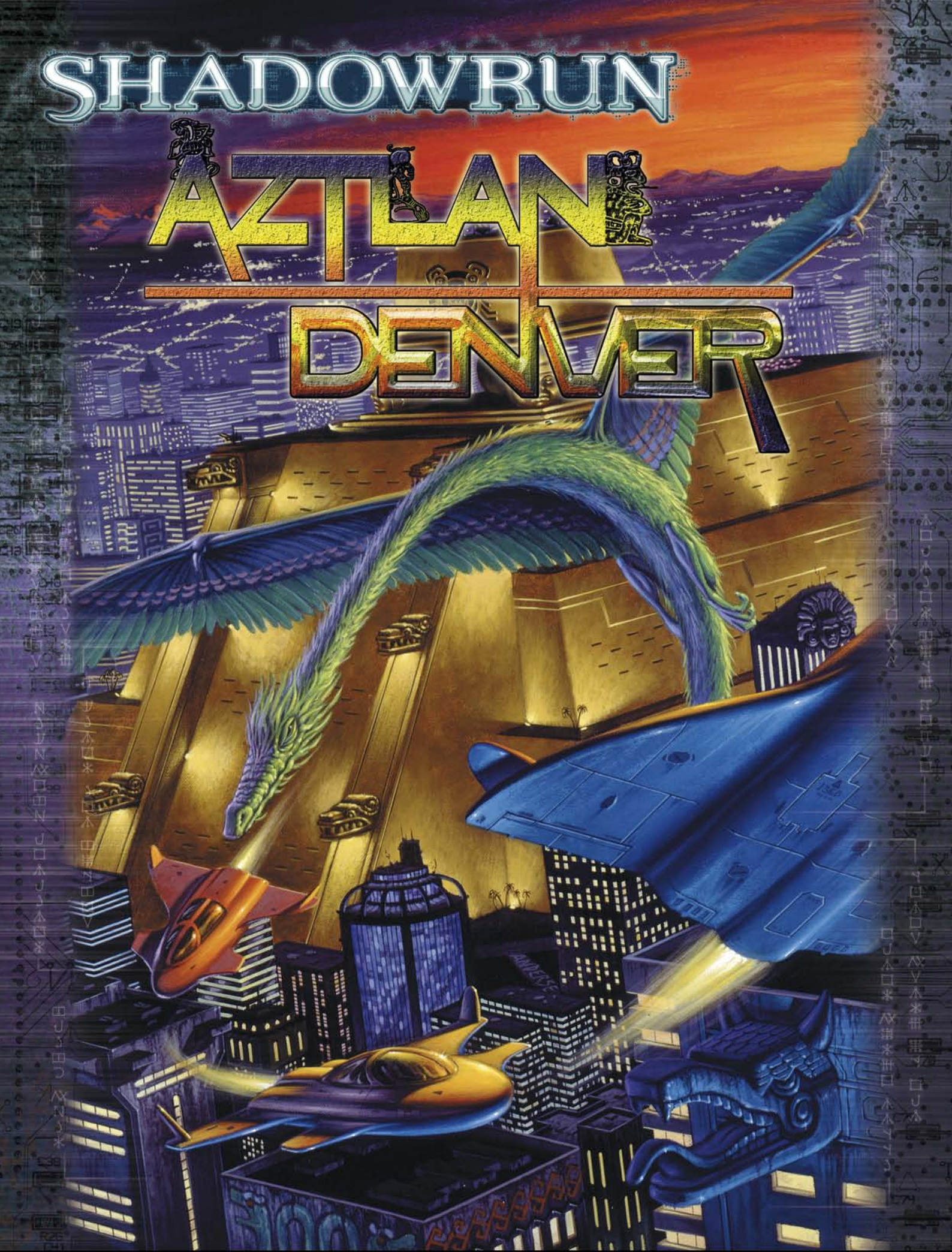
SHADOWRUN

AZTLAN DENVER



SHADOWRUN VINTAGE

Denver, ville du traité de paix en Amérique du Nord, et l'Aztlan, pays agressif toujours en guerre ?

Les choses ne sont pas si simples, omae.

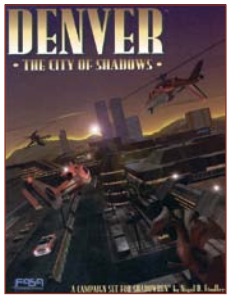
C'est à **Denver** qu'a été signée la paix entre les Anglos et les Amérindiens. Divisée mais devenue un carrefour majeur des Ombres et de la contrebande, abritant le plus célèbre des paradis numériques pour pirates informatiques, elle reste au confluent des cultures américaines, entre les anciens USA et les Nations des Américains d'origine.

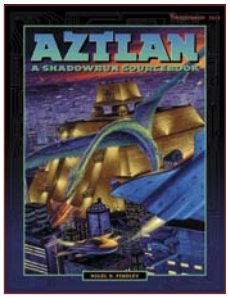
Dont l'inquiétante nation d'**Aztlan**, avec ses sectes vouant un culte sanguinaire aux anciens dieux aztèques et son État noyauté par Aztechnology, mégacorporation édifiée grâce au trafic de drogue. Ce pays peut être l'eldorado du runner ambitieux. Ou son pire cauchemar.

Denver décrit l'histoire de la ville, ses divers secteurs et **le paradis numérique du Nexus**, et les rumeurs et mystères qui entourent la cité avec, réservés au MJ, certains de ses secrets les mieux gardés. **Aztlan** décrit les habitants, l'histoire, l'économie et l'actualité de la nation d'Aztlan, notamment **Aztechnology**, la magie inhabituelle des Aztlans, et le conflit du Yucatan. Ensemble, ces deux ouvrages constituent un hommage à leur auteur, le regretté Nigel D. Findley.

La VF comprend un chapitre supplémentaire, **Décryptage**, qui lève le voile sur certains des **PNJ mythiques** de *Shadowrun* intervenant dans ce supplément.

Pour fêter les 20 ans du jeu, la gamme **Shadowrun Vintage** vous propose des compilations de suppléments mythiques et inédits en français avec des règles adaptées à la *Quatrième édition*. Le troisième volume de cette gamme contient les 2 ouvrages suivants :





SHADOWRUN

Copyright © 1994-2011 The Topps Company, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.

ISBN : 978-2-36328-068-8

9 782363 280688

BBESRV03 Prix : 44,90 euros

DENVER, THE CITY OF SHADOWS (DENVER, LA CITÉ DES OMBRES, 1994) - **AZTLAN** (1995)

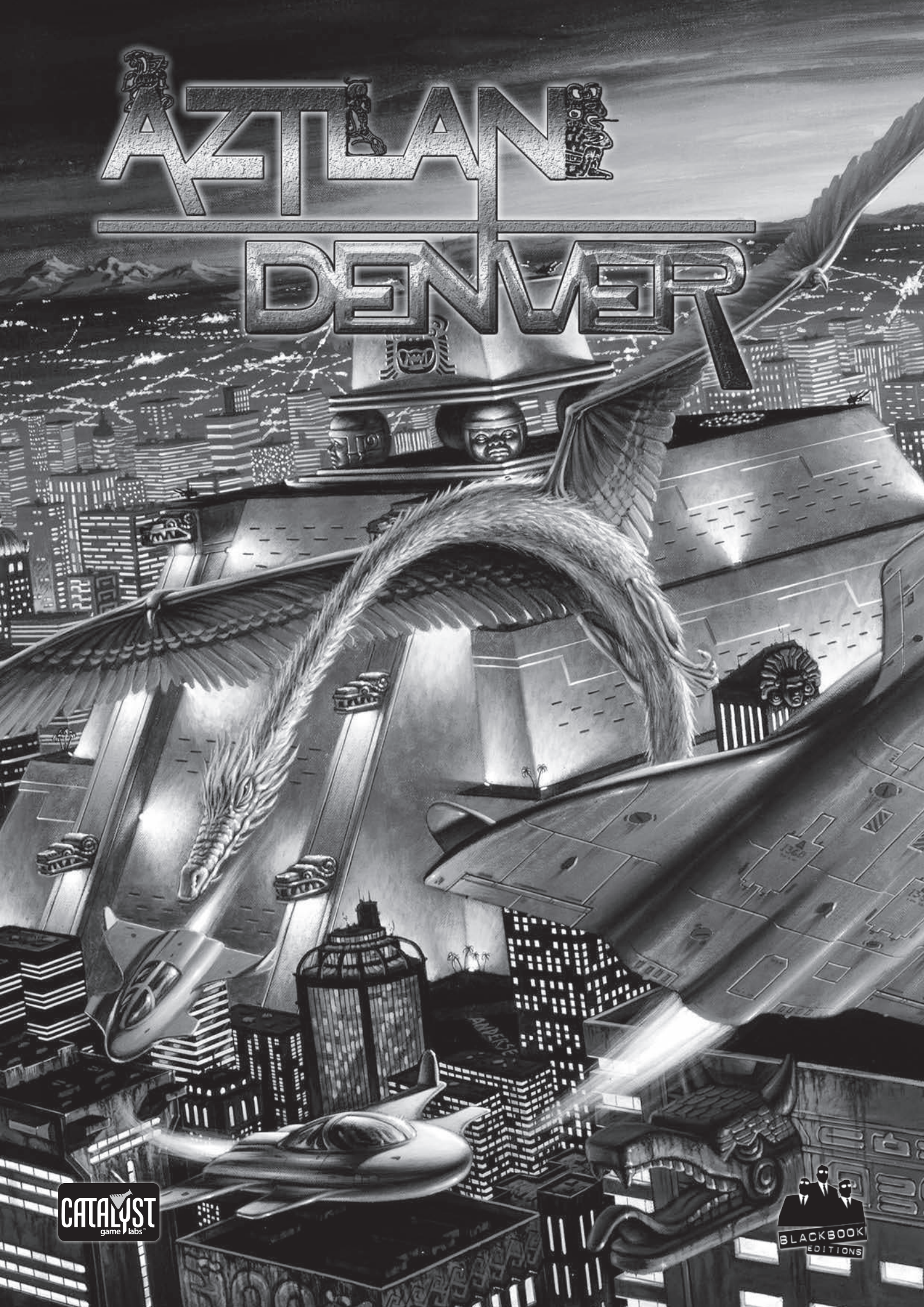

AZTLAN
DENVER
CATALYST
game labs
BLACKBOOK
EDITIONS

TABLE DES MATIÈRES

SHADOWRUN VINTAGE 5
La Matrice 1.0 5
Commlinks vs cyberdecks & créditubes 6
Conversion optionnelle : un monde sans fil 6
Équipement 6

DENVER 7

INTRODUCTION 8

N'EN MANQUEZ PAS UNE MIETTE 9

CE QUE VOUS AVEZ BESOIN DE SAVOIR 10
La région du Colorado 10
Affronter le climat 12
Entrer et sortir 13
Circuler à l'intérieur 16
Traverser la frontière 19
La Limite extérieure 19
Démarcations des secteurs 21
Faire le va-et-vient 22

COMMENT ON EN EST ARRIVÉS LÀ 28
Surmonter la crise 28
Machinations et coups tordus 28
D'accord pour le désaccord 30
Prises de position 31
Les CAS se mêlent à la fête 32
Raser la conurb 33

OÙ ON EN EST MAINTENANT 36
Le Conseil de Denver 36
Que font-ils ? 36
Comment en sont-ils arrivés là ? 38
Qui sont-ils ? 39
Comment est-ce arrivé ? 42
La bureaucratie 42
Jetons un coup d'œil à l'intérieur 43
Qui dirige tout ça ? 44
Maintenir la cohésion d'ensemble 44
(La mort et) Les taxes 44
Rester en bonne santé 45
Combattre le feu 47
Voyager aux alentours 48
Bien éclairer tout ça 48
Rester à la surface 49
Le Free Zone Water Board 49
Le reste 50
J't'entends, j't'entends 50

LES VRAIS POUVOIRS 52
L'économie de la Zone 52
Le crime organisé 52
La Mafia 54
Le Yakuza 55
Les autres organisations 55
Les runs de contrebande et en t-birds 58
Marchés noirs et marchés clandestins 62

LE NEXUS 64
D'où vient-il ? 64
Internet 64
L'aube de la Matrice 66
Le Crash 67
Le nouvel Internet 68
La naissance du Nexus 68
Localisation matricielle 69
Entrer dans le Nexus 70
La sécurité du Nexus 71
Le Paradis numérique de Denver 73
Sécurité du Paradis numérique 73
Dramatis personae 74
Les otakus 76

LE SECTEUR AZTLAN 80
Qui vit ici 80
La vie dans le merveilleux pays d'Az 82
L'argent 82
Le coût de la vie 83
Nous sommes du gouvernement et nous sommes ici pour vous aider 84
Application de la loi 84
Présence mégacorporatiste 84
Lois sur l'immigration 85
Armes 86
Puces, drogues et alcool 86
Crimes et châtiments 87
Endroits notables 88
Hôtels 88
Bars et restaurants 89
Bâtiments gouvernementaux 90
Sites divers 91

LE SECTEUR CAS 92
Sécurité frontalière 92
Qui vit aux CAS 94
Vivre libre à CAS-ville 94
Achats : quoi et pour combien 95
Gouvernement et forces de l'ordre 95
Rentrer dans le secteur 96
Laisser-passer de voyage 96
Les armes 96
Puces, drogues et alcool 96
Forces de maintien de l'ordre 97
Crimes et châtiments 97
Derrière les murs de Chinatown 98
Où ça se passe 100
Hôtels 100
Bars et restaurants 102
Lieux divers 102

LE SECTEUR PUEBLO 104
Sécurité frontalière 104
Qui vit ici (et comment) 106
L'argent 106
Comment fonctionne le secteur pueblo 107
Lois et maintien de l'ordre 107
Immigration 107
Visa de tourisme 108
Armes 108
Puces, drogues et alcool 108
Soutenez votre shérif local 108
Crimes et châtiments 108
La ville 109
Endroits où descendre 109
Endroits où se poser, endroits où manger 111
Autres endroits notables 112

LE SECTEUR SIOUX 114
Traverser la ligne sioux 116
Qui vit ici (et pourquoi ?) 116
Vivre dans le Ess-Ess 116
Les autorités 118
Que faire (et ne pas faire) ? 118
Aller vivre là-bas 118
Armes 119
Puces, drogues et alcool 119
Maintien de l'ordre 119
Crimes et châtiment 120
Endroits à voir et où aller 121
Hôtels 121
Bars et restaurants 122
Autres endroits notables 123

LE SECTEUR UCAS 124
Peaux-rouges, faites attention – sécurité frontalière 124
Ploucs, argent et style de vie 126
Home, sweet home 126
Qu'est-ce qui coûte quoi 126
Politique : le grand et le crado 127
Jeux et loisirs légaux 127
Alors, vous voulez vivre ici ? 127
Armes 128
Grille-neurones, légaux ou pas 128
À propos des keufs 129
Crimes et châtiments 129
Endroits notables 130
Hôtels 130
Bars et restaurants 132
Autres endroits notables 133

LE SECTEUR UTE 136
Se farcir la ligne ute 136
Qui vit ici ? 136
Le coût de la vie 138
Loi et gouvernement 138
Pratiques migratoires 139
Armes 140
Puces, drogues et alcool 140
Maintien de l'ordre 140
... Et justice pour certains 141
Endroits à voir et où être vu 142
Endroits pour se poser 142
Pour boire et pour manger 143
Un autre endroit où traîner 144
Boulder 144

DENVER SECTION DU MENEUR DE JEU 145

INTRODUCTION POUR LE MJ 146
Comment utiliser cette partie 146
Des choix, encore des choix 146
Maîtriser Denver 146
Politique 146
Affaires mégacorporatistes 146
Le réseau 148
Les gros enjeux 148

L'ESPRIT DE DENVER 149
Histoire 149

La fragmentation 149
Implications 149
Conséquences 151
Les esprits 151
Gray Sky (esprit de l'Homme sous forme majeure) 151
Night (esprit de l'Homme sous forme majeure) 152
Smoke (esprit de l'Homme sous forme majeure) 152
Rojo (esprit de l'Homme sous forme majeure) 153

DES GENS 154
Gouvernement 154
Mary Cat Dancing 154
Jeremy Falloon 154
Elizabeth Kalheim 156
Secteur aztlan 157
Francisco « Paco » Valdez 157
Zacualtipán 157
Secteur CAS 158
Sappho 158
Secteur pueblo 159
Dutch 159
Secteur sioux 160
Henequen 160
Secteur UCAS 160
John Blocher 160
Secteur ute 161
Le Guide 161
Nexus de Denver 162
Bash 162
Divers 163
Abend 163
Rat-Tail 163
Zak 164

DES LIEUX ET DES ORGANISATIONS 165
Secteur aztlan 165
NuYu 165
Secteur CAS 165
Livin' On The Edge 165
Secteur pueblo 167
Clinique gérontologique Hargreaves 167
Secteur sioux 167
The Phoenix 167
Secteur UCAS 168
The Tender Fender Mender 168
Secteur ute 168
Mikey's Chips 'n' Drek 168
Le Trou 169
Organisations 170
Dreamland Syndicate 170
The Fronts 170
Les Godz 171
Natural Law 172
Unity 173
Yakuza : clan Yamato 174

INFORMATIONS DE JEU 175
Entrer à Denver 175
Transport aérien 175
Sécurité aéroportuaire 177
Sécurité frontalière 177
Checkpoints 179
Contrôles 179
La vie à Denver 180
Altitude 180
Délais d'intervention 180
Jouer le marché 181
Taux de change de devises 181
Au nom de la loi 183
Articles restreints 183
Infractions criminelles 185
Chefs d'inculpation 185
Sentences et peines 186

AZTLAN 187

INTRODUCTION À AZTLAN 188

LE BIG A VU DE L'INTÉRIEUR 188

LA GUERRE CIVILE 192
La route vers l'intérieur des terres 192
Le passage de l'Histoire 194
Égarée 197
Rencontre surprise 198
Interview avec le serpent 198
Retour 203
Briefing d'introduction : opération Libertad 204
Domaines d'opération 204

HISTOIRE 206
Notre glorieux héritage 206
L'invasion coloniale 209
La révolution 209
Empire et république 210
La guerre Mexique-Amérique 210
Juárez et Maximilien 210
Díaz, Zapata et Villa 210
La nouvelle révolution 210
Le début du siècle 210
Chaos et renaissance 211
L'ère de l'expansion 213
Briefing tactique : Ensenada et Veracruz 215
Vue d'ensemble 215
L'Accord de Veracruz 219

AZTECHNOLOGY 220
Histoire 220
Cartels 220
ORO et la technopiraterie 222
Formation d'Aztechnology 224
Conflit corporatiste 224
Aztechnology et le gouvernement aztlan 224
Techniques de contrôle 225
Structure corporatiste 226
Divisions majeures 226
Principales filiales sous contrôle 227
Principaux actionnaires 228
Pratiques commerciales 235
Segments industriels clefs 235
Expansion / acquisitions et pratiques concurrentielles 236
Relations intercorporatistes 237
Recrutement 238
Aztechnology Corporate Security 239
Sécurité magique 239
Sécurité matricielle 240
Sécurité physique 240
Armée nationale et corporatiste 241
Équipement 241
Bases majeures 242
Organisation 242
Renseignement militaire 243
Ordres guerriers 245

RELIGION ET MAGIE 247
Divinités 247
Temples 248
La prêtrise 250
L'Empereur 250
Le clergé de base 250
Formes du culte 251
S'en vouer aux divinités 252
Sacrifices 253
Croire aux démons 255
L'Aztlan et l'Église catholique 256
La Nouvelle compagnie de Jésus 258
La magie aztlane 258
Totems aztlans 258
La magie du sang 259
Foveae 262

GÉNÉRALITÉS 264
Frontières 264
Le canal de Panama 266
D'un océan à l'autre 266
Des ascenseurs dans l'eau 266
Histoire du canal 267
Population et démographie 269
Répartition de la population urbaine / rurale 269
Groupes culturels 270
Êtres pensants non-(méta)humains 271
Climat 271
Température 271
Précipitations 271
Topographie 272

ENTRER EN AZTLAN 274
Objectif 274
Introduction 274
Organisation 274
Modalités conventionnelles 274
Documentation d'immigration 274
Voie aérienne 278
Voie terrestre 281
Voie maritime 282
Analyse 282
Modalités non conventionnelles 282
Insertion aérienne 282
Insertion en rase campagne 283
Insertion par voie maritime 286
Insertion via le Yucatán 286
Analyse et recommandations 288

LA VIE EN AZTLAN 289
La vie dans les rues 289
Les cadres corpos 289
Les burakumins 290
Les paysans 290
Les shadowrunners 292
Économie 292
Monnaie 293
Importations et exportations 294
Le marché boursier 295
Lois, crimes et châtiments 296
Armes 296
Puces et autres tord-cervelle 297
Cyberware 298
Cyberdecks 299
Gouvernement et politique 299
Structure du pouvoir 299
Élections 301
L'armée nationale 302
Langue 302
Langues et dialectes méso-amérindiens 302

TENOCHTITLÁN 304
Administration 304
Centre de Tenochtitlán 304
Se déplacer à Tenochtitlán 307
En voiture 307
En bus 308
En monorail 308
En saut de puce (Mariposa) 308
Guide de survie à Tenochtitlán 308
La rue 308
Mode 311
Architecture 312
Communications 312

Services d'urgence 313
Services sociaux 313
Divertissement 313
Théâtre 314
Danse 314
Concerts 314
Sports professionnels 314
Crime organisé 316
Lieux intéressants 316
Hôtels 317
Restaurants et bars 317
Boîtes de nuit 318
Pyramide Aztechnology (siège corporatiste) 319
Temples 319
Lieux divers 320

INFORMATIONS DE JEU 323
La magie aztlane 323
Iguane 323
Jaguar 323
Serpent à plumes 323
Puma 324
La magie du sang 324
Esprits de sang 324
Temples et champ magique 324
Personnel de l' Aztechnology Corporate Security 324
Garde-frontière 324
Chaman de combat des gardes-frontière 324
Garde de sécurité standard 325
Garde léopard 325
Garde jaguar 325
Sécurité matricielle d'Aztechnology 325
MediCarro 325
Délai d'intervention 325
Équipement 326
Macuahuitl (épée cérémonielle) 326
Relámpago 120 mm (railgun) 326
Halcón (chasseur d'attaque terrestre) 326
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2051-C 326
Lobo (VBA moyen de reconnaissance) 326
Tiburón (bateau de patrouille) 327
Liebre (drone de surveillance et de poursuite) 327
Effets de la vie à Tenochtitlán 327
Tolérance diminuée 327
Effets de l'altitude 327
Pollution de l'air 327
Pluie acide 327

DÉCRYPTAGE 328
Les annotations annotées d'Aztlan 328

CRÉDITS : AZTLAN + DENVER

CONCEPT & DÉVELOPPEMENT

Denver
Tom Dowd

Aztlan
Tom Dowd, Sam Lewis, Carl Sargent, avec Sharon Turner Mulvihill

RÉDACTION

Denver
Nigel D. Findley, avec Tom Dowd, Bill Lenox et Tom Wong (Chinatown)

Aztlan
Nigel D. Findley

Décryptage
Robert « Ancient history » Derrie

CORRECTIONS

Denver & Aztlan
Direction : Donna Ippolito
Assistante : Sharon Turner Mulvihill
Associés : Robert Cruz, Diane Piron-Gelman

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Denver
Direction artistique : Jim Nelson
Direction projet : Steve Bryant
Illustration des couvertures : Paul Daly, Karl Waller
Design des couvertures : Jim Nelson
Carte de Downtown Denver : Russel Akred, avec Mike Nielsen
Carte topographique : Joel Biske
Illustrations : Biske, Steve Bryant, Paul Daly, Earl Geier, Rick Harris, Jeff Laubenstein, Dan Smith, Karl Waller
Publicités : Steve Bryant, Mark Ernst
Maquette : Steve Bryant

Aztlan
Direction artistique : Jim Nelson
Direction projet : Mark Ernst
Illustration de couverture : Doug Andersen
Design et de la section couleur : Jim Nelson
Illustrations couleur : Joel Biske, Christophe Moeller
Illustrations noir & blanc : Tom Baxa, Peter Bergting, Joel Biske, Jeff Laubenstein
Maquette : Mark Ernst

ÉDITION FRANÇAISE

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

David Burckle

DÉVELOPPEMENT

Développeurs de la gamme *Shadowrun* française : Ghislain Bonnotte et Anthony Bruno

Le **collectif Ombres Portées**

TRADUCTION

Denver : Renaud Denis

Aztlan : Anthony Bruno et Vincent Paugam

Décryptage : Anthony Bruno

CORRECTIONS ET RELECTURES

Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Anthony Bruno et Christophe Puaud

CONVERSION DES RÈGLES EN QUATRIÈME ÉDITION

Christophe Puaud, avec Ghislain Bonnotte

MAQUETTE, PLANS & GRAPHISMES ADDITIONNELS

Romano Garnier

Titres originaux : *Denver – The City of Shadows* et *Aztlan*

Copyright© 1994-2011 The Topps Company, Inc. Tous droits réservés :
Shadowrun, Denver – The City of Shadows, Aztlan et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique The Topps Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.
Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.
Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.
Version française 1.0 (juillet 2011) sur la base des versions originales américaines (1990, 1994, 1997), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achevé d'imprimer en France en août 2011.
Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : août 2011.
ISBN : 978-2-36328-068-8

RETROUVEZ NOUS SUR LE NET !

http://www.shadowrun.fr
(portail communautaire Shadowrun)
http://www.black-book-editions.fr
(site de l'éditeur)
http://www.shadowforums.com
(principal forum francophone)

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION *SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION*

Shadowrun, 4e édition 20e anniversaire (SR4A) – règles de base
Écran du meneur de jeu (EMJ) – écran
En pleine course (EpC) – aventure
L'Europe des Ombres (EdO) – background
Capitales des Ombres (CdO) – background
La Magie des Ombres (MdO) – règles
Émergence (Em) – background & campagne
Augmentations (Aug) – règles
SOX – background & campagne
Enclaves corporatistes (EC) – background
Arsenal (Ars) – règles
Unwired (UW) – règles
Le Guide du runner (GdR) – règles
Cartels fantômes (CF) – background & campagne
Jungles urbaines (JU) – background

Shadowrun Vintage
Harlequin – Le Retour d'Harlequin (HRH) – campagnes
Insectes (Ins) – background & aventure

À paraître
Créatures du Sixième Monde (C6M) – règles

SHADOWRUN VINTAGE

Denver et *Aztlan* décrivent la situation des deux lieux en 2055 (Denver) et 2056 (Aztlan), plus de quinze ans avant *SR4*. Notez bien que rien ne vous empêche cependant de transposer les événements et les situations décrits ici dans les années 2070, si vous le souhaitez. Des règles propres à Denver et à l'Aztlan sont fournies en fin de chaque volume (*Informations de jeu*, respectivement pp. 175 et 323).

Toutes les règles particulières relatives notamment à la magie aztlane, à la magie du sang et à d'autres règles spécifiques se trouvent également dans *La Magie des Ombres,* le supplément sur la magie pour *SR4A* et *SR4.* D'autres éléments sont également disponibles dans *Arsenal.*

LA MATRICE 1.0

Dans les années 2050, la Matrice était plus rudimentaire. Pour coller à « l'époque » et à son « retard » technologique, les règles à utiliser dans cet ouvrage sont les mêmes que celles de *SR4A,* avec deux limitations : la RA n'existe pas (la RV est donc le seul mode disponible, et on y accède à l'aide d'un datajack, indispensable), et la connectivité sans fil est limitée, voire inexistante (il faut donc se brancher sur un port d'entrée / sortie physique à la Matrice, comme une station de travail ou un terminal quelconque, pour pouvoir accéder au système matriciel).

Voici un guide qui devrait vous permettre de vous repérer dans la topologie matricielle old-school des années 50.

E / S (port d'entrée / sortie), NA (nœud d'accès) : port de connexion physique et nœud d'accès à la Matrice ; passage obligé pour entrer dans un système.

SHADOWLAND ET LE NEXUS DE DENVER

Avant le Crash 2.0, le Jackpoint de FastJack n'existait pas encore, et le réseau favori des shadowrunners, néo-anarchistes et pirates informatiques de tout poil n'était autre que les paradis numériques Shadowland, présents dans de nombreuses grandes conurbs mondiales et dont le centre névralgique se situait à Denver – ce dernier est détaillé largement dans cet ouvrage.

La communauté Shadowland de Seattle, particulièrement active, était administrée par le vénérable Captain Chaos, qui disparut lors du Crash. Les suppléments de background de la gamme Vintage sont donc présentés, dans l'univers du jeu, par cet intermédiaire.

Depuis le Crash de 2064, Shadowland Seattle a été remplacé par le réseau ShadowSea (p. 96, *Capitales des Ombres*).



USP (unité sous-processeur), UST (unité de sous-traitement), UC (unité centrale) : centres névralgiques du système.

NE (nœud esclave) : nœud correspondant à un matériel (caméra, drone filaire...). Se trouver dans ce nœud avec des droits utilisateur permet d'utiliser le système (consulter le flux d'une caméra, par exemple) ; parfois, posséder un compte de sécurité est nécessaire pour certaines actions (diriger la caméra par exemple).

USD (unité de stockage de données) : nœud de données, dédié au stockage d'informations (texte, tridéo, son, etc...).

COMMLINKS VS CYBERDECKS & CRÉDITUBES

En 2050, les commlinks, la RA, les PAN, les marqueurs RFID et la connectivité sans fil n'existent pas encore. Les hackers s'appellent des *deckers* et accèdent à la Matrice (exclusivement en RV) par l'intermédiaire d'un *cyberdeck*, une console de la taille d'un clavier reliée par un câble en fibre optique d'une part à un point d'entrée / sortie matriciel, et d'autre part au cerveau du decker par le biais d'un datajack.

Pour le commun des mortels, les fonctions courantes (SIN, comptes en banque, argent « liquide », permis, etc.) remplies par un commlink dans les années 2070 sont assurées dans les années 2050 par des *créditubes* (de forme semblable aux créditubes certifiés de 2072, avec les mêmes informations que celles que l'on trouverait sur un commlink) ou des *ordinateurs personnels* (de poignet, portable, de bureau, etc.) et des *puces de données* (beaucoup plus répandues qu'en 2072).

CONVERSION OPTIONNELLE : UN MONDE SANS FIL

Si vous souhaitez jouer « à la mode *SR4A* » en rétablissant la connectivité sans-fil omniprésente, rien de plus simple : supprimez les NA, attribuez au système un indice de Signal (compris entre 3 et 6, en fonction de la difficulté souhaitée), et ajoutez le programme résident Analyse (Indice 1 à 3) s'il n'y était pas déjà.

Gardez cependant à l'esprit que ces systèmes ont été conçus à une époque où personne n'envisageait que la Matrice puisse se passer de câbles et de fils, et qu'il était nécessaire de s'infiltrer physiquement jusqu'à un port d'entrée / sortie avant de pouvoir pirater un système. Permettre à un joueur d'accéder à distance au système informatique risque de simplifier grandement le run, voire de supprimer l'intérêt d'une intrusion physique.

ÉQUIPEMENT

Armes, armures et accessoires : pour préserver le côté « historique », les noms des armes et des équipements de l'époque ont été conservés : vous allez rencontrer de vénérables pistolets lourds Ares Predator I ou de bonnes vieilles mitrailleuses légères Ingram Valiant. Dans tous les cas, des équivalents *SR4A* sont indiqués entre parenthèses pour vous permettre de disposer de caractéristiques.

Véhicules et drones : même chose que pour les armes : vous verrez des Eurocar Westwind 2000 et des Yamaha Rapier, mais vous disposerez des caractéristiques équivalentes *SR4A* des modèles qui vont sont familiers.

Implants : les noms des implants n'ont pas vraiment changé, mais si vous voulez jouer dans les règles de l'art, n'oubliez pas que la nanotech et les implants les plus modernes (le bioware était très récent) n'existent pas encore ou sont extrêmement rares dans les années 2050.

Decking : les règles et la pratique du « decking » (l'ancien nom du hacking) ont évolué, mais cela n'a pas d'incidence en termes de règles. Considérez simplement les commlinks comme des cyberdecks et remplacez les commlinks des autres joueurs par des créditubes et des ordinateurs de poignet ou portables.

Rigging : si dans *SR4A* les riggers utilisent comme les hackers des commlinks, les riggers des éditions précédentes n'utilisent pas de cyberdecks comme les deckers. À la place, les riggers disposent d'implants cybernétiques aussi invasifs que des réflexes câblés, qui leur permettent de s'interfacer aux véhicules qu'ils contrôlent.

ET ENSUITE ?

La situation de Denver et de l'Aztlan évolue de manière significative entre 2055-2056 et 2072. La plupart des changements sont détaillés dans deux suppléments de l'époque Descartes (l'ancien éditeur de *Shadowrun* en français), *L'Amérique des Ombres* et *L'Année de la Comète*. D'autres éléments sont couverts dans le supplément *Cartels fantômes* publié par Black Book Éditions.

Mais comme on vous chouchoute, nous vous répétons les principaux événements ici.

6 janvier 2059 – Le supertanker Go Jo est coulé près de Cancun après une bataille entre pirates, SEAL des CAS et Gardes jaguars aztlans, entraînant une terrible fuite radioactive.

24 décembre 2061 – Ghostwalker émerge de la Faille de Dunkelzahn à Washington DC. Plus tard le même jour, le grand dragon sème le chaos à Denver et détruit le teocalli aztlan. Ses attaques se poursuivent pendant plusieurs semaines, concentrées dans le secteur aztlan.

27 janvier 2062 – Le Conseil de Denver cède officiellement le contrôle de la ville à Ghostwalker. Le secteur aztlan est cédé aux CAS. Le personnel et les intérêts aztlans reçoivent l'ordre de quitter la ville immédiatement.

15 mars 2062 – Des tremblements de terre, des tsunamis et des esprits ravagent le territoire du Yucatán, forçant l'Aztlan à interrompre ses opérations militaires dans la région. Les rebelles et l'armée aztlane subissent des pertes effroyables dans ces catastrophes naturelles.

5 juin 2064 – L'Aztlan signe le Traité de paix du Yucatán. Le PDG d'Aztechnology Juan Atzcapotzalco est tué par l'explosion d'une bombe lors de la cérémonie. Le traité est tout de même signé, et le Yucatán obtient son autonomie. Le dragon Dzitbalchén est jugé coupable de l'attentat et est publiquement exécuté par l'Aztlan.

2065 – Le Conseil corporatif pueblo absorbe la Nation ute dans le chaos qui suit le Crash 2.0. Le secteur ute de Denver est intégré au secteur pubelo – Denver ne compte donc désormais plus que quatre secteurs : UCAS, CAS, pueblo et sioux.

18 août 2070 – L'IA Sojourner s'empare de la station de recherches orbitale Tlaloc d'Aztechnology, menaçant d'attaquer diverses villes du monde à l'aide des armes biologiques produites à bord à moins que ne cesse toute expérimentation sur les IA captives et que celles-ci soient libérées. Une autre IA, Pulsar, alliée de la mégacorpo Horizon, négocie une sortie de crise pacifique.

18 septembre 2070 – Un enregistrement réalisé à Denver est diffusé par la journaliste d'investigation Jane McCrory, montrant des images bouleversantes d'expérimentations corporatistes sur des technomanciens, notamment des enfants enlevés à leurs familles. Le scandale est énorme dans l'opinion publique.

20 novembre 2071 – Le trafic de tempo bat son plein. Interpol et ses agences affiliées lancent avec l'aide d'Aztechnology et la bénédiction de la Cour corporatiste une série d'attaques contre les intérêts des cartels de la drogue en Amérique du Sud, en particulier dans les villes libres de Bogotá et Caracas. Le cartel d'Olaya est quasiment réduit à néant, et les laboratoires et la résidence de Graciela Riveros, le cerveau derrière la création du tempo, sont détruits. Un corps est plus tard identifié comme celui de Riveros. La popularité mondiale d'Aztechnology explose après son initiative décisive contre les cartels.

DENVER

Face à vous, Denver : le paradis des déchus, fragmenté, à la gueule de bois douloureuse, schizophrène, intéressé, épileptique et sadomasochiste.
Et j'aime chacune de vos âmes trois fois maudites.
– Révérend Donald R. Byrne, Nouvelle église de l'extrême onction (IntraZone Online / REF# BDIU202-A)





INTRODUCTION

Bienvenue à Denver, connue aussi sous le nom de Zone libre des Rocheuses orientales. C'est un chaudron dans lequel mijote un chaos presque contenu. Les six secteurs politiques de la ville ne coexistent que parce qu'ils n'ont pas le choix. Les conflits législatifs et économiques suffisent à rendre toute forme de commerce intersectorielle virtuellement inexistante. L'économie souterraine de Denver alimente à elle seule la ville entière ; sans les marchés noirs et gris, personne ne pourrait se procurer à manger ou subvenir à ses autres besoins de base.

Cette situation force les habitants de Denver à ignorer les frontières entre les secteurs du mieux qu'ils peuvent. Les gens et les produits doivent les traverser tous les jours, et seuls les gouvernements essaient de trouver les menaces et les opportunités qui traversent en même temps qu'eux. Cet état d'esprit mêlant Ouest sauvage et individualisme attire des joueurs de haut niveau, et cela rend Denver dangereuse, même pour les shadowrunners les plus expérimentés.

Ce supplément *Denver* se compose de deux sections, une pour les joueurs et une pour le meneur de jeu, et comporte sept cartes de taille et de teneur différentes. La section pour les joueurs fournit des informations publiques. La plupart des faits et des données relatés sont fiables, mais les lecteurs précédents du monde imaginaire de *Shadowrun* y ont ajoutés des sous-entendus, des allégations, des opinions, des incompréhensions voire des mensonges éhontés – comme pour les documents électroniques du monde réel. Le meneur de jeu décide lesquels sont vrais, imaginaires ou carrément faux. Les personnages joueurs ne pourront les distinguer qu'en creusant, probablement plus profondément qu'ils ne le voudraient.

La *section du meneur de jeu* de *Denver* révèle l'histoire réelle, cachée dans les sujets discutés dans la section *Denver*. Celle-ci contient des chapitres sur l'esprit de Denver, sur les gens qui prennent les décisions et sur les lieux où ils se rendent donnent des indices, des pistes et des guides pour faire de Denver le cœur de votre campagne, ou pour en faire une étape fréquente pour les shadowrunners qui aiment voyager. La *section du meneur de jeu* de *Denver* évoque les intrigues secondaires et l'histoire des personnes, des lieux et des choses décrites dans Denver, offrant de multiples choix qui permettront au meneur de jeu de rendre chaque aventure unique dans la Zone libre des Rocheuses orientales.

La *section du meneur de jeu* de *Denver* procure aussi des règles pour les circonstances spécifiques qui se présenteront inévitablement à Denver. Enfin, cette section inclut quelques observations sur la manière de mener Denver et les événements marquants que les meneurs de jeu seront sûrement amenés à utiliser.

Faites-vous plaisir les gars. Et faites-nous savoir quel genre de fleurs vous voulez qu'on mette sur votre tombe…

Denver – Ne cherchez pas plus loin (de toute façon, vous ne pouvez pas voir au-dessus des Rocheuses !)
– C. R. Mudgeon, citoyen de Denver de longue date (slogan publicitaire financé par l'office de tourisme / REF# HYP-456zo36)

N'EN MANQUEZ PAS UNE MIETTE

Denver, Mile High City, la Ville du Traité. Denver repose au cœur des plaines verdoyantes, avec les Rocheuses orientales de la chaîne des Montagnes Rocheuses en toile de fond. Elle est dotée de nombreuses personnalités favorisant la rencontre et le mélange des cultures, créant par là-même une ambiance unique plus évocatrice de l'Europe du XX^{e} siècle que nul autre endroit du continent nord-américain.

Ou une merde dans le même genre.

Nous avons posté ces fichiers traitant de Denver ici-même sur Shadowland pour votre instruction et votre amusement. Comme toujours, c'est le bon endroit où apprendre les vraies infos sur la Ville du Traité – pas les conneries gentillettes que les guides de voyage et les menteurs accomplis essaient de faire passer pour la vérité. C'est du vécu à l'état pur, du vrai, du poilu.

Les guides de voyage arrivent quand même à faire quelques trucs correctement. Denver est une ville aux multiples personnalités. Et les différentes cultures se frottent vraiment les unes aux autres – malheureusement, elles se mélangent rarement, et se jettent plus souvent à la gorge les unes des autres. Et si vous laissez libre cours à votre imagination, vous pourriez dire que Denver ressemble à l'Europe du XX^{e} siècle – mais seulement si cette définition de l'Europe inclut une Berlin pré-*glasnost*, ou peut-être une Europe de l'est en plein milieu des Euro-Guerres.

Maintenant, ne vous méprenez pas quant à mon ton cynique. C'est génial de vivre à Denver. J'ai vécu ici presque toute ma vie, et mes plus longues absences n'ont pas été décidées de mon plein gré. C'est un endroit super pour faire des affaires, quel que soit le genre d'affaires que vous faites. À Denver, il y a eu plus de fortunes de gagnées – et de perdues – que n'importe où ailleurs sur ce continent.

Mais comme nous devrions tous le savoir maintenant, une ville aux ombres dignes de ce nom recèle assez de dangers pour vous faire zigouiller facilement si vous ne savez pas *exactement* où vous mettez les pieds. À Denver, les « consultants en sécurité » des secteurs vous abattront joyeusement sur place pour avoir mis le pied au mauvais endroit, de même que les innombrables entrepreneurs et les barjots en t-birds, qui trouvent que le coût des munitions fait partie des frais courants pour une run s'ils peuvent éliminer des concurrents potentiels.

La Ville du Traité recèle plus de particularités que la plupart des autres grandes villes. En dehors de la complexité politique, économique et des différents niveaux de sécurité de chaque secteur, les visiteurs devront aussi connaitre quelques autres trucs et astuces s'ils veulent rester en vie à Denver – comme par exemple le moment le plus sûr pour parcourir Five Points, ou comment retrouver son chemin dans le Trap. Le fort taux d'immigration de Denver, et le flot d'immigrants tentant de remplir la paperasse adéquate, qui tombent pratiquement de la Californie dans la Zone libre, rendent la publication de ces particularités plus importante chaque jour. Dans beaucoup d'autres villes, les gens en place ignorent les runners de l'extérieur qui tirent dans le tas et qui se font défoncer tous seuls. Mais à Denver, les runners de l'extérieur sont si nombreux à trouver des moyens si nouveaux et si intéressants pour se faire déboiter qu'ils attirent l'attention des officiels sur la communauté des ombres *locale* à des niveaux beaucoup trop élevés. Vous voyez donc qu'il est dans notre intérêt – sans parler du vôtre – de vous garder en vie quand vous êtes sur notre terrain.

Nous avons fait cette compilation de fichiers à partir de nombreuses sources pour vous fournir une vue d'ensemble de notre petit territoire là-haut dans les montagnes. Si vous avez prévu de nous rendre une petite visite, prenez le temps de les parcourir. Prenez ces informations au sérieux – vous serez heureux de l'avoir fait.

Maria Dancer (Crystal)
Assistante SysOp
Paradis numérique de Denver

- Félicitations aux uns et aux autres, et soyez les bienvenus sur le dernier post d'importance du Shadowland de Seattle. Nous gardons notre vieille habitude : vous donner, à vous pauvres caves, les ressources nécessaires pour continuer à sentir l'air passer sur votre chewing-gum si jamais vous étiez amenés à faire des affaires plus loin ; alors on vous offre ce tout dernier post sur la manière faire les choses à Denver. J'ai conservé les commentaires basés sur Denver en l'état quand j'ai pensé qu'ils pouvaient avoir un sens pour les mecs de Seattle, et je les ai soulignés moi-même quand j'ai pensé qu'ils étaient assez importants. J'ai aussi fait passer ces infos par des experts locaux pour une perspective appropriée du point de vue de Seattle. Comme d'hab, faites-vous plaisir en signalant toute merde hors-sujet (et comme d'hab, mettez pas vos petits icônes à la con sur les données primaires. Comme d'hab, on a acheté, au Nexus, en même temps que les données elles-mêmes, une mignonne petite CI Noire équipée avec des tranchoirs bien aiguisés. Si vous ne me croyez pas, ça sera à vos risques et périls).

  Le Shadowland de Seattle, mes collègues, et moi-même nierons toute responsabilité si des erreurs dans ces données, des pertes perso et des morts découlent d'erreurs signalées.

  Allez-y, dis-je, et pas qu'un peu.
- Captain Chaos, SysOp (11:48:39 / 17-05-54)

- Un avertissement supplémentaire. Comme le sait toute personne qui se tient un peu au courant depuis une dizaine d'années, toutes les infos ont une demi-vie. Et parce que Denver change encore plus vite que toutes les autres villes, la demi-vie de tout ce contexte merdique est donc *très courte*. Si je vois que quelque chose a changé dans ce fichier depuis que Crystal l'a posté, je le signalerai. Mais je vous recommande de prendre toute cette merde avec des pincettes, au mieux comme des indications. Denver pourrait bien avoir radicalement changée entre le jour où les auteurs auront écrit ces infos et le jour où vous arriverez ici. C'est comme ça ici, voilà tout.
- Leo (04:03:42 / 18-05-54)

- Et c'est bien la raison pour laquelle j'ai vraiment pas l'intention de remettre les pieds à Seattle, ce bled.
- Broncomaniac (15:09:58 / 01-06-54)

La Zone libre des Rocheuses orientales ? Franchement, je sais pas de quoi tu parles. La vie est bien meilleure si on reste loin de la merde. Et c'est sûr putain, la Zone est pas libre. Et je préfère rester dans mon coin plutôt que d'avoir à faire avec n'importe quel bout de ce truc. Les noms donnent un sens aux choses, si tu veux mon avis.

– Alec « Box-O'-Rocks » Mandello, citoyen de Denver (étude marketing : De nouveaux noms pour Denver ! / REF# DDA-0020)

CE QUE VOUS AVEZ BESOIN DE SAVOIR

Les gars, vous venez à Denver, et rien de ce qu'on pourra faire ne vous arrêtera. Alors vous devez piger les règles de base. Cette première partie ne parlera pas des morts accidentelles (la vôtre ou celle d'autres débiles), mais juste de comment et où garder votre peau à l'abri. La seconde partie expose les moyens de faire des affaires dans le coin. À télécharger et à compléter à volonté.

- Laissez-moi attirer votre attention à tous sur deux points précis. Tout d'abord, le chiffre indiquant la population totale se réfère à toute la zone de Denver (appelée officiellement la Zone libre des Rocheuses orientales – ZLRO – même si coller « libre » à côté de Denver est un putain d'oxymore), et pas seulement à la métropole de Denver. Les chiffres sur la population incluent la métropole de Denver, Boulder, Colorado Springs et tous les petits bleds entre elles. Et oui, ces trois villes sont physiquement séparées. Ouais, ok, elles ont fusionné il fut un temps, mais là y a eu le Traité et sa balkanisation gérée par un comité, qui décida de raser quelques zones alentours pour en faire des tas de cailloux. Ces villes sont séparées par des espaces vides, aussi étrange que cela puisse paraitre aux habitants du plexe de Seattle. N'oubliez pas que les SINless de ce plexe ne sont considérés comme des citoyens qu'au bout d'un mois dans la ZLRO, et que près des trois quarts sont nés comme ça.

  Point numéro deux : chaque secteur territorial utilise des codes d'accès GTR et des paradigmes de sécurité propres. Pour le secteur sioux c'est NA/SIO, pour le secteur pueblo c'est NA/PUE, pour le secteur ute c'est NA/UTE. Les trois autres secteurs ont des codes d'accès pas intuitifs : le secteur UCAS (NA/UCA-WE), le secteur aztlan (NA/AZ-NO) et le secteur CAS (NA/CAS-TX).
- Link (13:41:44 / 18-05-55)

DONNÉES CHIFFRÉES (MAI 2055)

Population : 3 620 000 habitants
- Humains : 62 %
- Elfes : 14 %
- Nains : 4 %
- Orks : 18 %
- Trolls : 1 %
- Autres : 1 %

Population SINless estimée estimée : 543 000 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 21 750 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 29 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1%
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 44%
Éducation :
- Enseignement secondaire : 50 %
- Enseignement supérieur : 23 %
- Masters et doctorats : 7 %

Accès à la grille de télécommunications régionale : suivant les secteurs (voir les listes locales)

- Ça veut dire – si on se fie au reroutage GTR en tout cas – qu'une partie de Denver appartient en fait au Texas. Hu, hu, hu.
- Ranger (18:32:08 / 22-05-55)

- Et ça fait carrément chier un bon paquet de gens. Allez voir les fichiers sur l'Histoire pour mieux comprendre pourquoi.
- Leo (05:45:39 / 31-05-55)

- Même si on laisse de côté les conséquences sociopolitiques de cette séparation GTR, elle complexifie et augmente les coûts des affaires à Denver. Admettons que votre bureau soit sur le côté nord de Colfax Avenue, qui, ah merde, est la frontière entre les secteurs ute et pueblo. Vous vivez à un jet de pierre de là, juste de l'autre côté de la démarcation. Pour appeler là-bas, vous devez vous connecter à travers un routage totalement différent, avec tous les frais supplémentaires que cela engendre. Ça fait mal au fion.
- Tambor (17:04:52 / 31-05-55)

- Fais avec, tafiole.
- Top Shot (17:04:52 / 31-05-55)

LA RÉGION DU COLORADO

La géographie et la topologie de la Zone libre des Rocheuses orientales ont des effets significatifs sur chaque aspect de la vie à Denver, du climat à la politique, en passant par l'économie souterraine. Nous expliquerons tout cela avec le moins de mots possible, mais il est important que vous compreniez la disposition du terrain. En ne gardant que deux faits en tête – Denver est située en haute altitude, et elle possède un terrain accidenté – vous verrez déjà leurs implications très rapidement.

Dans ce qui était autrefois l'État du Colorado, le plus haut point d'altitude était le mont Elbert, à 4 402 mètres (ce qui correspond à 14 443 pieds pour les dinosaures qui ne sont pas en système métrique). Le mont Elbert est à peu près à 70 bornes de la Zone libre. Le point le moins élevé du coin s'élève à 1 022 mètres au-dessus du niveau de la mer (3 350 pieds). L'altitude moyenne est à 2 100 mètres (6 800 pieds), ce qui est assez élevé pour que vous le remarquiez, croyez-moi.

Le terrain est variable dans toute la ZLRO. À l'est, les Grandes plaines cèdent la place aux contreforts des Rocheuses orientales, ce qui donne son nom à la région. Les Rocheuses vont du nord au sud, et cette étendue montagneuse abrite 51 des 80 pics nord-américains qui s'élèvent à plus de 4 267 mètres (14 000 pieds) d'altitude. La disposition topographique de la région dans laquelle on s'est installé prouve une chose : c'est un pays rude, et c'est pas des conneries.

Ces hauteurs forment un habitat naturel pour les pilotes de t-birds, surtout pour les « entrepreneurs libres » et les contrebandiers (y'en a-t-il d'autres types ?). Et il y a tellement de gens qui sont d'accord là-dessus que Denver est la capitale des t-birds du continent. Les riggers en t-birds peuvent conduire leurs VBA d'El Paso en Aztlan jusqu'à Whitehorse dans le Conseil athabaskan sans jamais quitter la sécurité


LAUBENSTEIN
'94

relative de « l'épine » des Rocheuses. Et Denver est l'étape rêvée dans ce périple : elle est proche des voies principales de t-birds comme la Route Pack 1, la Piste Ho Chi Minh et l'Autobahn. De plus, la situation politique de la ville du Traité en fait ce qui se rapproche le plus des ports autonomes qu'on peut trouver en Amérique du nord.

- Attends une seconde. Je capte que dalle. Le seul endroit où on peut observer des t-birds dans toute leur gloire c'est carrément plus au sud, sur la frontière Aztlan / Pueblo. Ils font les dingues dans les plaines. Pourquoi est-ce que quelqu'un serait assez maso pour aller foutre un VBA dans ces putains de montagnes ? Ça réduit ta vitesse de pointe à celle d'un piéton.
- Nimby (11:22:34 / 26-05-55)

- C'est faux, Nim Boy. Les courses à grande vitesse pour entrer et sortir d'Aztlan, c'est ce que tu vois à la tridéo et ce que tu lis dans les tabloïds. Mais c'est juste une des manières de piloter un t-bird, et c'est la meilleure manière de se faite tuer.

  Évidemment, comme tout rigger drogué à la vitesse, je vis aussi pour les frissons qui me parcourent quand je fais voler mon t-bird et que j'entends les turbines surchauffées hurler dans chaque fibre de mon corps.

  Mais je prie aussi pour ne pas m'écraser comme une merde. Je veux dire, réfléchis-y un peu. T'es dehors, dans ce désert lisse comme un billard, tu roules comme une chauve-souris sortie de l'enfer, te ruant au milieu de je-ne-sais-combien de lumens IR – tu te ramasses des bons gros signaux sur ton écran, en provenance de toutes les plates-formes radar qui regardent dans ta direction. La trace de ton passage est visible à des kilomètres, et tu laisses une empreinte sonore qui est aussi visible que celle d'un bateau à grande vitesse au milieu d'un lac miroir. Crois-moi : dans le désert, t'es un appât à missiles.

  Alors examinons les alternatives maintenant. Au lieu de parcourir le désert en trombe, je me balade tranquillement et facilement dans les montagnes. Mon VBA s'en cogne – le terrain encombré a exactement la même gueule que le désert pour ses senseurs. Mais que voient les radars à riggers quand ils regardent dans ma direction ? Un terrain accidenté, voilà, c'est tout. Le bruit provoqué par ce putain de terrain lui-même – et ça marche aussi pour les plates-formes à repérage vertical. Tout à coup, je suis un fantôme, et pour me repérer, il faut voler juste au-dessus de moi ou être dans le même canyon que moi au même moment. Bien sûr les hauteurs abritent des réseaux d'antennes qui balayent le sol – des postes d'écoute, des pisteurs IR, ce genre de merdes – mais tout entrepreneur libre qui mérite ce nom sait où les chercher et comment les éviter.

  C'est tout pour le moment. J'en aurais plus à dire, plus tard.
- Little Al (19:49:53 / 27-05-55)

CARTE TOPOGRAPHIQUE DE LA RÉGION DE DENVER



AFFRONTER LE CLIMAT

Plus ça change, plus c'est la même chose. Toute personne ayant vécu à Denver vous dira que la ville reçoit de bonnes claques des médias de tout le continent (peut-être même du reste du monde), et qu'elle en a toujours reçues. Chaque fois que vous entendez des infos sur « une chute de neige de 50 centimètres aux environs de Denver en une nuit » en avril ou en mai, vous remarquerez que la phrase clé est « *aux environs* de Denver ». Et pas *à* Denver. La neige tombe beaucoup sur les terres en altitude, mais c'est dans les putains de Montagnes rocheuses, *omae*. En descendant dans la ville elle-même et dans la plus grande partie de la ZLRO, les précipitations annuelles avoisinent les 40 centimètres. Dont la moitié en pluie. Sur la moyenne d'une année, Denver se dore sous un soleil brillant et pas toxique pendant 300 jours.

- Mange ça Seattle.
- Broncomanic (15:17:03 / 01-06-55)

- Décrire le climat de Denver uniquement en disant 300 jours d'ensoleillement me parait un petit peu trop surestimé. Je dirais plutôt 300 jours par an sans pluie.
- Woppler the Weatherman (23:48:54 / 01-06-55)

Janvier est le mois le plus froid, avec une température moyenne de 6 degrés Celsius en journée et environ -8 degrés Celsius la nuit. Mais même en janvier, vous pouvez parier sur à peu près 22 jours d'ensoleillement. Juillet est le mois le plus chaud, avec août en deuxième position. Ces mois-ci, les températures montent régulièrement à 30° C et descendent à 15 pendant la nuit, avec 21 ou 22 jours d'ensoleillement par mois.

Qu'est-ce qui rend le climat de Denver si tempéré ? « L'abri climatique » fournit par les Rocheuses. De nombreuses conditions climatiques voyagent depuis l'océan à l'ouest et doivent donc passer au-dessus des pics montagneux, à une altitude d'une centaine de mètres supérieure à celle de la ville. Toute l'humidité transportée par le vent tombe sous forme de neige ou de pluie dans les montagnes, et les vents qui descendent sur Denver sont secs et plus tempérés parce qu'ils se réchauffent en descendant les contreforts montagneux.

Quelquefois, pendant l'hiver, Denver a le plaisir d'accueillir un vent appelé le « chinook ». Les gens du coin aiment ce vent chaud et sec du Pacifique parce qu'il élève la température de plus de 20° C pendant une heure ou deux, un événement particulièrement bienvenu en janvier.

L'altitude, bien que n'appartenant techniquement pas au domaine du climat, affecte aussi l'environnement. Si on remonte avant l'ère métrique,

Denver était appelée « Mile-High City », et pour une bonne raison : elle est à 1 609 mètres (5 280 pieds, ou un mile) au-dessus du niveau de la mer. Bien que les touristes venant dans les communautés montagneuses dans et hors de la ZLRO soient les plus susceptibles de ressentir le mal de l'altitude, les gens qui vivent à Denver l'ont aussi. Si vous êtes hors d'haleine après une activité, même restreinte, et si vous ressentez des maux de tête, si vous êtes fatigué et que vous dormez mal sans raison apparente, alors vous souffrez probablement du mal de l'altitude. L'air sec de Denver peut créer les mêmes symptômes que la déshydratation. Le remède est simple : ralentissez jusqu'à ce que vous vous sentiez dans votre état normal, et buvez beaucoup de liquide (et non, cela ne comprend pas les alcools – l'alcool ne fera que vous déshydrater un peu plus).

- Que les visiteurs du bas de la pente prennent note : l'alcool gagne une sacrée patate en altitude, du moins jusqu'à ce que vous vous y habituiez. Vous pourrez constater qu'un verre vous fera le même effet qu'un verre et demi quand vous êtes au niveau de la mer. Quelques personnes regagnent leur tolérance à l'alcool antérieure en deux ou trois semaines. Certains jamais, mais la plupart d'entre eux apprennent à apprécier la plus grande rapidité de ses effets.
- Smirnof (12:21:13 / 19-05-55)

- Gardez vos blagues sur l'ivrognerie facile des habitants de Denver. Il me semble plus pertinent de dire que cette baisse de tolérance s'applique à presque tous les narcotiques, pour la grande majorité d'entre vous, hein les crados ! Comme Smirnof l'a dit, la tolérance normale revient dans les deux semaines, si encore vous retombez sur terre.
- MedMan (02:27:22 / 20-05-55)

- Deux potes, qui ont déménagé à Denver, ont finalement opté pour la voie cyber et ils ont augmenté le volume de leurs poumons. L'altitude ne semble plus les déranger.
- Todd (08:39:42 / 20-05-55)

- Les lanceurs de sorts devraient y aller mollo pendant leurs deux premières semaines à Denver. La moindre pression atmosphérique peut rendre le lancement de sorts beaucoup plus fatigant que la même acrobatie à basse altitude, jusqu'à ce que vous y soyez habitué.
- Morlock (15:36:12 / 22-05-55)

- On revient au sujet initial, à savoir le climat (ouais je sais ça vous gave, mais si vous vous déplacez furtivement dans une ruelle pendant les mois d'hiver, vous feriez mieux d'être au courant que les températures peuvent aller de-12 à 16° C – et vice-versa – sans avertissement. Je sais pas pour toi mon pote, mais quand ça commence à geler, je préfère porter autre chose qu'un t-shirt en kevlar). Pendant l'hiver, un après-midi doux comme au printemps peut cacher un blizzard violent à la tombée de la nuit.

  Chaque gouvernement de la ZLRO prend ce temps imprévisible très au sérieux parce qu'il prélève son lot de morts chaque année. Les orages d'éclairs, les averses de grêle, les inondations éclairs, les avalanches, et même quelques tornades à l'occasion – ensemble, ils parviennent à buter deux ou trois personnes.

