plus en plus sensible. Le nomade préfère généralement la proximité des zones urbaines, où les victimes potentielles, comme d'ailleurs les possibilités de s'adonner à la violence et à toutes sortes de méfaits, sont beaucoup plus nombreuses que dans l'Outback.

L'ondine et le triton : On en trouve au large des côtes australiennes, en particulier autour du Récif de la Grande Barrière.

Le rat du diable : Il est présent dans la plupart des zones urbaines.

Le scorpion nova : On en trouve une variante australienne dans l'Outback.

Le serpent de mer : C'est une silhouette familière au large des côtes australiennes.

La sirène : Ce prédateur hante les grottes et les montagnes rocheuses de l'Outback.

Le spectre : L'Australie n'est pas plus épargnée par les spectres et les fantômes que le reste du monde.

Le tigre à dents de sabre : Il apparaît en certains endroits dans l'Outback, en particulier à proximité des alchères (voir page 109).

Le vampire : Le WHMH n'a pas épargné l'Australie, et quelques cas de vampirisme ont été signalés dans certaines zones urbaines.

Le ver des rochers : Il infeste les collines rocheuses de l'Outback, mais il se répand également dans certaines zones urbaines.

Le wendigo : Remarquablement adapté aux conditions de vie dans l'Outback, cet ork contaminé par le VVHMH compte parmi les plus fréquentes des victimes de ce fléau.

Le zoocanthrope : Il paraît qu'il existe des dingos-garous et des serpents-garous en Australie ; à ce jour pourtant, personne n'a réussi à confirmer cette rumeur et encore moins à en capturer un spécimen.

Artnwerre

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	5x4	3	-	2/4	3	6	4

INIT: 4 +1D6

Réserve de Combat: 6

Attaques: 6M (morsure)

Pouvoirs: Empathie (artnwerres), Immunité (feu), Pistage (voir page 103), Sens Accrus (ouïe, odorat)

Bunyip

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8/5	5x4	5	-	3/5	5	6Z	6

INIT: 6 +3D6

Réserve de Combat: 7

Attaques: 8G, +1 d'Allonge

Pouvoirs: Attributs Physiques Améliorés (3/jour), Coloration Adaptative, Peur, Régénération, Sens Accrus (ouïe, odorat, goût), Sort Inné (Métamorphose, 3/jour), Venin

Faiblesses: Allergie (pollution, grave)

Dos-de-cuir

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8/4	3x2	5	-	2/4	3	6Z	3

INIT: 3 +1D6

Réserve de Combat: 5

Attaques: 5M (morsure)

Pouvoirs: Engloutissement, Mouvement (soi-même), Résistance à la Magie

Faiblesses: Allergie (pollution, grave)

Notes: Le multiplicateur de nage est de 5.

Fileuse astrale

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
2	4x4	2	-	1/3	4	(2D6)Z	4

INIT: 4 +2D6

Réserve de Combat: 5

Pouvoirs: Armure Astrale, Collage (version mana uniquement dans l'astral), Drain d'Essence

Faiblesses: Perte d'Essence

Loup de Tasmanie

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4x4	5	-	2/4	4	6	4

INIT: 4 + 2D6

Réserve de Combat: 6

Attaques: 5M

Pouvoirs: Accident, Dissimulation (soi-même), Forme Brumeuse

Mégalodon

INIT: 5 +2D6

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
15/3	5x4	13	-	1/3	3	6	5

Réserve de Combat: 5

Attaques: 10F (morsure)

Pouvoirs: Régénération, Sens Accru (odorat)

Métarou

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6x5	4	-	1/3	5	6Z	5

INIT: 5 +2D6

Réserve de Combat: 7

Attaques: 6M (coup de patte) ou 4M Étourdissement (coup de queue)

Pouvoirs: Mouvement (soi-même, 3/jour), Réaction Accrue (3/jour), Sensibilité Magique

Ours volant

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3x2	5	-	2/4	5	6	3

INIT: 3 +1D6

Réserve de Combat: 6

Attaques: 5G

Pouvoirs: Coloration Adaptative, Immunité (pathogènes et poisons)

Faiblesses: Exigences alimentaires (eucalyptus)

Spectre des tempêtes

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P-2	(P+3)x4	P	P	P	P	P (A)	P+2

INIT: P +12 + 1 D6

Attaques: P (M)

Pouvoirs: Accident, Confusion, Dissimulation, Matérialisation, Peur, Sort Inné (Éclair)

Vers pakaltus

Traitez un cas de contamination par des vers pakaltus comme une maladie (SR3, page 247) avec des dégâts 6F et une vitesse de progression de 52 à 72 heures (48 h + 1D6 x 4 h). Un sort de Guérison des Maladies qui réduit à 0 la Puissance des dégâts élimine les vers ; même chose pour un traitement médical approprié administré avant l'éclosion des œufs.

Wombric

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6/5	2x3	5	-	1/3	5	6	3

INIT: 3 +1D6

Réserve de Combat: 5

Attaques: 4M

Pouvoirs: Armure Renforcée, Attributs Physiques Améliorés (Constitution, 3/jour)

QUELQUES LIEUX À CONNAÎTRE

L'Outback contient d'innombrables sites Éveillés, farouchement gardés pour la plupart. Les centaines de sites de pouvoir (page 95) et de lignes de chant (page 107) sont généralement spécialisés dans la magie aborigène ou chamanique, mais il existe des exceptions. Nombre de sites sont liés aux mythes du temps du rêve, représentés par les alcheras et la manifestation de légendes vivantes sous forme d'esprits. Ceux qui se rendent dans l'Outback peuvent s'attendre à rencontrer tous les phénomènes magiques décrits dans ce supplément ou dans *La Magie du Sixième Monde*, plus d'autres encore inconnus à ce jour.

L'Outback grouille d'activité spirituelle ; mais en règle générale, les esprits qu'on y rencontre sont plutôt hostiles envers les visiteurs (voir page 104) et protègent les lieux sacrés avec un soin jaloux.

ULURU

Uluru est un site de pouvoir d'indice 5 (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 84), spécialisé dans la magie aborigène et agissant comme un champ magique contre toutes les autres formes d'Invocation (mais pas contre la Sorcellerie). C'est un lieu sacré pour les Aborigènes, mais un endroit dangereux pour les étrangers ; pas uniquement en raison des tempêtes de mana et autres périls magiques qui rôdent aux alentours, mais aussi à cause du rocher lui-même et de ce qu'il renferme.

Les esprits du temps du rêve et des environs immédiats d'Uluru sont hostiles envers les non-Aborigènes. Les intrus doivent s'attendre à être harcelés par différents pouvoirs d'esprits à la Puissance 6, et notamment celui d'Accident (SR3, page 263) – équipement qui se détraque et tombe en panne, crevaison, moteurs qui coulent une bielle, pierre qui se dérobe sous le pied du grimpeur au plus mauvais moment, tout est à craindre. Un magicien peut toujours tenter d'invoquer un esprit du désert ou de la montagne pour lui demander de le protéger au moyen de son pouvoir de Garde, mais il devra commencer par triompher des malus imposés par le site.

Les grottes aux esprits

Certaines cavernes d'Uluru (auxquelles on n'accède qu'au prix d'une périlleuse escalade) forment un véritable réseau qui s'enfonce très loin au coeur de la roche. Leur entrée est protégée par des barrières astrales et physiques permanentes

(activées) de Puissance 8, qui garantissent le respect de ces lieux sacrés mais interdisent également à d'éventuels intrus d'accéder aux salles les plus profondes, où de terribles esprits sont emmurés. Toute tentative de renverser ou de traverser ces barrières déclenche une riposte immédiate de la part des Mimis (voir *Les Gardiens des grottes aux esprits*, page 114).