  Et putain en été ça change aussi rapidement. Par exemple, on atteignait les 35° C minimum chaque semaine, mais aujourd'hui c'est descendu en-dessous de 24° en ville, et ça neige dans les hauteurs bordel ! Joyeux 4 juillet !
- Leo (20:17:32 / 04-07-55)

- Leo a raison à propos de ce temps de barge. Ceux qui en doutent devraient se rappeler de la « tempête » de 41 et des blizzards de 38, 44 et 51. La ZLRO a un temps aussi taré que celui qui s'est abattu de l'ouest à l'est du continent depuis les trente dernières années.
- Firelight (10:18:59 / 05-07-55)

ENTRER ET SORTIR

Vous devez venir chez nous, et vous devez probablement en sortir : comment faire ?

LA VOIE DES AIRS

Les sept aéroports internationaux qui suivent (capables d'accueillir un trafic suborbital et semi-balistique moyen) et plus d'une douzaine d'installations régionales (équipées pour accueillir des court-courriers, que je ne m'embêterai pas à décrire) desservent la Zone libre des Rocheuses orientales.

L'aéroport de Stapleton dessert le secteur UCAS de Denver. Stapleton fut mis hors service et fermé vers le milieu des années 1990, mais il rouvrit après la signature du Traité de Denver.

- Et il a rouvert rapidement et sans heurt, si on considère que la plupart des bâtiments du vieil aéroport avaient été détruits dans des escarmouches variées et que le reste avaient été complètement rasé après la prise de contrôle des UCAS.
- Leo (05:46:33 / 23-05-55)

- Quand bien même il aurait été reconstruit de zéro, Stapleton montre tout de même des signes de vieillissement de plusieurs façons. Par exemple, les pistes d'atterrissage sont juste assez courtes pour que ce soit un vrai défi d'y faire atterrir un vol semi-balistique lourdement chargé.
- Sky Pilot (22:39:33 / 29-05-55)

Les UCAS ont un deuxième équipement, à la périphérie de Colorado Springs. À l'origine, c'était un aéroport municipal. Cette infrastructure a maintenant plus ou moins fusionné avec la Peterson Air Force Base.

- Ce n'est pas comme ça que le disent les UCAS, vous pouvez en être sûrs. « Peterson AFB ? Ça n'existe pas mon garçon. C'est l'aéroport civil de Peterson, pigé ? Exclusivement du trafic civil, pas de présence militaire. Ces chasseurs bombardiers ? En transit seulement, croix de bois croix de fer. Jamais au même endroit pendant plus de 12 heures ».

  C'est vrai, les UCAS utilisent Peterson comme un équipement civil purement et simplement pour le garder en fonctionnement, parce que l'une des clauses du Traité était de fermer la Peterson AFB. Les UCAS ont contourné le démantèlement officiel de la base et l'ont renommé avec une appellation civile (pas de restrictions sur les aéroports civils, vous voyez ? Tas de pourris).

  À tout moment, entre quatre et douze chasseurs bombardiers avec le plein et blindés d'armes – des F-B Eagles en général, même si on voit quelquefois d'autres oiseaux plus rares faire une apparition – sont posés sur les pistes. Les UCAS justifient leur présence en déclarant qu'ils sont « en transit », stationnant simplement à Peterson sur leur route vers d'autres bases. Et, en réalité, il n'y a aucun avion qui stationne plus de 10 ou 12 heures sur les pistes, mais de nouveaux avions arrivent sans arrêt (ils font des cycles par groupes de deux et de quatre. À vue d'œil). Si on se réfère au Traité à la lettre, c'est légal, mais en le faisant passer par une bande de Moebius.
- Zoomy (00:16:36 / 02-06-55)

- Et les autres signataires avalent ces couleuvres ?
- Tommyknocker (03:09:50 / 02-06-55)

- Pour le moment. On verra bien.
- Zoomy (23:58:14 / 04-06-55)

Une infrastructure plus grande appelée Denver International, construite à l'origine pour remplacer Stapleton, dessert le secteur sioux. Par définition, Denver International est bien plus moderne et utile que Stapleton. Malgré cela, une source officielle sioux nous a rapportés qu'il « manque sérieusement d'entretien ». En d'autres mots, cet endroit s'effondre sur lui-même parce que personne ne veut dépenser les nuyens nécessaires à son entretien.

- Et c'est une putain de honte, à en pleurer. Vous avez déjà vu cet endroit ? Ça déchire grave, priyatel. Le terminal a un toit fait en câbles tendus qui ressemble à une tente à plusieurs sommets, qui forme un rappel des montagnes situées à l'ouest. La nuit, quand les lampes sont allumées, la tente brille d'une couleur blanche – c'est très impressionnant. Le terminal a été construit à la fin des années 1990 et était prévu pour gérer trois atterrissages simultanés. Apparemment il peut encore le faire, mais le trafic qu'il supporte à présent ne s'en approche pas du tout.
- Albright (12:37:32 / 28-05-55)

L'aéroport Lowry dessert le secteur CAS. L'installation occupe le site de l'ancienne Lowry Air Force Base, qui a également fermé ses portes au milieu des années 1990. Les CAS ont transformé la vieille AFB en un aéroport commercial après la division de la ville par le Traité. Lowry est une infrastructure internationale puisqu'elle dispose des équipements adéquats pour la gestion d'un tel trafic, mais l'activité aérienne se limite aux vols internes aux CAS. Des vols en provenance et à destination d'autres localités ont lieu à l'occasion, mais la plupart de ces voyages ne servent qu'à transporter des costards corporatistes, pas du public.

Le secteur aztlan dispose d'un trafic tout juste suffisant pour occuper un aéroport, qui est situé à l'ancien emplacement du Chamberlain Observatory. L'infrastructure ne peut pas accueillir de vol semi-balistique ou suborbital, ni même de TCGV. Et pour cette raison, la dénomination « international » ne peut pas s'appliquer. Mais je m'élève en faux : c'est un endroit méchamment surchargé. Il est constamment envahi de transporteurs F-B, de VTOL et de VSTOL lourds. C'est aussi le premier lieu de contact du secteur azzie avec l'extérieur. L'intégralité du trafic qui entre et sort du secteur aztlan de Denver est contrôlée par Aero Montezuma, un transporteur détenu par le gouvernement aztlan et géré par Aztechnology.

- Une combinaison vraiment terrifiante.
- Chacmool (21:10:56 / 30-05-55)

- Comme s'il y avait une différence entre les deux.
- Freedom Cryer (13:02:14 / 01-06-55)

L'unique infrastructure internationale de Pueblo est de la taille minimum pour être qualifiée ainsi. Elle se situe à un endroit appelé Sedalia, au sud de Denver. Rien de bien lourd ne peut y atterrir, mais elle répond quand même aux critères qui font d'elle un aéroport international.

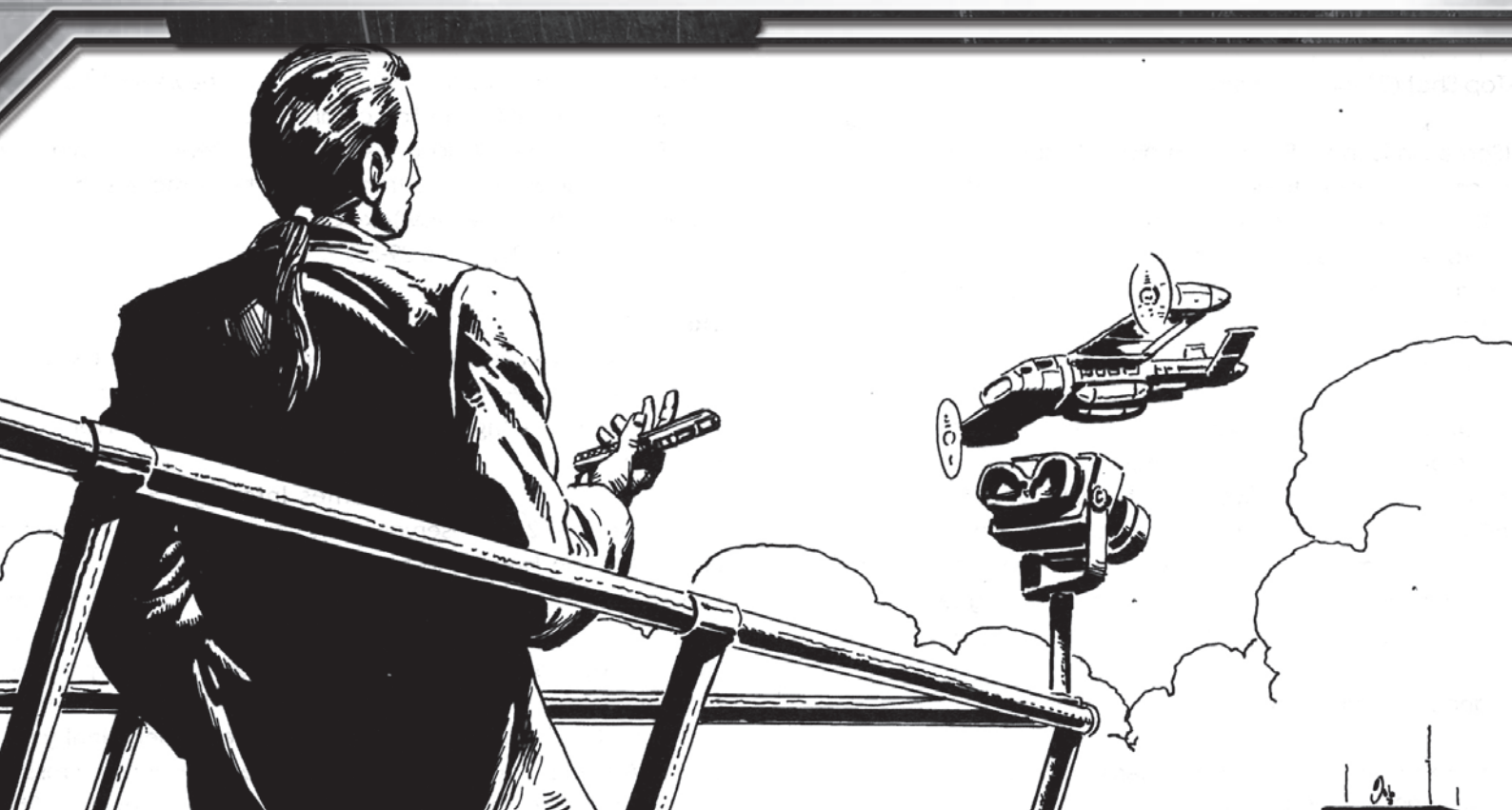
- Tout juste.
- Wingz (00:58:21 / 28-05-55)

- Hé y'a rien sur la vieille U.S. Air Force Academy ? Pourquoi est-ce qu'ils n'ont pas récupéré ce truc ?
- Talbot (09:22:30 / 01-06-55)

- Pour deux raisons Talbot. La première, c'est que la vieille académie est située dans les contreforts – un endroit assez merdique pour y mettre un aéroport, tout bien considéré. Contrairement à ce que croit la plupart des gens en entendant « Air Force Academy », c'était pas un endroit où les zoomies jouaient à 1-2-3-soleil avec leurs jets. Ils faisaient ça ailleurs, là où il n'y pas de montagne pour aller se fracasser dessus. L'académie ne disposait que d'une petite piste conçue pour accueillir des avions d'entrainement à hélices (oui, les pilotes s'entrainaient encore sur des avions à hélices. C'est moins cher s'ils venaient à en casser un ou deux).

  La seconde raison ? La commission du Traité a décidé que la piste de l'académie appartiendrait à Pueblo. Les États-Unis étaient obligés d'avaler cette pilule, mais ils ne l'ont pas fait de bon cœur. Avant que l'U.S. Air Force ne lève le camp, ils ont rasé tous les bâtiments du site (« Vous voulez ce terrain ? Vous l'avez. Mais on n'est pas obligé de vous laisser quoi que ce soit sur ce site. »).

  Et voilà pourquoi Pueblo n'a pas ouvert d'aéroport à l'académie.
- Moraya (19:35:08 / 03-06-55)



- Eh bien, ton point de vue manque de clarté. Tu vois pas plus loin que le bout de ton nez !
- Wire Styler (IV:NO:ID / HA-HA-HA)

- Des rumeurs persistantes rapportent que les États-Unis n'ont pas tout détruit sur le site. Apparemment, les charges installées dans les caves de certains bâtiments – des abris et je-ne-sais quels autres trucs – n'ont pas explosé.
- Huahine (16:15:19 / 07-06-55)

- Y z'auraient dû mettre ce site sur orbite avec une bombe nucléaire. C'était le seul moyen d'être sûr.
- Hicks (21:44:46 / 09-06-55)

- Essaie toujours. Ils ne s'en iront pas. On s'est occupé de ça.
- Top Shot (21:44:46 / 09-06-55)

- Certains membres de l'U.S. Air Force ne se sont pas fait suer à tout raser, et les Pueblos ne se sont pas fait suer à tout retaper. L'une de ces zones est juste au sud de l'endroit où le maglev (train à sustentation magnétique), l'Intercity 25 et la délimitation de la zone s'orientent vers l'ouest pendant un instant – des centaines de bagnoles et de camions rouillés jusqu'à l'os, des vieux immeubles en décrépitude et des signalisations qui délimitaient de veilles pistes d'atterrissage.
- Raster (16:02:38 / 10-06-55)

- C'était le terrain d'entrainement que Moraya essayait de récupérer y'a pas longtemps de ça (ou l'un de ses membres. Je suppose qu'il y a des signalisations qui indiquent une autre piste dans le coin. Peut-être qu'ils ont déplacé les installations en une seule fois, ou peut-être que quelque chose d'autre est arrivé. Mais bon aujourd'hui ça ne change pas grand-chose). De toute façon, il semble que la vieille piste n'avait rien de bien intéressant à faire sauter, alors je pense que quelqu'un s'est pointé dans le coin, et qu'il s'est mis à construire quelque chose là-bas à un moment ou à un autre.
- Vance (19:31:08 / 10-06-55)

- Vous ignorez vraiment ce qu'il y a là-bas, n'est-ce pas ?
- Katrila (22:48:57 / 10-06-55)

- Laisse-les s'égosiller Katri. C'est vachement plus drôle pour nous.
- Wire Styler (IV:NO:ID / HA-HA-HA)

Avant le Traité, Boulder n'avait qu'un petit aéroport municipal. Depuis le Traité, le gouvernement ute a eu la sagesse d'améliorer les infrastructures pour pouvoir accueillir un trafic international. Il est maintenant connu sous le nom d'aéroport Niwot, et il gère principalement les vols court-courriers vers le reste de la Nation ute, et quelquefois des vols suborbitaux et semi-balistiques de destinations plus éloignées – et tous les vols qui sont des charters corporatistes. Il n'y a pas de courrier public international qui transite par Niwot.

- Aucune compagnie aérienne internationale n'oserait. Rien que le fait d'étudier cette possibilité ferait sauter son assurance à des tarifs exorbitants.

  Et tant que je suis sur le sujet de la sécurité, examinons de plus près l'ensemble du trafic aérien de la ZLRO. Nous avons sept – comptez-les, sept – aéroports internationaux en comptant les pistes azzies. Sept infrastructures majeures, dans une zone d'environ 175 bornes de long par 55 de large. Chacune disposant de ses propres horaires de vols, de son système de contrôle du trafic aérien, de son système radar, de ses codes de transpondeurs, de ses systèmes de communication et de toutes ces merdes. Et pour ajouter un peu de piment, on rajoute une douzaine de petits aéroports, chacun avec ses propres horaires de vol, blablabla. Et vous ajoutez à cela le trafic militaire (oups, trafic transitoire) de Peterson (je parie votre trou de fion que les débiles à bord des jets ne prennent pas bien qu'un contrôleur de trafic aérien civil leur dise « restez dans le circuit, vous êtes le numéro cinquante-deux en ordre d'atterrissage. »).

  Et pour quel résultat ? Un putain de chaos total. Il y a plus d'accidents causés par des collisions aériennes dans l'espace aérien de la Zone libre que n'importe où ailleurs dans le monde (y compris O'Hare et Narita). L'unique raison pour laquelle vous ne voyez pas apparaitre ces statistiques effarantes repose sur les gradés, qui divisent le total entre les sept terrains d'aviation majeurs.

  Ah, et n'oubliez pas ces dracomorphes qui entrent et sortent du secteur aztlan. La plupart n'apparaissent même pas sur le contrôle radar, et un serpent à plumes est aussi volontaire qu'un débile à bord de son jet pour attendre son tour pour atterrir.

  Les quelques fois où j'ai dû quitter Denver, j'ai voyagé par voie de terre et j'ai pris un billet d'avion à un endroit plus sûr. Et je suis rentré chez moi de la même manière.
- Sky Pilot (22:49:14 / 29-05-55)

LA VOIE TERRESTRE

Le Traité n'a que légèrement affecté les infrastructures basiques de transports ; les nombreuses grandes autoroutes et les innombrables routes secondaires conduisant à Denver mènent toujours à la Zone libre des Rocheuses orientales.

L'Highway 87 – qui devient l'Intercity 25 sitôt à l'intérieur de la Zone libre – sert d'artère principale en venant du nord, et entre dans la Zone libre par la Nation sioux. Cependant, dès qu'elle traverse la ligne du Traité, elle devient territoire international. En d'autres mots, une grande partie de l'Intercity 25 représente la démarcation entre les secteurs et n'appartient donc plus à aucun d'eux. Voilà comment ça marche ici. Vous roulez sur la I-25 en venant de Cheyenne, et vous entrez dans Denver sans traverser la moindre frontière. Jusqu'à ce que vous arriviez à Colfax Avenue (sortie 210), les seules frontières que vous croisez sont sur les *sorties* de la I-25. Par exemple, si vous sortez sur Speer boulevard en direction de l'ouest, vous devrez passer par un poste frontière ute. Si vous prenez Speer en direction de l'est, vous serez confronté aux merveilles des douanes et de l'immigration des UCAS. Vous avez compris ? Bien.

Les frontières n'existent plus sur l'I-25 au niveau de Colfax, sortie 210. À partir de là, la route est bloquée par des mesures de sécurité importantes parce que l'autoroute passe en territoire aztlan. Elle traverse le territoire azzie jusqu'à la sortie 201, sur Hampden Avenue, où vous vous retrouverez en face d'une sécurité encore plus importante ; c'est la frontière entre les territoires de l'Aztlan et des CAS (et nous savons tous à quel point ces deux nations se portent affection et respect).

La I-25 reste sur le territoire CAS jusqu'à la sortie d'Academy Boulevard (sortie 150) juste au nord de Colorado Springs, et devient ensuite territoire international jusqu'à sa sortie de la Zone libre au sud de Colorado Springs, où elle entre sur le territoire du Conseil corporatif pueblo.

À l'ouest, la Route 70 vient de la Nation ute et lui appartient jusqu'aux limites de la Zone libre, où elle devient territoire international de la même manière que la I-25. À la sortie 262, un endroit appelé Pleasant View, la Route 70 entre à nouveau dans le territoire ute, tandis que la frontière de la Zone suit l'autoroute 40, connue aussi sous le nom de Colfax Avenue. Sur ces deux parties de la route 70, en territoire international, toutes les sorties – sauf bien sûr celles condamnées par des pièges à tanks et des mines – sont dotées de postes frontières de la nation appropriée : ute au nord, pueblo au sud.

- Vous êtes un peu perdus ? Bien – c'est ça, l'esprit de Denver.
- Bung (08:25:44 / 31-05-55)

La Route 70 vous amène de la Nation sioux en venant de l'est, comme avant la signature du Traité. L'autoroute est considérée comme le territoire sioux jusqu'à l'échangeur de la sortie 282, juste à l'est de l'aéroport Stapleton, où elle redevient territoire international.

- Les gens qui ont découpé Denver ont dû adoooorer cette histoire « d'autoroute internationale ».
- Mombasa (13:06:39 / 30-05-55)

- En fait, il n'y a aucune partie signataire qui aimait cette idée. C'est bordélique, inélégant, et la plupart du temps ça ne marche même pas. Mais ce fut le seul projet pour maintenir l'autoroute et pour réguler le trafic sur lequel les signataires s'accordèrent (dans la Zone libre, beaucoup de systèmes sont les reflets des décisions prises de cette manière. Des compromis de pur nivellement par le bas – ni la meilleure réponse à un problème, ni même une bonne – mais la seule qui accorde tout le monde).
- Leo (04:59:23 / 01-06-55)

- Je souligne à nouveau ce point précis. Chaque fois que ces putains de prises de têtes d'autoroutes « internationales » entrent ou sortent d'un territoire sous le contrôle exclusif d'un secteur, il faut s'attendre à des postes-frontières lourdement armés et à une sécurité de trous de fion.
- Underground Art (08:43:29 / 01-06-55)

L'Intercity 25 va aussi au nord par le territoire pueblo. Dès qu'elle arrive aux frontières de la Zone libre, juste au sud de Colorado Springs, elle devient territoire international – même si pour des raisons évidentes, le côté pueblo de la route ne nécessite pas de sécurité de haut niveau. Au croisement avec la Route 470 – sortie 194, si vous comptez depuis chez vous – la frontière la coupe depuis l'ouest, et l'I-25 continue en secteur CAS.

Et maintenant, vous connaissez toutes les routes principales de Denver et de ses environs. Sur les routes secondaires, la sécurité est variable en fonction de la nation d'où elles viennent et du secteur dans lequel elles entrent. Par exemple, l'Highway 24 en provenance de l'ouest vient du territoire pueblo en direction du secteur UCAS, vous pouvez donc vous attendre à une sécurité soignée à la frontière. Par contre, l'Highway 24 en direction de l'est, est elle aussi originaire du Conseil corporatif pueblo, mais elle entre dans la ZLRO par le secteur pueblo. Même pays, complications douanières différentes.

- C'est presque vrai. Il existe une vraie frontière qui entoure complètement la ZLRO, même dans les pays qui sont collés à un secteur qu'ils détiennent officiellement (par exemple, le Conseil corporatif pueblo collé au secteur pueblo). Chaque fois que vous traversez une frontière de la Zone libre, vous devrez passer par une zone sécurisée, quel que soit l'endroit d'où vous venez et l'endroit où vous vous rendez.

  Pourquoi ? Parce que la Zone libre est un cas à part mon gars. Les lois et les juridictions d'un secteur donné correspondent théoriquement à ceux de la nation mère, mais en pratique, les secteurs ne les font pas forcément appliquer aussi énergiquement qu'ils pourraient (et là réside toute la beauté de la Zone libre). Pour continuer sur l'exemple pueblo, il est tout à fait possible de vivre dans le bonheur dans le secteur pueblo, et même dans la légalité, pour quelqu'un qui est persona non grata dans le Conseil pueblo. Vous me suivez ? J'insiste à nouveau sur le fait qu'il y aura toujours un certain niveau de contrôle à chaque fois que vous traverserez une frontière de la ZLRO. Vous pouvez compter là-dessus.
- Sturm (20:57:04 / 01-06-55)

- Tu as choisi un mauvais exemple mon ami. Parce que la frontière entre le Conseil pueblo et le secteur pueblo est en fait carrément poreuse. Bien sûr, ils maintiennent un nombre de postes-frontières et de points de contrôle requis et raisonnables, mais les gardes n'arrêtent que les voyageurs qu'ils considèrent les plus suspects quand ils sont vraiment de sale humeur. Sinon traverser s'avère être un jeu d'enfant.
- Firelight (09:20:17 / 02-06-55)

- C'est quoi l'accord avec les t-birds qui traversent le territoire pueblo ? Des fois on se croirait en territoire hostile tout le long, mais j'ai entendu dire qu'il y avait des pilotes qui traversaient la plaine tout droit et de manière légale. C'est quoi l'astuce ?
- Fickle (20:10:26 / 02-06-55)

- Chaque pilote a ses propres accords. On tape pas trop sur ceux qui font de la contrebande en Aztlan quand ils arrivent sur le territoire pueblo – tant qu'on ignore qu'ils y font rentrer du matos de contrebande. Si vous faites de la contrebande en territoire pueblo ou sur son secteur, vous êtes sur la liste merdique. Comment faire pour être sur la liste-qui-va-bien ? Vous ne pouvez pas faire un entretien d'embauche pour ça, il faut jouer sur la durée. En fait, si vous êtes honnête, les mecs de Pueblo vous rajouteront sur la liste-qui-va-bien d'eux-mêmes. C'est sympa de leur part hein ?
- Firelight (01:18:53 / 03-06-55)

- Comment est-ce que cet endroit est devenu si méchamment compliqué, vous pouvez me le dire ?
- Horrorshow (02:54:46 / 03-06-55)

- Tu connais la vieille blague. Un chameau c'est un cheval conçu par un comité. Un éléphant c'est une souris construite par des spécialistes du gouvernement. Alors qu'est-ce qu'on pourrait bien espérer d'un comité de gouvernements bordel ?
- ILS (08:57:16 / 03-06-55)

- Oh, c'est bon. La plupart des gens qui lisent ces messages ne vont pas dans la ZLRO en tortillant du cul dans un putain de t-bird, non ? Arrêtez de faire vos commentaires de César et revenez sur de vraies infos, ok ?
- The Mad Monk (11:44:52 / 08-06-55)

CIRCULER À L'INTÉRIEUR

Une fois que vous avez surmonté les épreuves pour rentrer dans la ZLRO, vous devez tout de même apprendre à gérer quelques contraintes inhabituelles pour circuler à l'intérieur de celle-ci. N'oubliez pas que les signataires du Traité ont divisé la ville de Denver *et* toute la région environnante ; je vous renvoie aux cartes numériques qui sont parsemées dans tout ce document pour vous faire une idée précise de l'entreprise de démolition qui a été accomplie ici. Avant de planifier un voyage, *quel qu'il soit*, vous feriez mieux de savoir précisément par quel territoire vous allez passer. Vous voilà avertis.

VOL

Comme partout ailleurs dans le monde, la ZLRO pullule de petits aérodromes infestés de petits avions à hélice. Si vous voulez voler, vous devez choisir entre deux types de voyages : intra-secteur ou trans-secteur. Chacun apporte son lot d'avantages et d'inconvénients.

Si vous décollez d'un territoire et que vous y atterrissez plus tard, c'est un voyage « intra-secteur ». Admettons que vous vouliez aller de Manitou Springs à Shamballa Ashrama (Dieu seul sait pourquoi). Les deux sont en secteur pueblo, alors c'est un bond intra-secteur. Pas de problème avec l'immigration, pas d'inquiétude à avoir au sujet des frontières. Il y a autant de complications légales que si vous effectuiez un vol d'un côté à l'autre de Santa Fe, à savoir aucun.

Mais comme certains secteurs sont découpés selon des formes bizarroïdes, ce n'est pas toujours aussi simple. Certains secteurs sont énervés – pour des raisons véritables ou imaginaires – à l'idée d'avoir des transporteurs aériens court-courriers appartenant à un secteur rival qui traversent leur espace aérien. Même si le transporteur faisait décoller et atterrir ses avions dans le même secteur. Admettons que vous voliez de Commerce City (secteur UCAS, nord-ouest de Denver) au Doctors Hospital Medical Center (secteur UCAS, sud-ouest de Colorado Springs). C'est un vol intra-secteur, mais le trajet direct entre ces deux endroits vous ferait passer par le secteur CAS. En fonction des relations du moment entre les UCAS et les CAS, votre vol pourrait être détourné à 15 000 bornes vers l'est pour que vous restiez strictement dans l'espace aérien des UCAS. La durée de votre vol pourrait s'en voir légèrement rallongée. Et ça pourrait être pire, si tout à coup les CAS décidaient que les vols des UCAS n'avaient plus l'autorisation de survoler leur espace aérien. Ils les forceraient alors à atterrir et vous ferait passer par un contrôle frontalier. Cela peut être vraiment très gênant.

- Et ça devient méchamment gênant si vous avez une prime sur votre tête dans les CAS (en utilisant le même exemple). Là, les choses commencent à craindre.
- Bongo (12:09:16 / 02-06-55)

Les transporteurs court-courriers autorisés à faire des vols intra-secteurs appartiennent à la même nation que le secteur concerné. Cela signifie qu'en secteur pueblo, le boulot sera fait par Airlink. Dans le secteur sioux vous volerez sur Table Top, Skybus, Eagle Feather Transit, ou une autre compagnie pas très catholique. Je vous renvoie au *Cours Danchekker sur les Nations des Américains d'origine* (posté quelque part sur ce serveur) pour avoir les chiffres concernant la disponibilité, le coût, le confort et autres.

Les vols trans-secteur ont lieu entre deux secteurs différents. À l'atterrissage, votre accueil sera fonction du lieu de décollage, mais sans que cela change les formalités douanières de manière sensible d'où que vous veniez dans le monde. Votre accueil dépendra aussi (comme on pouvait s'y attendre) des relations du moment entre les deux pays ou secteurs.

La plupart des compagnies aériennes font des vols intra-secteur et trans-secteur, mais le choix est généralement plus limité pour les seconds.

- Principalement parce que la compagnie a besoin des permis dans les territoires de départ et d'origine, et ça représente trop d'ennuis pour que ces petits hommes d'affaires s'en préoccupent.
- Sky Pilot (22:57:21 / 29-05-55)

- Jetez un œil à la section immigration de ce fichier pour chaque secteur que vous comptez visiter, avant de vous envoler pour de vrai. Certains secteurs traitent les touristes avec désinvolture tandis que d'autres – bien sûr, on pense à l'Aztlan – vous retourneront tellement dans tous les sens que vous vous demanderez si ça vaut la peine.
- Polaris (09:14:23 / 05-06-55)

- Au fait, les pilotes font face à un danger récurrent ces jours-ci dans la ZLRO ; ceux qu'on appelle sympathiquement les « éclateurs » – des gamins au cerveau dérangé qui utilisent des lance-roquettes fait main pour tirer sur les appareils volants de passage. Les éclateurs opèrent plutôt de nuit, et en général à quelques kilomètres des endroits les moins hospitaliers de la ville.
- Firelight (10:28:13 / 07-06-55)

PUBLICITÉ

Vols intra-secteurs

Eagle Feather Transit

N°1

des vols extra-courts dans le secteur sioux

AU-DESSUS

Avant les désagréments des guerres indiennes, la Grande Danse Fantôme, le Traité de Denver et la balkanisation des États-Unis, le gouvernement américain avait construit une ligne de maglev (train à suspension magnétique) entre Boulder au nord à Colorado Springs au sud – qui traversait le centre de Denver bien sûr. La ligne de train, terminée en 2011, fut présentée comme un brillant exemple de technologie propre, efficace et moderne. Ce tapage reposait sur les capteurs solaires qui recouvrent les voies du train comme un auvent miroir bleu argent.

- Oh les gens, vous avez lu beaucoup trop de propagande gouvernementale. Cette soi-disant merveilleuse source d'énergie solaire procure, au mieux, 5 % des besoins énergétiques du maglev. Le reste vient de la centrale nucléaire de Greenland en secteur pueblo. Efficace oui, mais pas si propre.
- Frasier (21:08:50 / 11-06-55)

- Peut-être bien que oui, peut-être bien que non. Mais le réseau de capteurs solaires semble sorti tout droit d'une tridéo de fantasy, surtout quand on le voit depuis les airs. Une rivière bleue miroitante, peut-être, ou une route magique construite à un endroit où il n'y a pas de briques jaunes.
- Wind (01:53:39 / 12-06-55)

La station la plus au nord est située en plein milieu du centre commercial de Boulder, à l'intersection de Walnut et de la 14e. Les dépôts de maintenance du maglev sont bien plus à l'ouest, au-delà de la 5e rue. À partir du terminus nord, le train se dirige vers l'est, jusqu'à l'Intercity 25 à Wattenberg. Là, il tourne directement au sud et reste parallèle à l'Intercity 25 jusqu'au centre de Denver, où il s'arrête à un autre terminal, Union Station. De là, son tracé suit Speer Boulevard jusqu'à la South University, puis il fait une courbe pour retourner sur ses pas et rejoint l'Intercity 25 à Englewood pour suivre l'autoroute direction le sud vers Colorado Springs, terminant à Ivywild.

Les quatre lignes de maglev parallèles permettent un mélange de service express et de navettes. L'express ne s'arrête pas entre Boulder et Colorado Springs et fait le trajet en moins d'une heure. Le service de navettes s'arrête aux 43 stations et met 4 heures à faire le même chemin.

La compagnie qui exploite le maglev s'appelle la Front Range Transit International – elle appartient aux six pays qui dirigent une partie de Denver. Les six pays partagent les coûts d'entretien et les revenus.

Les tarifs dépendent de la distance et du moment de la journée. À un extrême, voyager d'un arrêt à l'autre vous coutera 2 nuyens. À l'autre, l'express de Boulder à Colorado Springs vous coûtera 85 nuyens, ou plus.

- Faites remonter une des cartes numérisées qui sont collées dans ce fichier et jetez un œil au tracé du maglev. Ce putain

de train traverse huit frontières de secteur ! Huit ! Imaginez les complications que ce service doit représenter pour l'immigration. Pour le trajet sans arrêt, c'est plutôt tranquille. Si vous allez de Boulder à Ivywild directement, vous commencez en Ute et vous finissez en UCAS. Les services d'immigration considèrent que tous ceux qui descendent du train à Ivywild sont des touristes d'Ute, avec tout ce que ça entraine.

Mais pour le service de navettes, le train s'arrête à chaque putain de station. Disons que le train s'arrête à la station de Washington Park (secteur aztlan) et que des gens en sortent. D'où est-ce qu'ils viennent bordel ? Peut-être qu'ils sont montés à la station Denver Health and Hospitals – la station précédente, encore en secteur azzie. Mais nom de Dieu ils peuvent aussi être montés à n'importe laquelle des vingt autres stations, dans trois autres secteurs. En général, chaque personne qui achète un ticket de maglev passe par une vérification migratoire d'identité et de créditube complète, comme si elle prenait l'avion.

» Margo (23:09:28 / 30-05-55)

» Ok, alors sortir du train maglev signifie que tu dois te taper l'immigration pour le secteur dans lequel tu pénètres. Mais rentrer dans le système du maglev est un défi en soi. Front Range Transit a mis en place un système de sécurité séparé pour chacun de ses arrêts, et c'est là que tout s'embrouille. Quand tu valides ton ticket pour entrer sur le quai, tu passes à travers ce genre de gros tourniquet plein de détecteurs d'anomalie magnétique et de détecteurs chimiques. Si tu essaies de faire le malin et d'entrer dans le train avec des flingues, des munitions ou des explosifs et que les senseurs te captent, tu pourras admirer les quatre (au minimum) gardes de sécurité les plus gros que tu as toujours voulu éviter. Au menu : électromatraques et narcojects, et s'ils n'aiment vraiment pas ton comportement ils te couperont en deux avec des mitraillettes. Si tu réduis les gardes en bouillie et que tu essaies d'aller sur le quai, les gardes de sécu qui la surveillent bien à l'abri derrière leurs écrans tridéos en circuit fermé rempliront l'endroit de gaz. Bien sûr ça sera du gaz étourdissant, mais en quantité suffisante pour neutraliser quiconque se trouvant dans la place (ils s'excuseront plus tard auprès des autres clients).

Disons que tu te sois protégé contre le gaz étourdissant et que tu arrives jusqu'au quai. Alors, qu'est-ce que tu vas faire maintenant ? Monter à bord d'un train ? Chaque voiture du maglev est isolée des autres parce que les ouvertures sont gérées par des systèmes de contrôle répartis. Tu te rappelles des gardes qui t'observent par la tridéo ? Ils verront dans quelle voiture tu montes, scelleront les portes derrière toi et la rempliront de gaz étourdissant. Ils s'assureront vraiment bien que le train ne quitte pas la gare. Alors où tu vas maintenant ? Enfermé à double tour dans une grosse boîte métallique pleine de gaz étourdissant, piégé dans la station, regardant une putain d'armée de gardes de sécu se mettre en position derrière les vitres en transplastique. Quand l'armée sera opérationnelle, ils ouvriront les portes et te découperont en morceaux.

La morale de cette histoire ? Fais pas le con avec le système du maglev, sinon tu finiras dans un monde de violence.

» Chaka Zulu (17:34:45 / 06-06-55)

» Faites confiance à un ordinaire pour agir comme s'il n'y avait pas de sécurité magique. La plupart du temps, vous aurez droit à des esprits veilleurs qui font des patrouilles régulières dans les trains. Ils sont entrainés à alerter les gardes si quelqu'un essaie de sortir un objet enchanté ridiculement puissant dans le train, ou alors ils piqueront une crise si quelqu'un devient magiquement actif d'une manière socialement inconvenante, si vous saisissiez ma pensée.

» Tor (22:58:19 / 07-06-55)

» Et vous vous demandez alors : pourquoi un tel niveau de sécurité ? Parce que le maglev est une cible politique de choix pour les terroristes de tous bords. Et vous demandez pourquoi, à nouveau ? Parce qu'il passe dans tous les secteurs, et parce des gens de toutes les accointances politiques en dépendent.

Prenons un exemple précis. Rien que l'année dernière, un comité d'action politique qu'on pense lié à Alamos 20K a essayé de faire péter les lignes pour protester contre la manière dont les nations ont « vendu » Denver aux « sauvages ». Deux semaines plus tard, cet événement a été relié aux Kachinas, qui ont essayé de faire exploser le train pour détruire un symbole de l'attitude « permissive » dans les relations avec les Anglos.

Si je devais gérer le maglev, j'aurais même accru les mesures de sécurité.

» Ryan (21:51:50 / 09-06-55)

EN-DESSOUS

Au début du siècle, Denver a commencé la construction de ce qui aurait dû être un système de métro, parcourant les entrailles de la ville. Seuls quelques tunnels furent achevés. Les habitants de Denver qui voulaient traverser la ville d'est en ouest (ou inversement) pouvaient utiliser le métro. Ceux qui voulurent voyager du nord au sud ne purent pas en bénéficier.

Dans la ZLRO, il n'y a qu'une seule ligne en fonctionnement, et elle ne s'arrête qu'à une portion réduite des stations prévues. Cette ligne s'arrête à l'est dans le secteur CAS près de la Chambre de commerce et du Fitzsimmons Medical Center au croisement d'East Colfax et de la rue Potomac. De là, la ligne se dirige vers le nord le long de la rue Iola et passe sous l'aéroport international Stapleton. Comme Stapleton est en territoire UCAS, les stations existent toujours mais le train ne s'y arrête plus.

» C'est plutôt facile à corriger.

» Bonkers (11:52:47 / 03-06-55)

» Ouais bon, tu pourrais arrêter le train à n'importe quel quai des stations que tu peux apercevoir le long du trajet du train. Mais qu'est-ce qui te dit que tu pourras ressortir de ces quais ? Si j'étais un mec parano des UCAS, j'aurais fait condamner les sorties y a longtemps de ça.

» Tenmace (20:23:06 / 03-06-55)

Le métro suit Martin Luther King Jr. Boulevard Parkway en partant de l'aéroport, en direction du territoire CAS. La rame s'arrête à toutes les stations de cette rue, suit Larimar en direction du sud-ouest et tourne vers le sud sur Broadway. Il s'y arrête à toutes les stations aussi. La ligne entre alors dans le secteur aztlan et passe sous le Civic Center, où le train s'arrête et ouvre ses portes sur un mur de béton armé, sans quai. La ligne tourne alors au nord, à nouveau dans le secteur CAS, où elle s'arrête finalement au terminus d'Union Station.

» La dernière station du tracé. Le tunnel continue vers l'ouest en direction du secteur ute, mais le train ne voyage pas plus loin dans les tunnels qui y vont. Et d'après ce que je sais, cette partie du tunnel est toujours accessible physiquement. Le service se termine à Union Station parce que le logiciel de contrôle de la rame de métro l'empêche de se diriger plus à l'ouest. Elle est simplement redirigée vers un dépôt d'aiguillage et repart en sens inverse de l'autre côté du double tunnel. Je parie qu'un decker pas trop manche pourrait triturer le système de contrôle et se contenter de laisser cette rame continuer sa route.

» Darwin (16:49:40 / 01-06-55)

» Bien sûr, roulez sur des voies qui n'ont pas servies depuis... combien de dizaines d'années ? Dans un tunnel qui peut très bien

s'être écroulé ? Pour aller dans des stations qui n'ont sûrement plus aucun accès à la surface ?

Non merci.

- Bronwyn (12:55:43 / 07-06-55)

- Y a des tas de tunnels abandonnés sous Denver les gars. De bons endroits pour disparaître si la surface devient trop dure pour vous. En supposant que vous pensiez qu'ils soient vraiment vides…
- Archon 1 (17:21:14 / 09-06-55)

CONDUIRE

Denver n'est pas la ville la plus pratique en termes de circulation automobile. Vous roulez pendant deux ou trois bornes dans une direction, et vous arrivez en face d'un mur ou d'un obstacle – toutes les rues secondaires sont bloquées aux frontières d'un secteur – ou vous vous retrouvez sous le regard perçant (et les senseurs de flingues) d'un poste-frontière. Tout ça change quand vous sortez des limites de la vieille Denver bien sûr.

La plupart des routes ne vont pas mettre la santé de votre véhicule en danger si vous y roulez, mais leur niveau d'entretien varie d'un secteur à l'autre.

Par exemple, les bitumes du secteur pueblo ressemblent à un nappage glacé, tandis que chez les sioux vous devrez éviter les nids de poules et lancerez des regards nerveux aux piliers de soutien métalliques des ponts sous lesquels vous passerez.

- Hé, bien sanglé dans mon t-bird, je me fous des nids de poules et des piliers de soutien des ponts.
- The Mad Monk (11:49:47 / 08-06-55)

- Ah oui, être à fond de cale dans son VBA, accélérateur pied au plancher, les réacteurs hurlants, les signatures radars et IR atteignant de tels niveaux que tous les systèmes de repérage à plusieurs centaines de bornes ne peuvent pas te louper, irradiant de tels niveaux de chaleur que même le missile anti-véhicules à tête chercheuse le plus minable va trouver son chemin directement dans ta face et la faire exploser en tous petits bouts de tôles. Ça a vraiment l'air génial, priyatel.

Des fois la discrétion est bien supérieure à la puissance, Monk. Tu t'en étais déjà rendu compte je suppose ?

- Argent (23:11:31 / 10-06-55)

- Comme si la discrétion et la subtilité n'étaient qu'une perte de temps.
- Hardesty (23:12:04 / 10-06-55)

- Certes.
- Argent (23:12:10 / 10-06-55)

TRAVERSER LA FRONTIÈRE

Nous savons que ces infos sont celles qui vous intéressent le plus : comment traverser la Ligne (nom donné aux frontières par les riggers), et comment poser son cul délicat derrière cette même Ligne. Mais une fois que vous êtes de l'autre côté, le reste dépend de vous.

La Zone libre ressemble à un gros rein, environ 175 bornes de long du nord au sud, sur moins de 90 bornes au point le plus large. La Zone libre s'étend loin au nord en direction du nord jusqu'à la ville de Mead sur l'Intercity 25, vers Cheyenne. La frontière de la Zone libre, connue sous le nom de Limite extérieure, s'étend jusqu'à l'ouest pour intégrer les logements de Longmont et Lyons. La Limite extérieure oblique ensuite vers l'ouest de Boulder, et passe par Ward et Rollinsville quand elle prend la direction du sud. L'échancrure en forme de « rein » oblique pour intégrer Golden, puis la Limite extérieure se dirige au sud vers Buffalo Creek et Deckers.

- Deckers ? Pur nom pour une ville.
- FastJack (02:07:08 / 21-05-55)

La Limite extérieure passe dans Divide et tourne au sud vers Colorado Springs. Quand elle atteint la route à péage de Cheyenne Mountain, elle suit la clôture de la Fort Carson Military Reservation. En arrivant à la ville de Fountain, elle oblique au sud par Kiowa et passe à l'est de Denver juste sous Watkins. En retournant vers le nord-ouest, la Limite extérieure passe juste à l'ouest d'Hudson et parcourt 500 mètres au sud de Platteville pour refermer la Zone libre.

La région de la Zone libre des Rocheuses orientales fait environ 17 500 kilomètres carrés, et la Limite extérieure fait environ 600 kilomètres de long.

LA LIMITE EXTÉRIEURE

Le niveau de sécurité varie tout au long de la Limite extérieure, en fonction du relationnel des territoires des deux côtés de la ligne. Par exemple, vous trouverez évidemment un niveau de sécurité inférieur là où le secteur pueblo longe le territoire du Conseil corporatif pueblo que là où le secteur UCAS est contigu avec la Nation sioux. Mais sans distinction des juxtapositions de nations, toutes les parties de la Limite extérieure sont dotées d'un certain niveau de sécurité.

De manière générale, la Limite extérieure marque la limite de la Zone libre par une double ligne de clôtures, interrompue uniquement aux postes-frontières. Ces clôtures font généralement 10 mètres de haut et sont surmontées par du fil de fer barbelé ou du monofilament (crade !), et sont suffisamment renforcées pour résister à l'assaut d'un semi-remorque. Certains secteurs ont construit des murs, insatisfaits devant le pouvoir stoppant des clôtures.

- Riggers, prenez des notes : les clôtures n'arrêteront pas un t-bird suffisamment couillu. Je l'ai prouvé plus d'une fois, pour mon propre plaisir.
- Little Al (19:52:34 / 27-05-55)

- Elles n'ont pas été construites pour stopper des bagnoles volantes blindées, mais le système remarquera une « violation de l'intégrité des clôtures » dès que vous serez passés. Alors pourquoi est-ce que vous ne volez pas au-dessus de ce putain de truc, tout simplement ?
- Firelight (03:20:18 / 29-05-55)

Malgré les rumeurs qui disent le contraire, les clôtures de la Limite extérieure ne sont pas imprenables. Par contre, elles sont blindées d'alarmes ; si vous utilisez votre coupe-barbelé souple et élégant, l'alarme retentira dans le poste-frontière le plus proche, qui enverra quelques gros costauds vous rendre visite avec des gros flingues.

- Vous faites pas trop d'idées sur l'inaccessibilité des clôtures. Elles ne sont pas toutes électrifiées, mais je peux témoigner en personne que certaines parties sont câblées avec un courant bien méchant. Prenez la section près de Watkins, le long de l'Highway 70 qui va en direction de l'est en sortant de Denver. Le secteur UCAS est en contact avec la Nation sioux, et les deux côtés ne s'aiment pas. La frontière qui les sépare ressemble à une forteresse, et les quelques bornes au nord et au sud de Watkins sont lourdement renforcées et dotées d'un voltage dissuadant. Faites-moi confiance.
- Gund (13:26:26 / 30-05-55)

- Tu peux en « témoigner en personne » ? Je parie qu'on pourra lire quelque part que t'as choppé le jus hein ? Ouille ouille.
- Tron (04:32:08 / 03-06-55)

- Et ben non, connard scrofuleux. C'était un shadowrunner arrogant qui s'est fait électrocuté. Il est mort directement sur le fil. Il a grésillé, crépité et cuit pendant près d'une putain d'heure avant que quelqu'un ne se décide à virer ce qui restait de sa sale gueule. Tu trouves ça toujours drôle Tron ?
- Gund (12:00:42 / 04-06-55)

- Déclaration du service public : pour ceux qui l'ignorent, Gund – alias Cpl. Bart Majendie (à la retraite) – faisait partie de la patrouille frontalière du secteur UCAS. À bon entendeur.
- Crystal (01:30:44 / 06-06-55)

En fonction du relationnel entre les territoires des deux côtés de la Limite extérieure, la largeur du terrain séparant les deux palissades varie du tout au tout. Sur certaines portions de la Limite extérieure c'est juste un espace ouvert – une zone de tir lisse comme un billard, mais sans sale surprise. Pour d'autres tronçons, ça devient le rêve du premier de la classe : des senseurs de toutes sortes et des mines terrestres pour tous les goûts (anti-personnel, anti-véhicule, « bouncing betty »), si la moitié des rumeurs sont vraies. Ailleurs, des troupes standards avec des chiens de garde ou des animaux paranormaux patrouillent le no man's land. Un tronçon particulier – une région au trafic potentiellement élevé du secteur UCAS, au nord-ouest de Truckton – se situe au-dessus d'un fossé en béton de 30 mètres de large et de 15 mètres de profondeur, conçu spécifiquement pour réserver une très très mauvaise surprise aux pilotes de t-bird.



- Idée complètement nulle – il suffit de prendre de l'altitude à côté de la Limite extérieure, de prendre un peu de hauteur, et de voler. Si vous volez à une vitesse suffisante, j'entends par là au moins 300 km / h, vous ferez les 30 mètres en une demi-seconde. Cette tranchée n'a encore jamais bloqué de vrai t-bird. Par contre, les femmelettes en hovercraft se ramasseront le mur en plein dans la face.
- Racer X (20:19:14 / 02-06-55)

Notre meilleur conseil : si vous envisagez de traverser la Limite extérieure, de manière légale ou en douce, soyez prêts à l'inattendu. La sécurité varie énormément d'un point à un autre, alors faites une petite reconnaissance avant d'y aller.

- Bon sang. Est-ce que j'ai loupé la fin de l'âge de la magie ? Même si je dois constater que personne n'a entendu parler de la magie dans ce sujet, si vous envisagez de traverser la Limite extérieure dans le monde réel, il est évident que ça risque de vous coûter la vie. De gros morceaux de la Limite extérieure – voire son intégralité – sont sous la surveillance constante d'esprits veilleurs et d'autres observateurs astraux. Il n'y a que certains endroits particulièrement sensibles qui seront dotés des moyens de vous foutre en l'air, mais même le mec qui dispose de la plus petite conscience astrale peut donner l'alarme.
- Kargad (23:47:11 / 03-06-55)

POSTES-FRONTIÈRES

En fonction des circonstances, les postes-frontières vont des structures « légères » qui font à peine plus que protéger le personnel contre le climat inhospitalier, jusqu'à des bunkers renforcés et dissimulés qui ont l'air assez costauds pour ignorer une charge nucléaire. Les postes sont souvent encadrés par deux bâtiments : un des deux gère le trafic entrant, tandis que l'autre s'occupe du trafic sortant. En fonction du tronçon de la Limite extérieure, ces deux établissements appartiennent le plus souvent à deux nations différentes – qui se méprisent quelquefois.

- C'est pas des blagues. Souvenez-vous l'année dernière, quand une putain d'échauffourée s'est déclenchée entre les postes-frontières UCAS et sioux du Horse Creek Reservoir. Ces deux bâtiments sont à 20 mètres l'un de l'autre. Un jour, les gardes-frontières se sont mis à se tirer dessus de part et d'autre du no man's land. Ah c'était fendard !
- Halston (03:55:19 / 09-06-55)

- Je m'en souviens, et c'était même carrément bizarre. Si on lit le rapport des UCAS, il y avait une espèce de pollution psychique bizarre – j'ai pas de meilleure description – qui a infecté les lieux pendant plus d'une semaine après l'incident. C'est comme si quelque chose avait poussé les gardes à s'en prendre à l'autre camp. Je sais pas quoi.
- Lara (21:09:48 / 11-06-55)

- Mais non, c'est juste les UCAS qui mettent ça sur le compte d'une perte de contrôle pour assurer leurs arrières. « Le diable m'a forcé à le faire ! ». C'est ça ouais.
- Samizdata (00:13:16 / 12-06-55)

De même, la sécurité est variable suivant les postes-frontières. Elle va d'une maigre équipe de trois ou quatre officiers légèrement armés à une douzaine de « fonctionnaires des douanes » assistés d'une équipe de gros bourrins de combat et d'au moins un mage de combat pour un soutien astral. Les véhicules de soutien vont de l'inexistant à un Citymaster (voire deux).

- N'oubliez pas le support aérien. Vous verrez souvent des Wasps et des Yellowjackets – avec le soutien, quelquefois, d'un truc plus gros et plus méchant – patrouillant les frontières ou passant au-dessus des postes-frontières.
- Puget Deb (14:03:01 / 02-06-55)

- Ces mages de combat sont plutôt des sorciers dotés d'un seul talent, appelés magiciens spécialisés. Vous pensez que les gouvernements emploieraient des mages complets pour diriger chaque poste-frontière majeur, en permanence ? Y en a qui se collent des puces, hein *omae* ?
- Firelight (09:20:18 / 03-06-55)

- Laissez pas ces gars vous compliquer les choses. Ce que vous lisez ici, c'est à peu près la ligne officielle merdique que les gouvernements veulent vous faire gober (depuis quand Shadowland considère les revues de presse gouvernementales comme du pain béni ?).

  En théorie, la Limite extérieure est une frontière inviolée. Mais est-ce que vous pensez sérieusement que plus de 600 bornes sont patrouillées sur une base régulière ? Nul et non avenu. Est-ce que vous pensez qu'ils envoient des équipes dans la seconde pour remplacer des senseurs à la ramasse ? Nul et non avenu. Est-ce que vous pensez que la frontière suit chaque petite ravine et chaque petit escarpement ? Nul et non avenu.

  En y réfléchissant deux minutes, je pourrais vous parler d'au moins une douzaine d'endroits – pour la plupart à l'ouest de Denver – où vous pourriez vous faufiler dans la Zone libre sans apercevoir la moindre clôture ni le moindre garde ou senseur. Vous pouvez en être sûr. Vous voulez rentrer dans la Zone libre sans avoir affaire à un gouvernement ? Ça peut se faire. Appelez-moi, je fais ça tout le temps. Relais au RTL# 1303 (35-0040).
- El Coyote (15:25:36 / 05-06-55)

- C'est vrai, pour autant que je le sache. Mais y a de nombreux endroits où il n'y a pas de clôtures ou d'autres mesures de sécurité parce que le terrain fournit une meilleure protection contre les visiteurs indésirables. Meilleure que tout ce que la (méta) humanité pourrait sortir de son chapeau.
- Log One (20:08:31 / 05-06-55)

- Un dernière remarque sur le personnel des frontières : à l'intérieur de la Limite extérieure – c'est-à-dire dans la Zone libre – le Traité interdit l'utilisation d'actifs militaires (nous savons tous que cela veut juste dire que les gardes-frontières sont des ex-militaires, employés au nom d'ensembles privés, mais laissons ce sujet de côté pour le moment). Et hors de la Limite extérieure ? Évidemment, pas de restrictions mon gars ; souveraineté gouvernementale oblige.

  Cela signifie, en réalité, que la sécurité qui bloque les sorties de la Zone libre est souvent bien plus serrée que celle qui bloque les entrées. Regardez la frontière entre le secteur UCAS et la Nation sioux par exemple. Qui surveille le côté sioux de la frontière ? Les putains de Wildcats, ceux avec qui vous n'avez pas envie de jouer, composés de forces spéciales sioux, de commandos chamanes et d'adeptes.
- Rex (15:30:05 / 07-06-55)

- Cette distinction n'est pas aussi importante qu'il y parait. Comme quelqu'un l'a dit avant, vous n'avez pas besoin d'être nommé militaire pour charger une mitrailleuse lourde. Ce n'est ni la nomination ni le rang, mais bien l'entraînement et le matériel qui rendent un soldat dangereux. Regardez la frontière du secteur sioux. Qui surveille la démarcation ? Une poignée de Wildcats « à la retraite ». Officiellement, ils n'appartiennent plus aux forces spéciales sioux, mais cela ne les rend pas moins mortels.
- Summer (12:09:42 / 08-06-55)

DÉMARCATIONS DES SECTEURS

Les signataires du Traité ont découpé Denver et la région environnante en secteurs autonomes séparés par des démarcations (un joli mot de bureaucrates pour dire frontières – ne laissez jamais les bureaucrates nommer *quoi que ce soit*). La sécurité le long de ces démarcations varie autant que celle de la Limite extérieure, voire plus.

Pour avoir des informations spécifiques à chaque secteur, rendez-vous aux sujets traitant des secteurs en question. On peut faire des remarques d'ordre général sur les démarcations, mais soyez avertis – les généralisations de tout type sont connues pour être dangereuses. Comme toujours, étudiez les infos détaillées et faites ensuite votre propre tour de reconnaissance.

Le niveau de sécurité standard sur une démarcation repose sur la même double clôture qu'on peut voir sur la Limite extérieure. Renforcée, 10 mètres de plus en hauteur, sous alarme, et rarement électrifiée.

- Cf. mes commentaires précédents. Ils s'appliquent ici aussi.
- Gund (13 :30 :01 / 30-05-55)

Les deux clôtures sont séparées par au moins 20 mètres de no man's land, voire 40, ou même plus. Un simple fil de fer au sol marque la frontière officielle mais il est purement symbolique. Pour la bonne raison que toute personne de plus de trois ans peut facilement passer au-dessus. Ça fait frissonner d'installer toutes les mesures de sécurité possibles de son côté du no man's land – patrouilles, mines, n'importe quoi – mais vous ne pouvez absolument pas aller de l'autre côté de la ligne (c'est si évident, je sais. Mais je préfère faire en sorte que ces choses soient plus claires que du cristal). Quoi qu'ils aient fait, à vous ou à votre pays, ou quoi qu'ils préparent. Pas d'attaques physiques, ni armées, ni magiques.

- Le Traité interdit aussi l'utilisation de tout contrôle ou manipulation sur ces personnes qui échappent aux juridictions – comme par exemple quelque chose qui les forcerait à venir marcher dans votre moitié de no man's land – même si ce point de loi particulier est quelque peu difficile à réglementer.
- Neddy (23:09:42 / 23-05-55)

- Parfois c'est vraiment trop tentant de briser cette clause. Scénario typique : quelqu'un est de votre côté du no man's land, en train de se forcer un passage à travers votre clôture, et là vous le captez. Il vous voit arriver et avant que vous ayez pu faire un pas, il fait 10 mètres en courant et va planquer son cul de l'autre côté du petit fil de fer qui signale la démarcation. Vous pouvez marcher droit jusqu'à la ligne, jusqu'à être face à face avec la raclure de caniveau, et vous ne pouvez absolument rien faire contre lui. Vous ne pouvez même pas lui coller une beigne en travers de la gueule pour lui enlever son sourire à la con.
- Gund (13:31:14 / 30-05-55)

- Pourquoi est-ce que j'ai l'impression que ce Gund évoque une expérience vécue ?
- Hyperion (17:58:40 / 02-06-55)

- J'ai entendu dire que 85 % des « incidents politiques » entre secteurs sont dus à des gardes-frontières qui ne font pas assez attention à cette clause du Traité.
- Lane (01:16:03 / 09-06-55)

- Il me semble que c'est un endroit comme un autre pour soulever un point important. Ce n'est pas un ensemble de lois cohérent qui gouverne la ZLRO. Le Traité de Denver est la chose qui se rapproche le plus d'une loi d'ensemble, mais il ne concerne que les actions des gouvernements, pas des individus (à quelques exceptions près, qui seront abondamment décrites le moment venu). Personne n'a de juridiction d'ensemble non plus, et il n'existe ni force de police ni système de justice central dans la Zone libre.

  À la place, chaque secteur autonome édicte et fait respecter ses propres lois. Quand vous êtes dans le secteur UCAS, vous êtes sous le coup de la loi des UCAS ; même chose chez les Azzies ; etc.

  Cela entraîne évidemment tout un tas de conséquences intéressantes. Deux secteurs concomitants peuvent avoir des vues totalement différentes sur les conduites légales et acceptables, et sur ce qu'ils considèrent comme de la contrebande.

  Par exemple, la plupart des secteurs considèrent qu'il est illégal d'entrer dans leur territoire sans passer par les antennes bureaucratiques appropriées (pas de grosse surprise). Mais quelques rares lois s'appliquent sur la manière de quitter un territoire (à moins qu'une récompense ne soit offerte pour votre capture, ou une merde dans le genre). Prenons le cas du gentleman qui essaie de se frayer un chemin dans le secteur de Gund. À l'instant où l'étranger met un pied hors du territoire des UCAS, il est sous une autre juridiction, dans laquelle ses activités les plus récentes sont illégales. Les forces des UCAS n'ont aucun recours légal – elles ne peuvent même pas essayer d'obtenir une extradition (ce qui est généralement inutile de toute façon).