Chacune de ces grottes mène à une grande caverne centrale, contenant un bassin d'eau noire enjambé par un étroit pont de pierre. Le bassin dissimule un bonyip (page précédente) placé là pour défendre les lieux contre toute intrusion ; la créature attaque quiconque pose le pied sur le pont, et se bat jusqu'à la mort. Au-delà du pont, on trouve plusieurs dizaines de "puits" étroits, minces conduits profondément creusés dans la roche et bouchés par des opales dont certaines atteignent la taille d'un poing humain. D'autres opales ornent les murs de la caverne. Celles qui bouchent les conduits sont l'équivalent des focus de pouvoir entre les mains d'un magicien, allant d'une Puissance de 1 pour les plus petites à une Puissance de 6 ou même davantage pour les plus grosses (les pierres doivent être liées avant de pouvoir être utilisées).

Les opales font partie de l'enchantement qui retient les esprits prisonniers, et on ne peut pas en prendre une sans risquer de les libérer. Heureusement, la plupart sont emmurés là depuis des siècles et flottent dans un état de léthargie semi-consciente ; il peut leur falloir un certain temps avant de s'apercevoir que la porte de leur prison est ouverte. Certains sont enchaînés par des enchantements supplémentaires, mais ont les moyens de s'en défaire si on leur en laisse le temps.

Les esprits emmurés

Les esprits emmurés dans les entrailles d'Uluru sont laissés à l'imagination du maître de jeu, mais ce sont tous des esprits indépendants et des menaces magiques d'une certaine puissance. Il peut s'agir d'esprits insectes, ou toxiques, ou corrupteurs ; d'esprits du sang, de shedims, de nomades, ou de tout ce qu'il vous plaira d'imaginer. Il y a peu de chances qu'ils s'en prennent à ceux qui les auront délivrés, leur premier réflexe étant plutôt de s'enfuir le plus loin possible ; néanmoins, ils risquent de s'intéresser à eux de très près, en particulier s'ils envisagent de quitter l'Australie et comptent se servir de leurs "sauveurs" à cette fin.

Les Mimis ne montrent pas beaucoup de compréhension envers ceux qui libèrent de telles menaces. Ils sont même prêts à les poursuivre très loin si nécessaire pour leur faire expier leurs crimes ; toutefois, ils peuvent se laisser convaincre de faire preuve de clémence si les fauteurs de troubles les aident à récupérer les esprits évadés.

KATA TJUTA

Ces collines rocheuses sont un site de pouvoir d'indice 4, spécialisé dans la magie aborigène et agissant comme un champ magique contre toute autre forme de magie. Elles sont sacrées pour les Aborigènes, qui voient en elles un lieu privilégié pour accéder à la puissance du temps du rêve. Les gorges qui serpentent entre les rochers abritent souvent des failles astrales temporaires (voir page 98) par lesquelles les Aborigènes qui ne sont pas magiciens peuvent accéder aux métaplans et communiquer avec leurs totems et leurs ancêtres. Ces failles sont gardées par des esprits de la nature hostiles envers les étrangers.

La vallée des Vents

Cette vallée héberge une meute d'esprits des vents indépendants qui adorent la remonter d'un bout à l'autre à

toute vitesse, hurlant de ravissement et cinglant au passage les voyageurs importuns. Ils aiment tout spécialement harceler les non-Aborigènes, qu'ils emportent parfois dans les airs avec eux. Certaines victimes sont même offertes en sacrifice aux divinités célestes et lâchées dans une faille, où elles filent droit jusqu'aux métaplans – leur retour étant souvent problématique.

Le Récif de Lasseter

Le Récif de Lasseter existe bel et bien – c'est une grande alchera qui apparaît de temps en temps à l'ouest de Kata Tjuta. Évidemment, pour un prospecteur, il peut être frustrant d'apprendre que le filon de sa vie a la fâcheuse habitude d'apparaître et de disparaître à intervalles irréguliers, et pas toujours au même endroit... Le Récif se présente comme un gigantesque éperon rocheux contenant d'importants gisements d'or et d'orichalque. Malheureusement, aucune pépite, aucun minerai ne peut être emporté hors de l'alchera sans l'accord du grand esprit ancestral qui y a élu domicile ; lui seul peut décider, grâce à ses pouvoirs de Richesse et de Domaine Personnel, d'autoriser le départ de ses richesses. Mais il n'est pas facile de le convaincre, car il n'a aucune envie de voir son domaine transformé en exploitation minière. Toutefois, il peut éventuellement récompenser des personnages qui lui auraient rendu service en leur accordant une concession limitée sur un bout de son rocher.

Le Récif de Lasseter est activement recherché, aussi bien par des prospecteurs indépendants que par des corporations telles que Wuxing, toujours en quête d'orichalque. Mais à ce jour, personne n'a encore réussi à le localiser.

LE LAC MUNGO

La région du lac Mungo est sous l'effet d'un champ magique de niveau 1, qui monte à 2 au voisinage immédiat de l'alchera. L'endroit est marqué par une succession d'alcheras grouillantes d'esprits, de serpents de mer et de créatures aquatiques telles que la région n'en avait plus connu depuis des siècles. La Fondation Atlante a bouclé la zone afin de l'étudier, avec l'aide d'un escadron de militaires australiens. En plus des fouilles archéologiques, les Croisés Mystiques sondent régulièrement les lacs, pour des raisons qui demeurent mystérieuses.

L'objectif principal de la Fondation est de parvenir à entrer dans l'alchera qui représente une petite ville sous dôme. Cette ville est défendue par une barrière mystique de forte puissance, que la Fondation n'a pas encore réussi à percer pour sauver sa petite équipe de scientifiques piégée à l'intérieur depuis dix ans. Plusieurs méthodes drastiques ont été proposées, mais la Fondation se refuse à les employer de peur d'endommager l'alchera ; elle préfère donc envoyer ses Croisés multiplier les quêtes à travers les métaplans, dans l'espoir de découvrir enfin comment pénétrer dans la ville.

Mis à part quelques similitudes mineures, l'architecture de la ville n'évoque aucune civilisation connue ; elle semble également déserte, vue de l'extérieur en tout cas. Certains membres de la Fondation pensent qu'il pourrait s'agir d'une construction astrale évoquant la mémoire d'une très ancienne civilisation disparue, tandis que d'autres y voient plutôt le domaine d'un esprit très puissant.

CHAMBERS PILLAR ET CASTLE ROCK

Ces deux monolithes sont habités par de puissants grands esprits ancestraux, piégés à l'intérieur. L'endroit constitue un site de pouvoir d'indice 1, spécialisé dans les chamans Gecko.

C'est également un pic de mana, capable de monter jusqu'à un indice de 3 certaines nuits de l'année.

Les koradjis des tribus de la région connaissent un rituel capable d'arracher temporairement les deux esprits à leur prison de roc. Ce rituel est l'équivalent du lancement d'un sort de Puissance 8 par la sorcellerie rituelle (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 34), avec un seuil de 8 pour les tests d'envoi et de lien et un Drain de 8F. Il nécessite un peu de sang de la part de tous les participants, de sorte que le leader du rituel ne peut être qu'un koradjji rompu au Sacrifice métamagique (voir page 101).