  Il y a aussi les marchés frontaliers, dont le meilleur exemple porte sur les lois sur les BTL. Les lois du secteur ute sont beaucoup plus indulgentes que celles des secteurs UCAS et pueblo au sujet des puces BTL et du matos de défonce. Par exemple, les « California Hots », des puces sans contrôleurs de pics SISA, sont aussi illégales que les autres puces dans les UCAS, mais sont tolérées chez les Utes tant que leur emballage comporte un avertissement pour la santé. Alors, qu'est-ce qui se passe ? De manière prévisible, le marché des California Hots explose dans le secteur ute – où elles sont complètement légales – pour ensuite être revendues sous le manteau dans les marchés des autres secteurs, où la demande est forte.
- Patty (19:05:03 / 10-06-55)

- Il existe encore un autre niveau de complexité. Les lois concernant l'application de la loi dans un secteur peuvent être légèrement différentes de celles de leur pays d'origine. Par exemple, les lois sur la possession d'armes sont plus indulgentes – ou disons, moins appliquées à la lettre – dans le secteur UCAS que dans le reste des UCAS.
- Sydney (20:54:51 / 10-06-55)

- Et n'oubliez pas l'extraterritorialité mégacorporatiste. Comme partout ailleurs, les sites des mégacorpos à l'intérieur des secteurs sont considérés comme des territoires étrangers, hors de la juridiction du secteur. Marchez dans une propriété de Yamatetsu, et vous êtes sous la loi de Yama, quel que soit le secteur dans lequel vous êtes (si vous voulez plus d'infos sur l'extraterritorialité et sa signification, je vous suggère d'aller faire un tour dans les *Corporate Shadowfiles* postés quelque part sur ce serveur).
- Derek (23:17:13 / 10-06-55)

FAIRE LE VA-ET-VIENT

Bien que ce soit souvent difficile, quelques fois dangereux, et en général allant s'empirant, pour toutes les raisons évidentes qu'on connaît, les signataires du Traité durent prévoir des dispositions pour que les gens puissent voyager entre les secteurs. Si les secteurs de Denver empêchaient tout contact avec le reste de Denver, la ville volerait en éclat en une ou deux semaines. Pour l'unique raison économique. Même si le pays mère fait de son mieux pour envoyer des fournitures par largages ou par terre dans son secteur, ce dernier aura quand même besoin d'avoir accès aux autres parties des infrastructures pour fonctionner correctement. Les secteurs et leur pays mère sont en concurrence permanente et sont souvent en bisbille, mais ils font quand même leur possible pour que l'autre puisse exister. Le commerce entre les secteurs, en grande partie illégal et clandestin, leur permet de rester viables.

- On estime que 30 à 40 % des gens vivant dans un secteur travaillent dans un autre.
- Johnny Z (15:25:58 / 19-05-55)

- Travailler en dehors de son secteur provoque de graves symptômes de friture du cerveau, si vous voulez mon avis. Un jour, vous trouverez la frontière fermée parce qu'une nation a mis l'autre en boîte une fois de trop, et vous ne pourrez pas aller travailler, ou vous ne pourrez peut-être pas rentrer chez vous.
- Todd (00:42:12 / 21-05-55)

- Comme si les secteurs décidaient souvent de se suicider socialement et économiquement.
- Trouty (14:16:28 / 22-05-55)

- Vas-y, verse des putains de larmes de crocodile. Quand tu choisis d'être un esclave corpo, tu assumes les merdes qui vont avec.
- Mung (03:37:50 / 24-05-55)

La sécurité aux postes-frontières – les « couloirs de transit » officiels entre les secteurs – est bien plus faible que les gouvernements ne le voudraient. Elle n'est jamais non plus aussi hermétique qu'ils le déclarent, mais reste toujours un sujet brûlant. La plupart des postes frontaliers ne gèrent que les piétons et les petites cylindrées motorisées – ils autorisent tout ce qui est, à leur avis, trop petit pour faire transiter de grosses quantités de marchandises illégales ou étrangères. Il n'y a que quelques postes qui gèrent les plus gros véhicules. Le trafic de véhicules ne pose pas de problème parce que les habitants de Denver sont vraiment peu nombreux à vouloir emmener leur véhicule personnel dans un autre secteur. Si peu nombreux en fait, que la plupart des gouvernements signataires souhaiteraient éliminer les transports particuliers entre les frontières, purement et simplement.

- Ouais, les gouvernements chipotent à ce propos, mais ils maintiennent quand même leurs postes frontaliers pour véhicules privés. Pourquoi ? Jetez un coup d'œil au prochain poste que vous verrez, et vous aurez la réponse à la question.

  La plupart des points de contrôle sont méchamment gros, beaucoup plus gros que nécessaire pour gérer une voiture, un camion ou même une semi-remorque. Pour quel type de véhicules ont-ils été conçus ?

  Les t-birds mon gars, c'est ça le truc. Des VBA pleins de matériel « d'importation ». Vous vous souvenez des infos sur la dépendance des secteurs sur l'économie clandestine ? Même si tout le monde allait mettre sa voiture sur cales et jurait de ne plus jamais s'en servir dans la Zone libre des Rocheuses orientales, les secteurs laisseraient les points de contrôle pour véhicules ouverts pour laisser les t-birds faire leurs « livraisons ».
- Zak (15:43:02 / 05-06-55)

- Ils volent au-dessus de la putain de clôture ! Bon sang mais arrêtez de croire que les t-birds ont des roues !
- Firelight (20:28:28 / 06-06-55)

À PIED

Prenez le niveau de sécurité que vous avez aux points de contrôle d'un aéroport et multipliez-le par deux ou trois – ça vous donnera une assez bonne idée du point de contrôle standard pour piétons.

Toute personne qui passe par un point de contrôle doit marcher sous une arche méga-bourrée de senseurs – détecteurs de métaux, scanners magnétiques, renifleurs chimiques – et tout ça juste pour entrer dans la « zone de traitement ». Toute personne qui déclenche la batterie de senseurs attirera l'attention d'une poignée de messieurs et de dames très vicieux et très grands, qui portent habituellement des armures moyennes et des mitraillettes. L'une des rares manières pour qu'ils vous lâchent la grappe est de les laisser faire une fouille au corps pour leur prouver que les détecteurs sont allés un peu trop loin.

- Les généralisations sont souvent fatales, et là il y en a une grosse. L'arche sous laquelle vous passez dans le point de contrôle lambda inclut des détecteurs d'anomalie magnétique (des détecteurs de métaux, les débiles !) ainsi qu'un renifleur chimique, de qualité moyenne l'un comme l'autre (quelquefois meilleure, mais ce genre de techno est pas donnée). Si l'un des senseurs se déclenche, les gardes vous emmèneront dans un endroit privé pour explorer les coins et recoins de votre corps. Pour une discussion plus approfondie sur les dessous de cette expérience, lisez le *Neo-Anarchists' Guide to Real Life*, quelque part sur le forum.
- Hopalyte (16:20:34 / 19-05-55)

- Et il y a souvent un mage ou un chaman en perception astrale dans la zone. Si vous trimballez un paquet de focus et de fétiches – ou n'importe quoi d'autre de particulièrement puissant – vous serez emmené à part pour avoir une petite discussion sur ce que vous détenez, et pour quelle raison. Faites en sorte que votre histoire soit convaincante, ainsi que vos permis.
- Blackstone (21:16:42 / 20-05-55)

- Je réitère mes doutes quant à la présence de magiciens à chaque putain de point de contrôle et à chaque putain de moment. La vraie vie c'est pas comme les tridéos du dimanche – y a tout simplement pas assez de magos pour le faire.
- Firelight (09:32:08 / 03-06-55)

Cependant, les senseurs sont réglés à la baisse pour éviter les fausses alarmes. Les gardes choppent la plupart des gens qu'ils harcèlent au visu. Chaque secteur distribue une série de « profils » à leurs postes frontières, décrivant à quoi ressemble un « individu à l'apparence suspecte » ou « à apparemment dans l'illégalité » – en termes simples, le genre de personnes qu'il est pertinent de harceler.

- Devinez qui apparait le plus souvent sur ces listes ? Bien trouvé : les orks et les trolls. C'est un parti pris raciste, purement et simplement.
- Remember Haiti (20:18:14 / 01-05-55)

- Si tu veux mon avis, tous les partis pris racistes ont une base de vérité.
- Armband (09:28:41 / 20-05-55)

Une fois que vous êtes passés sous l'arche, les choses marrantes ne font que commencer. Vous devez expliquer à un mec du département de l'immigration à la gueule impassible pourquoi vous voulez entrer dans le secteur, depuis combien de temps vous êtes là, où vous résidez, et toute la merde habituelle. Pendant que vous faites votre démonstration, on vous demandera de brancher votre créditube sur le système de vérification d'identité du bureau de l'immigration, ainsi que de fournir une empreinte digitale (Dieu vous vienne en aide si votre ID ne semble pas correcte ou si elle ne correspond pas avec votre empreinte).



La plupart des agents de l'immigration considère que c'est leur travail, un devoir et un privilège que de vous faire passer par un enfer sur terre avant de vous laisser traverser. Ils peuvent refuser l'entrée dans un secteur à n'importe qui, pour n'importe quelle raison qui leur passe par la tête à ce moment-là. Et ils ont le droit de vous envoyer dans une de ces petites pièces à fouille intégrale sans avoir besoin de vous fournir la moindre raison.

- Assez vrai. Mais de nombreux secteurs dispose d'un genre de procédure « d'appel ». Si vous pensez que vous vous êtes fait entuber – refus de passage injuste, fouille intérieure sans raison appropriée – vous pouvez normalement remplir une demande d'appel (certaines nations l'appellent « protestation » ou « exception » – recherchez la terminologie et les prérequis avant de faire quoi que ce soit). Vous n'en retirerez probablement rien, mais la mécanique est en place.
- Monk (16:29:11 / 23-05-55)

- Et pour le cyberware ?
- Luke (22:48:40 / 23-05-55)

- Cela dépend du secteur dans lequel tu essaies d'entrer. Cela dépend aussi si les gros bras de l'immigration ont conscience de sa présence, bien sûr. Certains secteurs – aztlan par exemple – ne te laisseront pas entrer du tout si tu as du cyberware autre que du céphaloware de traitement de données ou des prothèses pures et simples.

  D'autres sont plus tolérants, à moins que vous n'ayez un système d'armement offensif d'un type ou d'un autre – des lames ou un flingue interne. Avant que ce type de secteurs ne vous laisse entrer, vous devrez « neutraliser » votre système d'armement. C'est un bête senseur connecté à un montage de contrôle du système offensif et relié à une série de petites charges – c'est ça, des charges explosives – disposées à l'endroit où votre membre cyber est en contact avec la viande. Si vous utilisez le système offensif – en libérant les lames par exemple – les charges explosent, vous amputant proprement ! Pas besoin de dire que le circuit de « neutralisation » est relié à un circuit anti-intrusion. Et donc si vous essayez de le déconnecter cela ne fera que déclencher les charges.

  Pour des raisons évidentes, certains types de cyberware ne peuvent pas être « neutralisés » de cette manière – les crocs rétractiles en sont le parfait exemple – et certains secteurs vous refuseront donc l'entrée s'ils savent que vous portez ce genre de matériel.
- Wu (19:47:20 / 25-05-55)

- Si tu crois que je vais laisser quelqu'un foutre une putain de bombe sur mon chrome, y risque de se passer d'autres choses mon p'tit gars.
- OK (19:48:13 / 25-05-55)

- Un sentiment tout à fait compréhensible ! Mais ne vous attendez pas à pouvoir passer par les démarcations frontalières – légalement j'entends.
- Wu (19:48:59 / 25-05-55)

- Est-ce que quelqu'un a déjà regardé les rapports de maintenance de ces trucs ? Vous connaissez les merdes qui arrivent au matériel qui tourne 24h / 24, qui n'est pas entretenu correctement et qui est souvent exposé aux éléments, même partiellement (et sûrement acheté à moindre coût) ? La moitié du temps, ces pièces font tout un cinéma, fournissent des résultats inconstants, ou ne fonctionnent pas du tout. D'habitude, les soldats qui travaillent sur la ligne les laissent en mode test, comme ça on dirait qu'ils fonctionnent, mais ce n'est pas le cas. Si vous arrivez à trouver ceux qui ne marchent pas pour un jour particulier (ça veut dire en allant voir les bases de données des services de réparation) vous pourrez avoir accès libre à de nombreux secteurs.
- Firelight (21:20:14 / 26-05-55)

- Des logiciels gèrent toutes ces pièces, et disent au hardware ce qu'il doit faire. Et les logiciels doivent être mis à jour, parfois assez souvent. Où est-ce que ces unités obtiennent les mises à jour de leurs logiciels ? Sur la Matrice. Bon voyage.
- Top Shot (21:20:14 / 26-05-55)

VOYAGEURS RÉGULIERS

Évidemment, ce genre de mesures de sécurité provoque des embouteillages là où il y a ne serait-ce qu'une once de trafic. Il y a assez de « voyageurs réguliers » – des esclaves corpos qui passent par la démarcation à 9h et à 19h – pour forcer les gouvernements à une certaine souplesse afin d'accélérer le processus. Le programme « voyageur régulier » largement utilisé aujourd'hui fut initié par le secteur aztlan.

Dans ce programme, une personne désirant devenir un « voyageur régulier » doit se présenter en personne dans les services d'immigration des secteurs qu'elle va traverser, d'où elle viendra, et où elle se rendra. Les détails de la procédure de vérification varient, mais sont toujours du genre atroce. Le demandeur doit persuader tous les gouvernements concernés qu'il n'est pas une menace pour la sécurité et qu'il mérite vraiment le statut de « voyageur régulier ». Une fois qu'il est passé à travers tous les filtres administratifs, le demandeur reçoit un passe spécial contenant un micro-transmetteur. L'appareil contient des informations personnelles codées – le genre de données qui compose les données de base d'une ID. On conseille fortement au demandeur de conserver le passe à l'abri à tout moment – un remplacement *ne sera pas* autorisé.

Une fois que vous avez réussi à devenir un voyageur régulier, vous pouvez utiliser un « raccourci » pour passer les postes frontaliers. Vous devez encore passer sous l'arche à senseurs, mais vous marchez jusqu'à la prochaine sortie au lieu d'aller parlementer avec les gros bras de l'immigration. Cette sortie est équipée d'un transmetteur qui interroge votre passe et compare ses données aux enregistrements existants. Tant que les données correspondent et sont satisfaisantes, vous n'avez qu'à vous glisser de l'autre côté. Si quoi que ce soit ne correspond pas, attendez-vous à voir une de ces petites salles d'interrogatoire de l'intérieur.

- Avant que quelqu'un ne le demande, il est possible de faire un faux passe – difficile et cher, mais possible.
- Meister (22:44:22 / 26-05-55)

- Il est si facile de, euh, d'acquérir un passe de quelqu'un qui a déjà fait tout le sale boulot pour les persuader. Hein ? Bien sûr, cela vous donne une limite de temps imposée. Quelqu'un finira par se demander ce qui est arrivé au propriétaire original et annulera l'autorisation de voyage régulier.
- Cain (05:31:38 / 28-05-55)

TRAVERSÉE VÉHICULÉE

Traverser un point de contrôle pour véhicule est tout un poème, encore pire que pour la traversée pédestre. La procédure actuelle varie suivant les secteurs. Mais en général, tous les passagers du véhicule doivent sortir et se soumettre au même type de processus que celui des piétons. À la demande des gardes, tous les bagages et objets doivent être sortis de la voiture et font l'objet d'une fouille complète. Et pendant ce temps, la voiture – ou le véhicule, quel qu'il soit – subit une inspection sous toutes les coutures.

Le niveau *d'attention*, pourrions-nous dire, varie en fonction d'un grand nombre de facteurs : est-ce que le conducteur et les passagers



semblent inoffensifs ou louches, est-ce qu'il y a une raison pour penser que quelque chose cloche, le niveau de suspicion qui prévaut entre les secteurs concernés, les phases de la lune, et la coiffure que vous avez adopté le matin même. Tout cela entre en ligne de compte. Vous ne pouvez jamais être sûr. Un jour, les gros bras de la frontière feront un passage rapide avec un renifleur chimique et regarderont sous la voiture avec des miroirs, pour un temps total de soixante secondes maxi. Le jour suivant, ils dépouilleront absolument tout, jusqu'au châssis. Il n'y a aucun moyen de connaitre à l'avance le traitement qu'ils vous réservent.

- Vous remarquerez que le personnel frontalier a le droit et l'autorité pour démonter votre voiture si l'envie lui vient. Et ils ne sont pas obligés de vous aider à tout remonter après ça.
- Z Bart (11:10:50 / 24-05-55)

- Les femmes attirantes ont beaucoup plus de chances de se faire harceler à un poste-frontière, de tout type. Et je l'ai expérimenté personnellement ; très désagréable.
- Widowmaker (10:23:13 / 25-05-55)

- Certains secteurs confisqueront automatiquement tout véhicule lié de près ou de loin à la contrebande – tolérance zéro.
- Lew (21:40:31 / 25-05-55)

- C'est vrai ça, mais souvenez-vous que les secteurs ont tous des idées différentes sur la définition même de la contrebande.
- Legal Beagle (09:36:21 / 27-05-55)

Les passes de voyageurs réguliers sont également disponibles pour les véhicules, mais seulement pour les véhicules de livraison certifiés et pour les véhicules personnels des agents corporatistes et gouvernementaux. À l'instar du passe personnel, le passe pour véhicule contient un transmetteur chargé d'un putain de paquet de données pertinentes et impertinentes. Les données – apparence, poids, configuration, nombre de passagers, et ainsi de suite – sont comparées aux données des fichiers. Si elles correspondent, youpi. Sinon, vous êtes baisés.

Toutes les livraisons doivent être enregistrées dans le système au moins 24 heures à l'avance. Des passes de transit spéciaux sont disponibles pour les livreurs certifiés et garantis qui font des livraisons inter-secteurs les mêmes jours. Mais la plupart des données sont transmises via la Matrice, alors seules quelques compagnies travaillent sur ce secteur.

- Une remarque : les drones des douanes ne sont pas obligés d'examiner votre véhicule. Si vous arrivez à être « introduits » – en disant que vous faites une « livraison » normale et que vous êtes attendu – ils pourraient se contenter de vous laisser passer.
- Trisha (09:21:44 / 02-06-55)

- J'en ai ras le fion de toutes ces conneries sur « comment rentrer » ou « comment sortir » d'un secteur de manière légale. Pourquoi est-ce que vous me pompez l'air et que vous occupez ma bande passante ? Y a quelqu'un qui arrête ce cirque et qui me dit comment se balader entre les secteurs sans me faire chier avec la légalité ?
- Bonzo (02:14:18 / 03-06-55)

- Ça, c'est parler comme un gros con de shadowrunner macho ! « Pourquoi obtenir ce que je veux par des moyens légaux si je peux risquer mon cul et gaspiller les efforts des autres en faisant ça de manière illégale ? »

  Mais bon, puisque tu demandes...

  Quelqu'un qui veut se faire chier, payer le prix et prendre les risques, peut trouver des moyens de traverser la sécurité des démarcations de secteurs. Passer au-dessus (ou en-dessous) d'un mur ou d'une palissade, brouiller les senseurs assez longtemps pour traverser le no man's land, éviter l'artillerie que diverses personnes dirigeront dans ta direction – tu peux faire tout ça. C'est particulièrement facile pour ceux d'entre nous qui sont câblés : combien de temps ça prend de courir 20 mètres (ou de les sauter tant qu'on y est) pour quelqu'un qui est augmenté dans tous les sens ? Pas vraiment longtemps (en parlant de sauter, vous avez entendu la rumeur à propos d'un mec surnommé « Jumpin' Jack Flash » dans le secteur ute ? Il parait qu'il a sauté par-dessus la zone de tir du secteur pueblo en un seul bond).

  Un autre pourra trouver un jeune garçon entreprenant capable de falsifier les données nécessaires pour se glisser dans un poste-frontière sans peine, même si cette personne n'a pas de passe de voyageur régulier. Comme partout, le coût varie du tout au tout, de la monnaie de singe jusqu'à la peau du cul, mais on vous vend ce pour quoi vous avez payé. Si vous avez les moyens – magiques ou technologiques – contentez-vous « d'acquérir » les données appropriées de la part d'une personne qui n'en a plus besoin (l'astuce c'est de faire en sorte que les infos physiques – empreinte digitale et autres – correspondent parfaitement aux infos des bases de données.

  Allez voir la dernière partie traitant des infrastructures et vous verrez que certaines personnes traversent les démarcations de secteur sans se faire chier avec ces histoires de badges à la con. On pense tout de suite à DocWagon™, engagé récemment par le Conseil. Maintenant, si une jeune fille entreprenante pouvait trouver un moyen de « faire du stop » avec une des équipes médicales d'urgence DocWagon™... les livreurs garantis passent aussi entre les mailles.

  Et vous pouvez toujours essayer de passer avec la bonne vieille méthode – en arrosant généreusement le garde-frontière. Mais j'éviterais les devises électroniques aux postes-frontières. Quelqu'un pourrait porter un intérêt malsain au gentil officier qui palpe un billet de mille nuyens – mais bon y en a certains qui ont réussi à le faire (des mecs courageux, ou chanceux, je sais pas). Il vaut mieux faire un don au fonds de charité des gardes-frontières pour obtenir des égards dans le futur.

  Bien sûr, si vous sentez l'âme d'un John Wayne – ou que vous êtes particulièrement suicidaire – vous pouvez toujours essayer de vous frayer un chemin à travers une démarcation à la force de votre flingue. Des gens l'ont fait et vivent encore pour nous raconter ces histoires. Pas beaucoup, mais y en a.

  Comme j'ai dit, celui qui le souhaite trouve toujours un moyen.
- Tanya (12:36:00 / 03-06-55)

- À chaque besoin son pourvoyeur. Pour traverser les démarcations c'est comme pour le reste.

  La Zone libre héberge une communauté entière d'opérateurs indépendants qu'on appelle les Coyotes. Ces types se spécialisent dans la livraison de gens – et de marchandises – d'un secteur à un autre. La technique, le professionnalisme, la confiance qu'on peut leur accorder, l'honnêteté, l'étendue des opérations, le prix, le type de marchandises et les démarcations particulières qu'ils peuvent traverser varient d'un coyote à l'autre. Par exemple, un mec qui se fait appeler Dutch se spécialise dans la livraison de personnes dans le secteur azzie. Il n'emportera pas de marchandises qui ne peuvent pas marcher, il ne prendra pas de groupes et il vous emmènera où vous voulez dans n'importe quelle autre partie de la Zone libre.

  Certains Coyotes sont juste des fixers spécialisés – ils procurent des données falsifiées, des fausses identités, ce genre de merde. Ce que vous faites avec leurs « produits » est votre responsabilité pleine et entière. D'autres Coyotes gèrent toute la procédure, vous guidant jusqu'au poste-frontière et vous fournissant les preuves corroborant la « légende » sur votre fausse ID. D'autres ont des techniques complètement différentes : ils contournent complètement la sécurité autour des démarcations en vous faisant passer par les égouts, des tunnels de métro désaffectés, et ce genre de trucs.

  Combien ça coûte ? Le prix le plus bas que j'ai entendu c'est 2 500 nuyens pour une seul personne qui fait un voyage dans un seul sens par une démarcation (je ne me porte pas garant du professionnalisme de la personne qui fait ça pour un prix si bas). Un prix plus représentatif de ce service : 10 000 nuyens, pour l'aller-retour.

  Évidemment il n'existe pas de Professionnal Coyotes' Association. Comme avec n'importe quel fixer, vous faites vos devoirs avant de sortir la thune et de mettre votre vie entre de petites mains graisseuses. Trouver des références, c'est toujours une bonne idée. Et si je négocie avec un Coyote qui ne m'en fournit pas, je me dis qu'aucun de ses « clients » n'a survécu à l'expérience.
- Magister (09:21:28 / 05-06-55)

- J'arrête pas d'entendre des rumeurs selon lesquelles les personnels de sécurité de plusieurs secteurs se la jouent Coyotes pour piéger des aspirants contrebandiers. Quelqu'un peut me donner des infos là-dessus ?
- Zil (12:10:30 / 05-06-55)

- Hé ! J'ai entendu les mêmes rumeurs. Ça semble pas idiot, hein ? Bien sûr, à part des petits nouveaux trop naïfs pour vérifier leurs infos, qui est-ce qu'ils espèrent baiser avant de se mettre dans les ennuis jusqu'au cou ?
- Lennox (23:12:12 / 07-06-55)

- Les Ombres sont les même dans le monde entier. Ne jamais faire affaire avec quelqu'un que vous ne connaissez pas personnellement et à qui vous ne faites pas confiance – pas pour quelque chose d'aussi méchamment vital que faire des sauts entre les secteurs en tout cas.
- Argent (12:40:10 / 09-06-55)

- Le moyen le plus populaire que je connaisse pour traverser tranquillement les secteurs c'est par en-dessous, dans des tunnels faits sur mesure. Ils s'enfoncent d'un côté de la frontière d'un secteur, habituellement à un ou deux pâtés de maisons de la ligne de vue de la frontière. Ils la traversent et ressortent à la même distance de l'autre côté. Bien sûr vous devez connaitre quelqu'un pour vous y emmener et vous faire traverser. Bonne chance !
- Third Man (02:10:51 / 10-06-55)

LES ACCORDS D'EXTRADITION

Je suis désolé de vous apprendre que ce sujet important est en perpétuelle remise en cause dans la Zone libre des Rocheuses orientales. Parfois, deux nations – ute et sioux par exemple – semblent travailler

main dans la main, et une demande d'extradition, adressée au gouvernement sioux par les Utes pour un mec particulier, passera comme une lettre à la poste et de l'état de demande à celui d'application en deux heures. La fois d'après, vous faites la même chose et les chefs sioux peuvent avoir décidé de « classer » (traduction : perdre) les demandes d'extradition qui viennent des Utes, ou alors ils les feront patienter des mois – assez longtemps pour que le sujet de la demande d'extradition ait le temps d'aller se planquer confortablement dans ces bonnes vieilles Ombres. Vous ne pouvez jamais vraiment anticiper les événements, et la situation change régulièrement sans même que la vérification des données n'ait été faite.

- La plupart des pays présents ici ne s'ennuieront jamais vraiment avec cette merde d'extradition. Si l'auteur d'un crime s'est enfui dans un autre secteur, la nation où a été commis ce crime choisira normalement une des trois alternatives suivantes.

  Tout d'abord, il peut être décidé d'oublier le type et de décréter que tout ça n'est qu'une perte de temps. Bien sûr, ils s'assureront que le mec en question ne puisse jamais remettre les pieds dans leur pays.

  Sinon, ils peuvent décider de l'attraper. Ils envoient une équipe infiltrée dans l'autre pays, le foutent dans un sac et le ramènent pour tenir un procès. Une « extradition unilatérale », en quelque sorte, pour laquelle vous épargnez les ennuis potentiels de paperasse à l'autre pays.

  La dernière consiste à buter le mec, tout simplement. Ils envoient la même équipe infiltrée, mais cette fois ils descendent le gars.

  Les options deux et trois peuvent avoir des conséquences potentiellement déplaisantes si le pays qui héberge le criminel comprend tout ça (la plupart des pays sont légèrement énervés quand une équipe infiltrée étrangère fait une mission sur leur territoire. Comme c'est bizarre...) Mais il enverra un message à tous les autres mécontents potentiels – le bras de la justice peut être très, très long, et quelquefois il tient un pistolet avec silencieux dans la main.
- SPD (20:19:26 / 01-05-55)

- L'Aztlan a érigé les options deux et trois au rang d'art.
- Pyramid Watcher (01:53:19 / 22-05-55)

- Les Sioux s'y sont essayés à l'occasion aussi, en envoyant des Wildcats – oups, désolé, des Wildcats à la retraite – pour « délivrer un message ». Ça ne s'est pas passé sans heurt, pas comme pour les Azzies. Et d'après ce que je sais, ils se sont fait prendre sur le fait au moins trois fois. Bien sûr ; le gouvernement sioux a immédiatement nié avoir eu connaissance de l'existence de l'équipe et de ses actions, mais leurs protestations tombèrent dans l'oreille d'un sourd.
- Pammy (20:01:55 / 23-05-55)

Si vous avez vraiment besoin d'une ligne de conduite pour ça, considérez que vous ne pourrez être extradé qu'à condition d'avoir fait quelque chose qui soit considéré comme un crime dans le pays où vous êtes actuellement. Par exemple, le meurtre est illégal quasiment partout, alors il est fort probable que le secteur CAS vous extrade dans le secteur pueblo si vous avez descendu quelqu'un là-bas. D'un autre côté, les Utes se marreront probablement quand la demande d'extradition des UCAS leur parviendra à propos d'un dangereux trafiquant de simsens de type « California Hot », puisque ces puces sont légales chez eux.

- Les mégacorpos sont à la fois plus arbitraires et imprévisibles quant à leurs réponses aux demandes d'extradition provenant d'états souverains comme d'autres mégacorpos. Là encore, l'indicateur clé est : comment le « crime » est-il considéré sous la juridiction dans laquelle le criminel a été arrêté ? Cependant, les considérations des relations publiques affecteront quelquefois le comportement d'une corpo de manière bien plus importante que pour un gouvernement.

  Je vous renvoie aux *Corporate Shadowfiles* pour des informations plus précises sur les juridictions corporatistes et les pratiques d'extraditions. Et gardez la règle de la « chienlit maximum » : considérez que les choses évolueront toujours de la manière qui vous mettra dans la merde la plus noire possible et s'organiseront de même.
- Valerie (22:42:05 / 01-06-55)



La ZLRO dans laquelle nous vivons en est là aujourd'hui parce que le Traité est devenu un jeu. Un jeu dont les pièces sont les biens immobiliers, l'honneur et la vie des gens. Malheureusement, personne ne pouvait vraiment gagner à ce jeu-là.
– Professeur Linda Twenton-Chen (Denver après le Traité : une ville divisée / REF# DATT082-scrn110)

COMMENT ON EN EST ARRIVÉS LÀ

Il y a de bonnes chances que les personnes qui se pointent sur ce forum connaissent déjà au moins une version de l'histoire de Denver, mais pour vous, les gars qui n'êtes pas venus aux réunions, je vais faire un résumé *vraiment* très rapide. Soyez attentifs.

Tout ça a commencé au tournant du millénaire, quand le vieux gouvernement des États-Unis conspira avec les grosses corpos pour leur livrer les terres protégées, afin que les ressources négligées depuis longtemps (terre, eau potable, forêts, vous voyez l'affaire) puissent à nouveau être « productives ». Pour cela, le gouvernement détourna la loi. Il vola leurs terres ancestrales aux Américains d'origine, blablabla.

Certaines tribus ripostèrent, et périrent pour leur peine. Une tribu protesta en introduisant une équipe dans un silo de missiles nucléaires américain et parvint à en lancer un avant de mourir. Le missile n'explosa pas. Des tas de théories existent pour l'expliquer, mais aucune preuve. Laissons les spéculations à d'autres.

Encouragés par leur gouvernement, les citoyens des États-Unis d'Amérique, croyants et athées, réclamèrent le regroupement et le parcage des « peaux-rouges hors-la-loi » dans des camps de rééducation.

Certains détenus n'apprécièrent pas vraiment ce traitement. L'un d'entre eux, Daniel « Coyote Hurlant » Coleman, mena une révolte le jour du réveillon de Noël de l'année 2011. En utilisant les toutes nouvelles puissances magiques pré-Éveil, Coyote conduisit ses partisans hors du camp, et les inscrivit dans l'histoire. Quelques années plus tard, alors qu'ils étaient en liberté, lui et d'autres Américains d'origine, qui pratiquaient les anciens arts chamaniques, menèrent la « Grande Danse Fantôme », forçant ainsi le gouvernement à faire marche arrière et à rendre une grande partie du continent nord-américain à ses propriétaires originaux.

Tout cela fut inscrit dans la légalité par le Traité de Denver, signé en 2018. Une partie du Traité prévoyait le partage de Denver entre les puissances frontalières de la ville (ou qui s'étaient incrustées en tant que signataires) : les États-Unis d'Amérique, la Nation ute, le Conseil corporatif pueblo, la Nation sioux, et l'Aztlan.

SURMONTER LA CRISE

Alors, qu'a-t-il bien pu arriver à Denver pendant ce chaos, que les historiens appelèrent plus tard les guerres indiennes ? Des tas de choses, les gars. Effectivement, la ville fut assiégée. Toutes les parties impliquées connaissaient le rôle crucial de Denver comme centre des transports et des communications de la région. Les installations militaires proches de Denver, Boulder et Colorado Springs, la rendaient vitale dans la lutte des États-Unis contre le Mouvement souverainiste amérindien (MSA), puis contre les NAO (Nations des Américains d'origine). Pour la même raison, la zone devint une cible de choix pour les opérations de guérilla menées par les partisans de Coyote Hurlant. L'escalade vers la violence fut réciproque. Les opérations de guérilla se transformèrent en actions qui rassemblaient pas mal de monde, et arriva un moment – vers la fin, quand les forces des NAO rassemblèrent assez de matos pour aligner deux ou trois unités militaires – où on aurait dit que le futur de la ville passerait par un affrontement armé.

- Ça se passait au milieu de l'année 2017. Des temps vraiment effrayants, les gars. Pendant neuf jours, il n'y avait que des ponts aériens qui arrivaient en ville – et des MAV bricolés en ont dégommé plus d'un. Et qu'est-ce qu'ils amenaient, ces ponts aériens ? De la nourriture pour les gens ? Que dalle. Principalement de l'artillerie et des ravitaillements pour les petits soldats qui allaient à la bataille. Quelque chose fut laissé derrière pour les citoyens ? Que dalle, encore une fois.

  Vous êtes déjà allé dans une ville qui crève la faim ? Pas seulement dans les coins sombres ou les ruelles, mais dans une ville entière ? J'avais treize ans à l'époque, et même maintenant, trente-sept ans plus tard, je me souviens de ce que c'était. Les gens qui s'entretuent pour la dernière boîte de haricots dans la vitrine d'un magasin. Les voisins qui chassent vos chats et vos chiens. Les émeutes. Les cauchemars.
- Abraxas (15:09:31 / 19-05-55)

- Oh putain, t'abuses. Neuf jours ? Neuf jours ? Putain, j'ai déjà attendu aussi longtemps pour un déjeuner. Oh vieux fossile, t'essaies de nous pipoter, là !
- Robson (21:11:08 / 20-05-55)

- Il dit la vérité Robson, et si tu y repenses, tu sauras pourquoi. Quelle quantité de nourriture est conservée dans la maison du voisin lambda ? Assez pour deux mois environ ? Juste pour le plaisir de la discussion, disons pour trois repas par jour en moyenne. Qu'est-ce qu'il arrive quand il n'y en a plus ? Direction le supermarché, hein ? Mais ils sont déjà vidés par les gens qui n'en conservent pas autant, ou par les gens qui paniquent et qui la stockent. Il ne reste plus rien pour toi. Ton estomac rétrécit, et tu ne sais même pas quand est-ce que tu auras l'occasion de voir de la nourriture à nouveau (penses-y un peu : après coup, on sait tous que le blocus a duré seulement neuf jours. Mais à ce moment-là ? Pas moyen de le savoir mon pote. Ça pourrait bien être neuf jours. Ça pourrait bien être vingt-neuf jours. Tu commences à comprendre ?).

  Et donc, les étals sont vides parce que tes voisins ont vidé les magasins. Alors que tu crèves la dalle, ils sont assis sur un gros tas de bouffe. Je parie que ça te fout grave les boules, n'est-ce pas ? Mais après tout, ce sont tes voisins ! Alors tu vas leur demander un peu de nourriture. Ils te répondent d'aller te faire mettre, et peut-être même que tu écopes d'un coup de fusil ou deux. Et ça te rend encore plus dingue, et là…
- Larry (21:01:47 / 21-05-55)

Après la Danse Fantôme du 17 août 2017, et pendant les négociations qui aboutirent au Traité, tous les combattants déplacèrent leurs forces hors de la zone de la métropole de Denver.

- Ou presque. Et je mettrais ma main à couper qu'il y a eu beaucoup de « réinterprétations » créatives sur l'emplacement des frontières de la ville.
- MixMaster (17:31:50 / 02-06-55)

MACHINATIONS ET COUPS TORDUS

Entre l'interruption officielle des hostilités et la signature du Traité, les jeunes nations d'Amérique du Nord (les NAO) commencèrent à faire des manœuvres les unes contre les autres et contre les États-Unis pour s'assurer la possession de la ville de Denver et de ses environs.



Pourquoi ? Pour de nombreuses raisons. Au niveau stratégique, Denver était et est toujours un important centre de communications et de transports. C'est aussi un lieu qui revêt une importance symbolique : c'est le lieu des négociations du Traité. Bien que les NAO n'évoquent pas ce sujet ouvertement, elles escomptaient toutes un gros gain de crédibilité – et peut-être même des bénéfices concrets des négociations du Traité – en déclarant que le lieu des négociations était sur leur territoire.

Et finalement, toutes ces infrastructures militaires puantes font partie intégrante de Denver. Fort Carson, le Rocky Mountain Arsenal, l'U.S. Air Force Academy et toutes les autres infrastructures possédaient toutes des installations autrefois situées dans le voisinage de Colorado Springs. À elles seules, elles valaient leur pesant d'or.

Chaque nation des NAO voulait mettre la main sur Denver, mais seules quatre d'entre elles – Aztlan, Pueblo, Sioux et Ute – pouvaient raisonnablement réclamer une partie du territoire de Denver comme leur appartenant. Au moment de finaliser les accords, leurs justifications historiques devinrent plausibles, de manière surprenante, et ces quatre nations réitérèrent leurs demandes de manière extrêmement vigoureuse.

Mais bien sûr, cette décision souleva un problème. Bien que les États des NAO aient reconnu leurs souverainetés respectives pendant les négociations du Traité, aucune autre nation du monde n'en fit autant. Et surtout pas les États-Unis, pour des raisons évidentes, et tous les autres se rassirent donc autour de la table pour attendre que les choses se calment avant de s'engager.

› Ce jeu de patience était évidemment une autre forme de décision et comportait ses propres risques. Les autres nations du monde ne savaient pas vraiment ce qui était en train de se passer en Amérique du Nord. Alors pourquoi se seraient-elles engagées là-dedans ? Allaient-elles reconnaître la souveraineté des États des NAO dans l'espoir de gagner leur sympathie et de s'attirer les foudres des États-Unis par la même occasion, alors que ces derniers auraient encore pu ressortir « vainqueurs » de tout ça ? Ou devaient-elles soutenir les États-Unis et déclarer que les NAO étaient nulles et non avenues, gagnant par la même occasion l'inimitié des nations amérindiennes, qui pouvaient tout autant s'auto-déclarer les vainqueurs ? Le mieux était de faire comme si rien ne s'était passé et d'attendre des résultats concrets.
› Bower (05:50:46 / 01-06-55)

« Comment une nation inexistante pourrait revendiquer qu'une ville est sur son territoire (inexistant) ? », extrait du *Cours Danchekker sur les Nations des Américains d'Origine*.

D'ACCORD POUR LE DÉSACCORD

Le Traité de Denver répondit à cette question, mais d'une manière à laquelle personne ne s'attendait ou ne désirait. Au lieu de remettre la ville entre les mains d'une seule nation, la Commission du Traité décida de faire un compromis. La ville serait administrée par une confédération réunissant les cinq nations qui la revendiquaient : Aztlan, Pueblo, Sioux, Ute et États-Unis (rappelez-vous que ces derniers existaient encore à cette époque). Le Conseil de Denver serait son organe de gouvernance suprême, dirigé par un représentant de chacune de ces nations. Toutes les décisions politiques concernant la gouvernance de Denver seraient prises par des votes du Conseil – la majorité suffirait pour faire passer des lois. Le Conseil reçut la responsabilité de l'entretien des infrastructures nécessaires à la survie de Denver, celles qui fournissent les



« services humanitaires » – une manière détournée pour désigner les soins médicaux, le maintien de l'ordre, le système sanitaire et tout le reste – et de la protection du « statut particulier » que le Traité fournissait à Denver et à ses environs.

Et ce « statut particulier », qu'est-ce qu'il veut dire exactement ? Le Traité fit de Denver et de son voisinage – appelé officiellement en 2019 la Zone libre des Rocheuses orientales (ZLRO) – une zone extraterritoriale, n'appartenant à aucune nation. En d'autres mots, la Zone libre devint un État souverain complet, gouverné par le Conseil de Denver. Les dispositions du Traité établirent qu'aucune nation ne pourrait taxer les habitants de la ville ni les transactions conduites dans la Zone libre, ni appliquer de taxes commerciales sur les importations et exportations de Denver.

- Pourquoi est-ce qu'ils ont établi ce genre de dispositions de toute façon ? Je suppose que la Commission du Traité – les types qui ont mis toutes ces merdes ensemble – voulait empêcher tous les pays de « pressurer » Denver avec des taxes ridiculement élevées, ou d'établir un blocus économique avec des taxes commerciales prohibitives.

  Bonne idée, sur le papier. Mais en pratique ? Les conséquences auraient dû être carrément évidentes pour toute personne dotée d'un demi cerveau, mais les commissaires, d'une manière qui m'échappe, n'ont rien vu venir (ils auraient pu me demander).

  Nous examinerons les conséquences de cette décision dans les moindres détails un peu plus tard.
- The Chromed Accountant (13:58:37 / 23-05-55)

D'un autre côté, le Conseil a le pouvoir d'introduire un impôt sur les revenus, une taxe sur la valeur ajoutée (la TVA si redoutée) et d'autres « impôts secondaires ». Il peut fixer les taux des taxes et des impôts en fonction des circonstances, mais le Traité a fixé des plafonds à ces taux.

- Personne ne sera surpris d'apprendre que la quasi-première décision du Conseil fut de voter – et ce fut l'une des rares décisions unanimes à laquelle il parvint – l'établissement d'un impôt sur les revenus et d'une TVA aux taux maximums autorisés par le Traité.
- The Keynesian Kid (09:40:51 / 23-05-55)

De même, le Traité a interdit à toute nation de faire stationner des forces militaires ou de faire circuler du personnel militaire à l'intérieur des frontières de la Zone libre.

- Comme je l'avais posté dans les fichiers sur les NAO il y a longtemps, la Commission du Traité n'a absolument pas compris la tournure d'esprit des militaires. Il est vrai qu'aucune nation ne possède d'unités militaires actives et en service dans la Zone libre des Rocheuses orientales. Mais elles entretiennent toutes des « services de sécurité civile » qui travaillent avec des « consultants » et des « conseillers » sous contrat qui proviennent de leurs propres forces armées. Les membres des services de sécurité sont purement civils, à proprement parler. Ils n'ont pas de grades (officiels ou non) et ne reçoivent pas de salaire de l'armée. Mais ils sont tous équipés avec du matériel militaire de pointe et suivent des entraînements militaires. Pour moi, c'est bonnet blanc et blanc bonnet.
- Hangfire (20:13:44 / 24-05-55)

- Les nations de Denver ont trouvé des moyens créatifs pour contourner la disposition, comme les « escales aériennes » des escadrons de chasseurs bombardiers à Peterson.
- Zoomy (00:23:54 / 02-06-55)

De plus, le Traité a statué officiellement sur le fait que la zone de Denver devrait être « ouverte » aux pays le demandant (je suppose que c'est le sens du mot *libre* dans Zone libre des Rocheuses orientales). En fait, les termes utilisés dans le Traité sont un rêve pour les avocats et un cauchemar pour les professeurs de sémantique. Cette section à elle seule a créé des térapulses de données (si vous n'avez rien de mieux à faire dans votre vie, c'est quelque part en ligne ; allez-y, et amusez-vous bien). Tout cela se résume à une tentative de la Commission pour éviter que la ville ne soit divisée en secteurs autonomes comme le fut Berlin avant la réunification allemande du siècle dernier.

- Putain et ben ça a pas marché du tout, je me trompe ?
- Hammer Damaged (21:00:46 / 02-05-55)

- Non, mais c'était une belle tentative. Les dispositions du Traité ont tenu presque 20 ans avant que les États-Unis n'arrivent à trouver et à exploiter leurs points faibles.
- Loree (01:42:35 / 30-05-55)

PRISES DE POSITION

Les dispositions de vote du Traité semblaient exploitables sur le papier, mais leurs lacunes apparurent très rapidement. La disposition du vote aux trois cinquièmes permit aux trois nations tribales – Pueblo, Sioux et Ute – de former un bloc (un positionnement logique, puisque leurs buts sont plus parallèles qu'opposés). Ceci laissa les États-Unis et l'Aztlan se partager le bâton merdeux.

- Est-ce que tu parles d'un genre de « solidarité tribale » là ? Y a jamais rien eu de tel.
- Olivia (14:30:09 / 01-06-55)

- Dans tout autre contexte, j'aurais été d'accord avec toi Olivia, mais rappelle-toi de la situation politique. Les tribus venaient de sortir de plusieurs années de guerre pendant lesquelles les États-Unis étaient l'ennemi ultime. Tu ne penses pas qu'elles préféraient s'allier plutôt que de leur lâcher quoi que ce soit, malgré leurs désaccords et leurs rivalités ?

  Et puis il y avait l'Aztlan. Au premier abord, il ressemblait à n'importe quelle NAO. Mais c'était des gens d'Amérique Centrale, pas du continent principal – et c'était déjà très très mystérieux en 2018. Il est peu probable que les nations tribales étaient à l'aise avec l'Aztlan.

  Résultat ? Une ferme coalition de votants.
- Lucy Wu (10:23:58 / 05-06-55)

Malgré un « bloc tribal », né d'un ennemi commun plutôt que grâce à des intérêts partagés, les cinq premières années qui suivirent le Traité connurent un certain esprit de coopération. Le Traité prévoyait de nombreuses échéances pour les relocalisations des « Anglos » qui habitaient dans les terres tribales, et les États-Unis furent quasiment immédiatement *très* en retard sur la plupart de ces engagements. Ils estimèrent qu'« être sages avec leurs camarades de jeu » du Conseil de Denver était le meilleur moyen pour contrer les critiques disant qu'ils n'assumaient pas leurs responsabilités. Si leurs représentants avait fait des vagues au Conseil, les nations tribales les auraient probablement réprimandés pour leur irrespect des échéances de relocalisation.

En 2023, ils arrivèrent à la limite critique. Marlene Weiss, leur représentante, se rendit compte que le bloc tribal lui mettait la pression sur certaines résolutions dans le seul but de baiser les États-Unis. L'animosité envers ce gouvernement était toujours d'actualité chez leurs représentants, et celui-ci fut convaincu qu'ils utilisaient leur position dominante au Conseil pour lui asséner le plus de coups possibles.

Weiss ne réagit pas de manière directe. À la place, elle discuta de sa perception de la situation avec ses supérieurs du gouvernement américain et proposa une solution. Elle n'eut pas à faire grand-chose pour

les convaincre de passer à l'action, vu l'exaspération qui les tenaillait depuis leur « défaite » contre les danseurs fantômes. Ils autorisèrent des manœuvres sous couvert d'un secret absolu.

- Je dirais que c'était plus poreux qu'imperméable. Les NAO savaient ce qui allait se passer. Ils avaient des espions et des informateurs insérés si profondément à Washington qu'ils savaient ce que le cabinet décidait avant le président lui-même.
- Eagle Feather (02:03:07 / 30-05-55)

- Alors pourquoi ils n'ont rien fait, hein ?
- Moraya (16:29:40 / 02-06-55)

Le plan proposé par Weiss était, à peu de choses près, celui que le gouvernement est-allemand avait utilisé en 1961. Des unités de construction – officiellement civiles, mais qui utilisaient quand même des techniques et de l'équipement militaires – se mirent en place tout le long de la frontière américaine du territoire de Denver et se préparèrent à entrer en action.

Pour la réunion du Conseil du 8 avril 2023, après avoir accusé les nations tribales d'aller à l'encontre de l'esprit coopératif qui sous-tendait le Traité, Marlene Weiss démissionna officiellement du Conseil de Denver, incluant tous les citoyens américains qui vivaient sous le gouvernement de la Zone libre. Cette action ôta ses pouvoirs au Conseil de manière temporaire, puisque le Traité ne prévoyait pas de disposition pour un quorum inférieur à la majorité des membres (en d'autres termes, tous les représentants devaient être présents pour valider tout vote ou toute résolution). Les nations tribales essayèrent de mettre fin à ce dilemme au plus vite en déclarant que le quorum se limiterait désormais à elles-seules, mais le représentant de l'Aztlan – pour ses propres raisons, qui n'ont jamais été établies et dont personne n'a discuté – bloqua cette tentative.

- C'est pas bien difficile de deviner pourquoi il a fait ça. Souvenez-vous qu'il était du côté merdeux du bâton depuis aussi longtemps que Weiss. Il voulait juste faire chier ses voisins.
- Laserlight (11:12:36 / 24-05-55)

Dès lors que Weiss fut partie et qu'elle eut immobilisé le Conseil, les équipes de construction américaines commencèrent leur travail. Au même moment, Weiss s'adressa directement aux citoyens de la Zone libre par un réseau « pirate » de grande ampleur relayé par un satellite de communications américain en orbite au-dessus de Denver.

- Ça portait le nom de satellite de communication. En fait, c'était un satellite espion. Denver était, et est toujours, sur l'empreinte d'un satellite de surveillance, chaque seconde de chaque jour.
- Rage (23:09:19 / 25-05-55)

Les autres membres du Conseil tentèrent d'interrompre la diffusion, mais ils échouèrent.

Weiss déclara que le gouvernement américain prenait des mesures pour protéger ses citoyens de Denver contre les « agressions ouvertes » des Nations des Américains d'origine. Les États-Unis créaient donc dans ce but une « zone de défense autonome » où ses citoyens pourraient vivre en paix et en sécurité, loin des tentatives d'oppression des autres États signataires. Pendant qu'elle parlait, les équipes de construction démolissaient des immeubles et construisaient à toute vitesse un mur de séparation autour d'un segment entier de l'est de Denver. Ce mur éclipsait le mur de Berlin des temps anciens avec ses plus de 75 kilomètres de long.

- Remarque : le tracé du mur original ne suivait pas exactement les frontières de l'époque. En 2034 et en 2035, les frontières entre les secteurs ont pas mal bougé. Mais vous pouvez encore voir les larges avenues et quelquefois les décombres du mur original.
- Fromer (05:24:21 / 28-05-55)

Si les NAO avaient réagi immédiatement et en bloc, elles auraient pu arrêter la construction de cette « zone de défense autonome ». Les équipes de construction étaient des civils quasiment sans armes qui avaient été engagés pour faire un boulot, et la moindre démonstration de force militaire les aurait stoppés dans leurs travaux. Mais apparemment, les États des NAO restèrent assis sans rien faire.

Leurs représentants étaient réticents à enfreindre les dispositions du Traité concernant la présence de troupes militaires dans la ZLRO. C'est l'explication qui a été majoritairement retenue pour expliquer leur échec. Tout du moins, c'est de cette manière que les représentants tribaux ont justifié leur inaction, plus tard. En fait, les NAO avaient toutes peur que les autres profitent de la situation si l'une d'entre elles initiait une présence militaire à Denver. Ce manque de confiance réciproque les paralysa durant quatre jours, quatre jours essentiels. Quand elles parvinrent à trouver une solution à leurs doutes, la zone de défense autonome était un fait accompli. Le mur était quasiment achevé, et l'abattre aurait sûrement été synonyme de guerre. Le bloc tribal répondit donc en constituant un secteur amérindien.

L'Aztlan se retrouva alors pris entre deux factions rivales militantes, et se tailla son propre territoire dans le cœur de la métropole de Denver, à peu près la même zone que celle qu'il contrôle aujourd'hui. Après cette poussée de polarisation, les choses se tassèrent. Une paix difficile régna sur Denver, avec trois factions – les États-Unis, l'Aztlan et le bloc tribal – se regardant en chiens de faïence entre les murs de séparation et les no man's land.

- No man's land ? Je croyais que la présence militaire était prohibée.
- Puget Sounder (23:47:11 / 21-05-55)

- « Consultants civils en sécurité », tu te souviens ? Tu n'as pas besoin d'être un soldat entrainé pour tirer avec un calibre 50.
- Lang (07:08:19 / 24-05-55)

LES CAS SE MÊLENT À LA FÊTE

Cette situation perdura pendant dix ans. Puis, en 2034, dix États sudistes se séparèrent des UCAS (les anciens États-Unis) et s'autoproclamèrent États américains confédérés (Confederated American States, ou CAS). L'Aztlan reconnut immédiatement cette nouvelle nation, et de fait, les UCAS acceptèrent en grommelant ce nouveau découpage mondial en signant le Traité de Richmond avec les CAS.

Les brillants cerveaux du gouvernement des UCAS ne mirent pas bien longtemps à comprendre qu'ils pouvaient utiliser ce revers de fortune à leur avantage, du moins dans le petit royaume de la ZLRO. Malgré l'animosité qu'ils nourrissaient encore à l'égard des CAS, les UCAS décidèrent de « faire une place autour de la table » au nouveau pays. Grâce à une interprétation faite à leur avantage à propos d'une des dispositions floues du Traité de Denver, les UCAS divisèrent volontairement leur zone de défense autonome et en cédèrent la moitié aux CAS. Lors de la réunion suivante du Conseil – réclamée par le bloc tribal dans le seul but d'empêcher les UCAS de faire n'importe quoi avec le Traité – un représentant des CAS apparut à la table de réunion, déclarant qu'il était un membre authentique et à part entière du Conseil de Denver.

De manière prévisible, les nations tribales protestèrent avec véhémence, mais les représentants des UCAS et des CAS ne firent pas marche arrière. Et pour ajouter au désordre ambiant, le représentant de l'Aztlan soutint la faction UCAS / CAS de manière toute aussi véhémente. Après plusieurs jours de négociations qui ressemblaient plus à des crises de hurlements, le bloc tribal accepta d'entendre la proposition des autres membres du Conseil et accepta – mais de très mauvaise grâce – la légitimité du représentant des CAS.

Avec l'ajout du représentant des CAS, l'équilibre des pouvoirs au sein du Conseil fut changé à jamais. En accord avec le Traité, les

décisions ne peuvent être prises qu'à la majorité des représentants. La « majorité » est passée de trois sur cinq à quatre sur six, ce qui fit soudainement disparaitre la domination pueblo-sioux-ute. Et par conséquence, cela empêcha aussi les trois nations non tribales – UCAS, CAS et Aztlan – de former leur propre coalition de votants.

- L'altération du nombre de votants a aussi créé la possibilité d'un blocage des votes, une possibilité qui n'avait pas été envisagée par les architectes du Traité. On pourrait débattre sur la mise en échec du système par l'introduction des CAS dans le Conseil. Après 2034, presque toutes les décisions importantes qui devaient être prises par le Conseil finirent en impasse. Les merveilles de la démocratie, n'est-ce pas ?
- Randolph (06:58:55 / 04-06-55)

Les trois nations tribales furent immédiatement en désaccord sur la manière de gérer leur perte de pouvoir. Ce désaccord initial tourna à l'aigre et conduisit ensuite à une rupture complète des relations diplomatiques entre ces nations. Tandis que les UCAS, les CAS et l'Aztlan regardaient tout ça – d'un œil amusé, sans aucun doute – le bloc tribal se désintégra, et les nations pueblo, sioux et ute scindèrent le secteur amérindien en trois zones autonomes.

- Et ça continue comme ça aujourd'hui. Six zones d'influence – des camps retranchés, dans de nombreux cas – sous la gouvernance de nom d'un conseil impuissant et dans l'impasse.
- Randolph (07:02:04 / 04-06-55)

Depuis l'arrêt du pouvoir des radicaux, chaque décision divise quasiment à chaque fois le Conseil en deux factions égalitaires. Les membres de chaque faction changent en fonction de la nature de la résolution qui est présentée au Conseil. Quelquefois, les trois nations tribales font corps face aux autres ; d'autres fois, l'Aztlan se range du côté des Pueblos et des CAS contre les trois nations « nordistes ». Le Traité ne comprend pas de clause de départage, parce que la possibilité d'une égalité n'existait tout simplement pas à la constitution du Conseil.

Malheureusement, le Traité est clair comme de l'eau de roche sur un point : tout changement dans la structure du Conseil doit être approuvé à l'unanimité des représentants. Si le Conseil ne parvient même pas à une décision majoritaire sur un quelconque point d'intérêt, comment pourrait-il arriver à prendre une décision unanime ?

- Hé, attends une seconde. Ils ont déjà changé la structure du Conseil une fois, en y intégrant les CAS. Ils n'ont qu'à faire la même chose une nouvelle fois.
- Halle (12:15:58 / 20-05-55)

- C'était un cas particulier, Halle. Ça a fonctionné cette fois-là uniquement parce que les UCAS se sont coupés en deux, de manière basique. Ils ont cédé une partie de leur territoire et ont dilué leur influence au Conseil de manière volontaire. En théorie, n'importe laquelle des nations pourrait débloquer l'impasse en faisant la même chose : se séparer en deux. Si par exemple les Pueblos subissaient un schisme entre – disons – une nation zuñi et une nation hopi, ces nouveaux pays pourraient se partager le secteur pueblo. Cependant, ce n'est pas vraisemblable.
- Leo (06:03:13 / 23-05-55)

- Hé Leo, j'arrête pas d'entendre une rumeur récurrente disant que des gens s'étranglent à la pensée des Texans contrôlant Denver. Quelles sont les infos là-dessus ?
- PPP (15:05:19 / 28-05-55)

- Depuis au moins deux cents ans, une réelle animosité existe à l'encontre du Texas et des Texans. Si on remonte à l'époque de la Guerre de sécession, une unité texane reçut l'ordre de prendre la ville de Denver et les mines d'or de l'ancien Colorado. Ils échouèrent dans leur entreprise – les Volontaires du Colorado bottèrent le cul des Texans à la bataille de La Glorietta Pass, au Nouveau Mexique. Si on remonte à la fin du XX^{e} siècle, un paquet de gens croyaient que les touristes et les investisseurs texans essayaient de prendre le contrôle de Denver en l'achetant, puisqu'ils avaient échoué dans leur précédente tentative militaire. Y a un paquet de zonards libres qui se considèrent toujours comme les vrais habitants de Denver et du Colorado (je suppose que j'en suis un). Et ça leur fait mal au cul de voir le drapeau des CAS – avec l'étoile du Texas bien visible – qui flotte au-dessus de certaines parties de notre ville.
- Leo (05:43:32 / 30-05-55)

RASER LA CONURB

Avant les guerres indiennes, Denver ressemblait à une conurbation classique. Heureusement, elle n'était ni aussi grande ni aussi mal gérée que les métroplexes bordant le sud de la Californie, ou s'étalant à la bordure de New York. Mais on ne peut que constater l'absorption des villes de Boulder et de Colorado Springs, autrefois distinctes, par les pseudopodes de la masse amorphe de la Greater Denver Metropolitan Region (GDMR, ou « Région métropolitaine du Grand Denver »). Il est correct de dire que la plupart des populations tribales considèrent l'intégralité des conurbations comme des représentations manifestes du viol de la terre par les Anglos – et la GDMR n'est pas une exception à la règle. Pendant les derniers mois qui ont précédé l'échec de la Campagne du génocide, quand Denver était assiégée par des attaques magiques et ordinaires des guérillas amérindiennes des contreforts, l'armée américaine rasa certaines parties de la conurbation comme tactique de défense. Par désespoir, l'armée initia ce « renouveau urbain forcé », comme il fut surnommé par quelques farceurs. Au cours des décennies, la conurb de la GDMR



s'est étendue jusqu'à inclure la majorité des bases militaires clés de la région, une situation qui a grandement compromis leur sécurité. Ils savaient parfaitement qu'il était bien plus facile de lancer quelques missiles sol-air en douce à une distance de tir adéquate depuis des appartements qu'en terrain découvert. Cependant, les forces américaines saisirent l'opportunité créée par les tensions anglo-tribales pour dégager de larges « zones de sécurité » – connues aussi sous le nom de zones de massacre – autour de nombreuses infrastructures militaires.