Les koradjis auxquels on enseigne ce rituel font voeu de ne pas l'employer à la légère – les esprits n'ont pas été piégés sans raison par les autres divinités célestes, après tout. Les convaincre d'y avoir recours devrait déjà constituer une aventure en soi, et réclame de la part des personnages quelque acte héroïque accompli en faveur de la tribu.

La récompense accordée par les esprits à ceux qui les libèrent temporairement est laissée à l'appréciation du maître de jeu, mais il est naturel qu'elle implique l'usage de leurs pouvoirs d'esprits indépendants, comme Richesse ou Portail Astral.

LE RÉCIF DE LA GRANDE BARRIÈRE

On l'a dit, le Récif de la Grande Barrière abrite, en plus de ses innombrables espèces sous-marines, une véritable civilisation de tritons. Les tritons se préoccupent principalement de leur pêche, de leurs récoltes, de leurs cultures et autres incontournables de la survie et du commerce, mais ils se soucient également de préserver la beauté et la propreté de leur royaume ; les plongeurs et autres intrus qui viennent traîner leurs palmes chez eux à la recherche de matériaux magiques ou de sensations fortes l'apprennent parfois à leurs dépens. Même chose pour les bateaux, en particulier ceux qui endommagent le récif, qui peuvent être victimes de sabotages ou même d'attaques directes par des esprits des eaux ou les tritons eux-mêmes.

Plusieurs portions du récif sont sous la "protection" d'une corpo ou d'une association de défense de l'environnement bien intentionnée, qui ont acheté le privilège de pouvoir les revendiquer comme leurs ; mais si certaines s'efforcent sincèrement de préserver l'écosystème du récif, d'autres ne s'intéressent qu'à la récolte des matériaux magiques, à la capture et à l'étude des métacréatures marines, ou même à d'autres activités illégales comme la piraterie ou la contrebande. Bon nombre d'îlots sur le récif hébergent d'ailleurs des bases de pirates ou de contrebandiers, bien cachées à la vue des garde-côtes.

LA GRANDE BAIE AUSTRALIENNE

Cette interminable succession de falaises désertiques est parfois bien commode pour les contrebandiers comme pour tous ceux qui ont besoin d'échapper à la vigilance des autorités ; néanmoins, ses eaux sont dangereuses et présentent un sérieux danger pour les bateaux qui s'y aventurent à la nuit tombée.

Les réseaux de grottes qui parsèment la plaine de Nullarbor sont très vastes, et s'enfoncent parfois à des profondeurs inconnues. Certaines grottes abritent des villages et des sanctuaires troglodytes taillés par les Aborigènes ; d'autres sont des sites (de pouvoir) sacrés. Quelques-unes sont interdites, et les Aborigènes les évitent en raison de l'aura de terreur qu'elles dégagent. Ce sont peut-être des prisons spirituelles tenues par les Mimis, comme les grottes aux

esprits d'Uluru, à moins qu'elles ne renferment d'autres menaces magiques libres de leurs mouvements.

LA FORÊT TROPICALE DE KAKADU

Le Kakadu est un lieu foisonnant de vie, où grouillent toutes sortes d'espèces animales et végétales, naturelles ou paranaturelles. Il comprend aussi des dizaines de sites de pouvoir aborigènes, d'indices compris entre 1 et 4, ainsi que quelques grottes aux esprits tenues par les Mimis (voir page 112). C'est également un haut lieu de la magie sauvage ; chaque jour, au crépuscule, lancez 2D6 : sur un résultat supérieur ou égal à 10, procédez à un jet sur la table de la Magie Sauvage du Kakadu pour déterminer quel effet inhabituel se fera sentir au cours des prochaines 24 heures.

LA TASMANIE

La Tasmanie est retournée à l'état sauvage. Seuls des lambeaux de civilisation s'accrochent encore dans quelques villes côtières isolées, peuplées de contrebandiers, de pirates et autres durs à cuire. L'intérieur de l'île est entièrement aux mains des métacréatures et de la magie sauvage (le maître de jeu est encouragé à développer ses propres tables de magie sauvage locale).

La Tasmanie est hantée par les Tribus Fantômes, seul souvenir de la population aborigène qui la peuplait autrefois et qui fut décimée par la colonisation. Ces fantômes sont à la fois des apparitions et des spectres (voir Les fantômes, *La Magie du Sixième Monde*, page 120) et se montrent particulièrement hostiles envers les non-Aborigènes. Les lieux qu'ils hantent le plus fréquemment ont un champ magique de 2, et aucun esprit de la nature ne peut y être invoqué.

MARALINGA ET EMU JUNCTION

Ces deux anciens sites d'essais nucléaires présentent des déchirures mana d'indice 6 (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 85) de 100 mètres de rayon. Au-delà, le champ magique décroît de 1 tous les 100 mètres. L'endroit est considéré comme un domaine toxique et abrite de nombreux esprits toxiques, y compris des esprits toxiques de l'homme, qui harcèlent les visiteurs.

LES PÉRILS MAGIQUES

Voici quelques règles et indications de jeu concernant les menaces magiques détaillées pages 114-116.

LES MIMIS, GARDIENS DES GROTTES AUX ESPRITS

Les Mimis sont une société secrète de koradijs voués à la défense des grottes aux esprits d'Uluru et d'autres prisons spirituelles disséminées dans l'Outback. Ce nom de "Mimis" ne leur est pas donné partout ; parfois, on les compare à des créatures mythologiques des légendes aborigènes, parfois aussi on les appelle namorodos ou quinkens ou que sais-je encore. On ignore s'ils ont inspiré ces légendes par leur masque chamanique ou leur pratique de la canalisation métamagique, ou s'ils les utilisent au contraire pour mieux dissimuler leur existence.

TABLE DE LA MAGIE SAUVAGE DU KAKADU

2D6	Effet
2	Une faille astrale s'ouvre et dépose une mère insecte indépendante avec une Puissance de 1D6 et une Énergie Spirituelle de 1 D6/2. La mère a 2D6 jours pour trouver un hôte et invoquer un nouvel esprit mère (voir Construire le nid, dans <i>La Magie du Sixième Monde</i> , page 132) avant que la faille ne se referme et ne la renvoie dans les métaplans.
3	Une alchera (voir page 109) apparaît.
4	Une épaisse brume magique se répand sur une zone de 1D6 kilomètres de rayon. Toute personne ou créature présente dans la zone est affectée par le pouvoir de Confusion (comme s'il provenait d'une métacréature avec 1D6 en Essence).
5	Les peintures aborigènes d'un site voisin s'éveillent à la vie et se détachent du rocher sous forme d'esprits matérialisés.
6	Les métacréatures locales (afancs, artnwerres, basilics, bunyips, chats talis, etc.) manifestent soudain une inexplicable agressivité.
7-8	L'endroit est soumis à une houle mana (voir <i>La Magie du Sixième Monde</i> , page 86).
9	Tout usage de sort, de métamagie ou de compétence magique provoque l'apparition spontanée d'un esprit (<i>La Magie du Sixième Monde</i> , page 98).
10	Tous les esprits invoqués ou sollicités ont droit à un test d'opposition gratuit, mesurant leur Puissance au Charisme de leur invocateur. S'ils gagnent, ils recouvrent la liberté et peuvent regagner leur plan d'origine, attaquer l'invocateur ou faire ce que bon leur semble.
11	Un grand esprit des eaux utilise son pouvoir de Tempête pour détourner une rivière, provoquer une crue ou inonder un secteur.
12	Un haut-fond astral (voir page 96) apparaît, avec un rayon de 1D6 kilomètres.