- Qu'est-il arrivé aux gens qui vivaient à ces endroits ?
- Shakra (05:10:46 / 21-05-55)

- Tu crois que l'armée en avait quelque chose à foutre ? Mon gars, des armées entières de sans-abris ont déambulé dans la zone, essayant de trouver des endroits où squatter.
- Timor (17:36:17 / 24-05-55)

- Comprenez-moi bien, je ne défends pas la destruction des maisons des gens. Mais une bonne part de ces « armées de sans-abri » a quitté les lieux de manière volontaire. Putain, des milliers de personnes se sont engagées sur les autoroutes bien avant que les lames des bulldozers n'entrent dans ces endroits, pour aller s'enterrer dans je ne sais quel trou perdu, parce que les émeutes empiraient à propos de la nourriture, et avant que les Amérindiens ne prennent la ville. Et ils furent nombreux à ne pas vouloir quitter complètement Denver, mais plutôt intéressés pour mettre autant de distance que possible entre eux et les bases militaires (est-ce que vous voudriez vivre à distance de tir d'une bonne grosse cible militaire ?). Quand les boules de démolition frappèrent, de nombreux immeubles abattus étaient déjà abandonnés depuis des semaines.
- Montcalm (23:49:48 / 26-05-55)

- Les zones de massacre n'ont pas vraiment aidé les militaires. L'armée américaine était encore dans une tournure d'esprit conventionnelle concernant l'art de la guerre. Soit ils ne comprenaient pas, soit ils refusaient de comprendre, que la plupart des attaques qu'ils désignaient avec les termes « artillerie » ou « missiles » qui frappaient leurs bases étaient en fait des effets magiques – des sorts lancés par des chamans abrités dans les contreforts des Rocheuses orientales, visant leur cible grâce à des lunettes ou des jumelles. Après tout, les effets des sorts ne diminuent pas avec la distance. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une ligne de vue.
- Midnight Rocker (13:23:10 / 27-05-55)

Ces zones de sécurité firent tout de même une petite différence à la fin. La Grande Danse Fantôme mit fin à la guerre, et quand la paix fut rétablie, de nombreux réfugiés partis de Denver firent marche arrière en direction de leurs foyers, s'attendant à pouvoir retourner dans leurs anciennes habitations et à reprendre leurs vies d'avant. Ces espoirs se changèrent en rêves inaccessibles à cause de quelques dispositions majeures du Traité de Denver.

Denver était un symbole d'importance pour les nations des NAO – elle représentait la victoire contre les États-Unis, ainsi que leur coopération (coopération qui n'a pas duré, bien évidemment, mais qui signifiait de grandes choses à ce moment). De nombreux Amérindiens influents considéraient qu'il était totalement inacceptable que la ville reste une conurbation de style anglo. Ils insistèrent sur le fait qu'il fallait agir *tout de suite*.

Pour répondre aux préoccupations des nations tribales impliquées, certaines zones de la conurbation de Denver devaient « retourner à leur état naturel », suivant la clause CCXCVII-A du Traité. En d'autres termes, entièrement rasées. Le Traité promettait qu'une partie suffisante de la ville serait passée au bulldozer en cinq ans pour que la GDMR soit à nouveau composée de trois villes distinctes. De plus, le Traité frappa les futures constructions d'immeubles d'une restriction non négociable. Aucun nouvel immeuble ne pourrait être construit sur les zones rasées, ou dans le but d'étendre les villes au-delà de leurs limites traditionnelles.

Une idée intéressante, en théorie. Mais en pratique, l'interprétation de cette disposition relançait quasiment les hostilités, par le seul fait qu'on ignorait où étaient les « limites traditionnelles » des villes de Denver, de Boulder et de Colorado Springs. Et quelles seraient au juste les zones de la conurbation qui seraient « ramenées à leur état naturel » ?

Après plusieurs mois de marchandages malsains, les trois signataires tribaux se mirent d'accord sur une réponse acceptable (bien sûr, les États-Unis et l'Aztlan n'étaient pas d'accord, mais à ce moment le bloc tribal pouvait imposer toute disposition qu'il désirait). Les NAO déclarèrent que les « limites traditionnelles » des trois villes coïncideraient avec les cartes précises les plus vieilles qu'on pourrait trouver. Cela conduisit à utiliser un relevé topographique géodésique américain de 1987. L'interprétation officielle de la clause CCXCVII-A fut ensuite que les immeubles devraient être présents ou n'être construits que sur les étendues de terrain utilisées avant 1987. Si le relevé de 1987 montrait qu'une zone était inoccupée, toutes les structures qui recouvraient alors cette zone devraient être rasées, et aucun immeuble ne pourrait être construit à cet emplacement dans un futur quelconque.

- Et cela entraîna des problèmes. En fait, les États-Unis et l'Aztlan étaient d'accord, mais cela ne voulait pas dire que les habitants de Denver qui vivaient sur un territoire « interdit » devaient faire de même. Et cela fit que les habitants de Denver, généralement paisibles, conduisirent une insurrection armée. Les nations tribales utilisèrent leurs « ressources de sécurité civiles » pour régler le problème, mais cela ne provoqua que de nouvelles effusions de sang. Finalement, les NAO firent pression sur le gouvernement américain – déclarant en gros : « vous calmez vos Anglos tout de suite, ou nous déclenchons une autre Grande Danse Fantôme ».

  Et le gouvernement américain finit par aider les nations tribales à expulser des dizaines de milliers d'habitants de Denver et à raser leurs habitations.
- Macro (08:29:53 / 01-06-55)

- Même si le gouvernement américain a mis la main à la pâte pour les expulsions, de nombreuses personnes n'étaient pas tranquilles. Entre la fin des hostilités et la signature du Traité, une résistance de type terroriste sans grande qualification était assez répandue à l'encontre de la présence amérindienne, dans Denver et la région environnante. Derrière cette activité, on pouvait trouver deux factions principales : un groupe autoproclamé les Volontaires du Colorado (dont j'ignorais la signification historique, merci Leo) et une autre organisation appelée simplement Unity.

  Avec trente-cinq ans de recul, il devient évident qu'un groupe de fervents militaires à la retraite a formé le cœur du commandement des Volontaires du Colorado – à savoir une paire de vieux généraux et majors, et un amiral à moitié sénile – qui croyaient être engagés dans une ultime bataille pour sauver l'honneur des bons vieux États-Unis d'Amérique. D'un autre côté, Unity ressemblait plus à un policlub, et on comprit plus tard que ses fondateurs étaient étroitement liés à Alamos 20K. Même si les deux groupes partageaient un but commun – retirer toute influence extérieure de Denver – leurs philosophies étaient très différentes. Unity était animé d'un penchant xénophobe profondément raciste, alors que les motivations des Volontaires étaient plus pures.

Quand le gouvernement américain plia sous la pression des tribaux et les aida à nettoyer les portions « superflues » de Denver, les chefs des Volontaires du Colorado s'inclinèrent devant l'inévitable et abandonnèrent la bataille. Unity accrut au contraire l'intensité de ses activités terroristes, et ses adhérents se firent de plus en plus nombreux. De nombreux Volontaires du Colorado de premier rang avaient abandonné la bataille avec leurs chefs, mais certains d'entre eux décidèrent de la reprendre avec Unity. Et des centaines de personnes, peut-être des milliers, voire plus, furent encouragées à faire quelque chose quand leur propre gouvernement « retourna sa veste » et les abandonna.

La nouvelle interprétation de la « Clause du renouveau » – appelée « Clause de démolition » par de nombreux habitants de Denver – causa cinq ans d'activité terroriste chronique contre toute personne impliquée dans le processus de relocalisation.

- Mongoose (10:31:38 / 03-06-55)

- Dès 2030, le terrorisme avait pratiquement disparu. Des explosions occasionnelles eurent encore lieu dans quelques « jardins publics » comme Five Points, mais la survivance d'un programme de résistance organisé mourut cette année-là. Unity est encore dans les parages aujourd'hui, mais plutôt dans le sens d'un vote anti-indien, anti-métahumain, anti-tout-et-n'importe-quoi dans la tradition d'Alamos 20K, crachant son discours de haine.
- Teowynn (09:28:57 / 09-06-55)

L'« harmonisation » de la Zone libre des Rocheuses orientales, telle qu'elle fut dénommée de manière optimiste par le bloc tribal, fut plus ou moins achevée en 2027, en retard seulement d'une année ou deux.

- Pas entièrement. Prenez les « Warrens » (Terriers) d'Aurora, par exemple. Si on remonte aux années 1980, un crash immobilier entraîna la revente de nombreuses habitations, qui furent ensuite revendues à des prix de rave cuite. Cela permit à de nombreuses familles à faibles revenus de venir s'installer dans le coin. Alors que la région d'Aurora devenait surpeuplée, des logements à bas prix apparurent de plus en plus nombreux, y compris une zone de logements subventionnés à grande capacité d'accueil connue dans les environs sous le nom d'Aurora Project. Le projet fut bien sûr conçu après 1986 – de même que Southern Aurora d'ailleurs – et fut donc construit sur un terrain désormais interdit. Les équipes de relocalisation arrivèrent, comme tout le monde s'y attendait, et expulsèrent les gens. Les immeubles en projet attendaient, vides, l'arrivée des bulldozers.

  Ils ne vinrent jamais. Trente ans plus tard, le Project – appelé aujourd'hui « les Warrens » – est encore debout. Il est rempli jusqu'aux greniers de squatters, de gangers et d'autres personnes avec peu ou pas de revenus. Il est infesté de vermine, de variétés à deux, quatre et six pattes. Ce n'est pas un bon endroit où se balader la nuit, et ce n'est pas beaucoup mieux quand le soleil brille.
- Leo (06:04:49 / 30-05-55)

- Tout ça n'a aucun sens. À qui appartiennent les terrains et les propriétés des Warrens – au Conseil ?
- Bombardier (06:05:13 / 30-05-55)

- À personne. Si on lit le Traité, c'est un terrain interdit. Elle ne peut appartenir à personne, personne ne peut y construire. C'est censé être une terre vide, « revenue à son état naturel », tu te souviens ?

  Dans le genre « rendue à Gaïa ». Ce type de terrain ne peut appartenir à personne.
- Leo (06:08:51 / 30-05-55)

- Alors putain, pourquoi est-ce que les corpos ne s'y sont pas installées ?
- Bombardier (06:09:59 / 30-05-55)

- Y a quelqu'un qui est réveillé là ? Qu'est-ce que je viens de dire, à l'instant ? C'est la terre de personne, qui est supposée être rasée et redevenue un désert, une terre désolée, ou un truc du style. Souvenez-vous que la clause CCXCVII-A est toujours d'actualité. À n'importe quel moment, sans avertissement, les bulldozers peuvent débouler et tout détruire. Quelle corpo avec une once de cervelle investirait des millions de nuyens dans une quelconque affaire qui peut fermer définitivement et être anéantie à n'importe quel moment, sans aucun espoir de dommages et intérêts ?
- Leo (06:13:37 / 30-05-55)

- Ok crétin péteux, j'ai compris. Mais pourquoi est-ce que le Conseil ferait ça ? Le bloc tribal n'a plus la mainmise sur les votes maintenant.
- Bombardier (06:15:00 / 30-05-55)

- Ouais, c'est pas une question idiote après tout. Ce n'est plus du ressort du Conseil à présent, Bombardier. Le Conseil a ratifié l'interprétation de la Clause de relocalisation en 2019. Il a aussi mis en place ce qu'on pourrait appeler un « sous-comité permanent », pour gérer les questions de relocalisation et d'« harmonisation ». Ce sous-comité existe encore, et son mandat est toujours le même. Changer ce mandat ou fermer le sous-comité demanderait un vote du Conseil. Ces deux dernières années, deux ou trois votes ont été soumis au Conseil, mais ils ont tous fini en impasse. Le sous-comité de relocalisation existe toujours, et son personnel est encore rémunéré. Et un matin, quand l'envie lui prendra, le sous-comité pourra envoyer les bulldozers sur les Warrens d'Aurora.
- Leo (06:16:56 / 30-05-55)

- Mais la question est justement : enverront-ils les bulldozers ? Réfléchissez-y bien. Les Warrens d'Aurora sont la seule zone à ne pas avoir été rasée. Tant qu'ils existent, le comité de relocalisation n'a pas fini son boulot, et ses membres peuvent continuer à toucher leurs salaires. Je parie ma tirelire que c'est l'unique raison pour laquelle les Warrens existent encore – et continueront d'exister, pour cette même raison.
- Control (11:08:32 / 31-05-55)

De manière évidente, la population de Denver et de ses environs est considérablement plus importante aujourd'hui qu'en 1986. Cela signifie que raser les terrains « interdits » a accru la densité de la population, ce qui a demandé de multiplier les immeubles résidentiels de grande taille. Même si certaines régions de la ZLRO abritent encore des foyers pour famille unique, ils sont peu nombreux et très éloignés les uns des autres, et les prix du terrain dans ces endroits isolés atteignent des niveaux stratosphériques.

- Traduction : les foyers pour famille unique n'existent que dans des enclaves luxueuses, qui sont pour la plupart entourées de mesures de sécurité suffisantes pour en faire des camps fortifiés.
- Hyperion (15:07:16 / 02-06-55)

Noyez Seattle, balancez des bombes sur LaLa, bazardez Chicago. Si vous voulez du marrant, du risqué, du brillant, le sentiment que tout reste à faire, où le tranchant est si aiguisé que vous vous couperez si vous respirez mal, alors Denver est l'endroit qu'il vous faut.
*– Tiger Faust, citoyen du secteur sioux (***Public Voice** */ REF# PV-1298-INT2)*

OÙ ON EN EST MAINTENANT

LE CONSEIL DE DENVER

- Nous avons fait cette compilation de fichiers à partir d'un ebook publié récemment, appelé **Denver après le Traité : une ville divisée**, par le professeur Linda Twenton Chen. Nous l'utilisons comme texte de référence (sans autorisation bien évidemment) parce qu'il procure une image relativement claire de l'équipe d'incompétents qui gouverne la ville.
- Crystal (09:28:18 / 15-05-55)

- Tu sais, tu aurais pu le demander, j'aurais dit oui. Je pense que cela sera intéressant.
- LTC (11:10:21 / 22-05-55)

L'organe de gouvernance ultime de la Zone libre des Rocheuses orientales est le Conseil de Denver, appelé quelquefois (de manière incorrecte) le Conseil des représentants.

- Il a un paquet de noms mon gars, dont la plupart seront sûrement censurés par le sysop en une nanoseconde.
- Derry (14:25:59 / 26-05-55)

Le Conseil est constitué de six représentants, un pour chaque signataire du Traité de Denver, et un pour les CAS.

Le Conseil se réunit dans le Council Hall, le bâtiment qui était autrefois utilisé comme mairie de Denver et du comté. Ce bâtiment est situé dans la partie à l'extrême ouest de la zone « harmonisée » connue autrefois sous le nom de Civic Center, au coin de 14th Street West, West Colfax, Bannock et Cherokee.

- Et ça fait que le Hall est dans le secteur aztlan. Allez voir cette section pour les détails.
- Leo (06:35:51 / 31-05-55)

- Le Conseil se réunit sur le territoire aztlan ? Ça me fout grave les jetons.
- Corm (02:09:28 / 01-06-55)

- Ça devrait oui.
- Erydne (21:56:17 / 01-06-55)

QUE FONT-ILS ?

Le Traité de Denver a rendu le Conseil responsable de « l'entretien » de la Zone libre des Rocheuses orientales et de l'application de toutes les dispositions du Traité (c'est-à-dire « l'harmonisation » des terres). L'esprit du Traité implique apparemment que le Conseil détient l'autorité complète et incontestée pour faire *absolument tout* pour Denver et sa région.

En réalité, le Conseil n'est qu'un tigre de papier, incapable d'accomplir quoi que ce soit d'important – et pas seulement parce que les votes finissent toujours sur des impasses. Au final, le Conseil n'a aucun moyen de faire appliquer ses décisions.

Les étudiants en histoire peuvent comparer cette situation à celle des anciennes Nations Unies. Les représentants des nations membres se réunissent et discutent des problèmes importants comme s'ils avaient les ressources nécessaires à leurs applications, dans le cas où ils parviendraient à arriver à cette étape. De même que l'ONU ne disposait pas d'armée propre digne de ce nom – rien qui soit capable de faire appliquer la volonté de cet organe à toute nation qui ne serait pas d'accord – le Conseil de Denver ne dispose pas de forces de sécurité propres, ni de personnel pour faire appliquer la loi, et ne possède donc aucune autorité réelle.

- C'est faux, professeur. L'ONU a toujours eu des forces de maintien de la paix, non ? Et la première Guerre du Golfe, ce n'était pas une opération de l'ONU peut-être ?
- Wolf (14:23:08 / 20-05-55)

- Wolf, ces troupes de maintien de la paix étaient fournies à l'ONU par les nations membres, et pouvaient lui être retirées à tout moment (et en premier lieu, elles l'auraient certainement été si l'ONU avait décidé de les envoyer contre leur nation d'origine). Et pour ce qui est de la Guerre du Golfe – putain, n'ouvre pas cette boite de Pandore. Il suffit de dire que l'ONU ne pouvait pas mordre, même si certaines nations membres lui prêtaient une paire de crocs amovibles de temps à autre.
- LTC (11:36:51 / 22-05-55)

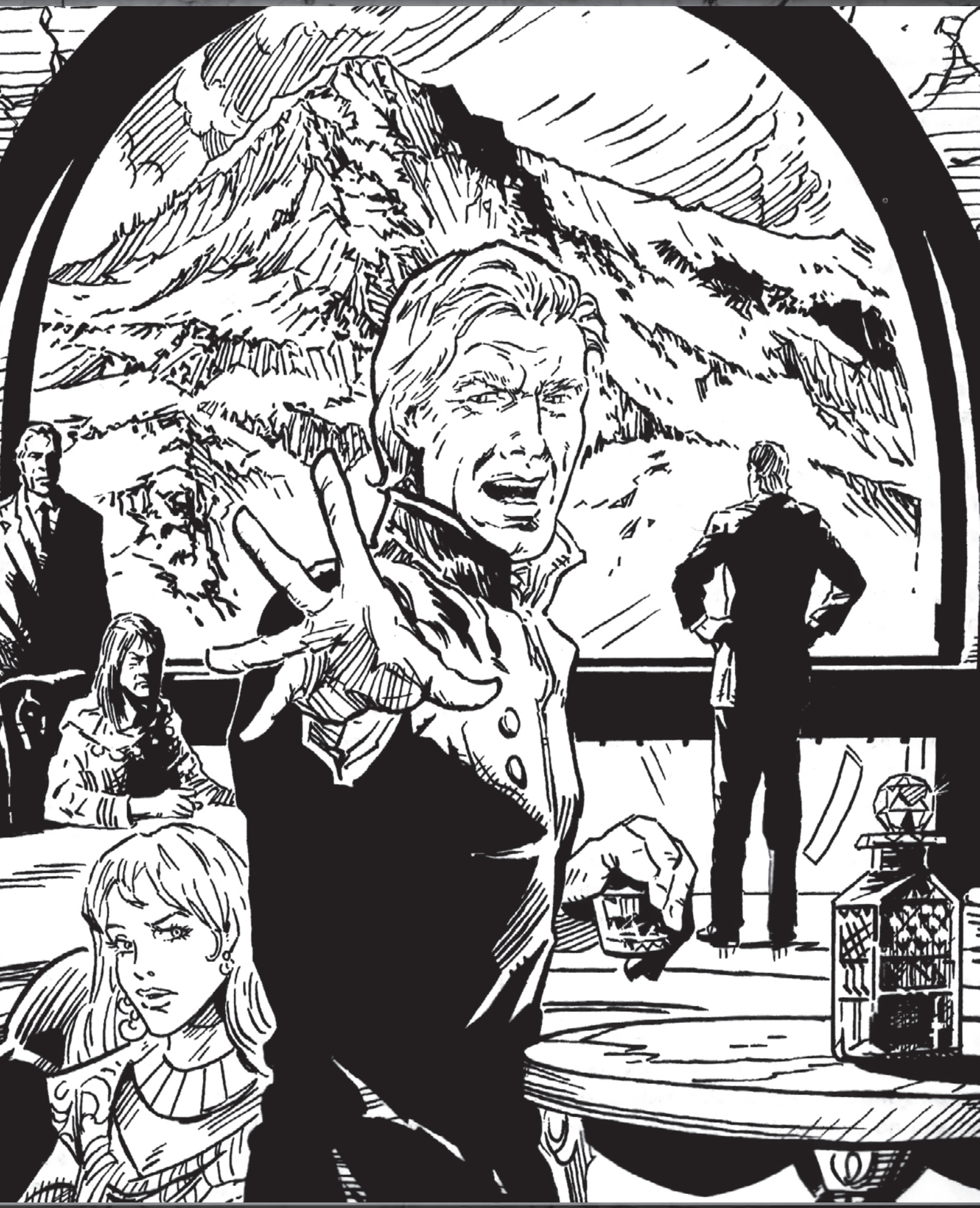
Même si les étrangers et leurs organisations décrivent le Conseil comme « l'autorité suprême » qui règne sur la Zone libre, il est en fait utilisé comme un symbole ou un homme de paille, chargé de s'assurer que la collecte des ordures est bien effectuée et qu'un pyromane entreprenant ne fasse pas brûler toute la ville.

- C'est à n'y rien comprendre.
- Teflon Shoes (16:38:49 / 29-05-55)

- Il faut observer tout ça du point de vue approprié. Examine la situation sous l'angle des apports et des limites du Traité – les deux au même putain de moment. Le Traité donne au Conseil toutes les responsabilités, et l'autorité pour s'en décharger. Mais il néglige le fait de lui donner des troupes. Et il enjoint au Conseil de faire tout ce qu'il peut pour respecter la souveraineté des nations signataires. Le Conseil ne peut pas tenir ce grand écart.
- Drebin (00:40:37 / 01-06-55)

La pression des pairs est le seul outil à la disposition du Conseil pour persuader une nation signataire de suivre une de ses résolutions. Le Conseil ne peut pas envoyer d'hommes de main en rangers pour mettre le dirigeant d'un secteur aux fers parce qu'il n'a pas payé ses impôts. Il ne peut pas déployer de troupes si les UCAS empêchent les équipes de relocalisation d'entrer dans les Warrens d'Aurora. Les membres du Conseil ne peuvent que condamner de telles actions et essayer de les empêcher ou de les inverser, en passant par les voies diplomatiques.

- Dans ce contexte, il ne faut pas minimiser la « pression internationale des pairs ». Le professeur a choisi un exemple approprié. Quand les équipes de relocalisation ont commencé à aller et venir dans la Zone libre avec leurs avis d'expulsion, les UCAS ont piqué une crise et ont essayé de les bloquer (ça avait quelque chose à voir avec le plan du Conseil visant à « harmoniser » un terrain sur lequel se situait une base de communications satellite leur appartenant). Le Conseil ne pouvait pas agir directement. Mais il a fait passer le mot aux gouvernements des autres nations



– en particulier aux nations sioux, pueblo et ute, évidemment. L'analyse du trafic des circuits diplomatiques sécurisés montre que, à ce moment, chacune de ces nations a noyé le gouvernement des UCAS de messages. Personne ne connaît le contenu de ces messages, mais les UCAS ont arrêté leurs actions perturbatrices et n'ont plus rien fait pour interférer avec les équipes de relocalisation (je pense que les messages disaient, en substance, « vous avez signé ce putain de Traité, et si vous ne vous y tenez pas, nous relancerons les Danseurs Fantômes).

- Gonzo (00:26:28 / 30-05-55)

- Il y a une autre forme de pression qui entre en jeu. Appelez-là « intérêt personnel éclairé ». Par exemple, aux premiers jours, il y avait deux dispositions du Traité qui insupportaient les UCAS. La première interdisait les droits de douanes et les taxes indirectes dans la ZLRO. La seconde interdisait les unités militaires partout dans la Zone libre. Les UCAS les haïssaient toutes les deux. Alors pourquoi n'ont-ils pas juste dit au Conseil « on vous baise ! », et fait ce qui leur plaisait ?

  Parce que tout le monde aurait fait la même chose. Pueblos, Utes, Sioux et Aztlans auraient fait péter leurs droits de douanes sur toute cette merde, et l'économie de la Zone libre se serrait cassée la gueule sous le poids de la bureaucratie. De la même manière, les Pueblos, les Utes et les autres auraient fait marcher leurs propres armées dans la Zone libre en réponse à la « provocation militaire » des UCAS. Combien de temps se serait écoulé avant que quelqu'un ne jette un regard déplacé à un autre, et que les tirs commencent ? Quelques heures, je suppose. Un jour plus tard, la guerre recommençait.

  Personne n'a été particulièrement réjoui par les accords de Denver. Une nation n'aime pas entendre qu'elle ne peut pas taxer ou appliquer de droits de douanes sur les marchandises qui entrent ou qui sortent de son territoire. Mais, même si c'était la vraie merde dans cette ville, c'était toujours mieux que la guerre. Et la guerre aurait été le seul résultat si une nation avait décidé de déchirer le Traité une bonne fois pour toutes.
- Zelda (22:22:54 / 03-06-55)

- Et qu'est-ce qui est arrivé à l'autorité de la loi ? Tu dis qu'à Denver, tout dépend de ce fragile compromis entre six nations, qui ne convoient ensemble que parce que l'alternative est le chaos ?
- Pierce (06:05:41 / 04-06-55)

- Ouep.
- Zelda (23:07:02 / 04-06-55)

- Et malgré tout, c'est le règne du chaos.
- Arioch (20:17:18 / 06-06-55)

COMMENT EN SONT-ILS ARRIVÉS LÀ ?

Le Traité ne stipule qu'une seule condition concernant les membres du Conseil de Denver : toutes les nations signataires doivent y posséder un représentant. Le Traité ne restreint d'aucune façon la procédure de sélection de chaque nation pour son représentant, ni ses qualifications, du moment qu'il fait son boulot.

Il est courant que les gouvernements respectifs rémunèrent leurs membres au Conseil. Pendant les dix premières années qui s'écoulèrent après la signature du Traité, les nations pueblo et ute choisirent leur représentant de manière démocratique. La Nation ute autorisait tous ses citoyens à voter, alors que le Pueblo limitait ce droit aux habitants de la Zone libre. Aucun extrémiste ni fanatique ne parvint à siéger à la table du Conseil, mais ces deux nations annulèrent le système d'élections populaires pour leurs représentants, en 2030 pour la Nation ute et en 2034 pour le Conseil pueblo.

- Ce qu'ils ont découvert bien sûr, c'est que la démocratie donne du pouvoir aux libres penseurs. Chaque nation décida qu'elle préférait disposer d'un homme de paille à Denver plutôt que d'être politico-philosophiquement correcte.
- Quess (20:19:42 / 02-06-55)

SE DÉBARRASSER D'UN REPRÉSENTANT

Bien que le Conseil ne puisse pas influencer la sélection des représentants, le Traité lui donne le pouvoir de destituer un représentant. Éjecter un représentant indésirable nécessite un vote du Conseil à sa majorité. Mais, à moins que le sujet de la procédure de destitution ne s'abstienne, ce vote aboutit forcément dans une impasse puisqu'il peut participer au vote.

- Quoi ?! Mais c'est complètement con !
- Lorimar (02:08:14 / 04-06-55)

- Ouep. Et t'as pas tout lu – y a plus de commentaires à ce sujet un peu plus loin.
- Glacier (12:29:59 / 10-06-55)

Une fois que le Conseil a fait un vote pour la destitution d'un de ses membres, une procédure identique ne peut être répétée avant l'écoulement de quatre mois. Cette disposition empêche des rivaux d'immobiliser le Conseil dans des tentatives d'éviction répétées et à double sens.

- Ça pourrait bien être l'esprit de cette disposition, mais elle n'a abouti qu'à donner l'opportunité aux représentants sans scrupules de manipuler le système : ils peuvent se ménager un petit espace de liberté s'ils sentent que les choses s'assombrissent pour eux. Disons que le Représentant A prépare une opération sournoise, et qu'il sait que le Conseil tentera de l'éjecter à l'instant où ses projets seront révélés. Alors, avant d'être impliqué dans ses magouilles, il fait un accord avec le Représentant B pour que celui-ci ajourne la procédure de destitution – ils savent tous deux que la procédure n'ira pas à son terme. La destitution échoue, et personne ne peut venir chercher des poux au Représentant A pendant quatre mois, quels que soient les désagréments qu'il cause pendant ses quatre mois d'intérim.
- Xycom (04:16:27 / 28-05-55)

De plus, le Traité ne prévoyant aucune porte de sortie si le quorum n'est pas atteint, une procédure de destitution réussie paralyse le Conseil jusqu'à ce que la nation concernée nomme un successeur. À deux reprises sur les trois fois où cela s'est produit, la nation en question – l'Aztlan, à chaque fois – a « puni » le Conseil en prenant plusieurs semaines avant de nommer un remplaçant.

- Les autres nations ont eu les tripes de destituer le représentant de l'Aztlan ? C'était risqué.
- Nena (00:09:10 / 27-05-55)

- Les deux fois, le bouchon avait vraiment été poussé beaucoup trop loin. L'Aztlan semble choisir ses représentants de telle sorte qu'ils se mettent tous les autres à dos.
- Instigator (23:20:45 / 28-05-55)

- La lecture des rapports révèle qu'il y a eu trois procédures de destitution officielles, deux sur des représentants de l'Aztlan et une sur un représentant des CAS. Mais il existe d'autres moyens d'éjecter un représentant qu'on ne peut pas supporter d'avoir en face de soi autour de la table du Conseil, ne serait-ce qu'une fois de plus. Deux représentants – un de la Nation ute, l'autre des Pueblos – ont renoncé à leur poste sans avertissement ni explication (et apparemment sans non plus éclaircir la situation avec leur gouvernement respectif en amont). Les fouineurs de

l'ombre qui se sont renseignés sur ces « abandons de poste » ont exhumé des preuves assez évidentes qui montraient que les conseillers sont partis parce que des personnes inconnues terrorisaient leur famille. Pas besoin de dire que cette partie de l'histoire n'a jamais été exposée sur Front Range Voice. Mais deux diffuseurs de tridéos pirates l'ont relevé.

- Alchemy (10:18:00 / 31-05-55)

- Et puis il y a eu Dorothy Malmgren, représentante des UCAS, en 2049. Un sniper a mis une balle en plein dans son oreille alors qu'elle quittait le bâtiment du Conseil. Les UCAS l'ont remplacée à une vitesse surprenante, mais son remplaçant n'avait pas le même positionnement tenace contre l'utilisation des bestioles paranormales comme animaux de gardes par l'Aztlan. Une coïncidence, hein ?
- Lilith (08:07:41 / 01-06-55)

- Tu es en train de dire que l'Aztlan a dégommé Malmgren ?
- Hilite (17:29:29 / 01-06-55)

- C'est un secret de polichinelle dans certains milieux. Pas de preuves, évidemment.
- Dispater (06:24:19 / 03-06-55)

- C'est de la connerie en barre ! Malmgren a été butée par un tireur d'Alamos 20K.
- Lucien (08:09:17 / 03-06-55)

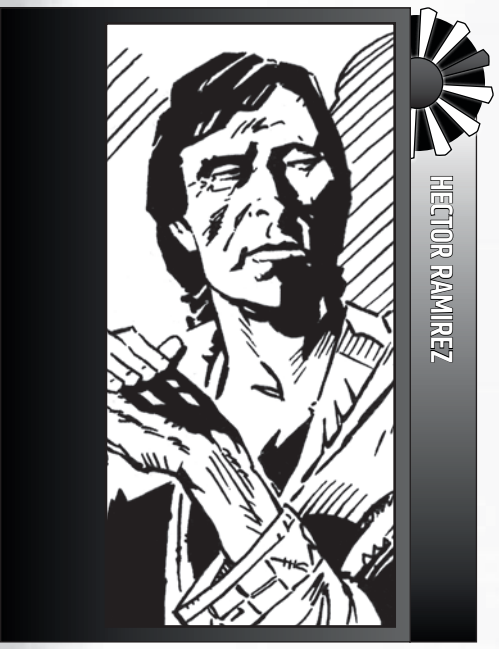
QUI SONT-ILS ?

Voici la liste des noms des membres actuels du Conseil, au 1er mai 2055. Vous trouverez un petit paragraphe descriptif de chaque conseiller après la liste. Sentez-vous libre d'annoter ces biographies sommaires avec des détails d'actualité.

- **Aztlan :** Hector Ramirez
- **CAS :** Elizabeth Kalheim
- **Pueblo :** Jonathan Popé
- **Sioux :** Mary Cat Dancing
- **Ute :** William Huhuseca
- **UCAS :** Jeremy Falloon

HECTOR RAMIREZ (AZTLAN)

Probablement âgé d'environ 55 ans, Hector est un homme petit et mince, à la peau tannée comme du cuir et aux cheveux si noirs qui semblent bleus sous certains éclairages. D'aussi loin que nous sommes remontés, son passé est exclusivement corporatiste. Jusqu'en 2048, c'était un costard de haut rang dans une des filiales d'Aztechnology basée à Chihuahua. Il a rejoint le Conseil en 2049.



- Hector est toujours un cadre d'Aztechnology. En 2048, il est passé d'Excelsior SA – la filiale dont tu parlais – à la direction centrale proprement dite d'Aztechnology. L'année suivante, il était nommé au Conseil. Cela me fait dire qu'Aztlan estime Denver comme étant un point important. Sinon pourquoi ils auraient envoyé un de leurs costards super-balaises pour tenir un siège au Conseil ?
- Teagarden (19:16:40 / 01-06-55)

- Ramirez est fini. C'est sûr, c'était un crack chez Excelsior, et il a appris à gagner des galons à la direction d'Aztechnology. Mais il semble qu'il n'arrivait pas à intégrer les changements de règles – c'est comme s'il était passé de la Ligue de combat urbain AAA à The Show : les règles de l'engagement changent du tout au tout. Il s'est effondré, mais la Big A s'est dit qu'elle lui devait suffisamment pour le mettre à une place tranquille et confortable, comme le Conseil de Denver. Fin de l'histoire.
- Quark (13:20:31 / 03-06-55)

- Est-ce qu'on parle tous du même putain d'Hector Ramirez là ? Le mec que je connais, il a rien du mec fini. C'est un chaman assez puissant pour vous écorcher vif avec la même facilité qu'il vous lancerait un bête regard (et putain il préférera sûrement vous faire ça). Le vieil Hec était ce qu'on appelle un « expéditeur » chamanique, ou un tueur, au service de la Big A. Et je n'ai rien vu depuis 2049 qui aurait pu me faire penser qu'il a changé.
- Solly (21:19:28 / 05-06-55)

ELIZABETH KALHEIM (CAS)



Elle est appelée Betty par ses amis – je pense qu'elle en a deux. Kalheim est jeune, et belle à couper le souffle. Ses cheveux sont habituellement noirs (mais aussi quelquefois blonds !), lui tombant sur les épaules, des mèches retombant sur son visage et mettant en valeur ses grands yeux bleus, assez profonds pour s'y noyer. Sa voix est de miel, épicée par un petit accent du sud (pas étonnant que la Free Zone Voice demande à Betty d'enregistrer les extraits du Conseil).

Mais Betty Kalheim est un sacré numéro, une maîtresse manipulatrice qui sait lire les personnalités des gens en face d'elle, dénuée de tout sentiment de pitié. Nous n'avons pas été capables de déterrer son histoire. Kalheim a rejoint le Conseil en janvier 2054.

- Je me suis souvent demandé comment faisait Betty Kalheim pour passer les détecteurs de métaux à l'entrée du Council Hall sans déclencher toutes les alarmes. Sa jolie tête est farcie de céphaloware mon pote : une mémoire hallucinante, des processeurs secondaires, et quatre – recompte-les, quatre – emplacements de puces à la base du crâne, sous la couronne dorée qu'elle appelle chevelure. Je me suis toujours demandé comment quelqu'un qui a à peine 30 ans pouvait développer les mêmes instincts agressifs que le costard qui a passé sa vie entière à grimper les échelons corporatistes. Eh ben mon pote, elle se colle juste les infos nécessaires dans le crâne. D'une certaine manière, on peut dire que Betty n'est qu'une tête qui parle, une porte-parole. Elle n'est que la « façade » avenante. Toutes les décisions sont prises par les gens qui ont programmé son céphaloware.
- Cujo (20:56:30 / 02-06-55)

- Betty Kalheim – bon, utilisons son vrai nom, Elizabeth Knight – fait partie du clan Knight chez Ares ; c'est une nièce de Damien Knight. Elle est née et a été élevée pour l'argent, et j'ignore comment elle a atterri aux CAS, et comment elle est devenue leur conseiller politique.
- Rat (01:36:21 / 03-06-55)

- C'est plutôt facile à deviner, non ?
- Winger (04:48:46 / 04-06-55)

- Vous savez, j'ai pris du plaisir à chercher des infos sur cette prétendue « famille » dont Damien Knight serait le chef. Vous saviez que ce nom est un pseudonyme, n'est-ce pas ? En fait il n'y a pas de Damien Knight. L'homme appelé Damien Knight est né David Anthony Gavilan, plus connu comme le Major David A. Gavilan, U.S. Air Force, agent de liaison de la National Security Agency et chef des chasseurs de virus tristement célèbres d'Echo Mirage de 2029. J'ai consacré beaucoup de temps et d'énergie à chercher Gavilan, et je suis quasiment sûr qu'il a utilisé la technologie et les programmes propriétaires américains pour mettre en application son « Acquisition-éclair » sur Ares Industries dans le paradis numérique préhistorique de Stockholm en 2033. Quoi qu'il en soit, quelques points remarquables :

  1. Betty Kalheim n'est aucunement associée à Ares Macrotech. J'ignore qui elle est, mais elle n'est pas sur la liste du personnel d'Ares.

  2. Deuxièmement, comment est-ce que quelqu'un qui a un pseudonyme pourrait avoir des parentés familiales (à part Betty Kalheim) ? Regardez Karen Knight-King, qui siège au Conseil de Seattle (une nièce), Peter Knight, Phillip Knight, et l'éternelle Susanna Knight, qui est une putain d'elfe (ce sont tous des neveux ou nièces supposés, souvenez-vous). Est-ce qu'il a vendu des emplacements libres de son arbre généalogique ? Tout ce que je suis capable de dire, c'est que toutes ces personnes utilisent des pseudonymes, elles aussi.

  C'est ça le scoop. J'ai dit ce que je savais. Me casse.
- Turner (20:14:19 / 05-06-55)

- À chaque fois que je remarque une personne influente aussi jeune et belle que Betty Kalheim, je cherche toujours la relation qu'elle peut avoir – amoureuse ou seulement sexuelle – parce que c'est un levier prêt à l'emploi si on a besoin d'utiliser un moyen de pression ou un autre. Notre Betty n'a pas de « compagnon » et ne semble pas avoir de rendez-vous galants (les rumeurs qui insinuent qu'elle aurait des liens avec Mary Cat Dancing sont infondées). Ce qui est plus certain, c'est qu'elle aime les jeux de domination et de punition, sa jolie petite main blanche tenant le manche du fouet. Récemment, ses goûts sont assouvis par un pervers qui se fait appeler Sade, du côté du secteur CAS.
- Witchsight (22:33:56 / 06-06-55)

JONATHAN POPÉ (PUEBLO)

Popé est le mec le plus réglo du monde. C'est un gentleman – et j'utilise ce terme parce qu'il lui convient très bien – grand et mince. Âgé d'une bonne quarantaine d'années, ses yeux sont aussi noirs que s'ils étaient composés d'une pupille sans iris. Avant d'arriver à Denver en 2052, Popé était un vice-président junior du Conseil corporatif pueblo. Le conseil d'administration du pays lui a demandé d'accepter un poste de représentant au Conseil de Denver en 2051, mais il l'a convaincu qu'il serait plus utile au pays en restant à Santa Fe. L'année suivante, ils lui firent la même proposition – une « promotion », du point du vue du Conseil corporatif – qu'il accepta cette fois-ci. Il vit de manière confortable, voire tape-à-l'œil, avec sa femme et ses deux enfants.



- Ah, le bon moyen de pression sur pattes.
- Tenmace (07:59:11 / 28-05-55)

- Je serais prudent avec Jon Popé. Ce n'est pas un homme dur – un regard suffit à voir qu'il est plus à l'aise avec un livre qu'avec un flingue dans la main – mais répandre le cerveau de quelqu'un n'est qu'un des nombreux moyens de marquer des points.

  Est-ce que vous savez comment est-ce que Popé a fait son bout de chemin dans le Conseil corporatif ? Par la division Computer Resources, voilà comment. C'était un expert des systèmes d'analyse et de sécurité de premier plan qui s'est fait les dents comme decker de combat en luttant contre les intrus du sous-réseau matriciel pueblo. Son expertise s'est sans doute émoussée depuis qu'il est devenu fonctionnaire, et ses tranchoirs ont sûrement rouillé, mais vous pouvez mettre votre main au feu qu'il a encore des amis dans les affaires. Allez l'emmerder, et un matin vous vous réveillerez avec un solde nul sur votre compte, et avec un virus mortel dans chaque petit gadget technologique que vous possédez.
- Firelight (03:43:20 / 29-05-55)

- Popé est un putain de rat corrompu jusqu'à l'os, qui se vend à celui qui fait la meilleure offre. Et si sa prise jack prend la poussière hors de son datajack depuis 2052, c'est parce qu'il y a mis des BTL. Ce mec a un gros problème de dépendance, et il fera n'importe quoi pour s'approvisionner pendant quelques semaines supplémentaires.
- Grendel (20:17:02 / 29-05-55)

MARY CAT DANCING (SIOUX)

Le conseiller Cat Dancing est une petite femme à la peau sombre qui ressemble à un tas de cuir tout mâché. C'est une de ces personnes âgées qui restent belles malgré un poids tendant vers le zéro, et qui semblent si fragiles qu'un souffle pourrait leur briser les os.

Mais si son corps est vieux, son esprit n'est pas au courant. Elle est rusée comme un renard, et sa mémoire ne lui fait pas défaut. Elle dit qu'elle peut se souvenir du visage et du nom de toute personne à qui on l'a présentée, et jusqu'à présent, personne n'a pu le nier. Mary Cat Dancing n'a rejoint le Conseil que l'année dernière. Avant cela, elle siégeait à un conseil judiciaire de la Nation sioux et a acquis la réputation de posséder un sens de la justice inébranlable.

- Vous avez déjà vu Mary Cat Dancing ? Si on se fie à son apparence, on pourrait dire qu'elle est morte y a déjà quelques mois. En fait, qui sait ? Quand on regarde ses yeux, on y voit une personnalité obstinée et rebelle, qui fera bouger son corps même après que son cœur se soit arrêté. Et tout ça parce qu'elle têtue comme une putain de vieille carne et qu'elle n'admettra pas que la mort puisse l'abattre.
- Star (10:28:00 / 24-05-55)



• Vous voulez apprendre un truc vraiment intéressant ? Mary Cat Dancing semble bien avoir dans les 90 ans, mais en fait elle n'a que 53 ans !

Encore plus étrange : en faisant un tour dans les archives des données de la Nation sioux, j'ai trouvé une image holographique de Mary quand elle était juge, il y a quelques années à peine (celle que j'ai scanné est de 2051). Sur celle-ci, elle fait son âge – une personne au visage sévère de 50 ans.

Qu'est-ce qui peut vous faire vieillir autant en trois ans ?

• Drac (13:05:19 / 01-06-55)

• Est-ce que tu es sûr que c'est la même femme ?
• Bridger (22:42:21 / 01-06-55)

• C'est la même femme, Drac s'est pas gouré. J'ai eu la malchance d'être assigné à comparaître devant Mary Cat Dancing en 2050 en Nation sioux, pour meurtre. On n'oublie pas les yeux du juge qui vous condamne au grand voyage – mort par injection – et la Mary Cat Dancing du Conseil est la même femme.

Et avant que quelqu'un ne demande, Mary a fait annuler la condamnation à mort quand le corpo qui se tenait derrière elle lui a suggéré que ça serait peut-être mieux de me laisser partir.

• Papillon (03:22:38 / 04-06-55)

• Alors la question demeure. Qu'est-ce qui peut faire vieillir quelqu'un à ce point ?
• Star (10:43:28 / 05-06-55)

• Peut-être qu'elle Danse.
• Anonyme (02:18:32 / 06-06-55)

WILLIAM HUHUSECA (UTE)

Le représentant Huhuseca est un ork, seul métahumain qui siège actuellement au Conseil. C'est aussi un chaman Coyote, qui semble s'éclater quand il jette de l'huile sur le feu, juste pour voir ce que ça donne. Si une clause particulièrement controversée agite le Conseil, il y a de grandes chances pour qu'Huhuseca en soit à l'origine.

Huhuseca, âgé de 30 ans, est un chef de la tribu Pawnee, et un fils de chef. Malgré son approche irrévérencieuse et belliqueuse, il a la réputation d'être un chef juste et habile parmi les gens de son peuple. Huhuseca n'est pas marié et n'a pas eu de relation à long terme connue. Des rumeurs lui attribuent un lien avec Elizabeth Kalheim, mais quiconque connaissant les deux personnes en question n'y accorde aucun crédit. Le représentant Huhuseca a rejoint le Conseil fin 2052.

• Huhuseca est la seule raison, ou presque, pour regarder les comptes-rendus tridéo des réunions du Conseil. Il est très bon quand il s'agit d'échauffer les querelles de clocher du Conseil, et il offre habituellement des plaisanteries pleines de sagesse aux caméras tridéos.
• Drac (13:09:31 / 01-06-55)

• Huhuseca est une rareté, un politicien avec une éthique. Une fois qu'il est acheté, il le reste.
• Itasca (10:59:37 / 03-06-55)

• Avez-vous déjà vu « l'assistant exécutif » de William, Tammy Smithe ? Elle fait ressembler Betty Kalheim à Mary Cat Dancing. Il se passe quelque chose entre eux deux, sans aucun doute possible (qu'est-ce que je donnerais pour que Tammy Smithe « prenne une dictée » dans mon bureau privé tard le soir).
• Hef (23:55:54 / 03-06-55)

• « Tammy Smithe » est un esprit libre, une anima.
• Walks Far (13:37:56 / 04-06-55)



JEREMY FALLOON (UCAS)

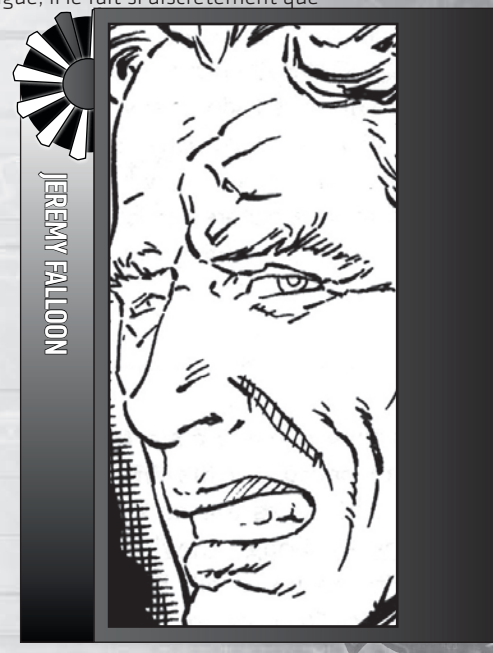
Différents blagueurs des médias aiment particulièrement présenter Jeremy Falloon comme un idiot (quel présentateur pourrait résister à la blague consistant à l'appeler « Jeremy Buffoon » ?). Mais cet humour de bas étage aux frais du représentant rend un mauvais service aux citoyens de la Zone libre. Jerry Falloon n'est pas un débile. Il est très compétent, dénué de pitié, et déteste perdre – pour *quoi que ce soit*.

Falloon a une bonne quarantaine d'années, et depuis qu'il a perdu sa femme il y a trois ans, il ne semble plus avoir aucune attirance pour la gent féminine. Son expérience s'est faite dans le droit corporatiste, et il a travaillé comme membre d'un lobby à Washington avant de rejoindre le Ministère de la Justice en 2045. D'après nos recherches, Falloon n'a jamais été au premier rang de la pandémie sournoise et traîtresse de Washington. Cependant, quand des rivaux ont essayé de lui planter « un couteau dans le dos » à plusieurs reprises, les prétendants Machiavel ont été déboulonnés, *pas lui*. Falloon sait exactement quand il faut entrer dans la partie – c'est juste qu'il n'y va pas pour ramasser les restes.

• Ou alors, quand il plante sa dague, il le fait si discrètement que sa victime ignore qu'elle est morte avant qu'il ne se soit écoulé une semaine, et Jerry a déjà recouvert ses traces.
• Mack (03:02:01 / 23-05-55)

Jeremy Falloon est entré au Conseil de Denver en 2052, bien qu'il conserve son poste au Ministère de la Justice.

• C'est faux. Jeremy Falloon a été muté à la National Security Agency en 2050, et la NSA lui verse encore son salaire (en passant par un « compte invisible » du Ministère de la Justice, évidemment).
• Dybbuk (05:08:11 / 23-05-55)



- Falloon peut aussi prendre soin de sa propre personne sur d'autres scènes que l'arène politique. Deux mois avant d'arriver à Denver, il a été la cible d'un genre d'attaque de gang (personne ne sait si c'était fortuit ou s'il y avait autre chose). Falloon en est ressorti indemne, et a laissé six gangers chromés sur le carreau.
- Jerri (08:10:27 / 02-06-55)

COMMENT EST-CE ARRIVÉ ?

N'importe quel comité ou conseil mis en place par un gouvernement est garanti d'être tenu par des contrats et des procédures complexes, décrites à la fois avec force détails et dans les grandes largeurs. Le Conseil de Denver représente un exemple extrême de ces principes. Et parce que le Conseil a été constitué par cinq gouvernements et qu'il doit maintenant garantir les intérêts de six, ces contrats et ces procédures entravent complètement ses membres.

- N'ayez pas peur, nous n'allons pas gaspiller votre précieuse bande passante avec une discussion exhaustive au sujet des procédures et de la jurisprudence du Conseil. Il n'y a que deux éléments procéduriers qui aient une incidence sur ce qui se passe en dehors de la salle du Conseil.
- Crystal (09:41:41 / 15-05-55)

PRÉSIDENT

Le titre de président du Conseil est très symbolique. Le président peut voter librement sur tous les sujets avant le Conseil, et il dirige les discussions du Conseil en suivant le format très altéré des *Robert's Rules of Order* (un code d'organisation de régime parlementaire du XIX^{e} siècle). Officiellement, il prépare aussi l'ordre du jour de toutes les réunions (en fonction des résultats des réunions précédentes et des préoccupations du moment) et limite les temps de discussion autour d'un sujet en fonction de cet ordre du jour.

- Restez au bout du fil sur ce coup. Cela donne beaucoup d'influence au président sur l'activité du Conseil. S'il ne veut pas que le Conseil vote un point en particulier, il peut se contenter de ne pas le mettre à l'ordre du jour. Ça me semble bien être un pouvoir significatif pour moi.
- Consul (13:56:45 / 02-06-55)

- Ça pourrait, si le guide des procédures ne donnait pas aux autres membres du Conseil une cinquantaine de moyens de contourner cette disposition. Dans les faits, ils peuvent rajouter n'importe quelle merde qu'ils veulent à l'ordre du jour de différentes manières, ou utiliser un « privilège personnel » pour ouvrir une discussion sur tout sujet ne figurant pas à l'ordre du jour. D'un point de vue parlementaire, c'est un cauchemar, et le président ne peut rien y faire. En fait, tout ce qu'il obtient c'est une plus grosse proportion d'injures de la part de tous les gens et même de leur putain de chien.
- Mentor (08:28:45 / 03-06-55)

Le titre de président change tous les deux mois entre les nations, par ordre alphabétique des noms de nations (Aztlan, CAS, Pueblo, et ainsi de suite). Du fait que le titre de président change entre les nations représentées, et pas entre les représentants eux-mêmes, un changement de représentant ne fait pas perdre son tour à la nation concernée. Si par exemple Mary Cat Dancing était remplacée au milieu de son tour de présidence, le nouveau représentant de la Nation sioux serait président pendant le temps restant sur les deux mois.

- Président ? Putain de fossiles sexistes ! Ça devrait être présidente quand c'est une femme qui tient le titre.
- K.D. (02:02:23 / 30-05-55)
- Historiquement, la fonction, le titre, c'est Président, et c'est masculin. Si c'est une femme, la formule est « Madame le Président ». Tout le reste n'est que du révisionnisme, et c'est laid.
- Caroline Ducas (19:30:32 / 01-06-55)

VOTE

Chaque représentant dispose d'une voix pour chaque vote, président inclus. Le Traité de Denver a été scrupuleusement rédigé afin d'éviter la privation de droit électoral par éviction d'un représentant pour n'importe quel vote, pour toutes les nations signataires.

- Ce qui conduit à une aberration intéressante si le vote concerne la destitution d'un conseiller. Le sujet de la clause – la personne menacée d'exclusion – peut participer au vote sur son éviction ! C'est fou, je sais. Mais l'une des doctrines centrales du Traité était de donner un pouvoir rigoureusement égal à toutes les nations sur tout ce qui se passe à Denver. Ils se demandèrent, comment pouvons-nous maintenir une représentation égalitaire si un représentant est exclu du moindre vote ? Pour être destitué, un représentant doit être très impopulaire, parce qu'il y aura automatiquement un vote contre la tentative en question – le sien.
- DND (15:24:55 / 08-06-55)

La clause précisant qu'il n'y a qu'un vote par représentant empêche un sous-ensemble du Conseil de s'auto-déclarer quorum et de continuer les affaires du Conseil sans la participation d'un seul représentant.

Sur ce point, il me semble approprié de rappeler que le Traité ne contient aucune procédure permettant de contourner une impasse. Tel qu'il a été originellement rédigé, le Traité ne pouvait concevoir la possibilité d'une impasse car cela aurait voulu dire admettre la possibilité qu'un représentant s'abstienne au cours d'un vote – ce que les créateurs du Traité ont considéré particulièrement peu probable. Il ne fait aucun doute que tous les représentants actuels souhaiteraient mettre en place une procédure leur permettant de mettre fin à une telle situation, mais aucun d'entre eux ne laissera passer une telle résolution à moins qu'elle lui apporte un avantage sur ses pairs, ou qu'au moins cela ne leur ôte aucun avantage. Betty Kalheim a récemment suggéré que les CAS, en tant que nation la moins à même de voter en fonction des rivalités traditionnelles, pourraient disposer d'un statut anti-impasse. Le reste du Conseil vota de manière unanime à l'encontre de ce changement.

- Putain, la démocratie à l'œuvre. N'est-ce pas meeeeerveilleux ?
- DOOd (23:49:09 / 02-06-55)

LA BUREAUCRATIE

D'après le Traité, le Conseil détermine la politique et l'orientation de la ZLRO (même si certains disent qu'il n'en donne que bien peu, dernièrement). La Branche administrative de la Zone libre, quant à elle, met en application les quelques décisions prises par le Conseil. Comme souvent dans le cas d'un gouvernement, les hauts fonctionnaires qui exercent le pouvoir changent régulièrement – ils perdent des élections, sont remplacés par les gens qu'ils ont nommés, ou meurent aux mains de ceux pour qui cela en vaut la peine. Mais les bureaucrates carriéristes, loin des yeux et des opinions du public, peuvent rester leur vie entière dans le même bureau, et sont souvent ceux qui exercent le vrai pouvoir dans la structure gouvernementale. Si on examine de près les effets des assassinats au cours de l'histoire – en commençant par Jules César et en passant par Jack Kennedy, Garrety, Chelenko, Schon et Rodale – ils n'entravent quasiment pas le fonctionnement du gouvernement. À l'inverse, éliminer les fonctionnaires de haut niveau de tout gouvernement conduit au chaos intégral.

Ce phénomène se révèle particulièrement vrai pour la Branche administrative de la Zone libre. Malgré les dispositions du Traité de Denver et l'arrivée des CAS garantissant l'impuissance du Conseil en tant que corps législatif, la Zone libre des Rocheuses orientales est toujours aussi efficace que jamais.

- Traduction : « pas bien efficace ».
- DOOd (23:50:53 / 02-06-55)

- DOOd, n'y va pas trop fort. Il fonctionne mieux qu'à d'autres endroits de ma connaissance (Seattle me vient immédiatement à l'esprit). Au moins, les ordures sont ramassées, le maglev arrive à l'heure, et chaque personne vivant dans la Zone libre à une couverture DocWagon de base.
- Hawkeye (02:58:25 / 04-06-55)

- Je n'ai pas de couverture DocWagon.
- Ratcatcher (03:00:01 / 04-06-55)

- Je suppose que j'aurais dû dire « toute personne qui vit légalement dans la Zone libre ».
- Hawkeye (03:00:57 / 04-06-55)

JETONS UN COUP D'ŒIL À L'INTÉRIEUR

- Ceci n'est pas un manuel scolaire sur les droits civiques, nous n'y inclurons donc pas trop de détails sanglants sur la bureaucratie. De nombreux habitants de Denver aimeraient prétendre qu'elle n'existe pas, nous prendrons donc exemple sur eux.
- Leo (22:02:15 / 02-06-55)

L'administration de la ZLRO est aujourd'hui connue sous l'appellation Branche administrative, et compte 9 855 employés dans ses rangs – un nombre ahurissant, au regard des informations matricielles et informatisées qui caractérisent notre temps. Parmi ceux-ci, plus de la moitié ont un poste dont le titre comporte le terme « manager » à un endroit ou un autre.

- Presque dix mille têtes de nœud de fonctionnaires gratte-papiers ?
- Armstrong (19:13:04 / 03-06-55)

- S'il vous plaît, ne me dites pas que vous êtes véritablement surpris. Le Conseil devrait contrôler le nombre de fonctionnaires – leur rabattre le caquet, ou tout du moins les empêcher de proliférer comme des rats – mais bordel, le Conseil est le pire canard boiteux depuis que le dodo a passé l'arme à gauche. Sans organe de contrôle, qu'est-ce qui empêche les fonctionnaires de se reproduire comme des lapins ? La conscience civique des domestiques, qui restent de marbre face à l'expansion sans contrôle de leur département ? Me faites pas rire.

  Et tant qu'à se dégoûter de la machine bureaucratique de la Zone libre, arrêtons-nous un instant pour observer la véritable ampleur de ce poids lourd. Le Professeur T-C dit que plus de la moitié des employés sont dans l'encadrement. D'après mes recherches, le chiffre s'approche plutôt des 60 %, répartis sur environ neuf niveaux hiérarchiques. En comparaison, Yamatetsu Corporation n'en possède que sept, en allant de l'esclave du bas de l'échelle qui saisit des données au PDG Saru Iwana.
- The Crack of Doom (01:31:43 / 05-06-55)

La Branche administrative occupe trois annexes de l'ancienne mairie de la ville et du comté, et s'est infiltrée dans le bâtiment au coin de West Colfax et Delaware qui hébergeait autrefois l'U.S. Mint. En 2048, la Branche administrative ordonna qu'on démolisse le vieux State Capitol et son annexe (situé à l'est du Civic Center) pour faire de la place à de nouvelles infrastructures construites pour son usage propre.

- Remarque : un sous-comité de la Commission du Traité avait donné un statut « historique » à ces vieux bâtiments étatiques, il y un certain temps. La Branche administrative a consciemment ignoré le Traité et les lois de la Zone libre quand elle a fait abattre ces vieux bâtiments.

  Et qu'est-ce qu'il s'est passé ? L'affaire arriva devant le Conseil, et la représentante des UCAS – Dorothy Malmgren, celle qui s'est fait dérouillée par le sniper l'année suivante – proposa une clause visant à sanctionner les hauts fonctionnaires. De manière prévisible, le vote finit sur une impasse – les CAS se rangèrent avec les nations ute et pueblo pour l'en empêcher, tandis que l'Aztlan et la Nation sioux votèrent en faveur de la résolution – et le problème fut tué dans l'œuf.