La société secrète assure la défense magique des grottes aux esprits et veille à ce que les esprits qui y sont emmurés ne s'en échappent pas. Ils pourchassent également les intrus, afin de leur reprendre tout ce qu'ils auraient pu en sortir. Ils sont dévoués corps et âme à leur mission, dont ils font le serment sacré de ne jamais rien révéler à qui que ce soit. Leur arrogance et leur fanatisme peuvent être pesants, mais ce sont tous des initiés d'une puissance et d'une expérience considérables, qui prennent leur devoir très à cœur.

Considérez le Mimi moyen comme un magicien de niveau Supérieur (*Shadowrun Companion*, page 84). On dit que l'ordre aurait accès à des techniques métamagiques uniques au monde, permettant notamment à ses membres de passer à travers la roche. On dit également que certains de ses membres elfes et orks appartiendraient à des métavarantes très rares. Ces métavarantes pourraient établir le lien avec les légendes aborigènes, et identifier les Mimis aux descendants des héros célestes du temps du rêve.

LES INSECTES

L'Australie abrite de nombreux esprits insectes, aussi bien dans les zones urbaines que dans l'Outback. Ces esprits sont décrits en détail dans *La Magie du Sixième Monde*, page 127.

Les esprits insectes urbains ont tendance à se répartir en deux catégories : les petits nids dirigés par un chaman insecte et les esprits devenus indépendants suite à l'extermination de leur nid par le gouvernement ou les armées corporatistes. Les chamans insectes des zones urbaines sont souvent des Australiens d'origine européenne ou étrangère qui ont rencontré leur totem dans l'Outback et que l'expérience a rendu fous. Ils agissent dans l'ombre, sans se faire remarquer, et tentent d'augmenter le nombre d'esprits à leur disposition pour pouvoir un jour invoquer une reine. Les totems les plus courants en zone urbaine sont Fourmi et Guêpe, qui s'adaptent bien à la vie dans les immeubles ou dans les souterrains.

Les esprits insectes indépendants, à l'inverse, ont des motivations plus complexes. Ce sont parfois des joueurs, fascinés par la société des mortels et qui jouissent de chaque instant de leur liberté toute neuve, des bouffons ou des ombres, qui se complaisent à tromper et à tourmenter les mortels, ou de redoutables prédateurs qui traquent les mortels ou les autres esprits pour s'en repaître ou simplement se divertir. Ironie du sort, ils sont souvent les plus farouches adversaires des chamans insectes et de leurs nids, tout simplement parce que ces chamans sont les seuls susceptibles de découvrir leur nom véritable et de les réduire de nouveau en esclavage. Sans compter que la présence d'un nid risque toujours de déclencher une chasse aux insectes qui risquerait de mettre en danger leur mode de vie.

Tous les totems insectes, à l'exception de Cafard, sont représentés dans l'Outback ; toutefois, les insectes de ruche prédominent. La principale limitation de leurs nids tient au faible nombre d'hôtes potentiels pour l'incarnation des esprits sous forme charnelle. Le chaman associé à un nid d'insecte est souvent un Aborigène, mais pas toujours. Autre ironie du sort, les nids d'esprits insectes offrent un abri efficace contre les tempêtes de mana, ce qui a conduit plusieurs fois des malheureux à s'y réfugier... pour découvrir que le vrai danger se trouvait à l'intérieur, avec eux.

Les koradjis et les tribus aborigènes de l'Outback entretiennent parfois des relations ambiguës avec les nids. Les esprits insectes acceptent volontiers de coopérer avec les mortels dans des affaires concernant leur survie commune, et ils sont conscients de leur dépendance vis-à-vis d'eux en ce qui concerne leurs corps d'accueil. C'est pourquoi il arrive aux nids et aux Aborigènes de nouer des alliances temporaires.

LES ENFANTS DU SERPENT ARC-EN-CIEL

La plupart des membres des Enfants du Serpent Arc-en-Ciel sont des Aborigènes non magiciens et des sympathisants. Les Rêveurs constituent un groupe magique dont les caractéristiques sont les suivantes :

Les Rêveurs

Type: Groupe de conspirateurs

Membres: 20

Commandements : Adhésion limitée (Aborigènes uniquement, koradjis uniquement), Croyance (en la cause de la révolution et de l'indépendance aborigènes), Fraternité, Obéissance, Présence, Sacrifice, Serment, Sorcellerie rituelle exclusive.

Ressources/cotisations: Niveau élevé. Les membres sont censés reverser au groupe tous leurs revenus dépassant le cadre d'un niveau de vie faible. Le groupe possède de quoi installer une loge chamanique d'indice 8, mais cette loge n'est disponible qu'une fois sur deux, en raison de ses déplacements incessants. Il possède également plusieurs refuges dans différentes régions de l'Australie.

Coutumes: Comme indiqué page 72, les Rêveurs soutiennent la cause des Enfants du Serpent Arc-en-Ciel : la création d'un État aborigène indépendant dans l'Outback, une grande réforme écologique et la réparation des crimes commis contre le peuple aborigène et contre l'environnement australien. Et ils ne reculent devant rien pour atteindre leurs buts. Ils travaillent également à retrouver et à fixer autant que possible la tradition aborigène, tout en étudiant la nature du temps du rêve et l'activité magique de l'Outback – les tempêtes de mana en particulier.

LA VILLE

La Ville est le nom d'un groupe de neuf esprits indépendants, dont la plupart sont des animus ou animas. Certains esprits de l'homme indépendants collaborent également avec eux, pour des raisons nébuleuses.

Les membres de la Ville travaillent ensemble par souci de leur propre intérêt. Leur principal objectif consiste à aider les humains à résister au déferlement de l'Éveil ; la menace des tempêtes de mana et des alcheras pèse de plus en plus lourdement sur les villes australiennes, et ils ont bien compris que la fin de la civilisation humaine sonnerait aussi le glas du domaine des esprits de l'homme. Ils savent également que les mortels ont un rôle à jouer dans le maintien des cycles naturels ; s'ils devaient se résoudre à quitter l'Australie, tout espoir s'envolerait de rétablir un jour l'équilibre.

En conséquence, la Ville s'efforce de limiter les effets des tempêtes de mana et des alcheras sur les agglomérations humaines. Pour ce faire, elle emploie volontiers des shadowrunners et autres alliés humains pour leur demander de protéger des bourgades menacées par des tempêtes de mana, des métacréatures ou des contrebandiers. Plusieurs de ses membres possèdent également leurs propres sociétés, émulant (à leur échelle) l'empire corporatiste de Buttercup².

La Ville s'est heurtée à plusieurs reprises aux Enfants du Serpent Arc-en-Ciel, dont les objectifs lui semblent peu compatibles avec les siens. Bien qu'elle n'ait rien contre les Aborigènes, ni d'ailleurs contre le principe de leur souveraineté ni même contre leurs préoccupations écologiques, bon nombre de ses agents ou de ses alliés se retrouvent tôt ou tard en conflit avec les Enfants. Elle a indirectement contribué à faire capoter plusieurs de leurs plans, et les activistes tribaux travaillent actuellement à établir l'identité de ses membres afin d'entreprendre des représailles musclées.

Quatre membres de la Ville ont une identité connue – principalement des shadowrunners qui travaillent pour eux. Ils sont détaillés plus bas. L'identité et les objectifs précis des cinq autres sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

Brume

Cette anima est la plus sociable des membres de la Ville. C'est un esprit du foyer indépendant qui se présente comme une femme séduisante de trente, trente-cinq ans. Très en vue dans la communauté financière de Perth, elle a plus de contacts parmi les humains que n'importe quel autre de ses frères, et ceux qui la connaissent ont généralement une assez bonne opinion d'elle.

Keilor

Keilor est de Sydney, où il vit sous les traits d'un artificier humain. Pour un animus, il n'est pas particulièrement

² Anima, principale actionnaire de la Yamatetsu Corporation; voir *Corporate Download*, Jeux Descartes 2001, pour plus de détails.

sociable ; ceux qui l'ont rencontré parlent de lui comme d'un personnage revêche et bougon. Il sert la cause de la Ville dans les zones urbaines en organisant des sabotages ou des assassinats contre ceux qui s'opposent à ses vues.

Lincoln Edwards

Edwards est un éminent homme d'affaires de Melbourne, à la tête d'une affaire parfaitement respectable. Cet esprit des cités indépendant est un joueur, engagé à corps perdu dans les machinations quotidiennes du monde corporatiste. Ceux qui travaillent pour lui ont parfois du mal à savoir s'ils servent la cause de la Ville ou celle de Lincoln Edwards.

Ma'a

Ma'a est un puissant esprit des champs indépendant, qui s'est joint à la Ville pour avoir des alliés. D'un naturel solitaire, il fait plus rarement appel à des agents humains que ses frères et préfère agir directement. Il accorde sa protection aux bourgades et aux enclaves menacées d'un désastre imminent. Plus d'un complexe ou d'une ferme isolée ne doit qu'à son intervention d'avoir pu échapper aux pires effets d'une tempête de mana; les histoires abondent, à propos d'un mystérieux "mage" aborigène sorti de nulle part volant au secours d'un groupe de voyageurs égarés dans l'Outback.

On dit aussi que Ma'a serait le guide spirituel, ou avatar, d'un groupe initiatique de magiciens qui partagerait les mêmes convictions que lui et lui prêterait main-forte dans ses travaux.

LES TOXIQUES

En Australie comme ailleurs, les chamans et les esprits toxiques (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 125) hantent les anciennes exploitations minières, usines chimiques abandonnées, décharges publiques ou clandestines et autres lieux en proie à une pollution galopante. Les empoisonneurs travaillent à propager cette pollution du mieux qu'ils peuvent, pour agrandir sans cesse les frontières de leur domaine. Les vengeurs prétendent retourner les forces toxiques contre ceux qui les ont engendrées, et s'en prennent au gouvernement et aux corporations polluantes ; ils s'acoquinent parfois avec des organisations éco-activistes ou éco-terroristes, même si leur fanatisme finit invariablement par faire capoter ce genre de collaboration.

On trouve également des chamans toxiques là où l'esprit humain est en proie au désespoir, à la rage et à d'autres émotions négatives de ce genre. Ce sont presque toujours des empoisonneurs, qui s'efforcent, grâce aux esprits toxiques de l'homme, d'anéantir tout espoir, toute coopération, et de nourrir au contraire la méfiance, la peur et les tensions.

Il arrive que certains koradjis basculent de l'autre côté et deviennent des chamans toxiques ; en règle générale, ce sont plutôt des vengeurs, qui partent en croisade contre les étrangers et leurs poisons. Ils perdent leur faculté d'invoquer les esprits ancestraux, mais peuvent invoquer à la place tous les types d'esprits toxiques (y compris ceux de l'homme). Pour le reste, leurs pouvoirs ne changent pas, sauf qu'ils incarnent désormais l'aspect toxique de leur totem. Le maître de jeu est libre d'adapter leurs modificateurs totémiques en conséquence.

LES SITES ÉVEILLÉS

Voici les règles correspondant aux lieux Éveillés présentés pages 75-94.

LES RUINES DES ANASAZIS

Les ruines des Anasazis, à Chaco Canyon, sont un site de pouvoir d'indice 3 spécialisé dans la magie amérindienne. Pour toutes les autres formes de magie, il fonctionne comme un champ magique. La construction astrale d'une rivière coule au fond du canyon, surgissant de nulle part à une extrémité pour disparaître dans le néant à l'autre bout. Fraîche et peu profonde, elle a un cours assez lent. Elle semble parfaitement réelle aux entités astrales.

Chaco Canyon subit également les effets d'une faille astrale qui apparaît par intermittence, parfois pendant quelques minutes, parfois pour plusieurs semaines. Le phénomène obéit aux règles normales des failles astrales (voir page 98) et permet à des personnages non-magiciens de se projeter sur le plan astral et jusque dans les métaplans.

Les chamans pueblos étudient la faille et le reste du canyon pour tenter d'en percer les mystères. La plupart d'entre eux devraient être au moins d'un niveau Égal à celui des personnages, et leurs chefs, d'un niveau Supérieur.

Tous les pays voisins (y compris la nation Ute, les CAS, l'Aztlan et les UCAS) s'intéressent à ce qui se déroule à l'intérieur de Chaco Canyon, soit en y envoyant des agents, soit en cherchant les renseignements dans la Matrice pueblo. Certaines corporations lorgnent également d'un œil envieux les nouvelles ressources magiques acquises par le Conseil Corporatiste Pueblo, en particulier depuis qu'il s'implique plus activement dans la politique internationale.

ANGKOR

L'antique cité d'Angkor est devenue le siège d'une alliance de créatures Éveillées en quête d'une terre d'asile en Asie du Sud-Est, hors de tout contrôle humain, à l'image de l'Amazonie en Amérique du Sud. Ces créatures se sont principalement regroupées pour se défendre, puisque les humains refusent de leur reconnaître la qualité d'êtres pensants et de leur accorder les droits les plus élémentaires.

Les nouveaux chefs d'Angkor sont une famille de nagas (voir *Les Métacréatures*, page 38) qui vivaient dans la jungle depuis le début de l'Éveil. D'une intelligence exceptionnelle pour leur espèce (4 et plus), ils sont tous capables d'utiliser la Sorcellerie – avec beaucoup de talent pour certains. Les plus vieux sont même des initiés de grades divers, le plus puissant étant de grade 6. Ils lancent leurs sorts en sifflant et en se balançant de manière hypnotique, pratique qui semble correspondre chez eux à une forme de Concentration (voir *La Magie du Sixième Monde* pour plus de détails sur cette technique métamagique).

Parmi les autres métacréatures d'Angkor, signalons notamment une tribu de tritons d'eau douce, qui vit dans le Tonle Sap et surveille ceux qui s'approchent par le lac ; une bande de harpies, qui a fait son nid dans les hautes tours des derniers temples encore debout et qui assurent la surveillance aérienne avec un certain nombre d'esprits du vent ; et toutes sortes d'esprits de la nature indépendants, ainsi que d'autres créatures Éveillées, dont beaucoup de zoanthropes (toutes ces créatures sont détaillées dans le livret *Les Métacréatures* qui accompagne l'écran de SR3).

Les Éveillés d'Angkor projettent de conquérir l'ensemble de la jungle du Sud-Est asiatique. Ils envisagent de conclure une alliance avec ceux d'Amazonie et de Yakoutie,

mais leurs moyens de communication étant ce qu'ils sont, ils devront faire appel à des porte-parole extérieurs (comprenez : shadowrunners). Le Cambodge et les pays voisins comme la Thaïlande ou le Vietnam s'inquiètent de cette situation, même si personne n'a encore suggéré de bombarder Angkor : les Cambodgiens tiennent trop à leur patrimoine historique, et personne n'a envie de pousser les Éveillés dans leurs derniers retranchements magiques.