  Les hauts fonctionnaires n'auraient pas été (méta)humains s'ils ne s'étaient pas sentis encouragés par ce résultat. Depuis, ils n'ont rien fait d'aussi flagrant, mais je m'attends à quelque chose du même calibre – si ce n'est pire – à tout moment.
- Lennox (23:47:51 / 07-06-55)

La Branche administrative détient et assure la maintenance de son propre système informatique centralisé, un réseau de plus de trente-six bécanes UltraVAX, avec assez d'espace de stockage hors-ligne pour archiver des fichiers persos bien complets sur tous les habitants de la Zone libre.

- Trente-six UltraVAX. Mais pour quoi faire nom de Dieu ?
- Raiko (03:48:16 / 07-06-55)

- Pour deux raisons. Premièrement, parce qu'ils peuvent le faire. C'est le même genre d'action que celle qu'a décrit Lennox à propos de la démolition des bâtiments historiques – une claque dans la gueule du Conseil, pour lui rappeler qui sont les vrais dirigeants de Denver, et peut-être un autre test, histoire de voir jusqu'à quel point ils pourraient aller sans que le Conseil n'agisse.

  Et la seconde raison me direz-vous ? Le professeur l'a dit tout-de-go : pour entretenir « des fichiers perso bien complets sur tous les habitants de la Zone libre ». Parce qu'ils gèrent les infrastructures de la Zone libre, les fonctionnaires carriéristes ont accès à une grosse quantité d'informations, sur tous les habitants qui vivent dans et autour de Denver. Ils ont décidé qu'ils voulaient garder une trace de ces informations. Dans quel but ? Putain j'en sais rien. Ça pourrait être une nouvelle démonstration de « parce qu'on peut le faire ».
- Tortuga (02:39:17 / 07-06-55)

- On dirait qu'une poignée de hauts fonctionnaires considèrent ces ordinateurs comme étant leur propre petit empire, sous leur contrôle total, et les personnes en qui ils n'ont pas entièrement confiance ne peuvent même pas les approcher. Alors maintenant, en qui les fonctionnaires ont-ils confiance ? Les autres fonctionnaires bien sûr. Et en qui ils n'ont pas confiance ? Tous les autres – n'importe qui avec une putain de vie.

  Et que se passe-t-il si les gens qui décident de la manière de connecter tous ces ordinateurs avec le reste du monde – lire ici : « la Matrice » – sont des bureaucrates, des gens avec de la bouillie à la place du cerveau, bouillie du genre « administration municipale » et « gestion des ressources humaines » ? Pas des professionnels des ordinateurs, c'est là où je veux en venir.

  Vous pouvez deviner le résultat : des choix de dégénérés complets. Trente-six UltraVAX représentent une putain de puissance de calcul monumentale. Mais le réseau de la Branche administrative est monté avec les pieds et est si peu

optimisé que ces trente-six UltraVAX fonctionnent plutôt comme vingt-cinq.

Et la connexion matricielle ? Les NAS (nœuds d'accès au système) eux-mêmes sont des glaciers – les petits fonctionnaires ont dépensé un bras dans ce qu'ils pensaient être de la glace top niveau. Vous avez des glaces barrière, trace et grille, brouilleur, piège, et blaster, toutes accumulées sur le même putain de nœud, tellement surchargé qu'il tourne à 60 % de ses capacités (les NAS sont généralement en Rouge-5. Prenez un moment pour réfléchir à la quantité de glace qu'il faut pour faire baisser les capacités de 40 % sur un nœud en Rouge-5. Qu'est-ce qu'on dit… aïe ?).

Mais le tour est joué dès que vous avez pénétré leur « périmètre de défense » : le reste du système est quasiment dépourvu de glace ! Probablement parce que ces espèces de débiles profonds considèrent les demandes des glaces à la « halte-qui-va-là ? » comme une atteinte à leurs libertés individuelles ? Normal. La défense est dure, mais fragile comme du cristal.

- Slicer Dicer (15:49:02 / 09-06-55)

QUI DIRIGE TOUT ÇA ?

À l'origine, c'est la Commission du Traité qui a créé la Branche administrative. La Commission contacta les cinq nations signataires et demanda à chacune de fournir une liste de 400 candidats éligibles au titre de fonctionnaires de la Zone libre des Rocheuses orientales. La requête spécifiait que tous les candidats devaient être des professionnels municipaux sans engagement direct dans le processus électoral. Elle spécifiait aussi que ces candidats ne devaient pas avoir de lien avec leur gouvernement national qui « entraverait le concept de droiture et d'indépendance » requit pour travailler dans la Branche. Les cinq signataires transmirent les listes à la Commission du Traité, qui commença la pénible tache visant à examiner les listes et à éliminer les candidats inappropriés.

Environ cinq semaines plus tard, les membres de la Commission se retournèrent vers les cinq gouvernements signataires et leur demandèrent de leur fournir 400 noms supplémentaires.

- Qu'est-ce qui s'est passé ?
- Duo (04:09:36 / 31-05-55)

- Pas grand-chose. C'est un empire autonome privé, dirigé de manière indépendante des intérêts de quelque autre personne que les fonctionnaires eux-mêmes. Il est concentré entièrement sur l'alimentation et la croissance de sa propre structure tout en faisant profiter de sa position aux personnes qui se situent tout en haut de la pyramide.
- Hauberk (12:35:13 / 29-05-55)

- C'est assez vrai, mais cette organisation a aussi prouvé son efficacité à préserver les intérêts nationaux à bonne distance des infrastructures de la Zone libre. Les débiles profonds du haut du panier ont tout à fait compris qu'il était dans leur intérêt personnel de rester autonomes.

  Qui sait, peut-être que la Commission avait tout prévu et qu'elle s'est dit que l'abus de position était un petit prix à payer pour garder son autonomie.
- Billiam (00:03:00 / 01-06-55)

- Alors pourquoi est-ce que ce putain de sous-comité, ou n'importe quoi d'autre, n'empêche pas les fonctionnaires d'accroître leur nombre à une telle vitesse, bordel ? Putain à chaque fois que je jette un œil sur quelque chose, je suis taxé pour payer les salaires et les dépenses de ces putains de gros fainéants de gratte-papiers.
- Honey (06:55:21 / 06-06-55)

- Le sous-comité ne met pas de frein à cette croissance parce qu'il n'a pas le mandat le lui permettant. Le comité peut rejeter la candidature d'un employé parce qu'il est présumé « partisan », mais tant que le candidat n'est pas mis dans cette case par les critères adéquats, le sous-comité ne peut pas dire un mot à propos de son salaire, de son comportement, et ainsi de suite. C'est stupide, mais c'est la vérité.
- Lennox (23:50:18 / 07-06-55)

MAINTENIR LA COHÉSION D'ENSEMBLE

La Branche administrative entretient les infrastructures de la Zone libre des Rocheuses orientales. Elle applique bien sûr les directives (inexistantes) du Conseil et ses frais d'exploitation sont prélevés sur les revenus générés par les différentes formes d'impôts.

- Les impôts, c'est du vol. Fin de l'histoire.
- Ragnarok (03:50:57 / 29-05-55)

(LA MORT ET) LES TAXES

Grâce au Traité, le Conseil détient le privilège et l'unique responsabilité de prélever l'impôt, de manière totalement indépendante des intérêts nationaux. Le gouvernement souverain de la Zone libre des Rocheuses orientales – le Conseil de Denver, en d'autres mots – est la seule entité ayant la capacité de lever *tout type* de taxe douanière sur les habitants de la Zone libre, et sur les produits qui y entrent ou qui en sortent. Le Conseil a remis l'autorité de contrôle de ses taxes entre les mains de la Branche administrative, et ce corps se dévoue à sa tâche de manière particulièrement intense.

- Et bien, on ne peut pas se faire de l'argent sur le dos des citoyens s'ils ne sont pas convenablement plumés, n'est-ce pas ?
- Eagle (03:05:56 / 31-05-55)

Tout changement de la structure de ces taxes, comme des modifications des méthodes de collecte et des augmentations « significatives » des taux, nécessite une résolution du Conseil. Ce qui veut dire que cela arrive rarement, voire jamais. Le résultat est que la Branche administrative – nommément, le Revenue and Taxation Service (« Service de la taxation et des revenus », RTS) – fonctionne plus ou moins de manière indépendante.

- Je serai passablement surprise si une personne postant ici payait le moindre nuyen de taxes.
- Libbie (09:01:37 / 28-05-55)

- Alors tu n'y as pas réfléchi bien longuement, Lib. Tu pourras lire plus bas l'explication du prof : chaque fois que tu achètes quelque chose légalement, tu paies 10 % de TVA. Évidemment, tu achètes les trucs importants comme les armes, les munitions et le matériel dont tu as besoin pour ton job au cul du camion sur un parking abandonné, mais tu dois sûrement acheter ta bouffe d'une manière plus… traditionnelle. Tadaa ! TVA ! Tu paies un loyer ? Tadaa ! TVA ! Et si ton loyer ne comprend pas l'électricité et l'eau, encore la TVA. Tu utilises le maglev ? La TVA est comprise dans le prix (est-ce que tu n'aimes pas ces taxes dissimulées ?). Nous les SINless, nous ne payons surement pas d'impôt sur le revenu, mais nous payons d'autres impôts.
- Kwan the Oppressor (10:00:31 / 28-05-55)

TVA

La taxe sur la valeur ajoutée (TVA) imprègne chaque aspect de la vie dans la Zone libre. Elle s'applique absolument à tout : biens et services, concrets ou intangibles, permanents ou temporaires. Cela signifie qu'elle est ajoutée à chaque article de nourriture, à chaque facture

officielle pour une consultation, aux factures de DocWagon, à l'eau, aux autres factures, et ainsi de suite.

Pour les entreprises, la TVA s'applique à chaque étape du processus de fabrication, à chaque fois qu'une valeur est ajoutée à l'ensemble (d'où son nom). Le fabricant paie de la TVA sur les matières premières. Le détaillant sur les biens achetés au distributeur. Et le consommateur sur les biens achetés au détaillant. Le gouvernement se fait de l'argent à chaque étape du processus. Une entreprise immatriculée peut faire une demande de déduction ou de réduction sur la TVA payée pour des biens et des services considérés comme « essentiels pour la conduite des affaires ». Par exemple, le fabricant peut remplir une demande pour un paiement de TVA sur des matières premières. Mais la paperasse à remplir pour cette demande de déduction est labyrinthique et abracadabrante. Et pour bénéficier de ces réductions, il faut se faire immatriculer, soi-même ou son entreprise. C'est encore pire.

- Remarque : certaines entreprises incluront la TVA dans le prix du produit – comme le maglev. D'autres l'ajouteront en caisse, ou d'une autre manière.

  Et certaines font les deux. Évidemment, c'est illégal au plus haut point, mais très rentable. Si vous n'êtes pas sûr, demandez.
- Watchdog (11:04:50 / 07-06-55)

- Je ne peux plus le supporter. Quand vous allez acheter un truc, n'importe quoi – tout du moins sur le marché légal – n'oubliez pas d'ajouter les 10 % de TVA au prix quand vous vous demandez si vous avez assez de thune pour faire l'achat en question. Par exemple, votre Volkswagen Elektro Triwheel Commuter tout-juste-sorti-de-l'usine aura une étiquette indiquant un prix de 7 200 nuyens dans le secteur pueblo (nous examinerons les différences de prix plus tard ; j'ai entendu dire que c'était plutôt 8 000 à Seattle). La TVA sera de 720 nuyens, ce qui amènera son prix total à 7 920 nuyens.
- Billiam (02:39:58 / 08-06-55)

- Vous souvenez-vous du bon vieux temps où tout ce que nous avions à payer s'élevait à 8 % de taxes sur les ventes ?
- Zinger (10:41:32 / 08-06-55)

IMPÔT SUR LE REVENU

Il suffit d'un bête calcul mathématique pour calculer les impôts sur le revenu dans la Zone libre. Vous prenez vos revenus, vous les multipliez par 15 %, et vous envoyez ce montant au RTS – *rapidement*. Le Conseil n'utilise pas de formule de calcul par tranches, ni par échelons, ni par « taux marginaux ». Les conseillers financiers trouvent la vie dure à Denver.

- Pourtant, des vides juridiques *existent* bien, mais ils sont extrêmement bien dissimulés. Disons que « seuls les meilleurs des meilleurs conseillers financiers ne trouvent pas la vie dure à Denver ».
- Bean Counter (16:09:05 / 27-05-55)

- Puisque les personnes sans SIN ne payent pas d'impôt sur le revenu, il est peu probable que quiconque présent sur ce post ait à s'en inquiéter. Sujet suivant.
- Crystal (06:08:05 / 01-06-55)

- Eh bien Crystal, certains d'entre nous possèdent des SIN. Nous trouvons que garder une façade de drone travailleur et honnête comporte certains avantages. Et cette façade entraîne que nous (glop) payons des impôts et que nous nous immatriculons pour la TVA et tout ce genre de conneries.
- Honest-As-the-Day-is-Long (00:03:45 / 05-06-55)

TAXES NATIONALES

Les taxes, taxes douanières et autres impôts nationaux sont absolument interdits par les clauses du Traité de Denver. Quel que soit leur secteur d'habitation, les gens ne paient que l'impôt sur le revenu de la Zone libre.

- Évidemment, les différentes nations interprètent cette clause chacune à leur manière. Les nations ute et sioux considèrent les revenus générés dans la Zone libre comme nuls et non avenus concernant les taxes nationales. Cependant, les CAS et les UCAS considèrent que les impôts portant sur de tels revenus sont juste « différés ». Admettons que vous gagniez 1 000 000 de nuyens dans le secteur UCAS. Vous payez 15 % au RTS – 150 000 nuyens (aïe) – mais vous ne payez rien aux UCAS – pas encore. Si, plus tard, vous quittez la Zone libre et que vous déménagez dans les UCAS, *l'impôt sur le revenu portant sur ce million doit être payé !* Et il est imposé en fonction de la tranche d'imposition du moment – qui est sûrement moins avantageuse qu'au moment où vous avez gagné cet argent. Si vous êtes un « exploitant honnête » avec un SIN et tout ça, souvenez-vous-en. Faites des recherches sur vos dettes d'impôts avant d'aller faire des courses et de sortir de la Zone libre.
- Bean Counter (16:10:52 / 27-05-55)

RESTER EN BONNE SANTÉ

À l'origine, le Conseil de Denver a laissé la responsabilité des soins médicaux dans la Zone libre à la discrétion de chaque nation signataire. Des fournisseurs indépendants entrèrent et sortirent de ce marché librement, tarifant leurs services en fonction des lois de l'offre et de la demande. La Commission du Traité n'a pas éprouvé le besoin d'établir un système de soins centralisé.

- Pas besoin ? Demandez aux milliers de gens qui se sont fait baiser jusqu'au trognon parce qu'ils ne pouvaient pas payer les services hospitaliers payants.
- Canuck (17:21:03 / 02-06-55)

Quand les États-Unis ont mis en place leur « zone de défense autonome » et que la Zone libre s'est balkanisée, les problèmes de soins médicaux sont devenus soudain beaucoup plus complexes. Chaque secteur avait maintenant l'opportunité d'établir le système de soins médicaux qui lui convenait. Le secteur pueblo a mis en place des soins médicaux payés par les revenus des taxes nationales. Les autres ont laissé le libre marché déterminer les soins médicaux (UCAS) ou ont complètement ignoré le problème (Aztlan).

En 2039, le Conseil est revenu sur sa décision, et a déclaré que les infrastructures de soins médicaux seraient désormais placées au-dessus des intérêts nationaux des signataires du Traité.

- Je suis sûr que ce « positionnement humanitaire » n'a *absolument* rien à voir avec le fait que certains membres du Conseil et certains bureaucrates travaillent eux-mêmes dans ce secteur – l'Aztlan évidemment – et considèrent que toute discussion portant sur les soins médicaux est une perte de ressources en rapport à d'autres sujets biens plus importants.
- Sherman (23:05:553 / 02-06-55)

Le Conseil chargea la Branche administrative de développer un service d'urgence médicale et paramédicale capable de fournir des soins d'urgence sur site et des services médicaux d'évacuation pour la Zone libre des Rocheuses orientales dans son ensemble. Quand les estimations de coûts d'un tel service atteignirent quatre fois les chiffres des projections originales, le Conseil – dans une rare démonstration d'unanimité – changea encore d'avis. Il autorisa la Branche administrative à louer les services d'une organisation privée pour assurer les services de

soins médicaux. Et en 2043, la Branche signa un contrat de soins médicaux pour la ZLRO avec une filiale locale de DocWagon.

Pendant les premières années, DocWagon ne fournit que les services les plus basiques, bien qu'elle assure la fameuse garantie d'intervention-en-dix-minutes de la corporation. En 2046, c'est l'intégralité des services de DocWagon qui devint disponible : Standard à Super Platine, y compris les interventions standards et à haut risque.

- En d'autres termes, les mêmes services que ceux que vous avez à Seattle.
- Shane (06:48:54 / 01-06-55)

Tous les habitants légaux de la Zone libre des Rocheuses orientales, c'est-à-dire toute personne enregistrée auprès de la Branche administrative, qui possède un SIN et qui n'est pas en retard sur le paiement de ses impôts, bénéficie d'une couverture Standard gratuite chez DocWagon.

- Vous remarquerez que vous *ne touchez pas* la thune nécessaire au paiement d'un service Standard (que les bureaucrates déboursent) si vous décidez d'avoir une meilleure couverture. Le service Or vous coute 25 000 nuyens, le Platine vous revient à 50 000 nuyens, et le Super Platine vous fait cracher la méchante somme de 100 000 nuyens. Si vous êtes un habitant de Denver doté d'un SIN, le gouvernement paiera quand même les 5 000 nuyens fournis par les impôts pour vous. Et donc, si vous achetez un service de meilleure qualité, la corpo se fait un bénef pur de 5 000.
- Phrack (03:10:48 / 02-06-55)
- Et si pour le moment vous êtes SINless, DocWagon sera enchanté d'accepter votre paiement pour tout niveau de service que vous désireriez.
- Gorgon (11:47:40 / 05-06-55)

DocWagon entretient six stations de réponse d'urgence dans la zone métropolitaine de Denver, une pour chaque secteur. Chaque station de réponse a une clinique rudimentaire (si on peut dire) dont les services se limitent aux premiers soins des traumatismes, aux systèmes de communications, aux répartiteurs, aux garages et hangars pour véhicules et aux installations nécessaires au personnel des équipes d'intervention d'urgence.

- Avant que quelqu'un ne demande, la sécurité autour de ces stations de réponse est complètement hors de propos. Putain, on frôle la paranoïa pathologique ! Je suppose que DocWagon s'inquiète des « libres commerçants » qui pourraient être tentés d'augmenter leurs stocks de marchandises en leur taxant des produits pharmaceutiques ou de l'équipement médical.
- Mongoose (12:52:08 / 29-05-55)



- En fait, non. Bon, je suppose que ta réaction est logique, même si j'y apporterai un léger bémol. La sécurité est à un tel niveau pour la simple raison que c'est une exigence de la part du Conseil. Celui-ci ne donne pas un radis à DocWagon en cas de vol de fournitures. Le Conseil est parfaitement au courant que quelqu'un pourrait franchir les frontières des secteurs de manière illégale en embarquant dans un véhicule de DocWagon. Et vous pensez bien que cela concerne toutes les nations présentes au Conseil.
- Newton (14:09:39 / 29-05-55)

- Une remarque : la station de réponse du secteur aztlan est plus petite que les cinq autres. Heureusement, le secteur aztlan est plus petit, mais la Big A emmerde DocWagon avec des conneries bureaucratiques assez ridicules pour accorder à son personnel le droit de travailler dans le secteur. La station azzie arrive à répondre aux appels standards, mais les choses se compliquent dans les cas d'interventions à haut risque. Pour les opérations de type crise – comme quand une poignée de personnes sont au bord du grand sommeil, après un crash aérien – la station azzie est foncièrement sous-équipée et en sous-effectif. Quand il y a un gros problème médical, ils font appel aux ressources des secteurs voisins, même si ça n'emballe pas les autorités azzies. Mais les lois du Traité (et celles de la charité) empêchent l'Aztlan de refuser l'entrée de son secteur à une équipe d'intervention à haut risque DocWagon.
- Castillo (13:03:56 / 01-06-55)

On trouve sept autres stations de réponse hors de la zone métropolitaine dans les régions de Colorado Springs, Boulder, Palmer Lake, et ainsi de suite. Le niveau d'équipement et de service varie grandement entre ces installations, en fonction des régions desservies. Par exemple, la station urbaine de Boulder n'utilise que des transports routiers, alors que la station rurale de Palmer Lake se repose principalement sur le transport aérien.

Sauf en cas d'accident trop grave pour être géré par l'unique station locale, chaque station de secteur s'occupe toute seule des appels de son secteur.

Les exceptions sont légion dans les deux secteurs non contigus – surnommés « enclaves » par les habitants du coin – du centre-ville de Denver, celui des UCAS et celui de la Nation sioux. Ces deux zones sont trop petites pour justifier la présence de stations de réponse dédiées, mais elles doivent tout de même être desservies. Évidemment, les services de DocWagon doivent donc entrer dans ces secteurs par l'extérieur. Les gouvernements de ces nations ont accepté cela à contrecœur et s'y sont fait, mais ils veulent maintenir un niveau de sécurité frontalier à un niveau relativement haut.

Cela signifie que toute équipe de DocWagon qui entre dans ces zones – y compris les équipes de renfort qui pénètrent dans le secteur aztlan – doit s'arrêter au poste-frontière. Même si une personne devait se vider de son sang dans les rues de l'enclave des UCAS à cause du retard, le Merlin répondant à l'appel sera obligé d'atterrir au poste-frontière le plus proche de sa destination, et chaque membre devra prouver sa bonne foi avant de faire son travail. En général, le véhicule est également fouillé, pour s'assurer qu'aucun passager clandestin n'est caché à bord. Et l'équipe d'intervention doit se soumettre à la même rigoureuse inspection au retour, quand elle sort de l'enclave, même si elle transporte un patient en état critique.

- Le principe de base, c'est de ne pas se faire blesser dans l'une des deux enclaves.
- Rolf (22:49:03 / 28-05-55)

- Les Azzies ont introduit une légère variante au procédé (évidemment). Pour chaque équipe de renfort qu'ils laissent entrer sur leur territoire – et avant de laisser quiconque pénétrer dans la zone, les dirigeants du secteur doivent être complètement sûrs du fait que les ressources présentes de DocWagon sont insuffisantes – les gros-bras du poste-frontière font accompagner l'équipe par un de leurs soldats en qualité « d'observateur ». Oui oui, c'est bien ça, il s'assied dans l'ambulance de DocWagon, armé et engoncé dans une armure comme s'il allait à la guerre, et il va regarder par-dessus l'épaule de tout le personnel de DocWagon pour vérifier que ces derniers ne font pas quelque chose qui sorte du domaine de « l'assistance réciproque ».
- Lois (19:01:09 / 31-05-55)

- Je sais que cela va me rendre vraiment impopulaire, mais je peux les comprendre. Pendant les premières années de service de DocWagon, des contrebandiers ou des runners ont utilisé des ambulances pour pénétrer dans le secteur azzie à trois reprises. De manière bien évidente, ses dirigeants ont décidé qu'ils ne s'y feraient pas reprendre.
- Inca Spirit (00:44:03 / 01-06-55)

- Inca, peut-être que ça a ralenti les opérateurs non-autorisés, mais cela ne les a pas stoppés. Le mois dernier, un groupe de runners a volé un Stallion de DocWagon, a filé droit sur le secteur aztlan, et est parvenu à duper le système de surveillance en lui faisant croire qu'un accident majeur s'était produit, requérant des soutiens médicaux massifs. En accord avec les procédures standards, les Azzies ont fait monter un « observateur » à bord du Stallion. Les runners ont bousillé le gars en question à l'instant même où ils ont franchi la frontière.

  Et c'est la raison pour laquelle les Azzies viennent de commencer à installer des « charges d'autodestruction » sur les véhicules médicaux en transit. Charges assez puissantes pour ouvrir une ambulance en deux ou pour crasher un Osprey. L'explosif est équipé d'un système anti-intrusion et d'une balise. Il peut être mis à feu par une commande à distance si la balise indique que vous vous éloignez de votre itinéraire préétabli. Et l'armure de l'observateur contient un biomoniteur qui déclenche la charge si les signes vitaux entrent en phase critique. J'ignore la réaction du moniteur si vous assommez le gars d'un seul coup ou si vous le faites « disparaître » par magie.
- Wrench (22:36:55 / 07-06-55)

- Laisse ça à ces putains d'Azzies.
- Meister (01:38:07 / 08-06-55)

Comme partout ailleurs dans le monde avec les services de DocWagon, les patients peuvent s'arranger pour être transférés dans d'autres hôpitaux s'ils le désirent. Contre une surprime, bien sûr.

COMBATTRE LE FEU

À Denver, la lutte et la protection contre les incendies sont assurés par Phoenix Fire Management Inc., une filiale locale de la société qui s'occupe de ces mêmes tâches à Houston et à San Antonio. Phoenix détient cinquante-sept casernes de taille et de capacité variées dans toute la Zone libre des Rocheuses orientales. Trente-sept d'entre elles sont installées au sein même de Denver. De même que pour les stations de réponse de DocWagon, ces établissements ne font défaut que pour les pires situations de crise dans un même secteur. Les ressources supplémentaires requises doivent d'abord être demandées aux autres casernes du secteur. Les équipes ne peuvent faire appel aux forces des autres secteurs qu'après avoir épuisé celles de leur propre secteur. Dans le cas de circonstances extraordinaires, cette procédure peut être ignorée.

- Voici un exemple de « circonstances extraordinaires ». Admettons qu'un incendie important se déclare dans le coin de Park Hill, dans le secteur CAS, juste à l'ouest de Stapleton. La caserne la plus proche est au coin de la 40e et de York, à la fois proche et bienveillante. Mais si l'incendie est trop important pour que cette caserne puisse le gérer seule, la caserne du secteur CAS la plus proche est à Hoffman Heights. Si on oublie les frontières, la caserne la plus proche est à Commerce City, mais elle est dans le secteur UCAS. Évidemment, si le temps est précieux, l'appel sera dirigé vers la caserne UCAS.
- Tympanium (05:13:44 / 23-05-55)

- Il est sûrement plus facile pour des futurs « immigrants illégaux » de faire du stop avec une équipe de pompiers plutôt qu'avec une équipe de réponse de DocWagon (tout simplement parce qu'en général, les soldats du feu ne portent pas d'armes). Les gouvernements des nations l'ont bien compris et leur font subir les mêmes contrôles aux frontières qu'aux équipes de DocWagon.
- Firelight (20:19:31 / 25-05-55)

- D'après mon expérience, les pompiers ne font qu'un arrêt rapide aux postes-frontières, à l'inverse des équipes DocWagon. Je suppose que c'est parce que les dirigeants des secteurs sont bien plus au courant si un incendie requiert une assistance extérieure – un truc du genre « *four-alarm fire* », si on utilise une terminologie archaïque – et se méfient beaucoup moins d'une arnaque quand un véhicule anti-incendie veut traverser une frontière.
- Encarta (00:55:29 / 29-05-55)

- Ils semblent ne pas comprendre qu'il y a des gens ici-bas qui sont capables de mettre le feu à n'importe quoi – un asile de vieux, un hôpital, le squat de leur mère – si cela peut les aider à se glisser de l'autre côté de la frontière.
- Bongo (02:34:56 / 29-05-55)

- Flash info : Phoenix a entrepris d'armer ses pompiers. Ils ont été confrontés à trop de pyromanes qui ont foutu le feu et qui ont accueilli les soldats du feu avec un fusil de sniper à leur arrivée.
- Probe (17:08:53 / 11-06-55)

VOYAGER AUX ALENTOURS

C'est la société d'exploitation appelée Front Range Transit International Incorporated (FRTII) qui gère le maglev. À l'origine, chaque signataire du Traité détenait des parts égales de la FRTII. Après la signature du Traité de Richmond, qui créa les États américains confédérés, ceux-ci siégèrent à la table du Conseil. Le représentant des UCAS essaya alors de faire en sorte que les UCAS vendent la moitié de leurs parts de la FRTII aux CAS. Cependant, la FRTII était (et est toujours) une affaire qui n'engendrait que des pertes d'argent. Et toute diminution de la participation de ses actionnaires signifierait que le partage de ces pertes deviendrait inégal. Pour cette raison, les autres signataires mirent rapidement fin à ce projet. À la place, le conseil d'administration de la FRTII émit d'autres parts sociales, ajustant leur « valeur unitaire » dans le même temps, et vendit ces nouvelles parts aux CAS à leur nouvelle valeur. Les autres signataires se partagèrent les revenus engendrés par cette vente (ou plutôt, ils déduisirent cette somme de leur part de la dette annuelle). Une fois de plus, tout le monde était à égalité sur ce terrain.

Actuellement, la FRTII appartient aux États signataires, et c'est la Branche administrative qui gère la compagnie et est chargée de toutes les questions de management.

- Que les esprits nous viennent en aide.
- FlameOn (22:17:10 / 02-06-55)

- Depuis cinq ans, UCASTrak – la même boîte qui gère les maglevs de Seattle et de San Francisco – manœuvre pour racheter la FRTII. Ils promettent des primes au Conseil, car ils transformeront le maglev en quelque chose de rentable tout en garantissant un bon niveau de maintenance, une qualité de service constante, et une augmentation du prix du ticket de moins de 5 % par an (je sais, on dirait qu'ils veulent créer de l'argent à partir du vide, mais ça prend beaucoup plus de sens si on prend en compte la putain d'inefficacité qui caractérise tout ce qui est géré par la Branche administrative).

  Tous les représentants du Conseil aimeraient se débarrasser de la FRTII. Mais chaque vote visant à accepter la proposition d'UCASTrak débouche sur une impasse, parce qu'il y a toujours une faction qui pense que cette affaire donnera beaucoup trop d'influence au gouvernement des UCAS.
- Sistrum (05:07:09 / 06-06-55)

Les infrastructures du train maglev incluent un réseau de panneaux solaires d'une grande efficacité, répartis sur toute sa longueur pour lui fournir de l'énergie. Toute pénurie dans l'alimentation du réseau est compensée – sur la base d'un tarif au joule, bien sûr – par la centrale à fusion nucléaire de Greenland (voir plus bas).

- Comme je l'ai dit plus haut, cette « pénurie » avoisine les 95 %.
- Frasier (21:43:19 / 11-06-55)

BIEN ÉCLAIRER TOUT ÇA

L'énergie électrique nécessaire à toute la Zone libre des Rocheuses orientales provient de la centrale à fusion nucléaire de Greenland, située dans le Conseil corporatif pueblo. Les utilisateurs achètent les joules consommés, au prix habituellement constaté de 0,07 nuyen par mégajoule. La Branche administrative collecte les paiements.

- 0,07 nuyens par mégajoule ? Est-ce que quelqu'un se souvient des temps où les compagnies de production d'énergie criaient haut et fort que l'utilisation massive de la fusion produirait une électricité à un prix si ridicule qu'on n'aurait même plus besoin de mesurer sa consommation ?
- Spider (18:17:25 / 25-05-55)

- Le Conseil pueblo – et le Conseil pueblo uniquement – fournit l'électricité de toute la Zone libre ? Est-ce que ça ne met pas un putain de pouvoir énorme entre les mains d'une seule nation ? Est-ce que ce n'est pas contre cela que le Traité a été conçu ?
- Tomasina (14:32:06 / 27-05-55)

- En un mot : si.

  Le bordel résultant de la résolution des guerres indiennes a contrarié l'approvisionnement énergétique de Denver. Par exemple, la production des sources énergétiques à énergie fossile a été grandement affectée, et il fallait donc faire quelque chose en urgence. Le Conseil pueblo était la seule nation dans la position adéquate pour résoudre ce problème. L'Aztlan et les États-Unis étaient loin d'être enchantés à l'idée de confier l'approvisionnement énergétique aux Pueblos, mais souvenez-vous que c'était pendant la période du « bloc tribal », et que celui-ci pouvait donc faire passer n'importe quelle putain de décision.

  Maintenant que le bloc tribal a disparu corps et âme, aucun secteur n'est heureux que l'interrupteur soit entre les mains de la nation pueblo. Mais que peuvent-ils y faire ? Fermer la centrale à fusion de Greenland et geler sur place quand l'hiver

arrivera ? Aucune nation n'a les moyens financiers pour mettre en place des sources énergétiques alternatives. Alors elles rongent leur frein et maintiennent le statu quo (plusieurs mégacorporations ont proposé la fourniture des besoins énergétiques, mais le Conseil rejette toujours ces propositions d'un revers de la main. Mettre l'interrupteur entre les mains d'une mégacorpo ? On sait ce qu'on perd, mais on sait pas ce qu'on gagne).
- Cristophe (02:20:41 / 28-05-55)

RESTER À LA SURFACE

Comme dans de nombreuses parties de l'Amérique du Nord, la disponibilité de l'eau a joué un grand rôle dans l'histoire de Denver, et le début du Sixième Monde n'a pas changé cet état de fait. Denver fut fondé à la confluence de Cherry Creek et de la South Plate River. À l'origine, les deux cours d'eau procuraient l'eau potable nécessaire pour la petite population de la ville. De manière prévisible, la population dépassa rapidement les petites capacités de fourniture en eau potable de ces deux rivières. Des barrages et la forte augmentation des réservoirs résolurent le problème dans un premier temps, mais pas à long terme. Durant les dernières décennies du siècle dernier, la plus grande partie de l'eau potable arrivait dans la ville par un pipeline provenant du flan occidental des Rocheuses.

- Ce qui a foutu les boules à un paquet de gens qui vivaient sur ce flan occidental des Rocheuses…
- Nik (08:09:22 / 02-06-55)

Au début du siècle, les habitants de Denver ont commencé à faire des efforts pour limiter leur consommation d'eau. En 2005, les jardins « éco-responsables » étaient de rigueur, et toute personne entretenant plusieurs mètres carrés de pâturin du Kentucky devenait la cible d'une exclusion sociale.

- Ça semble être un environnement parfait pour les jardins japonais de cailloux et de sable – les jardins « éco-responsables » ultimes.
- Raoul (04:51:01 / 29-05-55)

Cette tendance s'est inversée au moment du Traité de Denver, alors que les habitants commençaient à être entourés de verdure et que leur « sensibilité environnementale » s'est affirmée.

- De nombreux spécialistes de l'environnement confondent la « conformité » et la logique, et les tribus ne font pas exception à la règle. « Montrons que nous sommes en harmonie avec Mère Nature en nous entourant d'arbres, de buissons et de ce putain de pâturin du Kentucky ». La plupart des essences que les gens étaient bien occupés à planter n'étaient absolument pas originaires de la région et – dans de nombreux cas – aussi gourmandes qu'un (méta)humain au niveau des besoins en eau. Et alors ? Ainsi, la « sensibilité environnementale » et le politiquement correct ont soudain accru les problèmes d'eau. Bande de cons.
- Tyler (09:46:55 / 03-06-55)

Maintenant, toute la consommation d'eau de la Zone libre des Rocheuses orientales est mesurée. La principale source demeure le pipeline du flan occidental, même si le Conseil a encouragé le développement d'autres techniques pour améliorer l'utilisation de l'eau disponible.

- Les autres techniques se résument principalement au recyclage. Les eaux usées sont traitées et réutilisées grâce à un réseau de distribution secondaire. Le professeur désigne sous le terme de « non-certifiées » ces eaux réutilisées – principalement les eaux des égouts, nettoyées de toutes les bactéries de merde (tout du moins en grande partie).
- Lennox (23:58:46 / 07-06-55)

Le système des eaux de la Zone libre différencie deux « qualités » d'eau – potable et non-certifiée (nc). Chaque niveau est mesuré à un taux différent. L'eau potable coûte en moyenne 1 nuyen les 5 litres, bien que le prix varie en fonction de l'offre et de la demande. L'eau non-certifiée coûte habituellement 1 nuyen les 12 litres. Même si le Free Zone Water Board (le Département des eaux de la Zone libre) les qualifie toutes deux comme étant « propres à la consommation », les gens qui ont le choix boivent de l'eau potable.

LE FREE ZONE WATER BOARD

Le Water Board de la Branche administrative de la Zone libre gère toutes les questions concernant l'eau. Au niveau légal, le Water Board – en tant que représentant du Conseil de Denver – détient à peu près tous les droits d'exploitation des eaux de la région. Le Conseil a donné à son conseil d'administration la pleine responsabilité de l'entretien des barrages, des réservoirs et du pipeline – oh combien important – du flan occidental. En dernier recours, il doit aussi assurer le paiement des droits d'utilisation prohibitifs à la Nation ute. Ceci explique le prix exorbitant de l'eau dans la Zone libre des Rocheuses orientales. Les inspecteurs du Water Board surveillent physiquement et électroniquement les compteurs d'eau, pour s'assurer que personne ne parvienne à détourner le système de quantification.

- Les inspecteurs du Water Board sont de vrais fils de putes quand ils viennent faire les relevés. Ils se prennent pour des « dieux de la pluie » modernes, et si quelqu'un ne leur porte pas l'immense respect qui leur est dû, ils partent du principe que cette personne fait quelque chose d'illégal avec l'eau. Ils peuvent arrêter les profiteurs du système, et ils le font. C'est ça, arrêter – le Traité leur donne le droit d'embarquer toute personne qu'ils accusent d'être un criminel, quelle que soit la juridiction dans laquelle ils se trouvent. Ils auront juste à prouver qu'ils le faisaient à peu près à juste titre.

  Et je suppose qu'il fallait s'y attendre : une sous-culture s'est développée dans certaines parties de la Zone libre, dont le but est de voler le Water Board aussi souvent et de la manière la plus ignoble possible. Certains de ces gens veulent de l'eau potable et n'ont pas les moyens de s'en payer. D'autres ne veulent pas payer pour en avoir. D'autres veulent juste déboîter les dieux de la pluie. L'année dernière, le conflit a pris de l'ampleur et a presque atteint le niveau d'une guerre officieuse. Mais vous n'en saurez rien si vous n'appartenez ni au Water Board ni aux voleurs d'eau.
- Nemo (05:01:07 / 02-06-55)

- À moins que votre fourniture en eau ne s'arrête lors de la prochaine attaque répressive à l'encontre du Département.
- Sundevil (09:08:13 / 02-06-55)

- Ah oui, je crois quand même qu'il faudrait que je dise un mot sur les coupures avant de me casser. Le Water Board a le droit de couper les robinets de quelqu'un qu'il trouve… irritant, ne serait-ce que légèrement. Vous avez bien entendu – le droit. Normalement, ça se règle avec quelques menaces, des amendes, et des arrestations. Mais quelquefois, si les dieux de la pluie ne savent pas qui arrêter ou n'arrive pas à trouver leur criminel favori, ils se contentent de couper l'eau à la personne suspectée. Et comme ils ne peuvent pas couper à distance les robinets d'une unique habitation, et parce que la seule manière d'obtenir ce qu'ils veulent est de couper l'eau à la source, le

Water Board coupe parfois l'eau à un putain de quartier tout entier ! Une manière de faire plutôt draconienne, mais c'est comme ça que ça marche ici.

• Sundevil (09:17:11 / 02-06-55)

• Et c'est une option intéressante si vous courez après un type qui s'est enterré dans un endroit dont vous ne pouvez pas le sortir. Allez bidouiller le compteur d'eau. Plusieurs fois, en faisant de plus en plus de dégâts. Les dieux de la pluie vont débouler pour couper l'eau du quartier, c'est sûr. Et votre mec sortira à un moment – aucun implant cyber au monde ne lui permettra de rester enterré ; il aura besoin de boire à moins de vouloir crever.

• Artiste (09:15:21 / 03-06-55)

• Et si vous êtes le genre d'enculé de sa mère qui serait capable de priver tout un quartier d'eau courante rien que pour attraper sa cible, et ben j'espère que vous irez brûler en Enfer !

• Billiam (01:22:52 / 05-06-55)

LE RESTE

Afin de fournir l'ensemble des services municipaux de base, la Branche administrative a engagé des indépendants sous contrats, dont le travail ne nécessite pas de traverser les frontières des secteurs.

Ramassage des ordures : BIF Inc.

Travaux publics : Gray & Associates, Inc.

Bases de données et télécommunications publiques : Renraku Computer Systems (Denver)

• Quoi ? Ce putain de Conseil a fait rentrer ces enculés de Renraku dans la place ? Et leur a donné le contrôle du système de télécoms ? Mais putain ils ont quoi à la place du cerveau ces débiles ?

• Darknight (20:39:08 / 02-06-55)

• Je partage ton opinion. Je suppose que la réponse la plus facile est : « ils n'ont pas réfléchi ». Une réponse plus complète serait que seule une mégacorporation peut arriver à faire ce genre de boulot, et que le Conseil a choisi Renraku parce que c'est le moindre mal du lot.

La Zone libre est sûrement l'endroit au monde qui recherche la plus grande distance vis-à-vis des embrouilles mégacorporatistes. Si on garde ça à l'esprit, la Zone libre représente logiquement la plus grosse consommation par habitant de logiciels de cryptage de données et de hardware de brouillage.

• Oz (12:20:00 / 06-06-55)

• Hein ? Seattle doit être en tête de classement là-dessus.

• Puget Deb (00:43:06 / 09-06-55)

• En fait, pas si on prend la conso par habitant. Deb, c'est sûr que tes amis et toi, vous détenez presque un record d'experts dans le domaine de l'analyse cryptographique. Mais les gens de base qui parcourent le plexe n'y connaissent absolument que dalle en cryptage de données, ne savent pas qu'ils sont ignorants, et n'en ont rien à carrer.

Mais à Denver, tous les gens utilisent une puce de cryptage ou font tourner un brouilleur sur leur téléphone portable ou le système de télécommunications qui y est relié. Pour les gros transferts de données, absolument chaque paquet envoyé sur une ligne non-sécurisée est accompagné par une glace de brouillage. La paranoïa est de mise à Denver.

• Argent (08:38:57 / 10-06-55)

• Et ça sert pas vraiment à grand-chose. Renraku (Denver) a dédié un Cray-Atari X-50 (c'est pas le top du top, mais ça reste un superordinateur) pour virer le cryptage de tous les messages que les costards trouvent potentiellement intéressants.

• Roscoe the Head (14:37:02 / 11-06-55)

• T'en fais pas, le newbie, le Rak nous fait passer par-dessus le bastingage. Il envoie des pures boiteuses sur les Chyldren, et elles se font démonter… grave. Même pas on mouille la liquette, on s'marre et on fuse. Le lendemain des nouvelles ? Idem.

• Shot House Flower (00:10:10 / 12-06-55)

• Euh…

• Twiddle (03:28:16 / 12-06-55)

• Mais enfin Twiddle, y'a pas de souci ! Moi aussi ça me saoule quelquefois. Voilà la traduction, du moins ce que j'en ai compris :

« Balancez votre matos de merde, inutile, Renraku ne fait rien à part nous faire marrer sur la Matrice. Ils continuent d'essayer leurs nouveaux programmes et leurs nouvelles CI sur les méchants garçons du Nexus, mais ils ne peuvent pas les battre. Ce n'est pas un problème, les gars du Nexus gèrent ces merdes et continuent ce qu'ils faisaient. Renraku essaie une nouvelle version le jour suivant… même résultat. »

C'est plus clair ? Et tu sais, j'ai un peu pitié de Renraku. Peux-tu imaginer ce que c'est de faire tourner le service local d'informations publiques dans la capitale mondiale du hacking ?

• FastJack (10:17:51 / 12-06-55)

J'T'ENTENDS, J'T'ENTENDS

La plupart des médias de divertissement et d'info de la Zone libre des Rocheuses orientales viennent de l'extérieur et sont diffusés dans la zone par la Matrice et des lignes de données dédiées. Résultat, les habitants de Denver peuvent capter la filiale ABS de Chicago, le Pueblo Infotainment Service de Santa Fe, la chaine Spirit Voice de Casper, et des centaines d'autres chaînes.

Mais pas sans intervention gouvernementale, quand même. En 2043, la Branche administrative a créé une agence de contrôle appelée le Monitoring Office (Bureau de surveillance). Elle lui a donné la responsabilité de tenir à l'œil toutes ces chaînes venant de l'extérieur et d'interdire les éléments que les surveillants considéraient comme étant « inappropriés » à la diffusion dans la Zone libre.

• Hein ? Putain mais qu'est-ce qui peut être considéré comme « inapproprié » aujourd'hui ?

• Pietr (10:47:56 / 01-06-55)

• À savoir, tout ce qui ridiculise ou amoindrit l'autorité de la Branche administrative. La situation politique de Denver est un sujet à mi-chemin entre la blague et l'embarras dans de nombreux endroits d'Amérique du Nord ; la couverture médiatique et les émissions de divertissement reflètent ce point de vue. Repense aux séries tridéo que tu as vues dernièrement. Tu as vu un « cousin Marcia » qui vient de la Zone libre dans combien d'entre elles (ou un personnage équivalent) quand ils avaient besoin d'un couillon sur lequel faire une blague particulièrement crade ? C'est sûr que « Mariés, deux petits-enfants » n'aura pas vraiment de succès auprès des surveillants.

• Layton (15:37:29 / 02-06-55)

• Pourquoi s'en soucier ? Si tu veux regarder quelque chose que les surveillants ne veulent pas que tu voies – même un truc de merde comme « Mariés » – tu n'as qu'à te glisser dans la Matrice et te faire une diffusion privée à partir d'un nœud situé hors de la juridiction des surveillants.

• HiJinx (22:02:48 / 02-06-55)



- Allez, vas-y. La majorité de la populace de la Zone libre ne reconnaîtrait pas une diffusion privée si elle sautait dedans et que ça lui rentrait dans le cul. Ce sont ces personnes que les surveillants veulent maintenir dans le noir.
- Dictator (23:56:31 / 02-06-55)

- Ils veulent qu'on soit *tous* maintenus dans le noir. C'est juste qu'ils savent qu'ils ne peuvent pas le faire, et ils se contentent des esprits des gens qu'ils peuvent contrôler.
- Vaporware (04:22:07 / 03-06-55)

- C'est épouvantable, n'est-ce pas ?
- Pietr (11:13:13 / 03-06-55)

Denver héberge une station locale de tridéo, la Free Zone Voice, dont les studios sont situés dans l'annexe 2 du City and Council Building, au coin de Cleveland et Colfax. C'est une division spéciale de la Branche administrative qui gère la Voice, travaillant main dans la main avec le Monitoring Office. Bien que la Voice soit théoriquement un service public, les téléspectateurs ont très rarement leur mot à dire, voire quasiment jamais.

- Tu as déjà regardé ce *truc* ? On dirait que ça a été fait par un squatter bourré avec une caméra à moitié défoncée. Y a rien de divertissant dans les divertissements, rien d'éducatif dans les programmes éducatifs, rien qui t'informe dans les infos. C'est comme si tu regardais la peinture s'écailler sur tes murs en tridéo.
- Sterling (22:00:06 / 06-06-55)

Le gouvernement de Denver a validé l'existence d'un journal en ligne, le *Rocky Mountain Post*, attentivement surveillé par le Monitoring Office. Le *RMP* est né de la fusion de deux journaux d'infos en 2041, le *Rocky Mountain News* et le *Denver Post*. Au siècle dernier, ils avaient consacré la plus grande partie de leur temps à se faire la guerre pour le lectorat et les revenus publicitaires. La fusion fut un fait accompli quand le grand public apprit que le News et le Post étaient deux filiales du même conglomérat, même s'ils étaient apparemment des ennemis que tout opposait, et même si ce lien d'appartenance était profondément caché sous des couches de sociétés écrans. Dès l'instant où la soi-disant « concurrence » fut éventée, dès que les gens apprirent que c'était une combine bien huilée pour augmenter les abonnements et les tarifs publicitaires, le conglomérat fit disparaître les sociétés écrans et fit fusionner les deux « ennemis ».

- Et voilà la raison pour laquelle toute personne qui ne raisonne pas comme une cloche ne croit pas un mot de ce qu'il peut lire dans le RMP. Il vaut mieux faire confiance à la demi-douzaine de chaînes pirates qui travaillent dans une ambiance de méfiance caractérisée à l'égard de tout ce que les surveillants pourraient faire pour les arrêter. Chaque pirate a un parti pris, mais il le répète souvent et fortement.
- JJ (10:48:11 / 02-06-55)

- Les pirates changent de canaux et de lieux aussi vite que les surveillants les pistent et mettent fin à leurs émissions.
- Hugh M (11:16:50 / 02-06-55)

Tu plaisantes ? Quand des gars des secteurs ont besoin d'un nouveau passe de transport ou de résidence, tu crois qu'il vient d'où ? De moi ! Parce que je peux les avoir pour le lendemain. S'ils passaient par leurs propres canaux, ça leur prendrait des mois.
— Studs A. Poole (IntraZone Online / REF# 0292:1717)

LES VRAIS POUVOIRS

Félicitations, confrères Zonards. Dans le cadre de ce forum, vous pouvez m'appeler Youchai, qui signifie « postier » en Chinois. C'est ce que je suis, c'est ce que je fais : vous commandez, je livre. Crystal m'a demandé de vous pondre un petit laïus croustillant sur la nature de la pègre de la Zone, et je suis heureux de répondre par la positive. Je serai correct et ne révèlerai pas ce que je reçois en échange de mon expertise.

Le Conseil est impuissant. Il essaie d'imposer sa loi à la Zone, mais n'y parvient pas. L'unique raison pour laquelle la Zone reste stable, c'est nous. Sans la bonne volonté persistante des seigneurs de la pègre, Denver ne serait rien.

Le commerce inter-secteurs légitime est impossible, à cause des chamailleries entre les nations signataires. Les marchés des secteurs sont trop petits pour absorber les livraisons massives dans la ville, et tenter de créer un quartier marchand inter-secteurs est une perte de temps. Des règles, des règles, encore des règles – trop de règles. Il ne peut exister, et n'existera jamais.

La Zone survit uniquement grâce à la pègre. Vous voulez de la nourriture ? Vous l'achetez à un marchand ambulant. Les sims, la microtronique, les vêtements, du bon temps, du réconfort spirituel – vous achetez tout ça à un vendeur. Ils sont partout. Vous ne pouvez pas les manquer. Tout ce que vous désirez, tout ce dont vous avez besoin, tout ça est dans la rue, dans les ruelles, sous le comptoir, à des prix de gros.

C'est pour ça que la pègre de Denver survit. C'est pour ça que le Conseil regarde ailleurs. Il a besoin de nous.

Mais on m'a demandé de discourir sur la nature du secteur économique. On commence par là. Vous avez remarqué mon ton poli ? Je l'utilise uniquement pour vous.

L'ÉCONOMIE DE LA ZONE

Comme vous l'auriez deviné, l'économie de chaque secteur diffère de celle des secteurs voisins, mais pas à cause de différences entre les prix et les taxes. Les nations ne peuvent pas lever d'impôts à titre individuel, vous vous souvenez ? Ce n'est pas non plus une question d'offre et de demande. La demande est plus ou moins la même partout. Tout le monde veut des ordinateurs portables, des puces sims de Nicky Saitoh, des BTL et des munitions. Et l'offre est toujours la même : ce qu'il y a dans le t-bird du sympathique M. le Contrebandier. Elle est donc à peu près identique d'un secteur à l'autre. Non, les « différences » proviennent de la liste des fournitures légales telle que définie par chaque secteur, et de ce qui tombe entre les mains des marchés de la pègre.

Prenez les puces simsens « California Hots ». Comme nous l'avons évoqué plus haut, les California Hots sont particulièrement illégales dans le secteur UCAS, et super cools dans le secteur ute. Cela signifie que la Nation ute espère que les négociants en puces pondent des puces pour le pétulant marché UCAS. Les nuyens générés par la fabrication de ces puces apparaissent dans les chiffres économiques officiels du secteur ute. Mais les revenus générés par les vendeurs de puces des UCAS ne seront pas signalés au gouvernement des UCAS.

Un autre bon exemple : les obus de canon d'assaut. D'après la loi sioux, ces obus – de même que les balles explosives et APDS – sont disponibles de manière légale pour les forces de sécurité corporatistes et leurs « destinataires légaux ». Puisque le moindre gars avec le moindre talent de decking peut se faire désigner (lui ou un autre type) comme destinataire légal, le commerce légal de ces saloperies est *mucho fuerte*. Mais en Aztlan, les obus de canon d'assaut se prennent un gros « non ». Il n'y a que les forces de sécurité du gouvernement aztlan ou les troupes d'Aztechnology qui peuvent acheter, acquérir ou même détenir ces munitions de manière légale. Tous les utilisateurs autorisés (sécurité gouvernementale ou corpo) les reçoivent gratuitement de la part du gouvernement aztlan sans aucun mouvement d'argent. Sympa.

Les étranges décalages de ce type transforment l'économie locale des différents secteurs, ce qui les rend donc vraiment disparates. Et c'est pourquoi je ne m'appesantirai pas sur les informations particulières à l'attention des pauvres fils de pute qui envoient des messages pour discuter de tous ces endroits.

- Apparemment, cela implique que les secteurs peuvent bloquer certaines importations de manière légale, même si c'est illégal qu'une nation ou un secteur applique des taxes sur ces marchandises. C'est censé avoir un sens ?
- D Based (16:47:09 / 24-05-55)

- D, ce n'est pas si irrationnel si on considère l'origine de ces lois. Youchai explique ce concept en détails un peu plus tard, mais souviens-toi que le Traité a interdit aux nations d'appliquer des taxes d'importations pour les empêcher de « surtaxer » Denver. D'un autre côté, le Traité a été conçu précisément pour ne pas interférer avec l'auto-détermination des nations signataires. Et frapper certains biens du sceau de l'illégalité n'est-il pas un exemple d'auto-détermination ?
- Margaret Mary (19:50:32 / 24-05-55)

L'économie officielle donne des chiffres basiques pour les publications gouvernementales (à l'exception de l'Aztlan), basés sur les transactions approuvées par les Gardiens de la Morale Publique et de la Propriété Marchande. Cette étrange vision double – qui considère que certaines transactions sont « réelles » et que d'autres feraient mieux de rester d'ordre privé – cache une très réelle et très substantielle part de l'économie aux yeux des gouvernements.

L'économie de la pègre s'arrange plutôt bien avec des détails comme la distinction entre légal et illégal, et ignore carrément toujours les frontières sectorielles.

Pour éviter de surchauffer vos cervelles, je diviserai l'économie de la pègre en trois sections principales : le crime organisé, la contrebande, et le marché lui-même.

- Okay, okay, peut-être que je n'emploie habituellement pas tous ces mots. Mais je suis du même avis qu'eux, ils ont raison. Dix nuyens au premier connard qui trouve le texte original !
- Youchai (04:20:18 / 28-05-55)

LE CRIME ORGANISÉ

De nombreux citoyens pensent immédiatement au crime organisé quand ils entendent les mots « économie illégale ». Le crime organisé, sous toutes ses formes, est actif et prospère à Denver et dans la Zone libre des Rocheuses orientales, même si les « joueurs » traditionnels – la Mafia, les yaks, et les autres – contrôlent un coin de marché plus petit ici qu'ils ont l'habitude de le faire ailleurs.



- Comment pourrait-il en être autrement avec le nombre « d'amateurs » talentueux et enthousiastes qui infestent la Zone libre ?
- The Blue Parrot (15:18:34 / 03-06-55)

On dit, à raison, qu'on peut acheter *n'importe quoi* à Denver. En réalité, le crime organisé de la Zone libre ne possède qu'une part limitée du marché. Part qu'il défend jalousement, mais qu'il ne tente pas d'agrandir.

- C'est vrai, en ce qui concerne les autres joueurs. Mais en général, toute organisation criminelle ne rechigne jamais à agrandir sa part au détriment de ses concurrents du crime organisé.
- Iato (05:26:13 / 02-06-55)

Les entités appartenant au crime organisé concentrent leurs efforts sur les marchés traditionnels suivants : drogues et puces, jeux d'argent, pornographie, prostitution, extorsion, assassinat, fraude informatique à grande échelle, et opérations de corruption et de racket à grande échelle. Sans surprise, le crime organisé de la Zone libre laisse les secteurs de la contrebande, du trafic d'armes et des marchés de transit illégaux entre secteurs à de plus petites structures.

- Ces trois derniers marchés sont trop saturés pour être d'un quelconque intérêt pour les Familles. Le grand nombre de freelances – pilotes de t-birds, marchands des Ombres, passes-murailles, passeurs de frontières et autres – maintient les tarifs à un niveau si bas qu'une grosse organisation devrait faire un énorme volume pour se faire de l'argent avec ça. Il y a plein de place dans ce biz pour un autre pilote solitaire, mais une famille mafieuse devrait acquérir un pourcentage significatif du trafic pour arriver à gagner de l'argent.
- The Blue Parrot (15:19:59 / 03-06-55)

- Les yaks l'ont bien compris et ont tenté « d'organiser » les allées et venues des t-birds y a de ça quelques années. Sous leur coupe bien sûr. Eh ben *omae*, le type derrière ce putain de plan à la con connaissait que dalle sur nous, les pilotes. On a déboulonné ces « organisateurs », et on a balancé les survivants dans les pires endroits à la con et on les a laissé rentrer à pied – si y pouvaient. Depuis, plus personne a essayé de nous « organiser ».
- Road Runner (21:09:37 / 05-06-55)

Plus récemment, les organisations de tête de peloton ont concentré leurs efforts sur l'expansion du marché du trafic d'informations ; mais ce marché-là aussi est saturé par des joueurs bien en place.

- C'est pas une putain de blague. Les vieux fossiles captent pas le buzz qui indique les bonnes grosses affaires de demain, y voient pas la putain de lueur avant qu'elle soit morte. Et quand ils le font, ils y vont comme des dinosaures – à la bourrine, à la hache, mous comme des poux. Trop tard Gaspard ! Nous, acérés, on a déjà creusé l'info depuis des gigasecondes.
- Warez Dood (23:15 02 / 06-06-55)

- C'est censé être une langue compréhensible ? (Keskil a dit ? Keskil a dit ?)
- Kristen (05:43:34 / 07-06-55)

LA MAFIA

La Mafia de Denver n'a que très peu de ressemblance avec l'octopode tentaculaire familier des habitants de la Côte Est des UCAS. Ici, au lieu de mettre un tentacule dans chaque plat, les Familles se concentrent sur les deux trois parties qui, historiquement, génèrent la majorité de leurs gains : les jeux d'argent, la pornographie et la prostitution.

- Hein ? Les jeux d'argent sont légaux dans la Zone libre.
- Demeter (11 :22 :45 / 02-06-55)

- C'est pas faux. Mais les différents types de jeux d'argent ne sont pas tous légaux dans chaque secteur. T'imagines un bookmaker des UCAS bien respectable, avec sa licence, qui place des paris légaux sur un combat de chiens de l'Aztlan ? Et je parle même pas du lissage du hasard dans les jeux d'argent légaux, ni de la limite d'endettement, et autres. Et des gens qui veulent toujours passer au travers de ces restrictions.
- Maverick (22:09:31 / 04-06-55)

La Mafia se tient hors de tout trafic de puces, et elle trempe seulement dans la vente de produits pharmaceutiques illégaux.

- Mais tu as dit qu'ils étaient super impliqués dans la pornographie. Comment est-ce que tu vends de la pornographie à part sur des puces ?
- Curious Yellow (22:34:17 / 25-05-55)

- C'est sûr, la pornographie simsens assure de bien meilleures ventes, mais des gens vendent encore de la viande sur papier glacé, Yellow. Pour de vrai !

- Feeling Old (23:55:40 / 25-05-55)
- *Honto* ? Quels primitifs.