LE TRIANGLE DES BERMUDES

Le Triangle des Bermudes est une énigme depuis de nombreuses années, et il risque de le rester encore longtemps. Les événements de l'Année de la Comète ont apparemment entraîné une recrudescence des disparitions mystérieuses d'avions et de bateaux entre les Bermudes, la Floride et Porto Rico ; disparitions qui n'ont rien fait pour diminuer la tension internationale entre les CAS et l'Aztlan dans la région.

Le Triangle des Bermudes est en proie à un champ magique important, de niveau 2 en règle générale, voire 3 en période d'ouragan ou de tempête tropicale. Ce champ magique interfère avec toute opération magique (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 83). On rencontre aussi différents phénomènes astraux dans le Triangle, pouvant apparaître et disparaître en différents endroits au gré du maître de jeu. C'est l'endroit idéal pour introduire à peu près toutes les bizarries astrales ou magiques que vous pouvez imaginer.

En sus de son champ magique, le Triangle du Diable grouille littéralement d'esprits, et notamment de shedims (voir *L'Année de la comète*, page 149, pour plus de détails concernant les shedims et leurs pouvoirs). Les nombreux accrochages navals déclenchés par les pirates et les contrebandiers ont eu pour conséquence la prolifération en grand nombre de "zombies marins" dans les Caraïbes, et le Triangle accueille également plus que sa part de fantômes et de spectres (*La Magie du Sixième Monde*, pages 120-121). Les pirates parlent même de vaisseaux fantômes, entièrement manoeuvrés par des équipages spectraux (voir *Les constructions astrales*, page 96) !

Enfin, comme si les dangers magiques ne suffisaient pas, le Triangle est également le point de rendez-vous favori des pirates et des contrebandiers comme indiqué dans le supplément *Cyberpirates*. Les contrebandiers livrent des armes aux rebelles du Yucatan, font circuler des marchandises entre la Nouvelle-Orléans et les différentes îles de la région, et s'arrêtent au passage à Miami. Les pirates attaquent les navires de passage, en tâchant de jouer habilement des légendes et des superstitions locales pour couvrir leurs activités (légendes qu'ils vérifient parfois à leurs dépens quand elles leur tombent dessus sans crier gare au moment précis où ils prennent un navire en chasse).

CALLANISH

Le cercle de pierres de Callanish n'est que la partie émergée de l'iceberg, comme on dit. Le Saint Cercle d'Alba est un groupe magique (voir *La Magie du Sixième Monde*, pages 61-66, pour plus de détails concernant les groupes magiques) dont l'objectif est de parachever le processus initié par l'Éveil, à savoir rendre à l'Écosse sa beauté d'origine et à ses habitants leur harmonie avec la nature. La première étape consiste notamment à étendre le réseau des ley lines écossaises et à les spécialiser par des rituels afin d'augmenter le pouvoir des druides. Le Saint Cercle comprend beaucoup de druides écossais de haut rang qui se considèrent comme les

chefs de file du renouveau celtique et se voient, à ce titre, comme les juges et les professeurs de leur peuple.

Quant au cercle de Callanish lui-même, c'est un site rituel druidique d'indice 4 spécialisé dans la magie celtique et druidique. La ligne de la Faucille, sur laquelle il se dresse, est une ley line d'indice 3 qui traverse pratiquement toute l'Écosse d'un bout à l'autre (quoique sous l'eau sur une bonne partie de son tracé).

CRATER LAKE

Après le passage de la comète de Halley et les événements décris pages 82-84, Crater Lake commença à montrer tous les signes d'un creux de mana (voir page 96). La magie devient de plus en plus difficile à pratiquer autour du lac et sur l'île de Tesetelinestéa. Le creux est actuellement d'indice 3. Ce qui inquiète le Conseil des Princes, c'est non seulement la longévité exceptionnelle de ce creux, mais également le fait que son intensité aille croissant; comme si Crater Lake drainait progressivement le champ mana local et ne laissait plus assez d'énergie aux Éveillés pour employer leurs pouvoirs. La plupart des métacréatures ont déjà fui la région, en dehors de quelques esprits hostiles qui se manifestent de temps en temps. Le gouvernement du Tir a réduit au strict minimum le personnel magique présent sur le site; le creux de mana le rend quasiment inutile de toute façon. Il est surtout là pour étudier le phénomène, tenter d'en comprendre le mécanisme et, si possible, d'en inverser le cours.

Des shadowrunners peuvent être envoyés à Crater Lake pour découvrir ce que le gouvernement du Tir cherche à cacher, ou dans l'espoir de récupérer d'éventuels échantillons d'orichalque au cas où le grand secret serait la découverte d'un filon, ou encore pour récolter des matériaux magiques sur Tesetelinestéa (sauf que, naturellement, de tels matériaux recueillis dans un creux sont totalement inutilisables, même si l'employeur des shadowrunners ne le sait pas).

LE KILIMANDJARO

La Cour Corporatiste va avoir bien du mal à mettre en place sa nouvelle plate-forme de lancement (voir page 84). En effet, le Kilimandjaro a toujours été une montagne sacrée dans la mythologie africaine, et ce ne sont pas les esprits qui feront mentir la légende ! Car non seulement la montagne abrite de nombreux esprits de la nature, mais elle est aussi le théâtre d'un nombre étonnant d'apparitions spontanées d'esprits ancestraux (voir *La Magie du Sixième Monde* pour plus de détails concernant ce type d'esprits). Et les esprits du Kilimandjaro sont tous d'accord pour dire qu'ils ne veulent pas d'une catapulte corporatiste crachant ses navettes spatiales à plusieurs fois la vitesse du son. Ils ont tenté de décourager les ingénieurs, sans succès ; ils ont musclé leur discours et leurs méthodes, en vain : désormais, c'est la guerre entre eux et les corporations.

Et ce n'est pas un conflit facile. Les esprits du Kilimandjaro ne peuvent pas quitter leur domaine, mais à l'intérieur, ils sont sur leur terrain, et malgré tous leurs efforts, les "trappeurs spirituels" embauchés par les corporations ont bien du mal à les en déloger. Oh. les agents corporatistes ont bien réussi à en éliminer quelques-uns, les plus faibles, ceux qu'ils ont pu surprendre, mais la plupart des autres se montrent insaisissables et dangereux ; sans compter qu'ils commencent à recevoir le soutien des tribus et des chamans locaux, ainsi que d'autres Éveillés du monde entier. Les shadowrunners peuvent se retrouver sur les pentes du Kilimandjaro aussi bien pour chasser les esprits que pour leur apporter une aide

étrangère ; à moins qu'ils ne soient engagés à titre de négociateurs, pour parvenir à un règlement amiable du conflit.

NAZCA

Le plateau de Nazca est un lieu de puissante magie. Chaque silhouette, chaque dessin semble formé d'une ligne de mana individuelle. La proximité d'un si grand nombre de lignes de mana fait de Nazca un site de pouvoir d'indice 5, spécialisé dans la magie chamanique et centrée sur la nature. De plus, toute magie effectuée au contact d'une des figures animales de Nazca profite ou pâtit des modificateurs totémiques de l'animal en question (voir SR3, page 163). Un rituel effectué sur le tracé du lézard, par exemple, bénéficie d'un bonus de 2 dés supplémentaires pour les sorts de Guérison et pour l'invocation des esprits du désert; et ces modificateurs viennent en plus des bonus procurés par le site de pouvoir.

Nazca est aussi une faille astrale où quiconque, magicien ou non, peut se projeter dans le plan astral (voir Failles astrales, page 98). Les figures animales sont des portes vers les métaplans chamaniques, chacune ouvrant sur le métaplan approprié à l'animal qu'elle représente (le métaplan du Ciel pour l'oiseau, par exemple, ou des Eaux pour la baleine, ou de l'Homme pour les figures humanoïdes). Ceux qui se rendent dans ces métaplans rencontrent souvent le totem associé à la porte qu'ils ont franchie; généralement, le totem leur donne un conseil ou leur jette un défi. Sinon, ces portes peuvent être utilisées normalement dans des quêtes astrales (voir *La Magie du Sixième Monde*, page 92).

Le plateau de Nazca est actuellement contrôlé par le gouvernement péruvien et ses alliées les mégacorps japonaises, mais plusieurs autres factions (l'Amazonie, notamment) aimeraient bien se l'approprier, ou au moins y avoir accès afin de pouvoir étudier de plus près ses mystérieuses lignes.

T'AI-CHAN

La montagne de T'ai-Chan abrite l'un des plus puissants sites de pouvoir du monde, ce qui en faisait le repaire idéal pour un grand dragon comme Lung. Ce site commence au temple du Pic au pied de la montagne, avec un indice de 1 au niveau des premières marches; mais ensuite, l'indice grimpe de 1 toutes les mille marches, pour arriver à 7 au sommet, au temple de l'Empereur de Jade. Le mana (ou le *chi*, comme l'appellent les Chinois) de la montagne n'est pas spécialisé, même si d'aucuns pensent que la présence de Lung interdit à d'éventuels intrus de puiser dedans sans sa permission.

La montagne héberge de nombreux esprits de la nature, tout prêts à repousser des visiteurs importuns à la demande de Lung, mais qui ne s'opposent pas d'ordinaire à la venue des pèlerins ou des touristes.

TEOTIHUACAN

Les ruines de Teotihuacan sont un site de pouvoir d'indice 4 spécialisé dans la magie chamanique. Pour la magie hermétique et les autres traditions, il fonctionne comme un champ magique normal. Son indice passe à 5 certains jours sacrés du calendrier aztèque, qui reviennent grossièrement tous les 28 jours ; une fois par cycle lunaire également, l'indice tombe temporairement à 3.

Les quêtes astrales à destination des métaplans chamaniques entreprises depuis Teotihuacan voient leur indice de quête réduit de 1 (pour un minimum de 1). Il est impossible de se projeter vers les métaplans hermétiques (ou n'importe

quel métaplan autre que chamanique, d'ailleurs) depuis Teotihuacan. Toute tentative d'atteindre un métaplan, quel qu'il soit, débouche automatiquement sur un métaplan chamanique, dont l'imagerie se conforme invariablement à celle des mythologies aztèque et maya. Les ruines sont donc hautement prisées pour les quêtes de vision, en particulier dans le cadre d'une initiation, mais le gouvernement aztlan est hostile à la tenue d'initiations dans les ruines et préfère qu'elles se déroulent dans l'environnement mieux maîtrisé d'un temple moderne.

SUGGESTIONS D'AVENTURES

Les propositions suivantes ne sont que quelques-unes des multiples possibilités d'aventure pouvant se baser sur l'Australie, les turbulences de la magie ou les sites Éveillés décrits dans ce supplément.

OÙ EST-IL PASSÉ ?

Les shadowrunners cheminent à travers l'Outback dans le sillage d'une tempête de mana. Soudain, une silhouette fantomatique se manifeste devant eux et implore leur aide ; il s'agit de la projection astrale d'un certain Leon Walker, un prospecteur de l'Outback.

Tombé dans une embuscade tendue par une bande de motards, Walker s'est jeté au cœur d'une tempête de mana pour leur échapper. Il a réussi à survivre à la tempête, mais s'est retrouvé pris dans une faille astrale qui a aspiré son esprit hors de son corps et l'a entraîné dans une turbulence astrale avant qu'il ne puisse le réintégrer. Depuis, il est perdu et doit regagner son corps avant que son Essence ne s'épuise.

Il se souvient de certains éléments du paysage, grâce auxquels les shadowrunners peuvent espérer localiser la faille astrale. En chemin, ils sont retardés par une meute d'artwerres qui suit la tempête en quête de proies déboussolées. Quand ils finissent par retrouver la faille, le corps de Walker n'y est plus ; des traces dans le sol indiquent que les motards l'ont trouvé les premiers. Les shadowrunners, naturellement, doivent éviter d'être eux-mêmes aspirés par la faille en examinant les lieux.

Pressés par le temps, les shadowrunners n'ont que quelques heures pour remonter la piste des motards et leur reprendre le corps du prospecteur. S'ils abandonnent Walker à son triste sort, son fantôme les poursuit de sa vengeance.

MORT OU VIF

Les shadowrunners sont recrutés par Aztechnology pour trouver un certain Nigel Blair à Sydney, et l'escorter hors de la ville au moyen de leur choix. Blair est un ancien M. Johnson de chez Tanamyre Resources. Voilà plusieurs mois, il a retrouvé sa veste et vendu des secrets de sa corps, permettant à Aztechnology de prendre l'avantage dans la dispute du marché local de l'approvisionnement en eau. Mais la défection de Blair a été découverte, et il est désormais en fuite, piégé dans cette ville dont il ne peut sortir en raison de la tempête de mana. Tanamyre a mis sa tête à prix, et les Vory V Zakone sont sur sa piste. Aztechnology veut le reste des informations qu'il détient.

Les shadowrunners doivent donc retrouver Blair avant les Vory V Zakone. L'informateur se cache dans l'Emporium, où les Vory V Zakone devraient avoir du mal à entrer. Mais les shadowrunners aussi risquent d'être pris pour des tueurs de la pègre, s'ils commencent à poser des questions partout, et les habitants de l'Emporium pourraient leur donner du fil à retordre.



Blair fait tout ce qu'il peut pour échapper aux shadowrunners, qu'il considère comme des assassins à la solde d'Aztechnology. S'ils parviennent à le capturer et à le détromper, il leur demande de délivrer sa fille; Aztechnology l'a kidnappée pour obliger son père à lui fournir des renseignements confidentiels sur Tanamyre. Une enquête rapide révèle que son histoire est parfaitement authentique et que sa fille est entre les mains d'une bande de truands, dans un taudis de Harbor Bridge. Les shadowrunners doivent alors choisir entre aider Blair ou remplir leur contrat avec Aztechnology. Quelle que soit leur décision, il leur reste encore à quitter Sydney en évitant les Vory V Zakone et la tempête de mana.

QUELQUES IDÉES D'AVENTURES MAGIQUES

- Un site de pouvoir ou une ligne de mana apparaît un beau jour à la lisière d'une zone urbaine. Une tribu d'Amérindiens (ou autre groupe indigène) engage les shadowrunners pour protéger ce lieu sacré contre les corporations et les entités qui cherchent à s'en emparer.
- Un groupe de zoocanthropes ayant réussi à infiltrer la société humaine se voit démasqué par l'apparition d'un haut-fond astral, qui révèle sa vraie nature au grand jour. Les shadowrunners sont engagés pour traquer ses membres ou, au contraire, pour les protéger contre les chasseurs de prime et autres brigades d'intervention anti-métacréatures.
- Les shadowrunners sont embauchés pour enquêter sur un mystérieux vaisseau fantôme aperçu dans le port. Il s'agit en fait de la construction astrale d'un yacht de plaisance bourré de fantômes. Le vrai navire gît au fond du port, coulé par des pirates qui ont massacré les plaisanciers.