- Ito (03:28:02 / 26-05-55)

- Les Familles ont énormément investi, mais en vain, pour faire nommer des hauts fonctionnaires et des gratte-papiers dans la Branche administrative. Leur succès en demi-teinte semble dû à la force de la concurrence régnant dans le trafic d'influence à Denver. La Mafia devait se frotter aux jeunes requins des UCAS Consular Operations, sérieux et motivés, et venant de sous-branches variées des fédéraux aztlans (hé – tout le monde veut sa part de fonctionnaires).
- CharBroll (11:12:09 / 06-06-55)

- CB, je comprends rien à cette histoire de « succès en demi-teinte ». Si la Mafia était encore mise à l'amende, comment est-ce que je pourrais entendre toutes ces histoires disant que les Familles sont derrière la survivance des Warrens, hein ? Penses-y un peu. Où est-ce qu'on trouve tout un tas de salles de jeux clandestines et de bordels qui appartiennent à la Mafia ? Dans les Warrens. Qu'est-ce que ça ferait à tout ce biz si, un beau matin, la zone était « harmonisée » ? Alors maintenant, pose-toi cette question : « pourquoi est-ce que le sous-comité de relocalisation n'a toujours pas réglé cette affaire des Warrens une fois pour toutes ? »
- Morlock (12:23:39 / 06-06-55)

Mais ne faites pas l'erreur de sous-estimer la Mafia. Dans leurs zones d'expertise, ils réussissent très bien, et sont parfaitement au courant dès que quelqu'un cherche à marcher sur leurs plates-bandes. La Mafia se gave toute seule sur les jeux d'argent illégaux de la Zone libre, et elle parvient à tenir les yaks à l'écart de cette machine à fric.

- Ils ont réussi à garder la main sur les jeux d'argent illégaux parce que les Familles combattent toutes les incursions des yaks. Le « problème de gangs » de Colorado Springs, y a quelques années, était en fait une guerre de territoire particulièrement sanglante entre la Mafia et les yaks, à propos des jeux d'argent illégaux.
- Sherman (12:44:00 / 01-06-55)

LE YAKUZA

Actuellement, le Yakuza contrôle environ la moitié des circuits de distribution des puces illégales de la Zone libre. Plusieurs Triades et opérateurs indépendants se partagent le reste. Les yaks ont la mainmise sur le trafic de médicaments illégaux, un marché qu'ils ont fortement développé.

- Les yaks pourraient perdre la majorité dans ces deux domaines d'ici peu. La Triade du Triangle d'or et la Triade du Dragon rouge semblent avoir mis de côté leurs vieilles rancœurs en faveur d'un intense partenariat visant à virer les yaks. Jusqu'à maintenant, le conflit s'est limité à des « pratiques d'affaires standards » – corruption des circuits de distribution habituels et proposition de meilleures marges aux intermédiaires. Mais vous pouvez mettre votre tête à couper que ça va devenir sanglant, et bientôt. Les yaks n'ont jamais accepté que d'autres viennent grappiller des parts de leur biz, surtout des « barbares » comme les Triades. Surveillez ce sujet pour compter les points.
- Kirumi (14:18:30 / 02-06-55)

- Les jeux sont faits. La nuit dernière, deux ou trois supposés hauts gradés du Dragon rouge se font fait dégommer par des snipers, et aujourd'hui, la maison de Kasigi Toda, un *oyabun* local très influent, a explosé. Toda n'était pas là, mais sa femme et ses deux enfants rentrent maintenant dans une boîte à chaussures.
- Tiramisu (18:09:47 / 06-06-55)

Les yakuzas utilisent une technique particulière pour gagner des points dans les affaires de « trafic d'informations ». Ils ont toujours été plus à la page que la Mafia au niveau technologique, et ils utilisent leur supériorité en la matière pour anticiper sur ce marché. S'assurer la coopération des deckers et des vendeurs de données locaux serait probablement un effort inutile en passant par les moyens conventionnels, comme l'extorsion par exemple. Au lieu de ça, les costards yakuzas du coin ont décidé d'entraîner leurs propres deckers, d'établir des fixers, et de leur fournir à tous une technologie de pointe. L'idée serait que les « ressources » locales de Denver viendront à eux, attirées par la chance d'acquérir cette technologie de tueur pour eux-mêmes. Jusqu'ici, le plan a fourni peu de bons résultats, mais les retombées éventuelles pourraient être intéressantes – et surprenantes.

- J'en doute. Je parie que la communauté des trafiquants en informations est trop réduite. Les « enfants du code » et les « pros du warez » ont bien verrouillé tout ça, et ils se serrent les coudes au maximum (hé, peut-être que c'est là où vont les otakus quand ils sont trop vieux pour être encore des otakus ; voir mes commentaires sur le Nexus, plus loin dans les fichiers).
- Arclight (18:59:08 / 02-06-55)

- Les yakuzas – en tout cas, certains d'entre eux – travaillent comme mandataires pour le gouvernement de l'État libre de Californie, et donc pour le gouvernement du Japon impérial. Je ne pense pas que la CalLibre ait été particulièrement heureuse de se faire éjecter de Denver, et elle essaie maintenant d'y remédier en utilisant les yakuzas comme intermédiaires.
- Nyx (04:19:02 / 07-06-55)

- Intéressant. Si c'est vrai, ça me fait me demander quel type de levier peut bien avoir le gouvernement de la CalLibre contre les yaks.
- Trey (20:26:38 / 07-06-55)

Le Yakuza fait office de « fournisseur de services » central pour des prestations comme l'extorsion, le sabotage, et l'assassinat. Il fournit ses troupes à toute personne prête à payer l'addition. Les marchands clandestins et les pilotes de t-bird déterminés à éliminer leurs concurrents font fréquemment appel aux services des yaks. Ils ont l'excellente réputation d'honorer les contrats de ce type, ce qui les rend très demandés, mais les coûts relativement élevés de leurs services servent à limiter l'utilisation de cette ressource.

LES AUTRES ORGANISATIONS

La Mafia et le Yakuza se partagent traditionnellement la plus grosse part du gâteau du crime organisé dans la Zone libre des Rocheuses orientales. Les autres joueurs habituels ont une présence significative, mais pas aussi influente que les deux grands.

- Est-ce que cette catégorie inclut les Anneaux de Séoulpa ?
- Jesse (12 :43 :46 / 10-06-55)

- (Tu dois venir de la côte Ouest Jesse) Pas d'Anneaux de Séoulpa dans la Zone libre. Point.
- Hammer (22 :05 :17 / 10-06-55)

LES GANGS

Les gangs du cru se partagent le territoire de Denver avec les gangs d'importation. Parmi les petites brutes natives, ce sont les Fronts et les Godz qui ont le plus d'influence.

Les Fronts mènent leurs petites affaires principalement dans les secteurs UCAS et CAS., avec environ une douzaine de groupes, qu'ils appellent « sections », répandues sur toute la Zone. Une section comprend environ cinquante membres – la plupart de sexe masculin, orks et humains. Certaines des sections, comme les Trey Eights, qui saignent la zone des Warrens, tombent dans la catégorie typique du gang de rue, foutant le bordel chez les gens et ce qui leur appartient pour se faire plaisir. D'autres, comme les BBs, mettent leurs gros muscles au service de leurs affaires. Les BBs font du trafic de drogue et de puces, servent de fixers pour les contrebandiers et les pilotes de l'extérieur de la ville, et offrent souvent leurs services, en groupes de taille importante, pour les pilotes qui ont besoin de gardes du corps.

- Des pilotes avec des gardes du corps ? Je croyais que les pilotes tiraient une certaine fierté d'être complètement stupides.
- Aramis (02:09:54 / 01-06-55)

- *Omae*, les pilotes ne sont stupides que quand ils sont dans leur t-bird, sanglés et avec leur cul protégé par des gros flingues et des senseurs. Sors-les de leur utérus de métal et ils se retrouvent à l'état de viande pour bestioles. Y a un pilote qui se sent vexé par ce que je dis ici ? Venez en discuter avec moi entre quatre yeux – si vous avez les cojones.
- Moraya (12:17:59 / 03-06-55)

Les Godz sont très portés sur le côté gang de motards de la chose, semant le chaos sur les autoroutes et les sentiers des secteurs ute et pueblo. Boulder accueille un bataillon important (c'est leur propre terme), comptant à peu près une centaine de types enthousiastes, et des bataillons plus petits dispersés dans les zones à l'ouest de l'Intercity 25.

Dans la Zone libre, la plupart des contrebandiers transportent leurs marchandises dans des t-birds et des véhicules du même type. Un petit pourcentage fait des affaires avec une sécurité physique pour garder un profil bas (regardons les choses en face, toute personne qui voit un t-bird qui fonce à toute allure sait *exactement* de quoi il est question). Les Godz se reposent sur ce second type de contrebandier pour assurer leur bien-être financier. Les gangers offrent un service de protection : ils escortent les contrebandiers et les Zonards d'un secteur à l'autre, les protégeant principalement contre les autres bataillons des Godz. Ils punissent aussi toute personne qui refuse leur offre de protection.

- Les membres des Godz sont nombreux à être des elfes, ce qui est assez intéressant. Cet état de fait a conduit certains journalistes (et d'autres) à penser que les Godz étaient une branche des Ancients. Cependant, rien n'indique que ça soit le cas.
- Bloodaxe (04:23:00 / 03-06-55)

Il n'y a que quelques gangs nord-américains de premier ordre qui possèdent des « franchises » dans la Zone libre des Rocheuses orientales. Les Hudson Hawks de New York et les Braineaters d'Austin ont tous deux de petits détachements sur place, et des bruits disent que les Cutters – très influents sur la côte Ouest – possèderaient deux planques et à peu près quatre-vingt membres opérant dans la zone UCAS. Les deux premiers gangs font ce qu'ils peuvent, mais les Cutters se sont déjà fait un nom dans le trafic d'armes.

- Les Cutters ont toujours été portés sur le développement de leurs affaires, ne cognant que quand ils n'avaient plus le choix. Pendant que d'autres costards, comme les yaks, essayaient de s'incruster dans le trafic d'armes en volant les opérateurs du moment ou en les éjectant du milieu, les Cutters empruntaient une voie plus rationnelle et à consonance plus économique pour persuader les vendeurs qu'ils avaient tout intérêt à travailler main dans la main avec le gang.

  Cette tactique est lente, mais elle porte ses fruits. Au hasard, je dirais que les Cutters ont la plus grosse part du trafic d'armes dans la Zone libre, même si cette part ne représente au mieux que 5 % du marché total.
- Lone Wolf (14:11:35 / 12-06-55)

- Qui détient les autres 95 % ?
- Paolo (07:23:56 / 14-06-55)

- Ils sont partagés entre des centaines d'opérateurs privés.
- Nash (10:09:08 / 14-06-55)

LA TRIDÉO D'ACTION DE L'ANNÉE !
CYBER-NINJA IV
LE RETOUR DE RADMAN



« Des arts martiaux à vous rendre marteau ! »
> Tom Hastings, Rocky Mountain Post

« Des drôles de duels de droites déchaînées ! »
> Max Hein • Rugen, Wulf TridVid

« Zow ! Biff ! Bang ! Pow ! »
> D.E.B., KMAG Newsnet

« Like ! Deux langues ! »
> Sickle & Eggbert, At The Trids

PUBLICITÉ

LES TRIADES

Ces organisations criminelles, traditionnellement basées en Chine et à Hong Kong, se sont répandues dans le monde entier et ont remué les choses ces dernières années.

- Qui que tu sois, t'es à la ramasse. Les Triades se sont « diversifiées » à la fin du siècle dernier.
- Time Out (00:16:42 / 23-05-55)

Trois Triades majeures opèrent dans la Zone libre : le Lotus blanc, le Triangle d'or et le Dragon rouge. Les QG et les activités sont centrés autour de la zone de Chinatown dans le secteur CAS (voir plus loin dans le fichier), mais leur influence s'étend sur tout Denver et au-delà, semblant traverser les frontières des secteurs comme si elles n'existaient pas. Les trois Triades mènent des activités de protection et de racket, ainsi que du trafic de drogue et de puces, mais dans une moindre mesure.

- Les puces que les Triades ramènent viennent directement des gros groupes de Hong Kong et Taïwan. Apparemment, elles considèrent que les fabricants et les distributeurs utes sont de purs amateurs, et leur attitude – et leurs parts de marché croissantes – ne leur attirent pas les faveurs des fourgues de puces utes. Si on se fie aux escarmouches qui ont éclaté récemment, je ne serais pas surpris si un genre de guerre des puces à grande échelle éclatait avant que ça se calme.
- Hex (15:47:09 / 02-06-55)

- Mais bordel à queue, pourquoi est-ce que des gens achèteraient des puces qui viennent de cette ville de merde, Hong Kong, quand ils peuvent avoir un joli produit sécurisé et digne de confiance qui vient des usines utes ? Vous savez comment sont les puces de HK – aussi susceptibles de cramer votre putain de cerveau que de vous faire planer.
- Loree (08:07:26 / 04-06-55)

- Pour rendre au diable ce qui lui appartient, Hong Kong est en train de s'arranger à ce niveau-là. Mais tu as raison, si on me laisse le choix, je ne me collerai pas une BTL de HK.
- Keef (20:05:21 / 04-06-55)

Les Triades essaient aussi d'acquérir certaines parties des marchés clandestins de la Zone libre. Plutôt que d'opérer par l'intermédiaire de leurs propres t-birds, les Triades ont « signé des contrats » avec un nombre croissant de pilotes.

- Aucun pilote digne de ce nom, laissez-moi vous le dire. Il n'y a que les losers et les tocards qui ont intérêt à devenir les clebs des Triades. Ce sont donc les seuls riggers (et j'utilise ce mot au sens large) que ces types pourront utiliser.
- Zak (03:09:46 / 26-05-55)

L'utilisation massive de la magie distingue les Triades des autres groupes du crime organisé. Alors que les yaks et la Mafia utilisent la magie de temps à autre, elles voient cela comme un plus, un autre moyen de parvenir à leurs fins. Ces groupes ont tendance à faire d'abord appel à la magie, ne se tournant vers la haute technologie ou les muscles que si la magie ne marche pas pour obtenir ce qu'elles veulent.

- Je pense que c'est une vision simpliste. Elles évaluent évidemment chaque situation de manière indépendante, et utilisent un outil, la magie ou la techno, ce qui est le plus approprié pour résoudre le problème qui se présente. Vous allez vous créer des ennuis si vous penchez pour l'un ou l'autre, ou si vous occulter une des deux parties.
- Veda (18:33:25 / 30-05-55)

- Est-ce que tu as déjà parlé à un magicien des Triades, ou en as-tu déjà vu un faire quelque chose ? Putain c'est bizarre mon pote ! Bordel mais c'est quoi ces gars, des chamans ou des hermétiques ? Les deux ? Aucun ? En attendant, ça m'a grave mis les chocottes.
- Blackstone (02:57:42 / 01-06-55)

- Quelquefois, je pense que c'est une différenciation sans intérêt. La magie hermétique et la magie chamanique n'existent pas vraiment, c'est juste de la magie. Le chamanisme, l'hermétisme, le druidisme et les autres traditions – peut-être comme celle qu'utilisent les mages des Triades – sont juste des schémas mentaux que nous utilisons pour décrire et pour donner un sens à quelque chose qui est sinon trop énorme pour notre compréhension. Ce sont des manières différentes de voir le monde. Et pourquoi est-ce que quelqu'un qui appartient à une tradition aussi ancienne et aussi particulière que celle de la Chine verrait le monde de la même manière que nous ?
- Tom (09:56:00 / 01-06-55)

- C'est des putains de conneries ! Les totems sont réels, Serpent est réel.
- Ess Ess Ell (11:01:43 / 01-06-55)

- Bon, si on laisse ça de côté, les trois Triades entretiennent des liens très forts avec leurs organisations tutélaires d'Extrême-Orient. Les chefs locaux disposent d'une autonomie suffisante pour réagir rapidement aux changements, mais ils doivent faire des rapports complets à leurs supérieurs, qui répondent au moindre petit manquement de discipline de manière carrément brutale.
- Niklaus (23:48:36 / 03-06-55)

- Le chef local de la Triade du Dragon rouge est un dragon asiatique (pas un grand dragon, remercions les dieux s'ils existent). Il semble passer une grande partie de son temps sous forme humaine et se fait appeler Choi-Mu.
- Wendy (17:11:52 / 04-06-55)

- Choi-Mu est un vassal du grand dragon asiatique connu sous le nom de Lung.
- Wong (19:28:22 / 04-06-55)

- Putain mais comment est-ce que quelqu'un pourrait bien savoir ça ?
- Viper (01:19:42 / 05-06-55)

LES DEALERS D'INFORMATIONS

Le trafic d'informations représente l'industrie la plus florissante de la Zone libre. Même s'il est difficile de faire des évaluations précises à propos de n'importe quel secteur de l'économie souterraine, on peut raisonnablement dire que le trafic d'informations est une industrie qui tourne autour de plusieurs milliards de nuyens annuels, avec une croissance approchant les 10 % par an.

- Conneries. C'est loin d'être aussi lucratif.
- Dot (03:34:58 / 02-06-55)

- Ce qui est sûr c'est que je récupère pas ma part…
- Demosthenes (04:40:50 / 06-06-55)

- Pourquoi est-ce que le trafic d'informations est aussi juteux dans la Zone libre ? La proximité du Nexus ?
- Fnord (21:09:12 / 06-06-55)

- Pile poil.
- Drew (11:06:29 / 07-06-55)

- Avant que quelqu'un n'aille plus loin : putain mais qu'est-ce que c'est le « trafic d'informations » et le « deal d'informations » au juste ? Ça fonctionne comment ?
- Ost (16:47:38 / 07-06-55)

- Okay, revenons aux bases. Les données, ce sont des bits et des octets d'informations numériques brutes, non raffinées. De l'autre côté, les infos ont de la valeur ; les infos c'est de l'argent. Le deal d'infos c'est un terme fourre-tout utilisé pour toutes les différentes manières innovantes visant à transformer des données brutes en nuyens – les acquérir, les analyser, les interpréter, et les mettre entre les mains des gens qui te paieront pour les avoir. Ou dans certains cas, les retirer des mains d'autres personnes, un service pour lequel on te paiera aussi.

  Le trafic d'informations comprend le vol de données, des contrats de cryptage et de décryptage, des « attaques éclairs » (tu balances un virus ou un ver dans le système de quelqu'un), de l'escroquerie et du sabotage de données, de la sécurité freelance, de l'extorsion de données, de la surveillance en ligne. Et ces arnaques sont les seules qui me viennent à l'esprit. Donne une minute ou deux à un decker, et il reviendra avec sa propre liste.
- Kong (22:18:24 / 07-06-55)

- C'est ce que font les deckers, n'est-ce pas ? Alors là tu es en train de dire qu'il y a une énorme communauté de deckers à Denver ? *Honto* ?
- Ost (17:02:06 / 08-06-55)

- C'est plus que ça. Des tas de deckers bossent à Denver – le Nexus les attire comme des mouches sur un tas de merde, mais ils viennent aussi parce que la Zone libre héberge de tels systèmes informatiques, et de très nombreux groupes distincts qui ont envie d'aller y faire un tour. Mais il y a encore plus, quelque chose d'intangible. C'est pas comme, je sais pas, Chi-Town ou Seattle, où le trafic d'informations a sa place dans la communauté dispersée des talents freelance. À Denver, c'est une véritable industrie.

  Maintenant que tu me forces à lever la tête du guidon, je te dirais que je ne sais pas vraiment pourquoi ou pour quoi je sens ça comme ça. Mais c'est très différent. C'est juste différent.
- Silicon Tagger (19:56:41 / 09-06-55)

- Sentiments communautaires et concurrentiels exacerbés, ST.
- Rage (19:58:38 / 09-06-55)

- C'est vrai, mais y a encore autre chose. Il te suffit de le ressentir pour comprendre ce qu'on baragouine…
- Silicon Tagger (20:00:07 / 09-06-55)

L'industrie du trafic d'informations de Denver se distingue aussi des autres villes par la moyenne d'âge de ses principaux acteurs. Parmi les acteurs du haut du panier, l'âge moyen est de dix-sept ans, et certains des gamins codeurs et des pros du warez les plus doués n'ont pas plus de quatorze ans.

- Quel taré irait coller un datajack à un gamin de 14 ans ?
- Eight Eighty-Eight (02 00:56 / 29-05-55)

- Qui a dit qu'ils avaient des datajacks ?
- Neon Warrior (05:19:26 / 29-05-55)

- Soyons réalistes. Personne ne se construit une réputation de tueur en étant une tortue.
- Tek (11:09:04 / 29-05-55)

- Revenons à la question de 888. « Qui collerait un datajack à un gamin ? » Les otakus, mon pote, voilà qui le ferait. Ces putains de types du Nexus. Va voir les fichiers sur le Nexus.
- Trilobite (16:00:22 / 29-05-55)

- C'est sensé, quand tu y réfléchis bien. Si tu comprends que les affaires de trafic d'informations reposent sur une communauté soudée, tu dois faire gaffe aux nouveaux arrivants, aux pros du warez. Ils ressemblent à un gang, et ils en montrent tous les signes : fringues de couleurs et d'apparence particulières (dans leur cas, sur leurs icônes), normes sociales différentes de la majorité, un profond sentiment de solidarité, et un jargon à part qui renforce leur mise à l'écart du reste de la société. Ouais, ça s'applique bien aux otakus, ça c'est sûr.
- Drang (21:05:40 / 29-05-55)

- Long discours, petite bande passante, contenu nul. C'est chiant, à la benne. Bon pour les vieux. Ton deck = butée de porte.
- Warez Dood (Man:ge:ça / Ha-Ha-Ha)

- Pour un grand nombre, le réseau et les affaires sont leur religion.
- FastJack (08:20:17 / 30-05-55)

- T'as pas idée. L'humanité s'est longuement débattue avec la question « Où est Dieu ? » Maintenant on le sait.
- Acolyte (01:10:18 / 02-06-55)

- J'ai dansé avec le Seigneur dans un paysage cybernétique. J'ai senti son souffle sur ma peau et vu son éclat à chaque instant au néon. La perfection existe – je l'ai touchée.
- Black Isis (00:00:00 / 06-06-55)

LES POLICLUBS

Un assortiment de policlubs pousse dans chaque secteur – et quelquefois, on a l'impression que c'est dans chaque quartier – des costards bénévoles aux pauvres cons de militants. Le paysage des policlubs change si souvent et si rapidement que ça nous boufferait presque toute la bande passante si on voulait faire un panorama complet. La meilleure directive à suivre est : quoi que vous entendiez, à n'importe quel moment, les choses seront différentes au moment où vous viendrez à Denver.

Parmi tous les policlubs de la Zone libre – les estimations vont d'une vingtaine à plus d'une centaine – les seuls qui soient dignes d'intérêt sont le policlub Humanis et un groupe qui se fait appeler Unity.

Pas besoin de dire grand-chose à propos des enculés de l'Humanis. Tout le monde sait ce que prône l'Humanis, et la section de Denver est identique aux autres groupes Humanis. Bien que les dirigeants de l'Humanis le nient farouchement, les liens du groupe avec Alamos 20 K sont un secret de polichinelle.

Unity, par contre, c'est une autre histoire.

- Pour avoir le contexte historique, allez voir le paragraphe *Raser la conurb* dans le chapitre *Comment on en est arrivé là*.
- Teowynn (10:40:22 / 09-06-55)

Le policlub Unity est apparu peu après la signature du Traité, et partage de nombreuses caractéristiques avec l'Humanis. Unity est fanatiquement anti-métahumain, anti-amérindien, anti-gouvernemental, xénophobe, homophobe, magophobe, et est en général franchement énervé que le monde ne soit pas peuplé uniquement d'humains hétérosexuels au sang pur, porteurs de flingues, et d'origine anglo-saxonne – plus ou moins.

- Est-ce que je détecte une pointe d'intolérance à l'encontre de ceux qui ont une manière différente de voir les choses, Youchai ?
- Soldier of Fortune (21:14:42 / 21-06-55)

Unity a de nombreuses choses en commun et a des liens avérés avec Alamos 20 K. Par conséquent, on pourrait raisonnablement penser qu'Unity et l'Humanis sont des compagnons de route, des alliés, voire des super potes. En fait, les deux organisations consacrent une bonne partie de leur temps à se jeter mutuellement à la gorge l'une de l'autre. Depuis quelques mois, la plupart des victimes de la violence de l'Humanis ont été des membres d'Unity, et vice-versa. Je n'ai pas d'explication à offrir à cette antipathie, mais en accord avec toute personne saine d'esprit, je dirais, « Allez-y les gars, et ne vous arrêtez pas tant qu'il en reste un debout ».

- Cette situation est assez étrange. Si on cherche le moment où l'apothéose de haine éclata entre l'Unity et l'Humanis, on trouve que c'était juste après que l'Humanis ait arrêté ses attaques terroristes sur Chinatown, il y a deux ou trois ans. D'après les bruits qui remontent de la rue, certains représentants de Chinatown auraient trouvé un arrangement avec l'Humanis. Les bombes incendiaires et les meurtres aléatoires cessèrent. Immédiatement après ça, les membres de l'Unity et de l'Humanis ont commencé à en venir aux mains.

  Peut-être que l'abandon de la campagne de l'Humanis contre les « races ennemies » a énervé l'Unity. C'est la seule chose que je voie qui donne un sens à tout ça.
- Jackie (09:11:52 / 01-06-55)

LES RUNS DE CONTREBANDE ET EN T-BIRDS

Si quelqu'un d'un peu prévoyant a pris le temps de creuser ça en profondeur, il lui est apparu comme une évidence que la clause du Traité empêchant les levées d'impôts et de taxes, additionnée avec le marché potentiel limité de la Zone libre, aurait des conséquences à long terme. Mais comme cela arrive souvent, les principes et l'idéologie viennent à bout de la logique et du bon sens. Et Denver est devenue rapidement la plus grande et la plus influente zone franche du monde, éclipsant Port-au-Prince en Ligue des Caraïbes, et même Djakarta en Indonésie. Les raisons de cette suprématie sont évidentes : l'accès à six nations différentes, et l'absence de taxes. Denver, ainsi que la Zone libre des Rocheuses orientales, est devenue rapidement le « carrefour de l'Amérique du Nord » pour les marchands clandestins et ceux qui voulaient éviter les complications officielles.

- Si l'accès à six nations n'est pas suffisant en lui-même, prenez en considération le fait que la Zone libre est située sur ce que les pilotes appellent « le Pipeline » ou « l'Autobahn » – les montagnes Rocheuses. Ces montagnes forment la plus importante route de contrebande d'Amérique du Nord. Les montagnes et la ville sont toutes deux notables, à titre individuel. Denver pourrait être un centre logistique clé même si elle était en plein milieu des Grandes plaines, et les arêtes des Rocheuses seraient toujours « l'Autobahn » même si la ville la plus proche était à 300 bornes de là. Mais ensemble ? Vous voyez le truc.
- Gray Ghost (10:54:28 / 29-05-55)

LES MARCHÉS

Comprendre un marché, quel qu'il soit, nécessite d'abord de connaître ce marché. Les trajets des t-birds qui passent par la Zone libre des Rocheuses orientales alimentent deux marchés différents, qui demandent de prendre en compte deux considérations particulières : la population et les gouvernements.

Le premier marché est composé des populations officielles et non officielles de Denver et de la Zone libre. La population officielle de la Zone libre s'élève à 3,5 millions de personnes, et est en augmentation (même si c'est lent – *très* lent si on compare aux terriers de lapins comme Chicago, Dallas / Fort Worth et Seattle). La véritable population fait plutôt avoisiner ce chiffre à plus de 4 millions d'acheteurs potentiels de matos amené par les marchands clandestins.



- Et voilà. Je vois sans cesse ce terme de « marchand clandestin », mais personne ne définit ce putain de truc. Faites-le, quelqu'un.
- Confused in Cincinnati (02:01:02 / 09-06-55)

- Dans l'usage populaire courant, cela signifie « contrebandier » ou « fourgue ». Il peut désigner toute personne qui transporte du matériel de contrebande dans la Zone libre, ou qui le vend une fois arrivé. Et donc un pilote de t-bird, un intermédiaire et un fixer peuvent tous trois être désignés sous le nom de marchands clandestins.

  Parmi les personnes qui sont vraiment dans les affaires, le terme marchand clandestin a un sens plus précis. Un contrebandier est quelqu'un qui livre de la marchandise de contrebande dans un secteur national particulier – « marchandise de contrebande », évidemment, telle que définie par le con de gouvernement qui la considère comme illégale ou d'accès restreint. Les contrebandiers opèrent en infraction avec les lois de leur destination et, dans de nombreux cas, avec les lois des nations ou des secteurs qu'ils traversent.

  Par contre, les marchands clandestins tirent avantage des différentes – certains les qualifieraient de schizophrènes – lois des différents secteurs. Les biens qu'ils transportent peuvent être illégaux dans certains secteurs et dans certaines nations, mais sans être illégaux au sens strict dans le secteur de destination, et ainsi ce commerce se transforme en importations légales (bien sûr, la plupart des marchands clandestins vendent au moins une partie de leurs « importations légales » à des habitants du secteur ou à des fixers qui sont spécialisés dans la vente en douce de ces biens dans des secteurs où ils ne sont pas légaux – et où ils atteignent une valeur bien plus importante ; mais c'est hors-sujet pour le moment). Si on considère la configuration de la Zone libre et des nations environnantes, il est évident que les marchands clandestins doivent transporter leurs biens sous des juridictions où ils sont illégaux. Ces juridictions considèrent ces marchands comme des contrebandiers et les traitent en fonction de cela. Mais la différence est importante pour les marchands clandestins.

  Prenons un exemple. Joe le Pilote convoie certaines drogues de synthèse conçues en Aztlan pour les vendre dans le marché florissant du secteur sioux. Les grille-neurones qu'ils transportent sont illégaux partout (même en Aztlan), c'est donc un vrai contrebandier.

  Inversement, Roberta la Routière convoie d'autres produits parapharmaceutiques – disons, des hormones humaines de croissance – hors d'Aztlan. Bien que de nombreux pays considèrent ces produits comme des substances prohibées – parce qu'on peut les transformer en vraies saloperies tord cerveaux avec une simple petite transformation chimique – l'Aztlan ne possède aucune loi contre leur fabrication, leur vente ou leur exportation. Le contrat de Roberta est d'amener une cargaison de HGH d'Hermosillo en Aztlan jusqu'à un fixer du secteur aztlan (qui, bien sûr, fera la transformation et les vendra à des « coupeurs de drogues » des autres secteurs, mais ceci est hors de propos pour le moment). Parce que ces produits pharmaceutiques sont légaux dans le lieu de destination, Roberta n'est pas une contrebandière, mais une marchande clandestine (cependant, elle devra quand même passer par plusieurs juridictions sous lesquelles le HGH est illégal ; et si elle se fait prendre, son argumentaire à propos de la différence entre contrebandier et marchand clandestin ne vaudra pas tripette).
- Misty B (13:11:09 / 10-06-55)

- Je me permets une remarque complémentaire. Depuis que l'Aztlan et le Conseil pueblo sont en négociations (et je suis sûr que ça recommencera dans le futur), ce dernier a adopté un positionnement tout à fait particulier vis-à-vis des contrebandiers et des marchands clandestins par rapport à l'Aztlan. Vous faites de la contrebande de tout ce que vous voulez. Et même, ils regardent ailleurs quand ils savent que des t-birds transportent des trucs super illégaux, simplement parce que ça va en Aztlan et que ça devient donc son problème. Sortir d'Aztlan est une autre paire de manches bien sûr. Il y a quand même assez de pilotes de t-bird qui font du blé avec les trajets monodirectionnels pour que le poste-frontière soit surchargé.
- Mainliner (02:29:39 / 12-06-55)

Comme toute population, les habitants de la Zone libre des Rocheuses orientales créent une saine – ou malsaine, en fonction de la personne concernée – demande de biens illégaux tels que les drogues récréatives, les BTL, et l'armement militaire. En retour, cette demande crée un marché prospère pour les services des contrebandiers et des marchands clandestins de Denver (ok, c'est bon : pour des raisons pratiques, les contrebandiers et les marchands clandestins seront à présent désignés sous le terme fourre-tout de « contrebandiers »).

La nature unique de la Zone libre sert elle-même de terreau aux affaires des contrebandiers. En tant que marché, la Zone libre est complètement sous-desservie par les distributeurs et les marchands « légaux », parce que la réglementation labyrinthique qui s'applique aux transports de biens dans la Zone libre et entre les différents secteurs rend les opérations d'import-export légales impossibles à rentabiliser.

Par conséquent, les gens de la Zone libre ne bénéficient *jamais* du choix et des quantités des biens que les autres personnes du continent prennent pour un dû. Le manque d'approvisionnement fait exploser les prix, ce qui encourage des entrepreneurs à *se porter à la rencontre* de la demande du marché. Voilà – de nombreux t-birds parcourant la Zone libre sont en fait chargés de biens tout à fait légaux – les biens que les circuits de distribution traditionnels ne s'ennuient pas à envoyer à ces habitants.

- Biens légaux ? Alors comment ça se fait qu'à chaque fois que je vois un de ces fanfarons, il agit comme s'il était sur la liste des ennemis publics numéros 1 de chaque nation de ce continent ? Ce ne serait pas comme si un routier patenté se prenait pour un desperado ?
- Tink (03:57:56 / 31-05-55)

- Oui, le marché existe vraiment pour les puces du jeu Super NinjaKid XXVII et pour les bouteilles d'eau, mais la marge bénéficiaire est beaucoup plus élevée sur les BTL et l'electric lady. Et donc notre pilote lambda va fourrer des biens illégaux comme des BTL ou des drogues prohibées dans tous les recoins au milieu de ses biens légaux. Les gardes-frontières bailleront un coup devant les puces de jeux et les bouteilles d'eau minérale, mais devant les BTL et les grille-neurones ? J'en doute.

  Et aussi, de temps en temps, les gardes prennent le temps de vérifier les biens légaux. Après tout, la plupart des juridictions imposent aux transporteurs commerciaux la possession de permis appropriés, et notre pilote lambda ne va pas perdre un temps précieux à remplir les papiers nécessaires.

  Et ils pilotent des t-birds après tout – des VBA. De nombreuses juridictions considèrent que les VBA sont des véhicules militaires, ou au moins de catégorie sécurité, avec toutes les restrictions que cela implique. Et ces mêmes juridictions imposent des permis spéciaux et des limitations, pour lesquels aucun pilote lambda ne va demander les autorisations.

  Et n'oubliez pas que les pilotes, en tant que groupe, ne porte pas grand intérêt aux formalités des postes-frontières. Même s'ils ne transportent rien d'autre que de l'eau minérale, ils choisiront souvent d'éviter les points d'entrée légaux dans les nations et les secteurs. Que penseront les autorités locales en voyant passer un t-bird au-dessus de leur frontière ? Pas qu'il trimballe de l'eau minérale, ça c'est sûr. Et ils lui partiront au cul direct, une poursuite à laquelle notre pilote fera tout son possible pour échapper. Les autorités penseront que « seuls les coupables fuient », et…

  Okay, vous voyez le topo, je pense.
- Helen Wheels (12:22:01 / 31-05-55)

- L'approvisionnement n'est pas la seule raison qui pousse à transporter des biens légaux, Youchai. Les prix dans les secteurs sont souvent très voisins de ceux qui s'appliquent dans la nation tutélaire. Par exemple, les cyberdecks coûtent généralement moins chers en Nation sioux que partout ailleurs. Ils sont aussi bon marché dans le secteur sioux. Quelquefois, la différence de prix entre les secteurs est si élevée que c'est moins cher de se faire livrer ce qu'on veut à partir d'un secteur voisin plutôt que de l'acheter sur place – même en prenant compte de la majoration de prix due au pilote, au fixer, ou autre.
- Juko (06:05:18 / 01-06-55)

Les nations signataires elles-mêmes forment l'autre marché majeur pour les contrebandiers. Par exemple, les maîtres fabricants utes qui veulent vendre des puces simsens « California Hots » au marché UCAS les feront souvent passer par Denver plutôt que d'essayer de les faire passer directement de la Nation ute à destination des UCAS.

- Ah, des affaires chères à mon cœur de glace. Je gère un gros volume de Cal Hots. Elles sont conçues par les meilleurs studios de production de Cheyenne, et je les réceptionne légalement dans mon entrepôt dans le secteur ute. De là, mes motards écervelés les amènent dans le secteur UCAS en traversant la frontière. Ensuite, deux ou trois pilotes les font sortir de la Zone libre pour aller à Chicago et dans divers endroits à l'est (un paquet de pilotes qui déchargent à Denver arrivent à leur terminus, et ils sont d'accord pour ne prendre qu'un léger pourcentage afin de remplir leurs soutes vides).

  Pourquoi est-ce que ça fonctionne comme ça ? Principalement parce que les circuits sont déjà en place dans la Zone libre. C'est plus sûr et c'est moins cher d'utiliser les circuits existants plutôt qu'en mettre en place de nouveaux. C'est sûr, certains labos de puces de Cheyenne continuent de faire ça à l'ancienne, se glissant de l'autre côté de la frontière en direction des UCAS, mais la plupart d'entre eux commencent à réaliser que ma méthode est moins chère à long terme.
- Toné (19:52:20 / 30-05-55)

- Il existe aussi un marché rentable à l'exportation sur les cyberdecks dans le secteur pueblo, bien que limité. Quelquefois, la Zone libre fait des exportations.
- Lialla (22:00:18 / 30-05-55)

- C'est pas des conneries. Ces decks sont assemblés par certains techos dans le Paradis numérique de Denver. Certains sont de pures bêtes de combat, d'autres sont juste des grosses merdes.
- Rosencrantz (23:59:01 / 30-05-55)

- J'ai de sérieux doutes sur le fait que le moindre deck assemblé au Nexus soit transbahuté ailleurs. Tu penses vraiment que des otakus s'assoient le long d'une ligne d'assemblage, clavetant des decks pour l'exportation ?
- Firelight (04:20:17 / 01-06-55)

EMPRUNTER L'AUTOBAHN

- Quand nous n'avons pas les bonnes infos sur un sujet particulier, nous sommes les premiers à le reconnaître, et cela s'applique à ce sujet. Nous avons donc invité un de nos potes – que certains d'entre vous connaissent sous le nom de Rat Tail – pour qu'il nous donne son avis sur ce sujet.
- Crystal (06:01:52 / 14-05-55)

Et donc, vous êtes intéressés pour emprunter l'Autobahn, hein ? Vous voulez sentir cette poussée orgasmique quand vous faites passer la ligne rouge à vos turbines, dans la zone dangereuse ; vous voulez sentir vos contrôleurs de surface annoncer des changements à la volée, vous envoyant frôler des rochers, des falaises de canyons, des postes de surveillance azzies. Vous voulez sentir vos visages surchargés de données au moment où vous faites décrocher les missiles à la limite de votre protection antiaérienne, sentir la propagation des ondes de choc au moment où vos antimissiles sortent de leurs emplacements pour pulvériser ces vampires dans les airs.

Dans ce cas, vous voudrez aussi des conseils pour être sûrs que ce ne soit pas une expérience qui n'arrive qu'une fois, si vous voyez ce que je veux dire.

Suivez mes conseils.

En tant que pilote qui enchaîne les trajets autour de Denver depuis dix putains d'années, voilà le truc : oubliez ça, *bordel* ! Emprunter le Bahn est une putain de méthode béton pour gagner sa vie, mais ça devient de plus en plus dur chaque année, même pour les vieux chiens.

Ne laissez personne vous enfumer la tronche – ce n'est pas la concurrence qui rend les choses plus dures. Les ligues mineures peuvent bien devenir téméraires, mais les types qui font les trajets depuis la brousse jusqu'au Show sont tellement rares que les vieux renards comme moi ne ressentent même pas la pression. C'est la courbe technologique, les amis. Vous vous retrouvez contraints de faire une course à l'armement, et le prix des joujoux technos augmente de manière *exponentielle*.

Je vous donne un exemple. Il y a cinq ans, la gamme CME coutait à peu près 10 % du prix d'un t-bird. Même si on bourrinait comme des porcs, on volait silencieusement en EMCON total, et sans dégager de chaleur, jusqu'à ce que les méchants arrivent à nous verrouiller efficacement. Puis on a renforcé la vieille CME, et camouflé la chaleur de l'alimentation du moteur ou grillé les systèmes d'acquisition. On était des putains de dieux.

Et puis, surprise ! Un jour, t'allumes ta CME en laquelle t'as confiance, et tu chies dans ton froc parce que c'est *ton* matos qui s'est fait griller. Les platines fondues dégoulinent sur le tableau de bord de ton t-bird, et ces putains de vamps continuent à te hurler au cul.

Qu'est-ce qui s'est passé ? Les méchants – les forces de sécurité – ont eu une super idée : des CCME, des *contre*-contremesures électroniques. Alors maintenant, on injecte de plus en plus de fric dans nos gammes de CME et on doit investir dans des CCCME, des *contre*-contre-contremesures électroniques, pour mettre les CCME des méchants sur la touche.

Et tout ce matos coûte cher. En fait, un de mes proches amis vient juste de s'acheter un t-bird, quasiment à partir de rien. Et putain, y a presque *la moitié* du prix qui vient des contremesures électroniques !

Avec ce genre de courbe technologique, les petits gars – nous, les opérateurs indépendants – perdent à long terme. Pensez-y : qui aura le budget de R&D en contremesures le plus important, les UCAS ou Rat Tail le rigger ?

- Organisez-vous les mecs. Restez indépendants et vous serez toujours sur la mauvaise pente de la courbe. Une asso d'indépendants peut au moins mutualiser quelques ressources. Serrez les rangs et restez debout, ou tombez tous de manière individuelle.
- Toshiro (13:11:20 / 29-05-55)

- J'espère que tu rigoles.
- Zak (19:07:49 / 29-05-55)

- Oh non, Toshiro est sincère. Hé Toshiro, dis bonjour à ton *oyabun* de père pour moi.
- Nguyen (02:05:19 / 30-05-55)

Avec des marges qui se rétrécissent de plus en plus et des coûts de matos technologique de pointe qui grimpent, on a besoin de rester en vie et en activité en allumant gomme des gorets, et parcourir l'Autobahn devient une putain de saloperie de biz de merde. La seule raison plausible pour continuer à gagner sa croûte en pilotant, c'est parce que tu peux pas imaginer que tu *ne piloteras plus*.

Okay, je suppose que vous ne prendrez pas en compte mon premier conseil et que vous allez décider de piloter quand même. Comment avoir toutes les chances de son côté ?

Y a deux ou trois choses qui *devraient* aller sans dire, mais je vais quand même les évoquer, on ne sait jamais. Chopez le meilleur t-bird que vous pouvez vous payer – le plus rapide, le plus agile, le plus fiable, avec les meilleures gammes d'électronique et de senseurs possibles. Occupez-vous des armes secondaires et à courte portée, et gaspillez pas de fric ou d'espace de stockage dans des armes primaires ou de défense (si vous vous retrouvez dans le genre de combat où vous devez utiliser des missiles moyenne portée ou votre arme principale, c'est que vous êtes dans une putain de merde. Rangez vos crocs, et *cassez-vous*). Si vous allez dans un surplus militaire, balancez l'arme principale si elle y est encore et utilisez la place libérée pour mettre des racks de drones. Mieux vaut des yeux que des crocs, faites-moi confiance. Vous êtes une fouine, pas un loup. Ou, même mieux, un putain de spectre. Personne ne tire sur ce qu'il ne voit pas, et les spectres n'ont jamais besoin de répondre.

- Hé Ratty, tu mens comme un arracheur de dents. « Mieux vaut des yeux que des crocs », mon cul oui ! La dernière fois que j'ai vu ta pirogue, on aurait dit un tank lourd équipé avec un putain de railgun, et tous tes drones étaient modifiés pour le combat.
- Kris (21:14:06 / 17-05-55)

- Que puis-je dire ? J'ai trouvé une bonne occase. T'as déjà entendu parler de « configuration multitâche » Kris ? Le Screaming Rat Frag accepte aussi des missions qui vont au-delà de la livraison de marchandises, si tu vois ce que je veux dire.
- Rat Tail (23:24:07 / 17-05-55)

Après avoir obtenu le zinc que vous voulez et une équipe à qui vous confieriez votre vie, vous devez choisir votre (vos) itinéraire(s). Ouais ouais, je sais – dans les t-birds, tous les pilotes improvisent, ils changent d'itinéraire en fonction des rumeurs d'interdiction, de leurs marchandises, ou sur un coup de tête de leur vahiné (Oh, Big John, emmène-moi au Deadman's Canyon *s'il te plaît*, ça me ferait tellement plaisir <soupir, soupir> »). Le problème, c'est qu'il y a trop de pilotes de la ligue de la brousse qui pensent que ça se passe vraiment comme ça, ce qui augmente sûrement le taux de mortalité des cinq premiers runs.

- Digression : si vous vous souciez des probas, écoutez ça. Y a presque un pilote de t-bird sur six qui meurt lors des cinq premiers runs. À partir du sixième run, les chiffres tombent à un sur soixante. Et ensuite, ces newbies « vétérans » commencent à devenir trop confiants, et le taux de mortalité remonte à un sur seize à partir du vingt-deuxième run. Après ça, ça retombe très vite. Quand vous avez réussi autant de runs que Ratty, le taux de mortalité retombe à un sur cinquante. Mais ne vous laissez pas entraîner dans un excès de confiance. Tous les vingt runs, vos chances de mourir carbonisé – la conséquence typique quand on se fait déboîter dans un t-bird –sont d'une sur trois. Les boulots en t-bird c'est pas des promenades de santé. Soyez-en sûrs.
- Lulu (03 :09 :26 / 29-05-55)

Si vous voulez arriver à un âge avancé en tant que pilote, l'astuce est de bien préparer vos itinéraires, en utilisant les cartes faites par géodésie et les données des satellites de navigation. Avant de visiter votre itinéraire en personne, vous devriez le connaitre mieux que votre langue ne connaît l'intérieur de votre bouche. Vous devriez l'avoir parcouru plusieurs centaines de fois de manière virtuelle, et que ça vous rende malade à tel point que vous en *rêvez* la nuit.

Une fois que vous avez fait deux ou trois cents simulations, il est temps d'aller y jeter un œil en vrai. Mais ne prenez pas votre t-bird. Empruntez ou louez un VCG (véhicule compatible GruidGuide) individuel et faites votre itinéraire avec ça. Pourquoi ? Parce que les données des satellites de navigation et des enquêtes géodésiques vous donnent l'état du terrain, mais pas les postes de surveillance, les postes de gardes, et tout ce genre de merdes. Si vous déboulez dans une zone de sécurité avec un t-bird, vous êtes dans la merde. Mais si vous faites un voyage en solitaire réglo en suivant votre route, qu'est-ce que les méchants vont faire ? Ils savent pertinemment ce que vous faites là – ils ne sont pas complètement débiles – mais prendre votre Vacationer pour faire un petit voyage dans les Rocheuses, c'est tout à fait légal.

À ce moment-là, votre but est de connaître votre itinéraire si bien que vous pourriez le faire les yeux fermés. Parce que c'est *exactement* ce que vous allez faire. Oubliez les tridéos, dans lesquelles le pilote trop fort partage son attention entre ses caméras avant – qui montrent un terrain éclairé sur on-ne-sait-combien de mètres par des projecteurs halogènes – et son système de radars, activé. Si vous émettez *quoi que ce soit* – ondes radar, lumière, chaleur, son – c'est que vous cherchez à être détecté et arrêté. Vous ne pouvez pas éliminer la chaleur et le son produits par les turbines de votre t-bird, mais vous pouvez conduire dans le noir – sans radar, sans éclairage, sans rien – et sous EMCON (EMission CONtrol, silence radio) total.

Quand vous êtes sur un itinéraire établi, vous regardez votre chronomètre, votre compteur kilométrique, votre gyrocompas, et peut-être votre GPS. Mais ne lui faites pas confiance – ce n'est précis qu'à plus ou moins 5 mètres environ. Quand vous êtes en train de dévaler un canyon étroit à pleine douille et que n'avez que 3 mètres de chaque côté de votre bird, le GPS vaut peau de balle). Avec un timing, une vitesse et des données directionnelles précis, vous pouvez parcourir une route correctement cartographiée tous radars éteints et caméras aveugles.

Les choses changent, bien évidemment. Il y a des glissements de terrains dans les canyons, les campeurs garent leur camping-car dans les pires endroits. Et quelquefois, des unités militaires vont dans les montagnes pour faire mumuse. Pour éviter ce genre de mauvaises surprises, il vous faut un membre de votre équipe surveillant les caméras infrarouges du t-bird, et un autre sur les détecteurs passifs. Mais ne les activez *jamais* à moins d'être *sûr et certain* que vous avez été détecté et verrouillé par le système de tir de quelqu'un.

Et voilà, je vous ai tout dit. Le reste, vous l'apprendrez sur le terrain ou vous mourrez.

Une dernière chose : ne faites pas confiance aux itinéraires annotés que vous pourrez acheter à quelqu'un d'autre. C'est tentant de payer deux ou trois mille nuyens pour un itinéraire sur lequel sont indiqués les temps de parcours à l'avance. Mais demandez-vous pourquoi le type qui l'a fait le vend. On est tous en concurrence, nous les pilotes. Un bon itinéraire amène une supériorité concurrentielle. Pourquoi est-ce qu'on *vous* le vendrait ??

Peut-être parce que le type a appris que les petits soldats des CAS ont installé une batterie de missiles quelque part sur l'itinéraire. Plutôt que de gaspiller les efforts qu'il a fournis à développer l'itinéraire, il le vend à un trouduc comme vous, et récupère au moins le temps investi, tout en faisant d'une pierre deux coups en éliminant un concurrent.

Ou peut-être que l'itinéraire a été diffusé par les petits soldats des CAS *en personne*. Quand vous suivez les indications de l'itinéraire, vous allez vous écraser à toute berzingue dans un obstacle non signalé, ou voler pile dans la zone d'acquisition d'une batterie de missiles.

- Ratty oublie de mentionner qu'il y a certains itinéraires qui appartiennent au « domaine public », connus par la plupart des pilotes de première classe qui parcourent la Zone libre. La Piste Hô Chi Minh, la Route Pack One, la Route 66, la Yellow Brick Road et la M1 en font partie.
- Cargo Cult (01:24:06 / 01-06-55)

- Mais ces routes sont tellement surchargées que plus personne ne les utilise (gnark gnark gnark).
- Yogi (20:02:36 / 03-06-55)

- Surchargées par les usagers, les unités militaires pueblos et les postes de surveillance. C'est comme essayer d'être discret sur la cinquième avenue de Manhattan dans un tank. Ça n'arrive pas.
- Bald Weasel (14:27:27 / 04-06-55)

- Y a quelques fixers dans le coin qui gagnent leur vie en vendant des informations militaires – les emplacements des postes de surveillance, les horaires et les missions des unités de patrouille, et toute la merde similaire. C'est pas donné, mais en général c'est précis.
- Firelight (02:28:22 / 05-06-55)

- Alors comment fonctionnent les gars d'en face ? Y a pas quelqu'un qui peut me le dire ?
- Wizzer The Fox (23:29:41 / 05-06-55)

- Je sens que t'es un pilote newbie. Okay mon p'tit, voilà la réponse, avec toutes ses putains de couches.

  Une frontière de secteur est couverte de senseurs, de postes de contrôle et de patrouilles terrestres et aériennes. Les zones de senseurs autonomes sont généralement déployées du côté intérieur de la frontière. Tu trouveras donc plus de postes de surveillance et de patrouilles en chair et en os sur tous les itinéraires possibles.

  Qu'est-ce qui se passe quand tu es repéré ? À la seconde où tu es détecté, le réseau de défense complet commence à te chercher. Les senseurs passent en mode actif, les autres patrouilles sont déroutées dans ta direction, les unités de réserve viennent sur le front, la totale mon pote, rien que pour toi. L'ennemi déploie ses unités aériennes pour t'intercepter parce qu'elles peuvent traverser le terrain à découvert plus rapidement que les unités au sol, et parce qu'elles sont en général mieux équipées pour affronter des VBA.

  Les pilotes les plus malins roulent par « strates », distants les uns des autres, pour qu'éventuellement peut-être les barbouzes qui te partiraient au cul soient en train de chasser les mecs qui ont traversé la frontière deux heures avant toi.
- Chaim Gun (03:20:27 / 06-06-55)

MARCHÉS NOIRS ET MARCHÉS CLANDESTINS

- La différence entre le « marché noir » et le « marché souterrain » est minime. En gros, au marché noir on vend des biens illégaux, volés ou illégaux seulement dans le secteur où le marché a lieu. Dans un marché clandestin, on vend des biens qui sont légaux dans le secteur où ils sont achetés, mais ils sont envoyés dans d'autres nations où ils sont illégaux ou restreints.

  Globalement, c'est une différence qui a plus de sens ici que concernant celle qui est faite entre les contrebandiers et les marchands clandestins, mais ça reste pas très important. Les gens qui sont hors des marchés ne font pas vraiment la distinction entre les deux.
- Miss T (13:19:42 / 10-06-55)

Les marchés noirs et clandestins représentent l'extrémité de la chaîne de l'économie souterraine, des endroits où le peuple peut acheter

les biens que les différents canaux de distribution illégaux ont acquis et ont envoyés dans la Zone libre.

En général, tous les secteurs condamnent officiellement les marchés noirs, sans distinction. Ils mènent de larges campagnes de nettoyage médiatisées tous les quelques mois, qui rapportent de grandes saisies de biens illégaux dont les prix sont largement exagérés pour que les agences de sécurité impliquées gagnent une réputation de sérieux pour leurs efforts. En réalité, chaque secteur consacre des sommes différentes à la recherche des marchés noirs, mais ces sommes sont invariablement beaucoup plus faibles que ce que les chargés de relations publiques des agences de maintien de l'ordre voudront admettre. Après tout, le marché noir est souvent l'unique aspect de l'économie d'un secteur qui fonctionne efficacement. Et les fermer aurait de lourdes conséquences pour la stabilité de l'économie du secteur.

Ils s'occupent très différemment de l'économie clandestine. Bien que chaque nation signataire proclame son rejet de l'économie clandestine à grands cris, elles encouragent par ailleurs les activités des marchés illégaux qui pourraient affaiblir ou disloquer l'économie d'un secteur voisin.

- Je n'irai pas aussi loin, vraiment pas. Je n'ai jamais vu une nation encourager les marchands clandestins ou le marché clandestin de manière active. Regarder ailleurs, ça oui. Mais « encourager » implique une participation active, n'est-ce pas ? Le mieux que pourrait faire une nation, c'est ignorer l'activité des marchés clandestins.
- Sam (14:40:31 / 28-05-55)

- Ah oui ? Et qu'est-ce que tu dis du détachement de Wildcats sioux qui ont poursuivi un t-bird en territoire pueblo ? Les forces de sécurité pueblos ont démonté tous les Wildcats, sans exception, protégeant ainsi le t-bird du marchand clandestin. Moi, j'appelle ça une putain de participation active.
- Prospero (19:00:34 / 28-05-55)

- Les forces de sécurité pueblos ne protégeaient pas le t-bird. Elles avaient « une réponse appropriée à une intrusion illégale en territoire souverain pueblo opérée par des envahisseurs étrangers et armés ». Je cite le rapport pueblo à propos de cet incident. L'effet pourrait bien être la protection du marchand clandestin, mais ce n'était pas leur intention.
- Sam (11:29:37 / 29-05-55)

- Tu juges des intentions en te basant sur un rapport gouvernemental ?
- McCarty (20:45:20 / 29-05-55)

- Comment est-ce qu'un secteur pourrait entamer des actions en justice contre un marchand clandestin ? Les biens transportés par les marchands ne sont pas illégaux dans le secteur en question. Tout « crime » qui puisse être constaté dans une autre juridiction n'est pas – par définition – considéré comme un crime sous la juridiction dans laquelle est actuellement le marchand.

Bien sûr, les corporations qui opèrent dans le secteur pourraient prendre assez mal le fait qu'un marchand clandestin entre en compétition avec elles – c'est quelque chose qu'il faut garder en tête. Et, je suppose, un marchand clandestin pourrait être en violation de certaines lois locales qui ne seraient pas directement liées aux biens impliqués – permis d'exercer une activité qui ne soit pas appropriée, ne pas payer les taxes, ou une merde dans le même genre.

Mais peu importe, le marché clandestin est différent de la contrebande.

- Legal Beagle (23:15:37 / 29-05-55)

- Si on revient à « l'encouragement » ou à « l'interdiction » des marchés clandestins : le secteur aztlan fait les deux en même temps. Quelques fois, il protège certains marchands clandestins – en passant par Aztechnology bien sûr, mais tout le monde sait qui est derrière. Et d'autres fois, il organise des purges sanglantes contre d'autres. On ne sait jamais comment il va réagir.
- Moore (09:27:18 / 01-06-55)

- En fait, tu peux faire des suppositions en te basant sur quelques informations, comme en sachant à qui profite et qui est pénalisé par un segment particulier du marché clandestin en question. Les Azzies agissent pour leurs propres raisons, mais ils ont quand même des raisons…
- Chichén (07:57:03 / 03-06-55)



Tout passe par le Nexus – chaque bit, chaque pulse de données. Vous arrivez à imaginer ça ? Être là-bas, avec tout ça ? Vous arrivez à comprendre de quoi ça a l'air ?
– Show Dog (IntraZone Online / REF# BVDF-2029-202a)

LE NEXUS

Les câbles sont branchés.

Mais où mènent-ils ?

Demandez à qui vous voulez dans n'importe quelle ville du monde – à Danzig, Dakar, ou même à Denver – s'il a entendu parler du Paradis numérique de Denver. Vous êtes presque sûr d'obtenir un hochement de tête affirmatif. « Pour sûr mec, j'en ai entendu parler. Je suis pas à la rue ».

Demandez à cette même personne ce que c'est. Cette fois, vous n'obtiendrez qu'un silence gêné.

De nombreuses personnes connaissent l'existence du Paradis numérique de Denver, mais seuls certains cercles restreints savent en quoi il consiste vraiment. Et cela convient parfaitement aux personnes qui sont derrière le Nexus.

- Ah oui, les gens qui sont « derrière » le Nexus. Et qui sont-ils au juste, je vous prie ? Une question intéressante, et très, très importante.
- Lara (11:26:33 / 19-05-55)

- Qui est derrière le Nexus ? Toi Lara, ainsi que toutes les personnes que tu connais, et toutes celles que tu rencontreras dans ton existence. Tout est là. Tout ce qui est dit. Tout ce qui est fait. Tout ce qui est entendu. Tout ce qui est souhaité. Tous les espoirs, toutes les peurs. Tout ce qui est nécessaire pour comprendre. Tout ce qui est nécessaire pour s'éduquer.
- Chevalier de la Infer (02:10:17 / 20-05-55)

- Bright One, interrogeant les ondes.
- Avrotech (10:15:29 / 21-05-55)

- Ok, donc ils sont sortis des bois en fanfare au lieu de le faire en catimini. Il y a quelque chose que tu dois comprendre à propos d'un bon nombre de personnes du Nexus : ils ne sont pas clairs. J'en connais certains, j'en faisais même partie. Quelque chose d'étrange résonne là-dedans. Je ne sais pas ce dont il s'agit, mais je n'y retournerai jamais, là-dessous.
- Firelight (21:36:14 / 23-05-55)

D'OÙ VIENT-IL ?

Les origines du Nexus remontent aux premiers réseaux informatiques nationaux et internationaux, il y a presque 100 ans de cela. Les premiers réseaux étaient privés, ou gérés par des gouvernements ou des groupes d'universités, à cause des coûts nécessaires pour créer et entretenir un réseau, tant en hardware qu'en software. Lorsque ces coûts chutèrent, les réseaux publics commencèrent à apparaître. Au siècle dernier, le plus important de ces réseaux ouverts – ce que nous appelons maintenant un réseau de deuxième génération – fut Internet.

INTERNET

Internet était un fragile amalgame constitué de centaines de milliers d'ordinateurs répartis dans le monde entier. Contrairement aux anciens réseaux centralisés de première génération, Internet ne fonctionnait pas autour d'un hub centralisé. Chaque ordinateur connecté au système possédait son propre hub, utilisant des logiciels lui permettant de recevoir et d'envoyer des messages aux autres ordinateurs du réseau.