QUELQUES IDÉES D'AVENTURES AUSTRALIENNES

- Un royal membre du Nouveau Mouvement Druidique anglais engage les shadowrunners pour décrédibiliser le Parti du Nouveau Siècle australien en orchestrant une campagne de scandales. L'objectif ? Faire échouer une nouvelle fois le référendum sur la scission avec la Couronne.
- La sécheresse impose un rationnement sévère en matière d'eau ; les habitants des taudis de Melbourne meurent de soif. Un comité de défense s'organise pour réunir des fonds et engager les shadowrunners afin qu'ils aillent voler de l'eau aux riches pour la redistribuer aux pauvres.
- À Melbourne, la belle progression des Vory V Zakone fait de l'ombre à la mafia grecque. Les Grecs engagent les shadowrunners pour infiltrer ou espionner les Russes et découvrir qui sont leurs chefs et où sont leurs repaires ; ils comptent ensuite déposer ces renseignements sur le bureau d'Archon Enforcement pour qu'on les oblige à fermer boutique.
- Un politicien de Canberra est victime d'un chantage. Il embauche les shadowrunners pour découvrir qui en est l'auteur et le convaincre de lui ficher la paix. L'enquête conduit les shadowrunners jusqu'à une escouade de flics pourris.
- Afin de créer une dissension au sein du GPP, Shiawase charge les shadowrunners de voler du matériel cybernétique de pointe Yamatetsu à bord d'un cargo de Wuxing et de laisser des indices désignant comme responsable la triade de la Bande Verte (impliquant donc des complicités au sein de Wuxing).
- Les Enfants du Serpent Arc-en-Ciel prévoient un sabotage chez Baird Communications afin de protester contre les pratiques anti-écologiques persistantes de Renraku. Les

shadowrunners sont engagés par un esprit indépendant membre de la Ville pour faire capoter leur plan.

QUELQUES IDÉES D'AVENTURES DANS L'OUTBACK

- Une exploitation minière Saeder-Krapp en plein Outback disparaît de la surveillance satellite. Envoyés sur place pour enquêter, les shadowrunners découvrent que l'exploitation a été remplacée par une alchera. Les esprits qui l'habitent sont en colère, et ils exigent réparation avant de laisser les choses revenir à la normale.
- DeBeers Omnitech monte une expédition pour découvrir le fabuleux Récif de Lasseter près des Olgas, affirmant disposer d'un guide. Les shadowrunners sont engagés pour servir d'escorte. En réalité, l'expédition n'est qu'une arnaque montée de toutes pièces par une bande de motards pour attirer des gogos dans l'Outback.
- TransSea Shippings embauche les shadowrunners pour localiser discrètement un de ses cargos, qui a disparu, et récupérer la cargaison. La compagnie ne l'admettra jamais, mais le navire passait en toute illégalité des matériaux magiques et de l'orichalque par le Récif de la Grande Barrière. Il a été coulé par une tribu de tritons que sa présence dérangeait.
- Un avion privé rempli de gosses de riches s'écrase au cœur de la Tasmanie au cours d'un vol de plaisance. Les shadowrunners sont contactés par une dynastie richissime pour aller sauver son héritier, qui se trouvait à bord. Ils doivent se rendre sur place par les moyens du bord et retrouver le gamin, dont l'arrogance et le caractère impossible deviennent rapidement insupportables.
- Parashield embauche les shadowrunners pour accompagner dans l'Outback une équipe de recherche, qui se fonde sur des rapports faisant état de métacréatures mutantes aux abords d'Emu Jonction et espère bien en ramener des spécimens. L'expédition se heurte aux tempêtes de mana, aux

esprits toxiques, aux Aborigènes hostiles et aux bêtes féroces.

- Une famille d'Aborigènes urbains demande aux shadowrunners de retrouver l'un de ses membres, disparu sans explication. L'enquête les conduit hors de la ville, dans l'Outback, jusqu'à un nid d'esprits termites, où le présumé disparu se trouve très bien et ne manifeste aucune intention de rentrer.

QUELQUES IDÉES D'AVENTURES SUR DES SITES ÉVEILLÉS

- Des espions utes payent les shadowrunners pour pénétrer dans Chaco Canyon, découvrir ce qui s'y passe et exfiltrer un chaman pueblo. Une fois franchi le barrage des esprits et des sentinelles, les shadowrunners trouvent le chaman, mais son corps est vide – son esprit est en train d'explorer la faille astrale. Ils n'ont plus qu'à attendre qu'il revienne, ou partir le chercher directement dans l'espace astral.
- Les shadowrunners sont engagés pour convoyer discrètement une cargaison d'équipement électronique militaire et d'armes jusqu'à Angkor. Après avoir déjoué les ruses de l'armée cambodgienne et les dangers de la jungle, ils découvrent non sans surprise que leurs clients sont des nagas et des tritons.
- Un vieux chaman africain cherche des shadowrunners capables de localiser le domicile d'un dirigeant corporatiste, de s'y introduire et de le faire entrer à l'intérieur. C'est un allié des esprits du Kilimandjaro, et il a un message à faire passer concernant la violation de leur montagne sacrée par la Cour Corporatiste.
- Un mollah islamique pense qu'une relique précieuse pourrait être enfouie dans les ruines de Téhéran. Il demande aux shadowrunners de l'y accompagner pour la récupérer. Les contrebandiers qui les font entrer dans la ville sont de mèche avec un groupe de shedims, et mènent les shadowrunners dans un piège.

SI LES TEMPÈTES DE MANA NE VOUS TUENT PAS... LES BUNYIPS S'EN CHARGERONT !

“Tu croyais avoir tout vu avec Bug City? Bonhomme, tu n'as rien vu tant que tu n'as pas mis les pieds dans l'Outback australien. Là-bas, des tempêtes de mana éclatent sans crier gare et te noient sous des trombes de feu ou d'acide qui transforment ton véhicule en glace fondu. Tu peux courir te planquer dans une grotte, mais comment savoir si elle existe vraiment ou si ce n'est qu'un mirage astral sans consistance? Avec un peu de chance, les dingos Éveillés te laisseront ramper dans la poussière jusqu'à la ville... Mais une fois là, ne bois pas trop vite! Au prix où est l'eau potable, tu auras sifflé la moitié de ta prime de risque avant d'apercevoir le fond de ton verre!”

Terres d'Éveil décrit des lieux en proie à une magie brutale et imprévisible. Il s'intéresse tout particulièrement au continent australien, balayé par les tempêtes de mana, baignant dans la magie aborigène du temps du rêve. Il se penche également sur les derniers phénomènes magiques, comme les failles astrales qui s'ouvrent sur les métaplans, et détaille différents endroits, de la jungle cambodgienne luxuriante aux flancs neigeux du Kilimandjaro, tous frappés au coin de la magie sauvage et du mystère.

Un supplément pour *Shadowrun: Troisième Édition*

FASA
CORPORATION



!! Acheter ce livre !!

Supporter Shadowrun
en version Française

 **SHADOWRUN®**

Shadowrun® et Target: Awakened Lands™ sont des marques déposées de Wizkids, LLC.
Copyright © 2002 Wizkids, LLC.

Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par:

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