L'architecture décentralisée transforma rapidement Internet en creuset d'une culture endémique. Des groupes de discussions en réseau débattaient de sujets aussi divers que les soins animaliers, les problèmes de santé, les nouvelles modes dans la pornographie, ou les dernières crasses des gouvernements. Sans hub centralisé, aucun groupe ne pouvait censurer ou surveiller ces réseaux de communication.

Les gouvernements n'ont jamais vraiment considéré la liberté de parole comme une bonne chose. De leur point de vue, la théorie est valable, mais ils cherchent toujours à en limiter l'application concrète. Après tout, si la parole est vraiment libre, qu'est-ce qui empêche quelqu'un de critiquer ouvertement la politique du gouvernement ? Ou de révéler la vérité cachée derrière les dernières et les plus grosses opérations de camouflage ? Ou de suggérer que le régime ne sert pas ses citoyens au maximum de ses capacités ? Internet permettait aux gens du monde entier de discuter d'un nombre de sujets infinis sans peur de la censure ou des conséquences.

- On parle bien du XX^{e} siècle là ? L'âge préhistorique de l'informatique, bordel ! La sécurité était si primitive que n'importe quel hacker digne de ce nom pouvait passer où il voulait et retrouver l'identité de n'importe qui derrière n'importe quels commentaires déplaisants.
- Pop (20:05:46 / 18-05-55)

- Nous sommes d'accord, Internet n'était pas la Matrice ; mais ne sous-estime pas l'ingéniosité des pionniers des réseaux. Ils avaient trouvé des moyens anonymes pour discuter. Par exemple, ils utilisaient des nœuds de diffusion invisibles pour transférer les messages au reste du réseau, des nœuds qui « oubliaient »complaisamment les identités de leurs utilisateurs lors de l'opération. Pas aussi astucieux que l'utilisation des vers de redirection et des plasmides micro-codés, mais ça fonctionnait.
- FastJack (00:45:59 / 19-05-55)

Au milieu des années 1990, le gouvernement américain commença à s'irriter légèrement au sujet de la manière dont la libre parole s'exerçait sur Internet. Non seulement les gens disaient des choses désagréables sur la corruption gouvernementale (pour prendre un exemple) à qui voulait le lire, mais en plus ils s'envoyaient des messages *cryptés* ! Les schémas de cryptage utilisés étaient si complexes que les agences de surveillance comme la National Security Agency (NSA) ne parvenaient pas à les casser, même en y passant un temps infini. Les costards du gouvernement décidèrent que c'était inacceptable.

- Petit historique pour les mordus de culture gé. Pendant les années 90, la NSA se mit à fourguer son propre algorithme de cryptage, un petit machin clinquant nommé le *Data Encryption Standard* (DES, « standard de cryptage de données »). La NSA voulait que tout le monde protège ses données avec cet algorithme « incassable », malgré l'évidence irréfutable qu'elle pouvait forcer le DES les yeux bandés, avec les mains attachées dans le dos, pour ainsi dire. Des entrepreneurs commencèrent à diffuser leur propre version du DES que personne ne pouvait casser – pas avec le niveau de cryptanalyse de l'époque en tout cas. Et quand le gouvernement interdit ces produits, ils les



distribuèrent gratuitement dans tout Internet. Les petits gars de la NSA ne trouvèrent pas ça drôle.

- FastJack (00:47:43 / 19-05-55)

Comme dans la plupart des pays, le droit américain était déjà en retard de plusieurs décennies dans les années 1990, et elle n'arrivait pas à suivre tous les nouveaux développements des communications électroniques de manière à rester dans les temps. Le gouvernement tenta d'utiliser la situation à son avantage en appliquant le corpus de lois existant de manière à définir les communications électroniques comme intrinsèquement différentes des autres formes de communication. Alors que les paroles et les écrits étaient protégés par le Premier Amendement, le gouvernement soutint que cette protection ne s'appliquait pas aux communications électroniques, comme les emails.

- Avec un degré de réussite effrayant, honte à eux pour l'éternité.
- FastJack (00:49:51 / 19-05-55)

Des organisations surgirent d'un peu partout pour lutter contre la politique gouvernementale. Pendant la première moitié des années 90, l'Electronic Frontier Foundation (EFF, « Association pour le maintien de la frontière électronique »), un vague conglomérat de « cryptopunks », fit ce qu'il put. Mais les réseaux d'information gouvernementaux et corporatistes – privés, contrôlés de façon centralisée, et revêtus par les précurseurs de ce que nous appelons aujourd'hui des CI – se multiplièrent à un rythme insoutenable, et les réseaux de données publics commencèrent à décliner. Sous la pression gouvernementale, les organisations qui maintenaient d'importants nœuds sur Internet commencèrent à fermer leurs parts du réseau.

- Le gouvernement voulait approcher les universités et lier subtilement son soutien financier au « contrôle » des réseaux de données « subversifs » comme Internet. Puisque les universités et les autres opérateurs de nœuds n'avaient aucun moyen de « règlementer » ce qui se passait sur Internet, ils n'eurent d'autre choix que de fermer ces nœuds pour de bon afin de respecter les « suggestions » du gouvernement visant à éliminer le trafic de messages subversifs. Et c'est exactement cela que souhaitait le gouvernement, depuis le début.
- Finnigan (13:33:50 / 24-05-55)

Avec la fermeture de ces nœuds, l'infrastructure d'Internet se désintégra. Les groupes indépendants comme l'EFF maintinrent leurs propres nœuds en fonctionnement, contrant chaque tentative du gouvernement visant à les faire fermer auprès des tribunaux compétents. Malheureusement, le nombre de nœuds actifs tomba rapidement endessous du seuil critique nécessaire au fonctionnement d'Internet et à sa représentativité en tant que réseau international. Le volume du trafic étouffa et surchargea rapidement les nœuds restants, et il apparut qu'Internet, ainsi que toute la « société connectée », et la philosophie de l'information gratuite qu'elle professait, étaient mortes.

Certains fournisseurs d'accès privés, comme l'EFF et un réseau pirate appelé « Shadowland », refusèrent d'accepter la défaite et restèrent opérationnels, allant clairement à l'encontre de plusieurs nouvelles lois promulguées à cette occasion. Les adresses d'accès de ces forums pirates s'échangèrent uniquement entre collègues et amis. Tandis que le gouvernement, bien entendu, traquait ces réseaux sans cesse changeants, les pirates avaient découverts dans l'intervalle les merveilles des relais multi-nœuds anonymisants, rendant leur localisation ou leurs opérations impossibles à tracer par leurs ennemis du gouvernement.

- Shadowland apparut environ au début du siècle. L'accès ne pouvait être piraté qu'en pénétrant les systèmes des fournisseurs d'accès nationaux comme SprintNet, TeleNet, et autres. Comme aujourd'hui, l'accès à Shadowland changeait régulièrement, et vous deviez donc vous tenir au courant sur le chemin à emprunter. Temps circonspects.
- FastJack (01:10:12 / 19-05-55)

L'AUBE DE LA MATRICE

Tandis qu'Internet luttait pour sa survie, le reste de la datasphère était le théâtre d'évolutions intéressantes. Les bases de données gouvernementales et corporatistes proliféraient, donnant naissance à la Matrice, un « monde numérique » global lié par des lignes optiques téléphoniques, des canaux de satellites, des conduits de données micro-ondes et des lignes de transmission de données dédiées. Au final, les promesses faites par le concept maintenant obsolète du RNIS se réalisèrent : les transmissions de données, vocales et télévisées devinrent une seule et même chose. Les bits sont des bits, transmis dans tout le monde électronique d'une manière entièrement transparente pour l'utilisateur. Dorénavant, les réseaux autrefois indépendants servaient de simples nœuds pour un plus grand réseau.

La Matrice offrit un nouvel univers de possibilités à l'EFF et aux autres réseaux pirates. En revenant de leur exil auto-proclamé, ils entrèrent en contact avec l'espace de données constituant la Matrice et l'explorèrent. Bien que la Matrice des débuts semble bien clairsemée en comparaison à la profusion de nœuds de données d'aujourd'hui, les nœuds qui la composaient étaient encore une fois trop nombreux pour que les régulateurs puissent suivre l'évolution des constructs matriciels. Un grand nombre de ces nœuds étaient d'ailleurs transitoires ou protégés des regards inquisiteurs par une sécurité sophistiquée. L'EFF se dit que personne ne remarquerait l'apparition d'une icône supplémentaire parmi les milliers d'existantes. L'organisation lia précautionneusement son réseau privé – nom de code « The Egg » - à la Matrice dans son ensemble.

Les autres pirates suivirent le même exemple. Nombreux furent ceux qui s'engagèrent trop bruyamment dans cette voie, et ils attirèrent l'attention des surveillants gouvernementaux. Parmi les autres, le réseau pirate Shadowland attira malgré lui l'attention d'une équipe itinérante de deckers du gouvernement. Ces deckers avaient repéré un nœud qui ne procurait aucune information sur la localisation physique du système prohibé, et ils tentèrent donc de s'y infiltrer directement. Des « brûleurs » sophistiqués – les CI à la pointe de cette époque – plantèrent instantanément les ordinateurs des deckers belliqueux. Le gouvernement tenta de mettre la pression aux personnes dirigeant Shadowland en se servant de la loi, mais il ne put tout simplement pas les identifier ni les repérer. Deux autres tentatives de piratage du nœud de Shadowland se soldèrent par des échecs similaires – avec une odeur de puces brûlées – et le gouvernement fit marche arrière. Plutôt que de tenter de poursuivre les sysops et les dirigeants de Shadowland, en risquant un échec qui pourrait révéler sa propre incompétence au grand public, le gouvernement des États-Unis fit ce qu'il put pour enterrer ces preuves gênantes.

Bien sûr, l'EFF fut avisé de la débâcle. Elle prit une décision tactique pour survivre : concentrer d'énormes ressources pour apprendre tout ce que le gouvernement savait sur le front des communications électroniques. Avant même que la fumée n'ait fini de se disperser autour des ordinateurs du gouvernement, les sysops de l'Egg discutaient avec les personnes qui étaient derrière Shadowland dans le but d'accroitre les mesures de sécurité de leurs systèmes respectifs, pour empêcher quiconque de les pirater, de manière *définitive*.

- Conneries. Les « brûleurs » que vous décrivez ressemblent à des CI grises. Putain mais y a absolument pas moyen qu'ils aient eu ces CI-là à l'époque.
- Rage (00:03:34 / 19-05-55)

- Voilà un exemple typique de pensée tempocentrique (tempocentrique – ça existe ça ? Si c'est pas le cas, ça devrait. Mêmes origines qu'anthropocentrique et autres). En tout cas, les utilitaires trace-et-crame – bien moins sophistiqués, soit, que

ceux que nous avons aujourd'hui – existaient déjà dans les années 1980 ! Je t'assure.
- FastJack (01:13:45 / 19-05-55)

Et donc l'Egg, Shadowland et bien d'autres réseaux d'informations – depuis défunts pour la plupart – rejoignirent la Matrice.

- Au fait, ça fait un moment que je garde ça au secret, mais au vu de la conversation, pourquoi ne pas le poster ? À la base, j'avais trouvé ça en 2011 sur Shadowland, enfoui dans les messages de présentation où les nouveaux hackers du réseau allaient se présenter eux-mêmes. Ce post s'était pour ainsi dire perdu au milieu du tapage entourant les premières apparitions de dragons – le même jour, Shadowland a nettoyé le post d'intro pour libérer de la mémoire pour les messages qui inondaient les autres sujets de discussion (ils avaient, et ils ont toujours, des sauvegardes récurrentes pour de très nombreux sujets de discussion). Le voilà, dans l'état exact où je l'ai téléchargé à ce moment-là :

  MESBASE : 102/a
  HEURE / DATE : 00 :00 :01 / 12-24-11
  AUTEUR : >>ERREUR SYSTÈME 0208<<
  ROUTAGE : >>ERREUR SYSTÈME B092<<
  SUJET : <inconnu>
  MESSAGE :
  Salut tout le monde. Bon retour. Soyez prudents.
  - Saeletra

  C'était exactement comme ça qui s'affichait. Alors, je suis peut-être parano, mais le message semble indiquer que cette personne savait pour l'Éveil. Oui bien sûr, j'ai lu tout et n'importe quoi à propos des « elfes immortels » et autres conneries du style, mais ce jour-là, il y avait quelque chose dans ce message qui m'a glacé les sangs.
- FastJack (01:16:45 / 19-05-55)

- Maman, j'ai peur !
- The Big « D » (02:10:19 / 19-05-55)

- Hé Jack, on dirait que tu l'as téléchargé en personne – en 2011 ? Mais putain t'avais quel âge ? Bordel, mais t'as quel âge maintenant ?
- Firelight (10:20:17 / 20-05-55)

- J'avais douze ans. J'ai bien vieilli depuis. Pour la petite histoire, j'ai téléchargé ça en utilisant un vieux Mac Firestorm en piteux état que j'avais trouvé dans la cave de mon oncle. Aujourd'hui, le processeur principal de cette bécane est dans mon deck, bien qu'il soit attribué à une sous-routine tertiaire. Sans lui, je suis pas à l'aise avec un deck.
- FastJack (19:51:29 / 21-05-55)

- On dirait que tu t'es procuré un fétiche, Jack.
- Magister (05:28:39 / 22-05-55)

- Ces temps-ci, je ne suis pas le seul.
- FastJack (22:09:45 / 24-05-55)

LE CRASH

Les réseaux pirates se joignirent à la Matrice juste à temps pour le Crash de 29. Alors que le monde numérique chancelait et chutait, le gouvernement américain tenta de marquer des points en déclarant que le virus qui avait planté le système provenait d'un réseau privé illégal lambda.

- Et ben putain, c'était peut-être le cas. Y avait bien ce tout petit réseau pirate privé bizarroïde appelé « Anarchy Now! », qui professait la destruction du système par tous les moyens possibles ?
- Stomper (11:14:32 / 20-05-55)

- Tu penses sérieusement que les pauvres gars d'Anarchy Now! auraient conçu ensemble le virus du Crash ? J'étais déjà surpris que les gens d'Anarchy Now! arrivent à se connecter mon pote.
- Junko (20:16:13 / 21-05-55)

- Le virus du Crash était un virus guerrier, une « vraie » arme de guerre qui s'est perdue (ou peut-être une arme du Jugement Dernier échappée de quelque part, mais ça n'a pas d'importance). Quelle autre explication donnerais-tu à son goût pour les bases de données cryptées ? Si le virus du Crash vient de quelque part, il est sorti d'un labo secret corpo ou gouvernemental.
- Red Wraith (23:07:08 / 21-05-55)

- Y a pas moyen. C'était le produit d'une recherche démoniaque perso, qui a muté.
- Roger Dodger (02:20:09 / 22-05-55)

- Okay les enfants, je clos le fil de discussion. Si vous voulez vous engueuler à propos du Crash, allez sur les sujets dédiés (l'espace occupé par ces messages excède actuellement les 5 térapulses, avec une moyenne de trafic journalier avoisinant les 250 messages). Ceci est une déclaration officielle.
- Captain Chaos, SysOp (09:53:22 / 22-05-55)

Même si l'Egg et les autres pirates étaient connectés à la Matrice, ils n'étaient pas complètement *intégrés* à la Matrice – pas encore. Ils faisaient encore transiter tous leurs accès par des nœuds temporaires, ou via des relais multi-nœuds, dans le but de décourager toute interférence gouvernementale. « L'isolation » procurée par les relais protégea les systèmes des pirates assez longtemps pour que les sysops voient que les nœuds les plus liés à la Matrice plantaient. Ils se protégèrent de l'infection du monde numérique avant que le virus du Crash ne puisse pénétrer leurs machines.

- Pas dans tous les cas. Le virus du Crash prit son dû sur une bonne partie des pirates les moins robustes, et même Shadowland fut corrompu pendant deux ou trois ans par une affliction bénigne liée au virus.
- FastJack (00:55:17 / 19-05-55)

Alors que la Matrice s'effondrait, l'Egg et les autres pirates furent épargnés, isolés de tous les « vecteurs » possibles du virus. Quand l'équipe Echo Mirage élimina complètement les dernières traces du code viral de la datasphère mondiale, les gouvernements et les corporations du monde entier commencèrent à reconstruire la Matrice. Les premiers temps de la Reconstruction peuvent être qualifiés de jours sans foi ni loi. Des équipes de deckers, équipés comme des bêtes avec le matériel du projet Echo Mirage, avaient toute liberté pour essayer de mettre la main sur toutes les sources d'informations qu'ils pouvaient. Les gouvernements, touchés plus gravement que les mégacorporations par le Crash, se reconnectèrent prudemment à la nouvelle Matrice. Ce n'était pas qu'une histoire de chat-échaudé-craint-l'eau-froide, même si c'est rentré en compte. Plus spécifiquement, le gouvernement américain – qui était le gouvernement des UCAS en devenir – avait vu les deckers équipés en mode Echo Mirage pénétrer les sécurités les plus ardues comme si elles n'existaient pas. Et le gouvernement pensait que les indépendants – plus clairement, les deckers corporatistes – auraient du mal à attendre d'utiliser cette nouvelle technologie de la mort contre eux.

Ces conditions créèrent un environnement au contrôle bien plus relâché. Les mégacorpos passaient leur temps à s'enculer mutuellement jusqu'à plus soif tant que la sodomie donnait du plaisir ; les gouvernements voulaient tester le terrain avant de s'engager. Plus personne ne prêtait attention à l'Egg, à Shadowland ni aux autres pirates, qui

saisirent rapidement l'opportunité pour se lier intimement à la Matrice reconstituée, en cachant leurs chemins d'accès avec grande prudence, derrière des couches de sécurité et de dissimulation. Le temps que le gouvernement des UCAS renvoie ses chiens de gardes dans la Matrice à la recherche d'éléments subversifs, l'Egg était bel et bien caché.

- Tout le monde sait ce qui s'est passé n'est-ce pas ? Une fois que les gars d'Echo Mirage eurent fait leur BA et botté le cul du virus du Crash, direction l'Enfer, les mecs en noir du gouvernement décidèrent de leur faire une ultime faveur et de les « débarrasser de leur dernière faiblesse ». Et ouais, ils décidèrent que l'équipe EM méritait d'être bousillée pour le mal qu'elle s'était donné. Mais... surprise ! L'équipe EM était loin, hors de portée du gouvernement, et déjà bien au courant de ce qui se tramait. Ils disparurent, détruisant les données et le matos derrière eux, ne laissant le gouvernement qu'avec les fichiers théoriques originaux.
- Turner (02:18:23 / 19-05-55)

LE NOUVEL INTERNET

L'Egg avait construit plusieurs « portes de devant » qui le connectait à la Matrice. Vu de « l'extérieur » - c'est-à-dire la plus grande partie de la Matrice – le système de l'Egg ressemblait à n'importe quel autre système. En réalité, il était très différent. Pendant une demi-douzaine d'années après le Crash, l'Egg devint un portail pour des centaines de système secondaires, tous privés, tous pirates, transmettant tous leurs données par l'intermédiaire de la Matrice, mais ne faisant pas partie de cette dernière. Aux alentours de 2037, l'Egg était juste un nœud (peut-être le plus gros d'entre eux), partie émergente de l'iceberg de données véritablement connecté à la Matrice, par l'intermédiaire de « portes d'accès » discrètes, dont certaines faisaient partie du nœud de l'Egg.

- Voilà un moyen de visualiser tout ça. C'est comme si Internet était né à nouveau ; un réseau peer-to-peer grouillant, chaotique et changeant, un entrelacement d'ordinateurs privés et de technologies d'avant-garde combinés pour former un monde numérique si enchevêtré et si complexe qu'aucun esprit sensé ne serait jamais en possibilité de le comprendre dans son entier. L'Egg résidait au cœur de ce « nouvel Internet », juste un nœud parmi des milliers. L'Egg (et deux ou trois autres systèmes) fournissait un accès à la Matrice, permettant des communications bidirectionnelles. Malgré cette connexion, les deux réseaux de données – la Matrice et ce qu'hébergeait l'Egg – demeuraient autonomes. Planter la Matrice n'affectait pas l'Egg. Et si vous plantiez l'Egg, la Matrice aurait seulement remarqué qu'une demi-douzaine des plus petites icônes avaient soudainement disparues. Et voilà.
- Biv (16:03:19 / 19-05-55)

Shadowland fut l'un des premiers nœuds à rejoindre l'Egg. Son nom était porteur de sens pour tellement de gens qu'ils appelaient souvent Shadowland le réseau de données concentré sur l'Egg.

- Les runners basés sur Seattle associeront le nom de Shadowland à cette branche du réseau clandestin qui file sur toute la région du Puget Sound. En fait, cette branche-là est la descendante directe, si on peut dire, du réseau d'informations pirate fondé à Vancouver et déménagé à Bellevue en 2003.
- Finnigan (13:47:00 / 24-05-55)

LA NAISSANCE DU NEXUS

Shadowland et une douzaine d'autres réseaux pirates se développèrent en harmonie avec la Reconstruction de la Matrice. Mais une autre force prenait forme au même moment. La décentralisation était l'art et la raison de vivre de Shadowland et de ses précurseurs, dont les efforts visaient à essaimer leurs ressources pour ne pas être pistés, pour ne pas être blessés. Si quelqu'un ou quelque chose en retirait une partie, le reste prenait le relais. En complète opposition à cette théorie, le Paradis numérique de Denver commençait à poindre.

Suite au Traité de Denver, le Conseil corporatif pueblo se retrouva en possession de l'Air Force Academy des anciens États-Unis. Le Conseil y fit un inventaire, en retira tout ce qui pouvait être utile, et clôtura ensuite le complexe dans son entier. Périodiquement, un bureaucrate missionné s'arrêtait et jetait un coup d'œil derrière la clôture, mais apparemment, les seules choses que ces gens remarquaient étaient les immortelles voitures abandonnées tombant en pièces qui semblaient graviter autour du portail d'entrée. Ces fonctionnaires remplissaient des rapports et adressaient des demandes de nettoyage, mais rien de changea jamais.

Au même moment, la branche du gouvernement pueblo de la Zone libre essayait de vendre le terrain. Le nouveau gouvernement avait besoin de revenus, et un ancien terrain fédéral américain potentiellement utile sur le plan marketing paraissait une manière royale de générer des fonds. Malheureusement pour lui, personne ne mordit à l'hameçon. En fait, plusieurs approches timides furent effectuées, mais chaque offre se termina en eau de boudin. D'autres propositions furent tout simplement perdues dans le système pueblo.

- Attendez. Les trucs ne se perdent pas dans le système pueblo. Ces choses n'arrivent pas.
- Twang (02:19:28 / 21-05-55)

- Tout à fait.
- Firelight (10:27:30 / 21-05-55)

Des rumeurs disant que des squatters occupaient la base commencèrent à circuler, mais le gouvernement pueblo semblait s'en ficher. Apparemment, il ne savait plus qui était responsable de l'entretien du terrain.

- Je l'aurais parié.
- Loober (09:20:18 / 22-05-55)

Autour de l'année 2038, certaines personnes se mirent à parler du Paradis numérique de Denver, un entrepôt hébergeant Shadowland et d'autres réseaux. Mais les gens ne savaient pas grand-chose d'autre que son nom. Environ une année passa avant que les corpos et les gouvernements ne réalisent que le Paradis numérique de Denver renvoyait des fichiers *en provenance* des réseaux *et aussi en direction* de ceux-ci. Implicitement, le Paradis numérique de Denver devint le lieu de dépôt de toutes les données légales et illégales d'Amérique du Nord. Dès que le moindre bit de données passait par un réseau illégal, il existait à Denver et y restait. Les deckers et d'autres personnes y virent l'occasion géniale de constituer des boîtes aux lettres mortes. Les fichiers pouvaient être envoyés à Denver avec l'assurance que si quoi que ce soit arrivait à l'envoyeur, les fichiers seraient à nouveau publiés. Et toutes les données qui parvinrent un jour dans le stock de Denver, appelé le Tas, y sont encore aujourd'hui. Le Paradis numérique contient des térapulses de données qui feraient bander n'importe qui, des données qui n'ont jamais vues la lumière du jour.

- Wow.
- Awed in Akron (08:20:18 / 22-05-55)

- Sans rire.
- Firelight (20:19:20 / 22-05-55)

Le Paradis numérique de Denver lança ses recherches. Si on se fie aux légendes du Nexus, ceux qui contrôlaient le Paradis numérique contactèrent le Conseil corporatif pueblo, lui dirent ce qu'il se passait, et conclurent un marché avec le gouvernement. À ce jour, le site l'abritant est resté relativement inviolé, et le Conseil corporatif pueblo n'y met pas les pieds.

- Ça n'a vraiment aucun sens. Si les Pueblos savent que l'ancienne académie est le foyer de ce putain de Nexus, alors c'est la même chose pour tous les gouvernements et mégacorporations de ce putain de monde. Pourquoi est-ce que personne ne s'y pointe pas pendant une nuit bien noire et ne fait pas sauter ce putain de bâtiment ? Y a pas un pays ni une corpo qui verserait une larme si Shadowland se faisait bousiller.

  Je comprends bien qu'une pelletée d'autres nœuds reprendrait le flambeau, mais la perte d'un paradis serait un coup majeur porté à la datasphère clandestine. Alors pourquoi est-ce que personne ne l'a déjà fait ?
- Norris (00:38:29 / 29-05-55)



- Norris, voici une réponse en deux points. Le premier est l'explication populaire, celle que les responsables de communication du Nexus, des mégacorpos et des gouvernements débitent à toute personne qui ramène ça sur la table. C'est un truc du genre : « Personne n'ose emmerder le Nexus parce que personne ne veut encourir la colère du Paradis numérique. Un crash informatique mondial par siècle, c'est suffisant ». Ceci implique – sans jamais avoir été dit – que Shadowland aurait prévu une sorte de vengeance et serait en possession des capacités nécessaires à son exécution. On peut présumer que les parties restantes de Shadowland suite à une attaque contre le Nexus libèreraient un virus de fin du monde sur la Matrice (que quelqu'un possède véritablement un tel virus ou envisage seulement de s'en servir, telle est la vraie question. La possibilité même est à elle seule un moyen de dissuasion efficace).

  La seconde réponse, celle que je trouve bien plus plausible, est relative à ceux qui dirigent réellement le Nexus. Qui finance véritablement une datasphère dont le coût d'entretien à lui seul représente des millions de nuyens chaque année ? Une poignée de deckers et de crypto-punks ? Pas vraiment. Une mégacorpo semble bien plus réaliste – Fuchi est une possibilité, mais ceci n'est que mon humble avis.

  Qui est réellement derrière le Nexus ?
- Lara (11:30:20 / 19-05-55)

- C'est de la parano.
- Suvanne (12:42:39 / 19-05-55)

- La question est plutôt : « Est-ce assez parano ? »
- Toshikazu (12:59:39 / 19-05-55)

- Oserais-je encore une fois faire remarquer un simple fait : le chef nominatif du projet Echo Mirage est maintenant le PDG d'Ares Macrotechnology. Avons-nous besoin de quelqu'un de plus gros que ça ?
- Turner (04:08:29 / 24-05-55)

- Une remarque pour tout le monde – le Conseil pueblo est au courant pour le Nexus. Les Pueblos ont fait un genre de marché avec le Nexus. Le Conseil corporatif pueblo possède le meilleur réseau d'informations gouvernemental du monde, doté de CI et de protocoles de sécurité bien supérieurs à ceux de n'importe qui. Essayez de deviner pourquoi…
- Firelight (20:01:15 / 26-05-55)

Aujourd'hui, le fonctionnement standard du Nexus ne se limite pas au Paradis numérique. De plus petits paradis numériques créés selon des protocoles similaires sont apparus dans le monde entier. Le plus grand d'entre eux, en deuxième place après le Paradis numérique de Denver, est situé à Singapour. Le troisième plus grand est à La Haye.

- Le complexe de La Haye est beaucoup plus petit que celui de Singapour, qui à son tour est d'une taille bien inférieure au Nexus de Denver. Tous les autres sont petits, même comparés à La Haye. Aujourd'hui, le Nexus de Denver est le paradis numérique dominant. Différents experts du Royaume-Uni aiment déblatérer à propos de la création d'un paradis à Manchester en copiant le modèle du Nexus, mais parler ne coûte pas cher, et pour le moment rien de concret ne sort de leurs bavardages.
- Cray (10:35:36 / 20-05-55)

- N'oublie pas le tout dernier situé à Beppu, au Japon. Les rumeurs que j'ai entendues laissent entendre qu'il est peut-être d'une taille 15 % supérieure à celui de Singapour (il reste bien sûr plus petit que Denver, mais méchamment important, bordel).
- Rod the Mod (16:03:23 / 22-05-55)

- Beppu sera important quand – et si – il devient stable. Je ne vais pas faire confiance à n'importe quoi, et risquer mes précieux neurones pour un paradis numérique autoproclamé qui plante tous les deux jours en moyenne.
- FastJack (02:24:22 / 23-05-55)

- J'entends régulièrement des rumeurs sur le fait de lier tous ces paradis numériques à un réseau de bases de données totalement distinct de la Matrice, une sorte de Matrice clandestine autonome. Y a un fond de vérité à ce propos quelque part ?
- Barnsley (04:28:05 / 25-05-55)

- La vérité Barnsley, c'est qu'il n'y a aucune vérité. Les réseaux de bases de données ont besoin de moyens de communication comme des câbles en fibre optique ou une constellation satellitaire. C'est ce qui donne son existence à la Matrice. Qu'est-ce que les paradis numériques sont censés faire ? Tirer assez de câbles pour créer leur propre réseau de com mondial ? Lancer leurs propres satellites de com ? Nous serons toujours dépendants de la Matrice, parce que c'est la seule qu'on ait.
- Cray (09:05:51 / 25-05-55)

LOCALISATION MATRICIELLE

Les systèmes informatiques qui constituent le cœur du Paradis numérique de Denver – le Nexus – sont situés à environ 15 bornes au nord de Colorado Springs, profondément enfoncés sous terre à l'extrémité nord de ce qui fut autrefois l'U.S. Air Force Academy. Cependant, dans les

années qui suivirent la création du Paradis numérique, les ressources informatiques constituant le Nexus furent réparties à d'autres emplacements géographiques, principalement pour des raisons de sécurité.

- Je suppose que personne n'a essayé de s'infiltrer dans le Nexus ?
- Penny Wise (02:01:38 / 23-05-55)

- Il y a différents niveaux de sécurité, Penny. Bien sûr, il y a « qu'est-ce qu'on fait si les Pueblos viennent frapper à la porte ? ». Mais il y a aussi d'autres préoccupations. Mettre tous ses œufs dans le même panier, c'est ouvrir la porte aux désastres naturels, aux retombées d'une guerre ou d'une insurrection armée, à une coupure d'alimentation prolongée, à une IEM, ce genre de merdes. Il est préférable de répartir un peu les choses.
- Brainiac (09:56:07 / 25-05-55)

Certains entrepôts du Nexus hébergent des ordinateurs très gros et très puissants, qui forment la « colonne vertébrale » du Shadowland, mais sans qu'aucun d'entre eux ne soit irremplaçable. Toutes les bases de données sont dupliquées et réparties ailleurs. Le Nexus et Shadowland survivraient à une oblitération totale du site de Denver.

- C'est vrai, mais la disparition de ce site serait une lourde perte. Le Nexus porte ce nom pour une bonne raison. L'architecture du réseau est telle que les systèmes installés dans le Paradis numérique forment un « moyeu d'échanges » idéal pour toutes les données présentes dans la datasphère de Shadowland. La voie de communication principale des données du réseau clandestin repose sur les échanges peer-to-peer, au sens littéral, bien que cela n'empêche pas certains nœuds utilisateurs d'être privilégiés, de par la manière dont ils se connectent à la datasphère. Le Paradis numérique de Denver en fait partie. Chaque pulse de données disponible directement auprès du paradis numérique finit par être accessible depuis chaque nœud du réseau Shadowland, mais le mot clé est « finit par ». Accéder aux données directement depuis le Nexus peut prendre quelques secondes, alors qu'accéder aux mêmes données depuis un nœud à distance, comme le hub Shadowland de Seattle, prendrait des heures ou des jours – simplement parce que vous devez traverser un nombre important de nœuds intermédiaires. Il est certain que le Nexus est dispensable, mais sa valeur est certaine pour la transmission globale des données clandestines, et pour les surfeurs de la datasphère comme moi.
- FastJack (01:00:15 / 19-05-55)

Le cœur du Paradis numérique de Denver est constitué de ses ressources informatiques. Tout le reste n'est qu'un paravent, aussi hors de propos pour le vrai Nexus qu'une puce jetable pour les données qui y sont stockées.

Et le Nexus dispose de *nombreuses* ressources informatiques. Lors du dernier inventaire officieux, le Paradis numérique de Denver possédait sous son contrôle direct une puissance de traitement équivalente à cinq superordinateurs X-52 Cray-Atari (bien sûr, ne vous attendez pas à trouver cinq super X-52 dans des unités centrales cryogénisées ; la puissance de traitement qui tue est divisée entre deux douzaines de machines plus petites, mais qui sont quand même très mastocs : on utilise cette analogie pour représenter la super puissance du Nexus). La mémoire système se compte en térapulses (ça c'est vrai ; pour obtenir la mémoire virtuelle, multipliez ce nombre par plusieurs millions). La capacité de stockage se compte en milliards de mégapulses. Vous prendrez conscience de cette capacité de traitement et de cette puissance au moment où vous entrerez dans le système même du Nexus. La résolution de « l'hallucination consensuelle » qu'est le cyberespace est d'une intensité supérieure à tout ce que vous avez pu connaître (à moins que ce soit une habitude pour vous d'aller hacker des systèmes militaires « noirs », évidemment).

Le site du Nexus est aussi important par le fait qu'il héberge plusieurs sysops clés et gestionnaires systèmes, qui entretiennent et font la toilette de la datasphère clandestine. Dans un réseau à la distribution bien conçue, les sysops experts peuvent avoir plus de valeur et être encore plus indispensables que les nœuds dont ils s'occupent. Le Paradis numérique de Denver pourrait bien mieux survivre à une destruction du site physique qu'à l'assassinat des gestionnaires systèmes les plus influents. Ces personnes clés sont plusieurs à avoir choisi de vivre à l'intérieur du Paradis pour profiter des avantages de la sécurité inhérente au lieu.

- La vraie raison pour laquelle ces types choisissent de vivre sur place, c'est qu'ils ne peuvent pas supporter d'abandonner la moindre parcelle de contrôle sur un réseau qu'ils considèrent comme leur appartenant. S'ils vivaient ailleurs, cela signifierait – quelle horreur ! – qu'ils laisseraient le Nexus entre les mains de sous-fifres, même de manière temporaire.
- Jaron (01:11:38 / 23-05-55)

- Les sysops clés sont mis à l'abri pour une autre raison que « que se passerait-il s'ils étaient assassinés ? ». Pensez à « que diraient-ils à Fuchi s'ils étaient kidnappés et interrogés ? ». Il va sans dire que tous les codes d'accès, les clés de cryptage et autres seraient changés à l'instant même où les personnes clés disparaîtraient. Mais elles pourraient toujours révéler à leur interrogateur des choses qui ne peuvent pas être changées aussi rapidement, comme l'architecture système, les goulots d'étranglement, et même la politique en matière d'accès aux autres paradis de données.
- Crix (11:05:43 / 23-05-55)

ENTRER DANS LE NEXUS

Pour des raisons évidentes, le Nexus ne dispose pas d'un unique nœud d'accès au système (NAS) permettant un accès direct depuis la Matrice (plusieurs NAS paramétrés en mode « émission seule » existent, mais c'est une autre histoire). Les potentiels futurs visiteurs du Nexus ne peuvent s'en approcher que par l'intermédiaire d'autres nœuds appartenant au réseau de communication de Shadowland, dont certains disposent de NAS connectés à la Matrice.

Partons d'une hypothèse et suivons le raisonnement idoine – hypothèse, car au moment où vous lisez ceci, le routage du réseau a déjà sûrement changé. Un decker à Lake Geneva, UCAS, veut se connecter au Paradis numérique de Denver. Il ne sait pas si Milwaukee dispose d'un routeur Shadowland, mais il est *sûr* que Chicago en a un. Il dispose d'un numéro de RTL, et il se rend donc dans la Matrice, surfant sur les autoroutes de l'information en direction du NAS de Chicago. Il donne les codes adéquats et entre facilement dans le routeur matriciel de Chicago. Ensuite, il voyage jusqu'à un autre NAS connecté à la datasphère de Shadowland, et non à la Matrice.

Il apparaît dans le NAS de Shadowland et se retrouve dans un autre cyberespace. Les types de constructs et le fonctionnement global sont semblables à ceux de la Matrice. Mais son architecture est bien plus clairsemée que celle de la « vraie » Matrice, et les constructs y sont généralement plus petits et plus fantasques. Notre decker analyse ces paysages électroniques étrangers, recherchant un NAS pour aller directement au Nexus, mais sans succès. Il approfondit un petit peu et trouve que l'actuel chemin d'accès au Nexus passe par le routeur de Seattle, qui procure quant à lui une connexion directe au sous-nœud de Denver. Seul ce sous-nœud lui donnera l'accès au NAS qui lui donnera à son tour l'accès au Paradis numérique de Denver, s'il parvient à passer outre sa sécurité.

- Si vous êtes habitué à opérer dans un environnement dans lequel les icônes et les constructs se pixélisent quand la charge système augmente, le Nexus va vous faire frire la cervelle.

Quand la charge système est faible, l'environnement du cyberespace et les constructs y évoluant sont presque hyperréalistes – le niveau de détail est désarçonnant, voire légèrement douloureux. Quand la charge système augmente, la résolution perd de son acuité, comme si une infime poussière était en suspension dans l'air. C'est tout.

- Raiko (09:04:27 / 21-05-55)

- Le cyberespace du Nexus est également multi-sensoriel, exactement comme du simsens – sauf que c'est une communication bidirectionnelle et complètement interactive.
- Knob (17:26:28 / 23-05-55)

Comme le Nexus est conçu et réalisé par les mêmes personnes qui améliorent son architecture nuit et jour, il paraît évident que l'imagerie utilisée dans les nœuds périphériques et les constructs change quotidiennement. Par contre, la représentation principale du Nexus reste toujours la même.

Imaginez un système solaire centré autour d'un trou noir, trou noir entouré par des planètes, du gaz et des débris spatiaux qui tournoient à toute vitesse, à peine aperçus avant de disparaître hors de vue.

Les « planètes », les « astéroïdes » et les autres icônes sont des constructs qui représentent les nœuds du système du Paradis numérique de Denver, alors que le « trou noir » en leur centre représente toutes les données rassemblées, gérées et auxquelles le Nexus a accès. C'est une image extrêmement puissante, à la limite de l'absolu. Différents nœuds, désignés sous les noms de « bureaux privés » et « salles de réunions », offrent des « fenêtres » donnant une vue imprenable sur le spectacle, et quiconque ayant visité ces nœuds peut confirmer que la vue semble être conçue pour vous détourner de vos affaires courantes.

- Ce qui était exactement le but de Shiva et des autres quand ils ont mis tout ça en place. Vous pouvez en être sûrs.
- Tril (09:24:48 / 23-05-55)

- Le « trou noir de données » possède une intensité apocalyptique, mais est également inquiétant de beauté. Tout s'y passe si vite – constructs de maintenance volant à travers l'espace, décharges en forme d'éclairs de chaleur des amples transferts de données – qu'il est impossible de percevoir tout ce qui s'y passe.

  Mais si vous ne regardez pas directement dans le trou noir, si vous le gardez à la périphérie de votre vision, vous pouvez distinguer une sorte de schéma d'ensemble dans le chaos apparent.
- Din (06:16:07 / 25-05-55)

- Okay, apparemment, personne ne va me dire ce que je veux savoir sans que je pose la question. Alors, quel type de données puis-je obtenir grâce au Nexus ?
- Bobbi J (19:58:29 / 03-06-55)

- Que désires-tu ?

  Tu peux accéder à tout ce qui figure dans un des nœuds qui composent la datasphère de Shadowland – ou au moins trouver un lien – grâce au Nexus. Cela inclut tout ce qui est sur le nœud Shadowland de Seattle, celui de Chicago, celui de Miami, et tous les autres.

  Le meilleur moyen d'accéder à ces informations est d'observer le code de conduite qui existe entre le Nexus et les autres paradis numériques comme Singapour, La Haye, Danzig, et (peut-être) Beppu. Toutes les demandes d'informations transitant par Denver sont traitées en priorité sur celles des autres paradis numériques mondiaux, et vice-versa. Cela signifie que les surfeurs du réseau reçoivent leur récompense bien plus vite s'ils se sont « légitimés » en reroutant leur accès par le Nexus.

  Passer par le Nexus offre aussi un accès à des opportunités moins évidentes et moins connues. Par exemple, certains réseaux Shadowland vont piocher des infos dans des bases de données qui sont habituellement hors de portée du runner moyen. À titre d'exemple : retour en janvier 2053, où un decker de Cleveland utilisant le pseudo Tapeworm s'est infiltré si profondément dans un sous-système de Monobe Corporation qu'il fut en mesure d'installer un utilitaire miroir lié à son réseau local de Shadowland. Chaque donnée écrite et chaque requête faites sur le sous-système Monobe étaient « reflétées » dans Shadowland. L'écoute s'est poursuivie pendant un jour et demi avant qu'un decker de Monobe ne la remarque et ne la bloque, mais un bon paquet de gens en ont appris méchamment plus sur le fonctionnement de la corporation que les costards de Monobe auraient voulu.

  Traduction : une fois que vous êtes sur le Nexus, vous avez fait 90 % du chemin vers n'importe quel bit de données que vous cherchez.
- Rebecca (18:34:09 / 04-06-55)

- Attends un peu, ce n'est pas qu'une histoire de volume de données. Le Nexus pousse la relation entre le volume de données et leur valeur au-delà des simples correspondances habituelles. Tu doubles le volume de données, et tu obtiens plus du double en valeur (personnellement, j'appellerais ça une relation exponentielle : doublez le volume de données, quadruplez leur valeur ; triplez le volume, multipliez la valeur par neuf). La valeur augmente grâce à la corrélation synergique des données prises une à une. Ça marche comme ça. La donnée A est intéressante et a une certaine valeur. Même chose pour la donnée B. Mais avoir connaissance de la relation entre les données A et B est autrement plus intéressant et possède une valeur bien plus importante.

  Je vois le Nexus comme cette puissante machine à corrélations. C'est ce qui est le plus fou avec ça. La prochaine fois que vous infiltrerez le Paradis numérique de Denver, allez voir le « trou noir » que Crystal a décrit. La complexité est le résultat de la corrélation de toutes les données, flamboyant à travers le Nexus.

  J'aime cet endroit.
- Silver Surfer (06:01:17 / 05-06-55)

LA SÉCURITÉ DU NEXUS

Le Nexus s'enorgueillit de la meilleure sécurité existante, conçue pour repousser les gouvernements et les mégacorporations. Mais même la CI la plus hargneuse peut être mise en touche si des ressources suffisantes sont lancées contre elle. Le routage du Nexus change de manière chronique, ce qui pose des grandes difficultés aux intrus potentiels car ils n'arrivent même pas forcément à trouver le NAS qu'ils doivent cracker, et parce que cela alerte au moins qu'un run hostile est en cours. Par exemple, si la sécurité du serveur de Seattle est confrontée à une attaque par un brise-glaces de-la-mort-qui-tue de type militaire, on peut logiquement supposer que quelqu'un de balaise lance un run contre le Nexus. Le sysop de Seattle prévient le Paradis numérique de Denver, les deckers de combat se postent en embuscade, prêts à accueillir le visiteur malvenu.

- L'Egg a établi ce genre de procédé avant le Crash. Ainsi, pour parvenir à l'Egg durant le Crash, le virus a dû se frayer un chemin à travers quelques systèmes intermédiaires – les infectant au passage, et attirant l'attention – ce qui a donné le temps aux sysops des nœuds centraux de se déconnecter de la datasphère avant d'être eux-mêmes infectés.
- Red Wraith (23:43:54 / 21-05-55)

La sécurité du Paradis numérique de Denver est serrée, c'est probablement le seul système clandestin ultraviolet entre des mains individuelles.

- À condition que le Paradis numérique de Denver soit vraiment entre des mains individuelles.
- Lara (11:33:40 / 19-05-55)

Les NAS d'accès au Nexus vont généralement chercher dans les nœuds Rouge à hautes valeurs à un chiffre contenant plusieurs couches de CI grises et noires. Ces portails NAS nécessitent de multiples mots de passe redondants.

- *Mensonges* ! Le contrôle d'accès aux portails NAS est au minimum calibré sur du deux chiffres au moins, et probablement beaucoup plus (une fois, j'ai envoyé un agent sonde s'infiltrer dans un des portails NAS juste pour voir à quel point ils sont bourrins. La sonde était programmée pour analyser tout ce qui était possible. Une nanoseconde avant que la CI du NAS la défonce, sa capacité était en surcharge).

  Les portails NAS sont des putains de glaciers mon pote, glacés du sol au plafond. Et les gentils garçons du Nexus ne lésinent pas non plus sur les CI noires.
- Crackerbox (14:14:03 / 25-05-55)

- T'as balancé une sonde dans un portail du Nexus ? Putain mon gars, est-ce que tu te casses toujours autant le cul pour faire chier les gens dangereux ?
- Rage (02:02:46 / 26-05-55)

- Je crois que la quasi-intégralité du Nexus est conçue sur mesure. Et ils changent tout, en permanence – le hardware, le firmware, les logiciels, et tout particulièrement les CI.
- Firelight (20:19:12 / 27-05-55)

Pour des raisons évidentes, nous n'allons pas vous fournir un plan du système du Paradis numérique de Denver (Bash et ses potes nous feraient la peau si on le faisait). Pour tout dire, cela ne vous serait de toute façon pas d'une grande aide. Le Nexus utilise majoritairement « l'architecture adaptative » si répandue dans le réseau pueblo. Les chemins d'accès aux données changent en fonction des besoins du système et des statuts d'alerte, et donc la plupart des cartes seraient de toute façon en pointillées. De plus, la poignée de gens qui gèrent le Nexus voit les ordinateurs comme des objets et des sujets d'art, pas comme des outils. À tout moment, il y a sûrement une demi-douzaine « d'artistes » qui optimisent le système, changeant sa configuration et son architecture.

- Remarque : Bash ne peut pas blairer les gens qui transmettent les infos qu'ils connaissent sur le Nexus, tenez-le vous pour dit.
- Crystal (06:25:32 / 14-05-55)

- Je blaire qui je veux, Crystal. Souviens-t'en. Il est bien évident que j'effacerai tout ce qui me semble inapproprié sur ce sujet.
- Bash (??:??:?? / ??-??-??)

- Parlons un peu de portails NAS (et n'essaie pas de me censurer Bash – nous ne désirons ni l'un ni l'autre ce que ça déclencherait). Certains chemins d'accès au Nexus utilisent un genre de double portail. Le premier NAS, celui qui est connecté au monde numérique de Shadowland, est calibré à un niveau de sécurité pas plus menaçant qu'Orange-5. Un seul chemin sort de ce NAS, directement jusqu'à une unité sous-processeur (USP) grouillant de CI noires. Cependant, ces glaces noires sont en veille, et elles ne peuvent être déclenchées que par une activation commandée depuis un point enfoncé plus profondément dans le système (j'appelle ces USP les « flacons de chasse », ces trucs qui servent à capturer les insectes). Un autre chemin unique part de ce flacon de chasse, en direction d'un autre NAS, et celui-ci est aussi noir que le cœur de Bash – Rouge-8-plus, et un glacier. Ceci est le vrai portail d'accès au Nexus.

  Pour pénétrer dans le Nexus, vous vous laissez flotter dans le flacon de chasse le temps qu'un decker de combat arrive du système approprié et vous scanne. Si vous avez les bons codes d'accès, la bonne icône, et une raison plausible d'être ici, le decker vous escorte du NAS jusqu'au Nexus. Si l'explication de votre présence en ces lieux est insuffisante, mais que vous ne semblez pas représenter une menace, vous serez autorisé à poursuivre votre voyage sans être molesté. Si vous semblez malhonnête en quelque manière que ce soit, le decker de combat active les CI noires du flacon de chasse.

  Ensuite, il s'assied et profite du spectacle.
- FastJack (01:00:15 / 19-05-55)

- Crystal a raison à propos des l'architecture changeante, onirique, du Nexus. Mais les sysops semblent toujours revenir à un petit nombre de gabarits identifiables, principalement parce qu'ils fonctionnent. L'un d'entre eux consiste à charger un gros paquet de glace dans les lignes d'accès (LA), plutôt que dans les unités centrales et les USP. La glace présente sur le chemin d'accès reste en veille, permettant ainsi à la charge processeur de rester faible, jusqu'à ce l'alerte soit activée. Quand l'alerte devient active, chaque ligne d'accès paramétrée en chokepoint (« point d'étranglement », en jargon matriciel) devient un lieu d'abattage des intrus.
- St. Michael (02:39:37 / 20-05-55)

- Ils font aussi ça dans l'autre sens, en configurant des LA en chokepoint avec un niveau de sécurité très bas. Les intrus doivent « asphyxier » leur deck – restreindre leur capacité de téléchargement – pour s'insinuer dans les LA sans surcharger le nœud.
- Wong (04:57:48 / 20-05-55)

- Bon, regardons les choses en face. Les gens qui « optimisent » le Nexus font partie des meilleurs dans ce business. Ils ont eu des années pour aiguiser leurs talents, et du temps à revendre pour tester différents scénarios. Ne comptez pas sur le fait qu'ils aient pu commettre une erreur fatale à un endroit où un autre de l'architecture des lieux. Et rappelez-vous bien que si vous allez vous frotter au Nexus, vous improviserez des solutions pour résoudre des traquenards qui ont été optimisés et réglés sur des années. Moi-même, je me suis frotté au Nexus à l'occasion, et ««««____@@@&&&^^^)
- FastJack (00:19:44 / 21-05-55)

- Merde Bash ! Je t'avais prévenu n'est-ce pas ? ! As-tu vraiment les *cojones* pour ça ?
- FastJack (17:49:35 / 21-05-55)

- Oh oh. Tous aux abris.
- Chipmaster (17:53:54 / 21-05-55)

- Comme tu veux.

  Si vous voulez vraiment vous tapez l'incruste dans le Nexus, vous pouvez pénétrer dans ces vilains portails NAS et ces vilains flacons de chasse de nombreuses façons. Dans les locaux physiques du Paradis numérique de Denver, il y a de nombreux ports d'E/S avec ««««____@@@&&&^^^ et des ports E/S avec des niveaux de ««««____@@@&&&^^^ bien plus bas… Bordel. Je reviens dans une seconde.
- FastJack (17:54:41 / 21-05-55)

- **********
- Bash (??:??:?? / ??-??-??)

- ********
- Bash (??:??:?? / ??-??-??)

- **
- Bash (??:??:?? / ??-??-??)

- Comme je disais, il existe des ports E/S avec des niveaux de sécurité bien plus bas. Si vous êtes physiquement sur place, vous pouvez vous brancher sur ces ports et contourner la pire partie de la glace.

  La plupart des deckers ne pensent qu'en termes de photons et d'électrons, qu'en termes de présence et de sécurité virtuelles. Ils négligent la partie physique de l'équation. Je suis prêt à parier qu'il est plus facile de vous infiltrer physiquement dans le Nexus, vous et votre deck, plutôt que vous creuser un chemin au pic à glace à travers ces portails.

  Ce qui fait une très jolie transition à la prochaine section, celle de Crystal (j'adore faire des transitions).
- FastJack (18:02:32 / 21-05-55)

- Les enfants, ne m'obligez pas à verrouiller ce sujet.
- Crystal (22:01:32 / 21-05-55)

LE PARADIS NUMÉRIQUE DE DENVER

Le site de la vieille Academy est composé d'une poignée de vieux hangars, de remises, et de bâtiments secondaires. La plus grande partie du Paradis numérique est hébergée dans un bunker sous-terrain construit durant les premières années de la Guerre froide (*c'était* l'U.S. Air Force Academy, après tout).

Aujourd'hui, les bâtiments ont l'air usé jusqu'à la trame, mais cette apparence est trompeuse. Ils semblent vétustes, mais leur structure est saine. Les intérieurs sont refaits régulièrement, ce qui les rend tout à fait défendables contre tout type d'attaque.

- Les bâtiments ont l'air dans le même état à l'intérieur. Est-ce que les techno-gourous font de bons hommes d'intérieur ? Et si on considère une communauté entièrement composée de techno-gourous ? <frissonne>

  Ne vous méprenez pas sur mes intentions. Je ne crains pas le désordre – toute personne venue chez moi le sait. Là, je parle de saleté, voire d'insécurité. L'endroit serait peuplé de rats si cette vermine ne s'électrocutait pas régulièrement sur tous les câbles dénudés qui jonchent les sols.
- Alice (04:38:00 / 29-05-55)

- C'est pas si terrible.

  Mais le Seigneur m'est témoin : c'est pas bien.
- Lorax (10:01:55 / 29-05-55)

- Tout ça a du sens, n'est-ce pas ? Chaque personne impliquée dans le Nexus est concentrée sur le monde intangible de la datasphère. Ils mangent, respirent et dorment datasphère. Toute tâche matérielle – comme se laver – est une distraction malvenue à l'encontre de leur Vrai But Sacré.
- Garvey (22:29:38 / 01-06-55)

SÉCURITÉ DU PARADIS NUMÉRIQUE

Que quelqu'un essaie de s'introduire dans les installations physiques du Paradis numérique de Denver, c'est un événement rare, et notable. Pourquoi est-ce que des gens essaieraient ? Si on connaît les



chemins changeants et les codes d'accès – en d'autres mots et en premier lieu, si on est autorisé à entrer dans le Nexus – pourquoi faire un pèlerinage jusqu'à la Zone libre des Rocheuses orientales quand on peut faire une balade jusqu'au RTL le plus proche et obtenir ce dont on a besoin ? Se déplacer physiquement, c'est si lent et si fatigant, et cela ne procure pas la possibilité de se débrancher pour échapper aux problèmes.

Mais bon, certaines personnes font le pèlerinage, et essaient d'entrer à l'intérieur. Pour tous les apprentis pèlerins ici-bas, voici à quoi cela ressemble, grossièrement.

LA CLÔTURE

Les installations physiques du Nexus sont entourées d'une clôture branlante, rouillée et penchée. Depuis que l'académie a été condamnée, personne n'a apparemment vu l'intérêt d'entretenir la clôture, et même si du fil de fer barbelé trône encore aujourd'hui à son sommet, ses tranchants semblent tordus et émoussés.

Mais les apparences sont trompeuses. Cette clôture est sûrement plus résistante que celles, propres et brillantes, qui entourent les enclaves corporatistes, et assez dure pour arrêter une voiture bélier. Évidemment, la clôture grouille de senseurs, mais aucune force de sécurité ne patrouille la zone ; les gens font seulement des patrouilles dans les zones importantes, et la défense la plus efficace du Nexus reste la croyance populaire : il n'y a rien d'important là-bas. Mais toute tentative de franchir la clôture par au-dessus, par en-dessous ou en la traversant attirera certainement l'attention des gens qui sont à l'intérieur.

Les carcasses de voitures et de camions, rouillées jusqu'à l'os, parsèment l'espace désolé et déserté à l'intérieur de la clôture. Ces épaves abritent en fait une large gamme de senseurs – vidéo-caméras, systèmes d'imagerie thermique, voilà le topo.

- Et deux ou trois nids de mitrailleuses lourdes contrôlés par des flingueurs riggers planqués à l'intérieur des bâtiments.
- Dark (09:32:52 / 26-05-55)

Les quelques endroits dégagés sur les courtes pistes désertées forment des terrains parfaits pour la boucherie, au cas où il y en aurait besoin.

- Remarque pour les rats de grimoire : la protection astrale est proche du néant là-bas. Vous pouvez prendre des vacances dans le plan astral sans déranger personne.

  Mais en fait, pourquoi faire ? Vous ne pouvez pas affecter le plan matériel depuis le plan astral. Vous pouvez regarder les gens se balader, mais vous ne pouvez pas espionner les communications électroniques. Tout ce que vous choperiez serait le contenu émotionnel du trafic – en d'autres mots, rien.

  Donc, pas de sécurité astrale, parce qu'il n'y en a vraiment pas besoin.
- Wailer (21:55:45 / 25-05-55)

- N'oublie pas de mentionner la vigne qui a grimpé sur tout l'extérieur des bâtiments « abandonnés » (un ajout récent, et de taille).

  C'est bien ça, de la vigne. Une jolie couche bien épaisse. Une vigne modifiée pour pousser vite et bien dans les conditions climatiques environnantes. Assez épaisse pour bloquer la vue, astrale comme physique. Après tout, la vigne est un être vivant, et on ne peut pas voir à travers les êtres vivants, ce qui en fait un écran formidable contre tout voyeur astral. Et puisque la vigne est physique, un magicien en projection astrale ne peut pas la pousser sur le côté.
- Spook (03:04:56 / 26-05-55)

LE PORTAIL

Au sud du site, un simple portail s'ouvre sur une route crasseuse qui part en direction du nord, depuis la Woodmen Road. Le portail défoncé est ouvert et tellement rouillé qu'il ne forme plus qu'un seul bloc tout tordu. Au-delà du portail, des rangées et des rangées de centaines de véhicules bouffés par la rouille s'étendent sur 50 mètres de chaque côté du portail, voire plus, formant un labyrinthe de métal sur de plus de 30 mètres d'épaisseur.

- Ça ressemble à un amas de merdes entassées au hasard, mais les rangées de voitures mortes forment une barrière bien supérieure à n'importe quel portail. Un t-bird pourrait défoncer le portail, mais même un char de combat buterait contre les centaines de voitures éventrées. Pour de l'infanterie à pied, le labyrinthe de métal deviendrait l'Enfer sur Terre, rien d'autre qu'un endroit où mourir. Une demi-douzaine de défenseurs armés de pistolets pourrait massacrer une escouade de sécurité.
- Rico (16:11:15 / 28-05-55)

- Ne surestime pas le potentiel défensif de l'endroit. Une escouade de gardes de sécu ou une équipe de shadowrunners se retrouveraient peut-être effectivement à « abreuver le désert de leur sang », et autres conneries du genre. Mais la clôture, les bagnoles et tout le reste ne seraient qu'un fâcheux contretemps très momentané pour une force d'assaut militaire.
- Hangfire (19:56:13 / 28-05-55)

Les voitures abritent toute une gamme de caméras, de senseurs et de projecteurs haute-densité assez puissants pour tout surcharger, jusqu'à des yeux cyber anti-flash. Des sentinelles armées sont cachées dans les voitures et gardent l'accès au portail en permanence.

- En général, ces sentinelles n'emportent pas plus gros qu'une mitraillette avec elles, mais bon, elles ont pas besoin de plus. Elles sont appuyées par le même type de nids de mitrailleuses lourdes contrôlé à distance, installés partout sur le site.
- Hammer (09:06:40 / 26-05-55)

Les visiteurs doivent patienter au portail, attendant la confirmation de leur identité et la permission d'entrer. Les sentinelles n'autorisent l'accès à la zone à *personne*, à moins d'en avoir été averties au préalable. Les règles en matière de communication autorisent les sentinelles à appeler leurs supérieurs, situés à l'intérieur du Nexus, pour demander des informations concernant des visiteurs à l'improviste, mais ils ne sont accueillis qu'en de très rares et très exceptionnelles circonstances.

- Les visiteurs attendus ne reçoivent guère meilleur accueil non plus, Crystal. Je sais pas pour toi, mais me faire secouer comme un prunier dans un hummer, avec les yeux bandés, et bien… je ne me sens pas comme chez moi.
- Priest (19:32:52 / 01-06-55)

DRAMATIS PERSONAE

Le Paradis numérique de Denver héberge environ une centaine de résidents permanents. Une douzaine d'entre d'eux environ œuvrent comme analystes système et sysops – les architectes du Nexus. Deux douzaines d'autres s'occupent du support et de la maintenance. Les autres sont des *otakus*, des « citoyens » de la « nation électronique » qu'est le Nexus.

- Putain c'est quoi les otakus ? Je suis sûr d'avoir déjà entendu ce mot avant, mais j'arrive pas à me rappeler où.
- Byrne (06:34:42 / 01-06-55)

- Va voir juste un peu plus loin.
- HoloByte (12:24:18 / 01-06-55)

LES PERSONNES QUI DIRIGENT

Parmi la douzaine de responsables système et sysops, quatre sont clairement les membres clés. Les autres sont, tout est relatif, des joueurs de seconde zone – et j'insiste sur « tout est relatif ». Après tout, on parle du Nexus, et quelqu'un qui est considéré comme un joueur de seconde zone ici pourrait très bien être considéré comme une novastar ailleurs. La société que forme le Paradis numérique de Denver est simplement beaucoup plus compétente, comme inspirée par cette chose indescriptible qui manque aux autres gens.

Les quatre grosses légumes sont Shiva, Bash, Cap'n Kluge, et Spirit. Pour vous aider à montrer tout le respect qui leur est dû, voilà les informations que nous détenons sur ces quatre individus, et nous vous encourageons à partager les vôtres également.

Shiva

Si vous avez déjà vu un homme grand, mince et vêtu de noir, doté de traits parfaits et de fins cheveux courts, alors vous avez déjà vu l'icône du sysop en chef qui opère sous le pseudonyme de Shiva. À l'instar de tout ce qui existe dans le cœur du Nexus, l'icône de Shiva possède un rendu si parfait qu'elle semble *hyper*-réelle. Partout ailleurs, ce degré de résolution serait contre-productif, parce que les cycles d'horloge nécessaires à ce rendu rendraient cette opération insensée. Mais au cœur du Paradis numérique de Denver, les choses fonctionnent comme ça.



Personne ne connaît l'identité réelle de Shiva ; ou alors personne n'en parle. Il fait partie des forces motrices du Nexus depuis plus d'une décennie. Son histoire est aussi mystérieuse que son identité, mais son expertise est clairement le fruit de plusieurs années d'expérience antérieures à son arrivée au Nexus, dans la gestion de réseaux grande capacité.

Parmi les quatre personnes clés du Nexus, Shiva est considéré par la plupart des gens comme le plus calé, et le plus dangereux si on le provoque. Une fois éveillée, sa rage se déploie comme une véritable force de la nature, bien qu'il possède un tempérament apparemment calme, distant, voire renfermé. Shiva et Bash entretiennent une rivalité persistante dont personne ne connaît ni les origines ni le sujet, à part eux. Les deux sysops ne semblent pas prêts à la dénouer.

- Tu ignores vraiment qui est Shiva ? Ou bien tu le protèges, plus simplement ? Son nom est Gennedy Polemov, et il est arrivé à Denver en provenance de la (Dés)Union Soviétique. Il faisait partie des plus grosses huiles du réseau Glasnet avant que le gouvernement ne décide qu'il était temps d'exercer à nouveau un léger contrôle sur cette idée irritante qu'est la liberté de parole.
- Droud (13:50:46 / 24-05-55)

- Conneries. Polemov a été exécuté en 2048.
- Glenngary (17:41:29 / 24-05-55)

- Tu y es presque. Cela lui fera plaisir de savoir que son entreprise de désinformation a si bien fonctionné.
- Priest (20:10:28 / 29-05-55)

Bash

Bash utilise l'icône d'un personnage au faciès cadavérique, à la peau couleur de tombe, trop grand, doté de dents légèrement pointues et d'yeux rougeoyants. L'icône « porte » un manteau d'hiver démodé.



- Imaginez un fossoyeur de l'ère victorienne sorti tout droit d'un cauchemar. C'est Bash.
- Droud (13:51:57 / 24-05-55)

Bash est arrivé au Nexus en même temps que Shiva et, bien que de nombreux spécialistes pensent qu'il a environ dix ans de moins que Shiva, son expertise matricielle le met au même niveau que Shiva.

- Un gars qui a eu la mauvaise idée de se chauffer avec Bash dit que ce sysop est dénué de l'élégance et de la précision propres à Shiva, mais qu'il compense grâce à une bonne dose d'instinct meurtrier.
- Quenton (23:43:30 / 26-05-55)

- Bash n'est pas une personne sympathique.
- Hermes (07:00:56 / 27-05-55)

Alors qu'énerver Shiva est une tâche difficile et particulièrement peu judicieuse, Bash semble vivre dans un état permanent de rage réprimée. Certaines personnes pensent que ce comportement est le résultat d'un traumatisme juvénile. D'autres supposent qu'au fond, ce type n'est qu'un putain de dégénéré.

Cap'n Kluge (Tom Kwan)

Le Cap'n utilise une icône en forme de balle rebondissante en caoutchouc, d'où surgissent parfois des gros yeux globuleux, des jambes râblées ou des petites mains trapues. L'icône se déplace dans la Matrice, en fonction de l'humeur de Kwan, soit en roulant, soit en rebondissant frénétiquement contre tout et tout le monde sur sa route, ou bien en se dandinant sur des jambes courtaudes. Tous les utilitaires de Cap'n s'appuient sur la même imagerie « cartoonesque ».



Depuis que le decker connu sous le nom de Lachesis a disparu, Cap'n Kluge dispose d'une renommée exceptionnelle quant à l'utilisation des ressources du Nexus pour récupérer des données de valeur que toute personne saine d'esprit aurait considérées perdues corps et âme.

Tom Kwan passe pour quelqu'un de jeune et bravache, doté d'une arrogance et d'un ego surdéveloppé propres aux deckers de compét'. En fait, il semble que ce serait en partie une façade pour lui permettre de garder les gens à distance. C'est quelqu'un de très secret, avec peu d'amis (mais avec de nombreuses

connaissances). Kwan était un enfant prodige, sorti diplômé de sciences informatiques du MIT&T à l'âge de 14 ans, et immédiatement récupéré par Fuchi. Sa renommée grandit très rapidement chez Fuchi New York, mais son association avec Fuchi s'interrompit il y a 7 ans, pour des raisons dont personne ne semble vouloir discuter.

- Moi, j'en parlerai. Cap'n Kluge a fait une erreur impardonnable. Alors que ses supérieurs lui avaient ordonné de laisser tomber, il a continué son enquête portant sur une pénétration hostile des bases de données principales de Fuchi. Il a découvert que le run était perpétré par une autre division de Fuchi, et il fit un rapport aux mauvaises personnes. Une autre manifestation de la querelle Villiers - Yamana, pour ceux qui comptent les points depuis chez eux. Il prit congé de l'enclave Fuchi juste à temps pour éviter l'assassin corporatiste.
- Droud (13:57:13 / 24-05-55)

Kwan a couru les Ombres pendant deux ans sous le nom de Cap'n Kluge et est arrivé au Paradis numérique de Denver il y cinq ans.

- Shiva a recruté le Cap'n et le garde sous son aile, si on peut dire. Shiva attend de grandes choses de Tom Kwan.
- Riley (04:15:44 / 26-05-55)

Spirit (Nahid Mostafavi)

L'icône de Spirit est l'une des plus frappantes que vous ne pourrez jamais voir. Elle ressemble à une écharpe de pure soie virevoltant dans le vent. Ses couleurs changent subtilement quand elle bouge, à la limite de l'hypnose. L'icône n'a aucune prétention anthropomorphique et semble placer l'esthétique avant l'aspect pratique. Mais la vue de Spirit dans la Matrice coupe le souffle. Tous ses utilitaires sont basés sur des couleurs et des lumières changeantes.



Mostafavi est d'origine iranienne, mais elle est née et a grandi en France. Elle a commencé sa carrière dans la division parisienne de Siemens AG, mais s'est vite barrée pour travailler comme consultante réseau et sysop indépendante. D'après les archives, elle est arrivée à Denver en 2047 pour un contrat court terme, mais elle est restée et est rapidement devenue une des personnes clés du Paradis numérique de Denver.

Parmi les quatre joueurs principaux, Spirit semble être bien plus orientée vers la philosophie esthétique de la Matrice plutôt que par ses aspects pratiques. Mais cela n'en fait pas une rêveuse méditative pour autant. Quand il le faut, elle peut être aussi brutalement pragmatique que Bash. Alors que les autres voient plutôt dans le Nexus un moyen pour atteindre un but, Mostafavi semble considérer qu'il mérite d'exister pour lui-même, sans même avoir besoin d'être utilisé pour quelque chose.

- Je dirais que Nahid est âgée d'environ 45 ans, mais sa capacité d'émerveillement spirituel est celle d'une enfant de 8 ans (une enfant de 8 ans qui est aussi un super-génie).
- Riley (04:18:19 / 26-05-55)

- Okay. Shiva, Bash, Cap'n Kluge et Spirit. Et à propos de Mitch ? J'ai entendu des gens dire qu'il y avait quelqu'un appelé Mitch dans le Nexus. Ils en parlent comme quelqu'un d'important, mais personne ne semble savoir qui c'est. Qui est Mitch ?
- Jose (14:37:51 / 06-06-55)

- Je plussoie cette question. La dernière fois que j'étais dans le Nexus, j'ai entendu Shiva faire un genre de blague à Spirit à propos de Mitch, qui veillerait sur eux. Qui est-ce ? Un autre sysop ?
- Tarquin (18:50:26 / 06-06-55)

- D'après ce que j'ai compris, Mitch était l'un des fondateurs originaux de l'EFF, ce groupe qui a créé l'Egg, et donc le Nexus. Il est mort il y a déjà quelque temps, mais tout le monde le voit comme une sorte de saint patron de tout ce que représente le Nexus, et les gens se considèrent comme ses enfants spirituels. Cette rumeur sur « Mitch veille sur nous », c'est comme pour un physicien qui dirait « Einstein guidait ma main quand j'ai écrit cette équation ». C'est un genre de blabla mystique auquel personne ne croit vraiment.
- Sopwith (21:23:14 / 06-06-55)

- C'est plus que ça Soppy, et je pense que tu le sais. Quelqu'un, ou quelque chose, se balade dans les alentours du Nexus, et ce n'est ni Bash ni ses potes. Quelquefois, quand je zone autour du Nexus, j'ai l'impression que je suis surveillé, mais il n'y a jamais personne.
- Crown (22:58:50 / 06-06-55)

- Paranoïa.
- Flash (01:26:17 / 07-06-55)

- Faux. « Mitch » est le nom que Shiva et les autres donnent à l'IA qu'ils ont créée dans le Nexus (vous savez, ces corrélations de données dont Silver Surfer n'arrêtait pas de parler ? Qui – ou qu'est-ce qui – gère toutes ses corrélations croisées à votre avis, hein ?
- Scrip (01:57:23 / 07-06-55)

- Bien essayé. « Mitch » est la personnalité du Mitch original, le fondateur de l'EFF dont Soppy parlait. Le Mitch original s'est auto-téléchargé dans le Nexus quand sa viande a claqué.
- Buck (02:09:46 / 07-06-55)

- Est-ce qu'on parle tous du même putain de Mitch, là ?
- Disjoint (04:26:34 / 07-06-55)

LES OTAKUS

« Otaku » vient du mot japonais otaku-zoku, une manière extrêmement formelle de dire « vous ». Quelque chose comme « Ô Maître estimé », mais encore pire. Voilà pour l'étymologie. Le rapport avec notre sujet, c'est que ce mot fut utilisé il y a environ soixante ans pour décrire un groupe particulier de personnes, à une époque où des plaisantins plaquèrent ce mot à un groupe de « nerds » japonais – individus technologiquement brillants, mais socialement inadaptés, qui passaient leurs journées enfermés dans leurs chambres, communiquant avec les autres uniquement grâce aux réseaux informatiques qu'on utilisait à l'époque. Asociaux et sérieusement antisociaux, les otakus des origines représentaient un sérieux problème sociologique pour la société japonaise dès avant la fin du XX^{e} siècle.

- Et aussi pour d'autres pays. Le phénomène s'est répandu rapidement.
- Arclight (09:06:55 / 26-05-55)

- Tu en parles comme si les otakus avaient disparu, tels que décrits originalement, en tant que phénomène sociétal.

Heureusement les gens n'en parlent plus beaucoup, mais quelle est la différence entre ceux-là et les « tribus électroniques » actuelles, composées de deckers et de surfeurs ? Rappelle-toi que nous parlons de personnes qui sont cliniquement dépendantes de la Matrice, et d'un nombre inconnu d'autres personnes qui considèrent le temps qu'elles passent sans être connectées comme du « temps d'attente ».

- Holly (15:19:21 / 26-05-55)

Nous ne sommes pas complètement sûrs de savoir qui a ressuscité le mot *otaku* pour décrire un type particulier de personnes vivant dans le Paradis numérique de Denver, mais il colle parfaitement.

Les otakus sont une « tribu » d'environ soixante enfants, âgés de peut-être cinq ans à presque dix, qui vivent dans le site de l'académie. Ils se considèrent eux-mêmes comme un groupe social à part, ne devant allégeance et obéissance à personne en dehors de leur tribu, mais considérant Shiva comme leur mentor et leur guide spirituel. Pas comme une figure parentale, il est important de le signaler – plus comme une divinité, avec tout ce que cela implique.

- Shiva n'est pas cette divinité, même s'il ne l'admet pas.
- Trans-fad (11:11:11 / 11-11-11)

Les otakus sont majoritairement équipés de datajacks, et sont volontairement passés sur le billard quand ils avaient dix ans, voire avant. Ces opérations sont réalisées par plusieurs techniciens-chirurgiens membres de la communauté du Paradis numérique de Denver. Le Paradis ne fait pas payer l'opération ou le hardware aux otakus, mais on attend d'eux qu'ils remboursent leur dette en passant du temps à s'occuper du Nexus, en faisant des recherches de données, ou en faisant de la maintenance standard de fichiers. Les otakus plus anciens entraînent leurs « frères de tribu » plus jeunes à se plonger dans la Matrice, en utilisant des cyberdecks que les enfants considèrent comme des propriétés communes. Cependant, bien avant qu'un otaku passe sur le billard, il possède une connaissance technologique bien plus avancée que la plupart des adultes du monde extérieur. Dès qu'un nouvel otaku entre dans le Paradis, les plus vieux otakus enseignent au nouveau venu la manière d'utiliser les nombreux terminaux de données disséminés dans tout le site. Même si, au sens strict, ces néophytes sont des « tortues », certains des otakus « pré-jack » sont presque aussi rapides que des deckers utilisant un jack.

- C'est pas vraiment surprenant. Prenez un enfant assez tôt, et il s'adaptera à des environnements étrangers et à des nouveaux ensembles de lois physiques bien plus vite qu'un adulte, c'est sans commune mesure. Brancher un gamin de cinq ans sur un terminal et lui faire vivre la Matrice grâce à un datajack à dix ans, c'est s'assurer qu'à vingt ans, il sera le putain de netrunner le plus méchamment dément de ce monde, bordel !
- Knowbot (03:31:56 / 26-05-55)

- Et c'est sûrement ce que Shiva et les autres sont en train de faire avec toute cette sous-culture otaku : créer une génération de super-deckers.
- Arclight (09:08:33 / 26-05-55)

- C'est de la maltraitance sur enfant – séparer un(e) enfant de ses parents pendant son plus jeune âge, en lui retirant alors tout l'amour, la tendresse et le soutien parental, et pour le remplacer par une mentalité de gang (en l'appelant « tribu » pour essayer d'enjoliver, c'est de la tromperie sémantique). Rediriger la curiosité naturelle envers les autres et soi-même par l'environnement déshumanisant et stérile de la Matrice, pratiquer la neurochirurgie sur des enfants trop jeunes pour en comprendre les conséquences – comment une société civilisée peut-elle permettre cela ?
- Catherine (12:48:43 / 28-05-55)

- Une société civilisée ? Denver ?
- Duggies (17:03:22 / 28-05-55)

- Je ne suis pas sûr d'être en accord ou en désaccord avec toi Catherine, mais tant qu'à argumenter, laisse-moi jouer l'avocat du diable. Je suis sûr, putain, que je voudrais pas échanger mon enfance contre celle d'un otaku. Mais la plupart de ces gosses viennent de taudis comme les Warrens, voire pire. Ils ne connaissent pas leurs parents, et les seuls gardiens qu'ils ont connus avant le Paradis étaient leurs frères de gangs. Ils ont grandi en se nourrissant dans les décharges, obligés d'aller un tout petit plus loin que les gamins plus âgés, qui les auraient étranglés pour le moindre morceau de bouffe qu'ils auraient réussi à grappiller. Ils passaient leurs vies à éviter les prédateurs adultes qui les auraient exploités de toutes les plus déplaisantes manières. Ils n'ont eu d'autres accès à l'éducation que celui prodigué par la rue. Ils n'avaient aucune chance de s'élever au-dessus de la vie de rat d'égout amélioré.

  Au Nexus, ils ont de la bonne nourriture, un environnement protégé, des vêtements, de la compagnie, et une éducation. Est-ce que c'est mal ? Je ne pense pas.
- Travis (23:42:38 / 28-05-55)

- Qui « recrute » les otakus ? Shiva ?
- Anson (04:20:07 / 29-05-55)

- Les otakus plus âgés. Ils retournent dans les rues où ils ont grandi et recrutent des nouveaux membres en se basant sur des critères connus d'eux seuls. Pour le moment, c'est une société en auto-alimentation.

  Et c'est une société vraiment séparée des autres résidents du Paradis numérique de Denver. Les otakus dépendent des autres pour ce que vous appelleriez « l'assistance » - la bouffe, entretenir l'environnement physique, faire les opérations de



maintenance qui sont au-delà des compétences des otakus sur leurs cyberdecks (même si y a pas grand-chose qui les dépasse). En retour, les otakus font de la maintenance standard, des recherches de données, et les petits boulots que Crystal a mentionnés. Vu sous cet angle, les otakus et les adultes travaillent ensemble.

Mais ce sont des cultures tout à fait distinctes. Les otakus parlent leur propre langue entre eux et semblent percevoir le monde d'une manière qui leur est absolument unique. C'est bizarre, c'est chelou, c'est terrifiant de marcher dans le Nexus (je parle de ma viande, là) et de voir des gamins me regarder silencieusement depuis les ombres. Dans leurs yeux, il y a quelque chose qui les dissocie des gamins normaux ; pas besoin de voir l'éclat d'un datajack pour savoir qui ils sont. C'est comme être en face d'un extraterrestre.

- Arclight (10:00:36 / 29-05-55)

- Qu'est-ce qui arrive aux otakus quand ils grandissent ? Ou est-ce que les otakus ne sont pas dans les parages depuis assez longtemps pour que ce soit arrivé ?
- Anson (14:52:22 / 29-05-55)

- Quand ils deviennent « trop vieux » (les otakus ont une manière de percevoir le fait d'être « trop vieux » qui ne semble pas liée à l'âge chronologique), ces personnes ne sont plus des otakus, tout simplement. Ils quittent le groupe par un processus à mi-chemin entre la retraite avec les honneurs et l'expulsion. De nombreux otakus rejoignent le personnel de maintenance et de soutien, ou l'équipe des sysops, en fonction de leurs compétences et de leurs intérêts. Certains disparaissent simplement, retournant probablement dans les rues d'où ils viennent, et refont quelquefois surface en tant que deckers indépendants de haut niveau.

  À ma connaissance, deux sysops sont des ex-otakus, et trois autres ex-otakus travaillent dans les labos de microtronique. Ils travaillent sur les cyberdecks les plus déments que tu puisses imaginer.
- Arclight (19:42:56 / 29-05-55)

- C'est des conneries les gars. Y a pas de vieux otakus parce que les autres leur lattent la tronche quand ils deviennent trop vieux pour rester avec eux. Pas physiquement, comme dans les gangs normaux – mentalement. Quand ils arrivent plus à s'adapter aussi vite, quand ils commencent à vouloir « se poser », quand ils commencent à accepter que, quelquefois, le statu quo c'est pas si mal.
- Doomster (11:04:49 / 30-05-55)

- Je ne vais même pas commenter les âneries de Doomster.

  Parlons cyberdecks. Vous pourriez vous attendre à voir les otakus ne s'amuser qu'avec des machins obsolètes de merde comme un vieux Radio Schlock PCD-45, ou des trucs dans le genre.

  Et bien non les enfants, pas du tout. Les boîtiers indiquent PCD-45, mais tout le reste c'est du top niveau, ou juste en-dessous. Au Paradis numérique de Denver, de nombreux techos passent leur temps à booster des decks, poussant le bouchon de la performance au-delà du possible. Si un nouveau prototype ne répond pas à leurs attentes absolument ahurissantes, ils ne s'y intéressent plus et le refilent aux otakus. À l'inverse, si le nouveau modèle est plus performant que celui utilisé par le techos, il va le garder et donner sa vieille unité obsolète – qui, bien sûr, est encore un truc de putain de malade mental – aux otakus. Et de nombreux otakus sont aussi des forcenés de l'optimisation des decks.

  C'est bizarre de se trimballer dans le Paradis numérique de Denver et de voir des gamins – de 12 ou 13 ans – surfer sur la Matrice en utilisant des decks tout foncedés, dont les entrailles sont en fait bourrées de matos carrément plus dément que tout ce que je pourrais jamais rêver de me payer.
- Karilee (12:58:09 / 02-06-55)

Ne vous attendez pas à voir un otaku en dehors du Paradis. Ils n'en sortent jamais, parce qu'ils n'ont aucune raison de le faire. Le monde est à portée de leur datajack ou sur les écrans de leurs terminaux, et ils pensent que l'interaction avec leur viande plutôt qu'avec leurs neurones et les photons est une perte de temps absolue.

- Ne faites jamais l'erreur de croire que les otakus ne sont *que des gamins*. Leur vision du monde n'a aucun rapport avec celle de n'importe qui dans ce putain de monde. Considérez-les comme des gamins, pensez qu'ils se comporteront et penseront comme des gamins normaux, et vous commettrez alors une grossière erreur. Si vous devez faire affaire avec eux, prenez le commentaire précédent d'Arclight comme une maxime : ce sont des extraterrestres mon pote. Des extraterrestres.
- Fleming (13:11:09 / 04-06-55)

- C'est comme j'ai dit avant dans la section sur la revente d'info. Les pros du warez sont des vieux otakus. Putain mais ça pourrait être qui d'autre ?
- Trilobite (17:20:25 / 05-06-55)

- Tout juste Auguste. Les pélots mous du deck y connectent pas, même en allant aussi loin qu'y peuvent. Les dinosaures, faut les fumer et nettoyer nos ondes.
- Tid (??:??:?? / ??-??-??)

- Gné ?
- Anson (14:01:42 / 06-06-55)

- Dois-je en parler ?
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- À toi de voir. Je m'assurerai que les données restent intactes.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Je ne voudrais pas qu'ils m'en veuillent.
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Ils sont déjà bien partis non ?
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Vrai.
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Alors ?
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Pourrais-tu en parler d'abord ?
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Non, c'est pas mon rôle.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- <soupir> Je me doutais bien que tu dirais un truc dans le genre.
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Tu apprends vite.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Ne fais pas ça.
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- Ta gueule.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Elle n'a pas le droit, il est trop tôt.
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- Trop tôt ? Pourquoi, Bash ? Comment est-ce que tu peux estimer le temps qui doit passer avant d'expliquer l'inexplicable ?
- Shiva (**:**:** / **-**-**)

- C'est trop tôt.
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- Moi, je suis pour.
- Spirit (**:**:** / **-**-**)

- Eh bien, j'en crois pas mes oreilles.
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- On peut arranger ça Bash.
  Perri ?
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Je suis là. Néanmoins, il y a foule tout d'un coup. Vous savez qu'il y a au moins une demi-douzaine d'autres témoins ?
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Je sais.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Ne sois pas stupide, jeune fille.
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- Y compris Anthony et Edge ?
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Je sais. Attends.
  <pause> CODE <retour>
  Voilà, tu es isolée, ils ne peuvent plus te toucher à présent.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- CONNARD !
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- Très impressionnant Jack. J'ignorais que tu pouvais faire ça.
- Shiva (**:**:** / **-**-**)

- CONNARD !
- Bash (**:**:** / **-**-**)

- Regard émerveillé.
- Bitter Edge (**:**:** / **-**-**)

- Vas-y Perri.
- FastJack (**:**:** / **-**-**)

- Certains des otakus n'ont pas besoin de deck. Je ne parle pas non plus des porteurs de programmes, ces trucs à la dernière mode il y a quatre ou cinq ans, jusqu'à ce qu'on réalise les dégâts cellulaires qu'ils engendraient.
  Non, je veux dire qu'ils n'ont pas besoin de deck. Ils se connectent en utilisant un traducteur simsens modifié avec un simple convertisseur numérique à impulsion. C'est ça – pas de mémoire hardware, pas de mémoire vive, pas de mémoire de stockage, pas de soft, pas de MPCP, pas de persona, rien.
  Ils le font, c'est tout.
  Et la Matrice fait ce qu'ils veulent.
- Perri (**:**:** / **-**-**)

- Nous avons découvert la Vérité, la Résonance profonde. Les électrons suivent les Formes complexes, et nous avons les Voies pour les commander. Nous avons appris.
- Bitter Egde (**:**:** / **-**-**)

- Conneries.
- Cap'n Kludge (**:**:** / **-**-**)

- Je repose ma question – qui vous a appris ?
- Shiva (**:**:** / **-**-**)

- Les Grands Esprits de l'Homme, de l'Air, de la Forêt et des Montagnes existent. Pourquoi pensez-vous qu'il n'y a pas d'Esprits dans la Machine ?
- Anthony ANSI (**:**:** / **-**-**)

- Douteux. Discontinu.
- Cap'n Kludge (**:**:** / **-**-**)

- Je repose ma question – qui vous a appris ?
- Shiva (**:**:** / **-**-**)

- Nous sommes les véritables chamans de l'Éveil. Nous sommes la Synthèse, le Grand Accomplissement de la Machine Mentale, de l'Intellect Virtuel. Nous sommes les techno-chamans, les hérauts du Monde de l'Esprit.
- Bitter Edge (**:**:** / **-**-**)

- Je le demande à nouveau gentiment – qui vous a enseigné les canaux ?
- Shiva (**:**:** / **-**-**)

- Nous n'avions pas besoin d'apprendre, juste de voir la vérité. Et tout fut alors révélé.
- Anthony ANSI (**:**:** / **-**-**)

- Pouvez-vous me montrer ?
- Shiva (**:**:** / **-**-**)

- Demande à celui qui nous a montré de te montrer. Il est parmi nous maintenant.
- Bitter Edge (**:**:** / **-**-**)

- QUOI !?!?
- Bash (**:**:** / (*& !@#(*&!Q@#)(*&! !*&@$) (*&!@$+_@!$_#)()(*&!@
  (*)&@$#& *& *!@&$ *&*()&_@)($* ()*()& $ *&*()&_@)($* DUI UIOU OIHS D*Y*()(*&OIY*&^% &*^)*&TY^G &$ *&*()&_@)($* ^)*&T&YT)*& &$ *&*()&_@)($*
  IUY &(^&(*Y(*UYH UIHG (U(* ()*&_(*)(*& H(*U Y((IU) (*&OIJHNLKKJG^ R%$ %^$#

- ERREUR FATALE (Séquence RM239)
- ERREUR FATALE (Séquence RM240)
- ERREUR FATALE (Séquence RM241)
- ERREUR FATALE (Séquence RM242)
- ORIGINE ERREUR – Denver (DVMI-OpHazard)
- ORIGINE ERREUR – Denver (DVMI-OpHazard II)
- ORIGINE ERREUR – Denver (DVMI-OpHazard III)
- ORIGINE ERREUR – Denver (DVMI-OpHazard IV)
- CORRUPTION FICHIER TERMINAL
- CONNEXION INTERROMPUE
- FICHIER MAINTENANCE VÉRIFIÉ (aa920)
- RESTE DU FICHIER VÉRIFIÉ
- CONTINUER ? (O / N) ?

Pourquoi est-ce que tout le monde pense que nous arrachons quotidiennement le cœur de nos ennemis ? Nous gardons cela pour les grandes occasions.
— Carlos Ensenada (IntraZone Online / REF# 02938-bb38)

LE SECTEUR AZTLAN

Le secteur aztlan est le plus petit des secteurs nationaux, avec une surface de 65 kilomètres carrés. Mais, parmi tous les secteurs de Denver, Azzietown possède la plus grande densité de population.

- Sans déconner ! Le secteur azzie est blindé de gratte-ciels, dépourvu de quartier résidentiel ou de zone rurale. Les Azzies se sont installés pour ça sur une si petite part du gâteau. Il a beau être petit, il est super influent. Poursuivez votre lecture, et prenez bien note de l'importance des endroits et des bâtiments qui sont à l'intérieur du territoire azzie.
- Lock'n'Load (15:22:42 / 01-06-55)

Les frontières du secteur sont East Colfax Avenue au nord (avec un petit coude qui inclut le Civic Center), l'Intercity 25 et la South Platte River à l'ouest, le South Colorado Boulevard et l'Intercity à l'est (l'Intercity fait une courbe ; voir la carte numérique), et la Route 285 (appelée East Jefferson ou East Hampden par les gens du coin, en fonction de l'endroit).

Azzietown n'est pas un endroit vraiment amical. Malgré le fait que l'Aztlan fut une des dernières nations à établir les frontières de son secteur, il ne perdit pas de temps et ne fut pas à court de moyens pour le rendre quasi-impénétrable. Chaque mètre carré de son côté de la ligne de démarcation est protégé par une clôture ou un mur de 10 mètres de haut. Ladite structure est imprégnée de senseurs hypersensibles capables de remarquer un simple effleurement (et, non, ils ne déclenchent pas les alarmes à chaque souffle de vent. Ça serait plus utile pour les passeurs de frontières si c'était le cas… ça serait plus facile de s'incruster si y avait une petite chance que les gardes vous ignorent parce qu'ils seraient fatigués d'accourir à chaque fois que la cloche se met à sonner. Vous aurez pas cette chance avec ces trous de balle. Des algorithmes de reconnaissance de formes sont intégrés à ces senseurs. Ils sont assez sophistiqués pour distinguer une tentative d'intrusion d'une feuille se collant contre la clôture).

- Ces systèmes de contrôle sont les meilleures cibles si vous voulez vaincre le système. N'essayez pas de bluffer les senseurs – dégommez les logiciels qui les contrôlent.
- Rage (15:03:22 / 30-05-55)

Population : 393 000 habitants
- Humains : 69 %
- Elfes : 16 %
- Nains : 6 %
- Orks : 8 %
- Trolls : 0 %
- Autres : 6 %

Population SINless estimée : 1 086 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 36 500 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 9 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 4%
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 90%
Éducation :
- Enseignement secondaire : 25 %
- Enseignement supérieur : 42 %
- Masters et doctorats : 15 %

Numéro d'accès RTR : NA/AZ-NO

SECTEUR AZTLAN D'UN COUP D'ŒIL (MAI 2055)

Les forces de sécurité d'Aztechnology font des patrouilles des deux côtés de la clôture ou du mur dans les zones considérées à « haut risque » - y en a beaucoup qui font leurs allers-retours avec de gentilles et mortelles paracréatures. Des veilleurs et d'autres esprits surveillent aussi la ligne de démarcation sur presque toute sa longueur.

- Chaque fois qu'une zone à haut risque n'est pas couverte par une patrouille, un radar antipersonnel scanne la clôture en permanence. Si le radar remarque quoi que ce soit plus gros qu'un petit chien, une microtourelle apparait – un de ces disques métalliques légèrement convexes installés environ tous les 30 mètres dans le no man's land – et un système de tir à visée autonome arrose la zone. Et ne vous embêtez pas à dire « va choper le logiciel qui contrôle les flingues ». Le radar antipersonnel et les systèmes de tir automatiques ne sont pas reliés à la Matrice.
- Trasher (19:12:28 / 02-06-55)

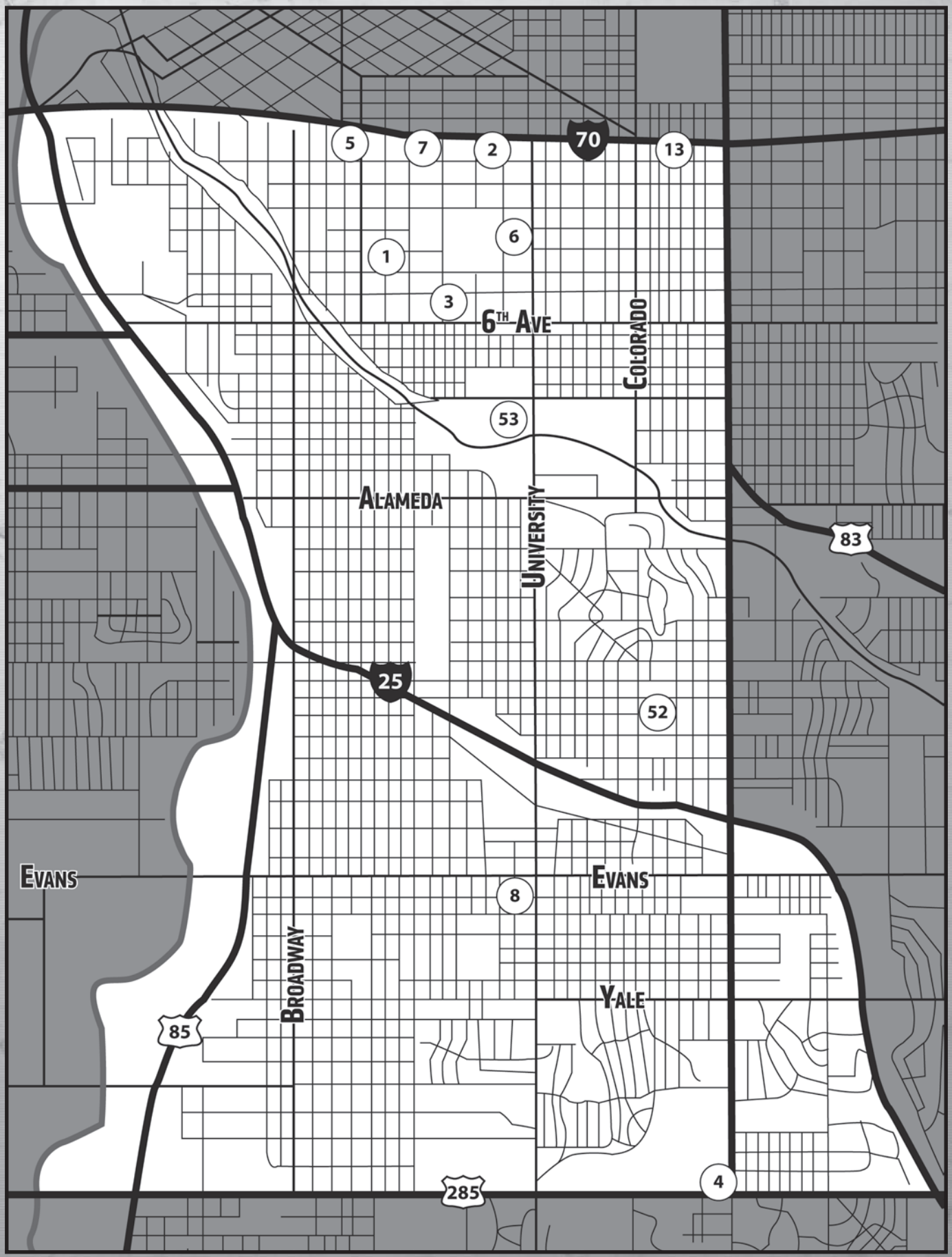
- Faites gaffe aux armes automatisées. Elles vous crèveront la gueule vite fait.
- API (23:49:11 / 03-06-55)

QUI VIT ICI

- Alors… jetons un coup d'œil à ces visages froids et humides, et voyons ce qu'ils ont à nous dire, okay ? Tout d'abord, les chiffres indiquant la population – excusez-moi, les chiffres officiels – sont complètement à l'ouest. Le secteur azzie accueille plutôt 600 000 personnes que 400 000. Ce petit tableau me dit que les Azzies subissent, ou peut-être créent, une grande sous-classe de SINless. Évidemment, ils ne souhaitent pas que les chiffres officiels reflètent cette réalité-là. Vous avez remarqué que les chiffres concernant le revenu moyen, le seuil de pauvreté et les commerçants fortunés sont beaucoup plus élevés que n'importe où ailleurs dans la Zone libre ? Et pourquoi donc ? Regardez l'affiliation mégacorporatiste (lire « affiliation à Aztechnology », bien sûr). Putain : quatre-vingt-dix pour cent ! Voilà la traduction les copains : tous ceux qui ne sont pas employés par Aztech sont reconduits à la frontière du secteur ou sont délestés de leur SIN.

  Quels autres faits fascinants pouvons-nous apprendre ? En voici un – comparez les chiffres de la démographie raciale à ceux de la Zone libre dans son ensemble. Quelques elfes et nains en plus, beaucoup moins d'orks, aucun troll. Et le pourcentage des « Autres » est multiplié par six (Mais putain c'est quoi les « Autres » ? Ça me rend malade rien que d'y penser). Du racisme approuvé par le gouvernement peut-être ? Oh, sûrement pas… ! Qu'est-ce que vous pariez que la plus grande partie du pourcentage de SINless est composée d'orks et de trolls ? Bienvenue à Azzieville mon pote. Cet endroit fout grave les jetons.
- Donjon (16:08:32 / 24-05-55)

- Racisme, mégacorpos maléfiques, conspirations… c'est toujours le même refrain. Laissons nos invités attentifs mettre le nombre de SINless de côté, parce que tu n'as aucune preuve concrète. Et pour le reste des chiffres, essayons cette lecture : les chiffres des revenus, de la pauvreté et de l'éducation sont


5
7
2
70
13
6
1
3
6TH AVE
COLORADO
53
ALAMEDA
UNIVERSITY
83
25
52
EVANS
8
EVANS
BROADWAY
YALE
85
285
4

les meilleurs parce que le secteur aztlan compte moins d'orks et de trolls. Cela pourrait aussi expliquer le taux de chômage inférieur à 10 % (comment interpréter autrement les 90 % d'affiliation corporatiste ?). Si ce chiffre ne représente que les gens affiliés à Aztechnology, je le considérerais alors comme une aberration partielle – mais existe-t-il une preuve allant à l'encontre de cette supposition, à l'exception des déclarations paniquées de Donjon ? Pas que je sache.

Peut-être que le secteur aztlan n'est pas le purgatoire décrit par la paranoïa de Donjon, mais une société éclairée.

- Nikkel (21:42:32 / 26-05-55)

- C'est qui ce type, Nikkel ?
- Rage (03:14:52 / 27-05-55)

- Je suppose que c'est un bigot de l'Humanis ou un panégyriste de l'Aztlan. Plutôt le second : il ne s'enflamme pas sur les 6 % d'« Autres » non-humains, et un type de l'Humanis n'aurait pas manqué cette occase.
- Hammer (10:32:56 / 27-05-55)

- Est-ce que vous avez déjà pensé au fait qu'il n'y a pas que les humains qui n'aiment pas certains métatypes ? Nikkel pourrait bien appartenir à ces 6 % dont tu as parlé.
- Mentor (23:45:00 / 27-05-55)

LA VIE DANS LE MERVEILLEUX PAYS D'AZ

Posté par : Señor Spud

Okay, peut-être que j'aurais dû dire le « merveilleux *secteur* az » pour satisfaire les primaires. De toute façon, Dieu seul sait combien d'entre vous vont comprendre la blague en lisant ça. Si vous voulez savoir à quoi ressemble la vie dans le secteur az, adoptez la perspective suivante : il est corpo, corpo, et encore plus corpo. L'atmosphère du secteur aztlan est passablement différente de celle de l'Aztlan, pour ceux qui sont allés au sud de la frontière des UCAS. Les gens qui recherchent la couleur locale appelée « l'atmosphère d'Amérique centrale », dans le sens entendu par les torchons touristiques, ne la trouveront pas dans le secteur aztlan. Ce lieu ressemble bien plus à une enclave corporatiste, empuantie par l'influence d'Aztechnology Corporation.

- Sans déc' Dagwood ! Tu ne peux trouver cette « atmosphère d'Amérique centrale » que dans les grands espaces, et y en a pas dans le secteur azzie.
- Jolly Jumper (02:03:24 / 02-06-55)

- JJ fait de la généralisation à outrance, mais il y a une certaine vérité dans ce qu'il dit. Le secteur aztlan fait fortement penser à certains « secteurs administratifs » de Tenochtitlán (l'ancienne Mexico). Bien sûr, la société d'Amérique centrale se retrouve partiellement dans les œuvres d'art situées à l'intérieur et à l'extérieur des bâtiments d'habitation et des bureaux. Les vêtements, les bijoux et les accessoires portés par de nombreux résidents nous renvoient fortement aux Aztèques, aux Mayas et même aux tribus incas qui habitaient il y a des siècles en Amérique centrale.
- Teri (18:38:33 / 06-06-55)

- Vous noterez l'utilisation des mots « partiellement » et « renvoient ». À Azzietown, la culture amérindienne est dispensée par petites touches. Vous ne verrez aucune personne typée tribal dans le secteur aztlan – par exemple, personne ne s'habille en tenue maya traditionnelle. Le mouvement de « retour-à-la-terre » des groupes tribaux nord-américains est largement étouffé dans le secteur aztlan.
- Vlad (02:03:28 / 07-06-55)

Vous pouvez presque désigner le secteur az sous le nom de « ville d'entreprise » d'Aztechnology, même si d'autres mégacorpos et d'autres entreprises de plus petite envergure opèrent dans la zone. Les gens suivent l'étiquette corporatiste, même dans des conditions purement privées. Par exemple, les gens qui sortent pour se faire un resto et un bar – pas un dîner en grande pompe, juste une rencontre avec les amis-des-amis – échangeront leur carte de visite pro par leur secrétaire de poche.

- Putain c'est zarb. Ça marche pas comme ça en Aztlan.
- Cyn (04:56:07 / 06-06-55)

- Pas tout le temps, mais ça arrive quelquefois.
- Teri (18:39:52 / 06-06-55)

Il y a autre chose qui fait frémir les gens à propos du secteur aztlan, c'est le nombre de paranormaux doués de conscience qui marchent ouvertement dans la rue. Si vous avez attendu toute votre vie de voir un essaim de serpents à plumes descendre la rue, venez en Az et profitez de la vue. De plus, d'autres paraespèces inhabituelles trouvent un foyer dans ce secteur, comme quelques esprits libres par exemple (mais bien sûr, vous ne pouvez pas reconnaître des esprits libres d'un regard). La forte recrudescence de cette population s'explique par la loi aztlane, qui accorde aux esprits et autres voyageurs astraux les mêmes droits et libertés qu'aux autres (méta)humains.

- Qui ne sont pas « tant que ça » putain (on parle de l'Aztlan là, vous avez pas oublié ?). Les Azzies se sont inspirés de manière évidente du vieux gouvernement britannique : pas de droits pour les citoyens, seule une bonne poignée de « privilèges » (que le gouvernement peut réduire sans avertissement).
- Carlyle (20:25:32 / 02-06-55)

- C'est vrai, mais la question ici, c'est que ces privilèges s'appliquent également aux animas – ce qu'on ne peut pas dire des droits et des libertés dans les UCAS. Résultat ? Vous ne pouvez jamais être complètement sûr que le super beau mec que vous matez de l'autre côté de la rue est un être humain ou la simple manifestation physique d'une conscience astrale qui existait déjà quand vos ancêtres talochaient des antilopes avec des tibias.
- Cyn (04:57:09 / 06-06-55)

L'ARGENT

Je sais que c'est le sujet que les gens veulent vraiment examiner – comment fonctionne la maille, et qu'est-ce que coûtent les trucs ? La monnaie de l'Aztlan est basée sur le peso, avec une équivalence de 500 pesos pour 1 nuyen. Comme avec le nuyen, la plupart des transactions en pesos se font de manière électronique, la monnaie fiduciaire étant réservée à des achats et ventes insignifiants (comme prendre une tasse de café et une douceur au soja). La monnaie fiduciaire existe en coupures de centaines de pesos, en pièces d'une valeur maximale de 10 000 pesos, et en billets de banque à trames de plastique de plusieurs millions.

Et n'essayez pas d'acheter quoi que ce soit avec les tas de biffetons d'1 nuyen entassés dans votre poche ; dans le secteur aztlan, les transactions doivent être faites uniquement en pesos, sous peine de prison ou d'une grosse amende.

- C'est pas une putain de blague. De même, il est illégal de convertir les pesos en quoi que ce soit d'autre, comme des nuyens, des dollars, ou autre. Merde, c'est le même délire en Azzieland aussi. Ouais, c'est foutrement malsain si vous voulez mon avis.
- Sabado Sam (02:18:34 / 01-06-55)

- Pas vraiment. En interdisant le commerce débridé et la conversion du peso, l'Aztlan maintient un contrôle total sur son économie. Pour ceux qui maîtrisent le jargon technique, le peso aztlan

n'est pas convertible. Un peso convertible existe, qui peut être changé et échangé, mais vous ne pouvez le faire qu'en passant par le gouvernement aztlan ou par Aztechnology. Cela signifie que les Azzies ont un contrôle total sur ceux qui veulent faire des affaires dans leur pays.

• Firelight (20:17:19 / 02-06-55)

• Ouais, et ça signifie aussi qu'il y a un marché noir du peso.

• Ernie (08:28:12 / 03-06-55)

LE COÛT DE LA VIE

Pour garder la tradition établie dans les autres nœuds de Shadowland, j'ai déniché et posté des chiffres du coût de la vie basé sur celui de Seattle. Az, une fois de plus, est différent des autres secteurs : Azzietown est le seul secteur où le coût de la vie ne semble pas lié aux prix de sa nation tutélaire. Ceux d'entre vous qui sont allés en Aztlan, ou qui connaissent un peu son économie, ne pourront pas mettre les prix du morceau aztlan de Denver en balance avec ceux pratiqués au sud de la frontière.

• Un instant. Je suis allé farfouiller dans les fichiers, et les différences de prix sont générales d'un secteur à l'autre sur toute cette putain de carte. Tu traverses une ligne de démarcation, et les prix des munitions augmentent de 25 %. Pourquoi ? Je pourrais le comprendre si ça venait d'un genre de putain de taxe ou de droit de douane, mais cette merde est illégale d'après le Traité, hein ? Est-ce que j'ai loupé un recoin sombre bien planqué pendant ma recherche ?

• Lori (09:13:34 / 02-06-55)

• Pas de recoin sombre Lori, juste de l'économie. Les différences de prix entre les nations ne dépendent jamais entièrement des barrières tarifaires comme les droits de douanes, les taux de change ou autres. Elles dépendent aussi de la boîte qui va transporter tel ou tel bien dans la nation en question, et de ce qu'elle décide de faire payer pour ses services. Voici un exemple : je sais que ça remonte à très loin, mais on n'a pas eu de nations importantes ayant fait du commerce sans barrières depuis bien longtemps (soupir). Vous vous rappelez de l'ALENA, l'Accord de libre-échange nord-américain ? L'ALENA a banni les barrières commerciales (droits de douanes et autres) entre les États-Unis, le Canada et le Mexique. Mais les prix pour les mêmes biens étaient quand même disparates d'un pays à l'autre. Par exemple, des biens similaires étaient plus chers au Canada qu'aux États-Unis. Laissez-moi vous exposer quelques-unes des raisons à cela. Pour commencer, les barrières à l'entrée d'un nouveau marché (autorisations gouvernementales, droits d'exploitation, et ainsi de suite) empêchaient certaines sociétés de vendre dans les autres pays de l'ALENA. Les sociétés canadiennes ne se donnaient pas toujours la peine d'entrer dans le marché mexicain, les sociétés américaines ne considéraient pas toujours que le marché mexicain valait la peine, ce genre de conneries. Les gens qui choisissaient de profiter de l'ALENA reportaient les coûts supplémentaires sur les consommateurs, et ces différences de coûts créaient des différences de prix. Vous voyez le tableau ?

  Oh, vous verrez que les gammes de produits sont plus réduites – par exemple, moins de types de pistolets – dans la Zone libre que dans n'importe laquelle des nations tutélaires.

• Sutcliffe (10:35:41 / 03-06-55)

Prenez tous ces chiffres avec des pincettes. J'ai fait de mon mieux pour poster les dernières nouvelles, mais les choses changent rapidement dans la Zone libre des Rocheuses orientales (en particulier les prix). Vous remarquerez aussi que ce sont les prix officiels du marché à moins que ce soit précisé autrement (disons, par exemple, pour les véhicules de sécurité et assimilés). Les prix de tous ces objets dans les marchés noirs et clandestins peuvent varier d'un jour à l'autre et dans une fourchette allant jusqu'à 20 %, en fonction de qui vient de débouler en ville en t-bird, et de ce qu'il a mis dans son chargement. Pour plus de facilité, j'ai appliqué le taux de TVA de 10 % habituel pour Azzietown.

COÛT DE LA VIE DANS LE SECTEUR AZTLAN

Objet	Coût
Armes et protections	(en % des prix de base)
Accessoires pour armes à feu[1]	95%
Armes à feu	95%
Armes de jet et de trait	100%
Armes de mêlée	105%
Explosifs[2]	110%
Munitions[3]	105%
Protections[4]	120%
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	90%
Appareils de vision	90%
Communications	95%
Contre-mesures de surveillance[5]	—
Équipement de surveillance	105%
Équipement de survie	110%
Niveaux de vie	
Niveau de vie	120%
Augmentations et électronique	
Biotech[6]	150%
Céphaloware	150%
Cyberware	150%
Cyberdecks	—
Équipement électronique	98%
Programmes	—
Somatoware	150%
Équipement magique	
Armes focus[7]	—
Focus de pouvoir	100%
Focus (autres types)	90%
Fournitures magiques	90%
Matériel de sorcellerie rituelle	200%
Véhicules	
Appareils aériens	150%
Bateaux	250%
Véhicules militaires	—[8]
Véhicules terrestres	150%

NOTES SUR LE COÛT DE LA VIE

[1] Il n'existe pas de réelle restriction sur les accessoires pour armes à feu dans le secteur aztlan. Vous pouvez acheter un système smartgun ou toute autre chose que vous désirez. Gardez seulement à l'esprit que les forces de sécurité possèdent déjà tous les jouets sur lesquels vous pourrez mettre la main, et bien plus encore.

[2] Vous voulez des explosifs pour faire de la démolition ? Obtenez une licence de démolisseur (ou quelque chose d'approchant) auprès du gouvernement. Les explosifs personnels sont d'un accès encore plus restreint que les obus de canon d'assaut.

[3] Les Azzies ont toujours été particulièrement tourmentés à l'idée que des civils puissent posséder les types de matériels militaires les plus intéressants – APDS, explosifs, armes automatiques. Même chose pour les grosses bastos comme les obus de canon d'assaut, oubliez les. Les forces de sécurité mégacorporatistes (les forces de sécurité d'Aztechnology) sont les seules à avoir du vrai bon matos.

[4] Les armures corporelles légères et moyennes sont légales, même si elles sont mal vues dans les restaurants et les magasins les plus chics. Les armures lourdes rendent les Azzies nerveux (et vous n'aimeriez pas les voir énervés). À Azzietown, la plupart des gardes de sécu partent du principe que leurs adversaires porteront des protections moyennes, et ils s'équipent en fonction de ce niveau d'opposition.

[5] Les contre-mesures de sécurité ne peuvent pas être vendues (légalement) dans le secteur aztlan. Point. Sur le terrain, les forces de sécu azzies obtiennent les leurs par des livraisons provenant de Tenochtitlán. Les prix sur le marché clandestin varient entre 110 et 250 % du prix de base, en fonction de l'offre et de la demande.

[6] Idem pour la cybertechnologie, à l'exception des remplacements prothétiques pour des tissus endommagés ou excisés. Et ces remplacements ne peuvent contenir aucune amélioration (pas d'augmentation de force ou de vitesse, pas d'imagerie thermique ou d'anti-flash, et ainsi de suite). Les prix du marché clandestin pour le matériel augmenté avoisinent les 300 % du prix de base, et augmentent à vue d'œil. Et bonne chance pour trouver un charcudoc clandestin pour vous installer les jouets en question une fois que vous les aurez trouvés. Les cyberdecks ne peuvent pas non plus être vendus légalement. Vous voulez acheter un deck ? Allez fouiner dans les Ombres et ramenez un *gros* paquet de thune.

[7] Un autre objet illégal, vendu exclusivement sur le marché clandestin. Dans le cas improbable où vous arriviez à en trouver un, attendez-vous à payer 300 % du prix de base.

[8] Soyez réalistes.

NOUS SOMMES DU GOUVERNEMENT ET NOUS SOMMES ICI POUR VOUS AIDER

Posté par : Mother Jonah

Le maintien de l'ordre et le gouvernement – mon Dieu, voilà deux sujets bien crades, et ils sont bien plus sales dans le secteur aztlan que partout ailleurs. Le seul point positif que tout le monde peut constater, c'est que les forces dirigeantes d'Azzietown sont honnêtes au moins sur un point : elles sont à la botte d'Aztechnology. Contrairement à certains autres secteurs, Azzietown n'essaie pas de prétendre disposer d'un gouvernement civil de quelque sorte que ce soit. À la place, le crabe du haut du panier est le manager de secteur, à la tête des forces de sécurité d'Aztechnology qui maintiennent l'ordre dans cet endroit oublié des dieux. Et puisque les Azzies sont intimement persuadés que chaque aspect de la vie à l'intérieur du secteur peut être rangé sous telle loi et telle application de celle-ci, et bien c'est comme ça que ça marche. Le manager gère les gardes de sécu, et rien d'autre. Le manager de secteur (actuellement, Francisco Valdez) est un employé d'Aztechnology, et le montre ouvertement et fièrement.

- Francisco Valdez, surnommé Paco, est un des pires fils de pute de la Zone libre. Grâce aux merveilles de la chirurgie et des modifications magiques, il semble avoir dans les 40 ans, alors qu'il approche en fait des 70. Aussi loin que j'aie pu chercher, il vient du cartel de la cocaïne de Medellin, la charmante poignée de gens qui sont connus comme étant les fondateurs d'Aztechnology.
- Scourge (20:11:39 / 04-06-55)

- Non-sens. Valdez était et est toujours un homme d'affaires respectable.
- Talbot (05:16:08 / 05-06-55)

APPLICATION DE LA LOI

La division d'Aztechnology Corporate Security (ACS) consacrée au maintien de l'ordre dans tout le secteur patrouille à pied, dans des véhicules terrestres et en girodynes. ACS gère aussi des forces de maintien de l'ordre informatiques et magiques, qui sont extrêmement bien équipées. De la même manière qu'Aztechnology achète des flingues et des protections top niveau, elle engage également des deckers et des magos de premier ordre. Si vous tentez quelque chose d'illégal dans leur juridiction et que vous échouez, vous êtes dans la merde, bien profond. Si vous réussissez, y a de bonnes chances que vous soyez encore plus dans la merde : les gars du secteur vous laisseront probablement vous en sortir (et vous ne voulez pas savoir pourquoi).

- À propos, les deckers d'ACS n'opèrent pas depuis le secteur, il n'y a donc aucun moyen de leur mettre le grappin dessus. La plupart d'entre eux sont stationnés en Aztlan et se connectent quand c'est nécessaire.
- Gabbo (15:33:04 / 02-06-55)

Les forces de maintien de l'ordre peuvent utiliser la force létale « si et quand cela est nécessaire ». Et bien sûr, définir « nécessaire » se révèle être une gageure. Vous trouvez que les flics de votre patelin sont de sales brutes enclines à tirer d'abord et à poser des questions au cadavre ? Considérez-vous comme chanceux, mon ami. À côté des poulets d'Azzietown, le pire casseur de genoux de la Lone Star devient un petit blondinet à sa maman.

L'une des toutes premières décisions du management du secteur fut de déclarer le secteur sous l'autorité du droit corporatiste d'Aztechnology. Le système judiciaire, mal nommé et risible, est constitué des propres « conseils judiciaires » d'Aztechnology, dont le jugement éclairé et le sens moral sont glorifiés au titre de modèles (toute personne prenant cette dernière phrase pour argent comptant sera sûrement intéressée par plusieurs centaines de mètres carrés d'emplacements commerciaux supérieurs sur Zurich-Orbital dont je dois me débarrasser).

- Ils ne font même pas le moindre effort pour tenter de faire croire que les locaux ont un quelconque pouvoir concernant la création ou l'approbation des lois. Les managers corporatistes créent les lois, et peuvent les changer à chaque fois qu'ils le jugent nécessaire (ou exactement quand ils veulent). Cela signifie aussi que vous ne disposez d'aucun recours si vous protestez à propos du traitement que vous ont infligé les forces de maintien de l'ordre ou le système judiciaire. Vous pouvez faire appel d'une décision à un niveau supérieur de la corporation, mais même ainsi, une décision ne sera cassée qu'en de très rares cas. La chose la plus terrifiante du droit corporatiste est le total désintérêt manifesté par la corporation / le secteur à l'égard de l'approbation des gens gouvernés à propos de ses lois et de son système judiciaire. L'opinion des gens n'importe pas, tout simplement.
- Grimtooth (13:20:55 / 03-06-55)

- Le secteur aztlan n'a aucun problème et est minutieusement patrouillé. À ma connaissance, chaque quartier dispose d'une présence des forces de maintien de l'ordre plus importante que nécessaire.
- Bronco (01:14:55 / 06-06-55)

PRÉSENCE MÉGACORPORATISTE

Seules quelques mégacorporations autres qu'Aztechnology opèrent dans le secteur aztlan. Leurs affaires n'ont pas un volume très important – pas de sites de production ou de recherche, seulement des bureaux à partir desquels les représentants corpos coordonnent un import-export de biens et de services très limité. Les costards azzies ont vu le capitalisme de libre marché en action, et ils n'aiment pas bien ça. Pour eux, trop d'autres personnes qu'eux peuvent faire de l'argent sous un tel système. Par conséquence, la politique gouvernementale interdit aux corpos concurrentes de rechercher ou de produire quoi que ce soit sur le sol aztlan, ce qui inclut le secteur azzie de Denver. Fin de l'histoire.

- Les bureaux des affaires étrangères corpos du secteur azzie existent principalement pour l'espionnage mégacorporatiste,

que ce soit dans le secteur ou en Aztlan. L'accès à l'Aztlan est bien plus aisé par la ZLRO et le secteur azzie que par n'importe quel autre endroit.

- Firelight (03:28:18 / 27-05-55)

LOIS SUR L'IMMIGRATION

À Azzietown, les lois sur l'immigration représentent un véritable tour de force. Je n'arrive pas à imaginer pourquoi quelqu'un voudrait bouger d'un quelconque lieu de ce monde relativement libre pour venir vivre dans le joyeux secteur aztlan – mais les personnes désireuses d'immigrer dans le secteur devraient savoir qu'elles vont faire face à une tâche des plus ardues. Avant qu'un simple domestique du gouvernement (d'Aztech) ne consente à jeter un œil à un papier ou à se bouger le cul, un immigrant potentiel devra prouver qu'un boulot l'attend dans une corporation reconnue par le gouvernement (et combien pensez-vous qu'il y en ait, hein ? Essayez *une*, et vous aurez tout juste).

- « Reconnue par le gouvernement », ça veut dire que votre cousin Bob ne peut pas vous embaucher. Même si ce n'est pas dit aussi franchement, il est obligatoire que vous ayez un boulot vous attendant chez Aztechnology (et vous savez tous comme cela est vraisemblable).
- Marg (23:21:00 / 30/05-55)

Bien sûr que nos lois sur l'immigration sont strictes. Si nous laissons un seul étranger rentrer, ils voudront tous venir.
—Cinquième secrétaire d'État au Traitement des données, Bureau de logement aztlan

Si on postule et que le boulot requis est dispo, la procédure d'immigration est la suivante. Tout d'abord, la corporation qui essaie d'employer un immigrant potentiel doit remplir la paperasse nécessaire, et envoyer son accord officiel aux fonctionnaires appropriés en Aztlan même. Ensuite, le candidat doit soumettre une liste exhaustive de tous les événements majeurs de sa vie, de sa naissance à aujourd'hui. Cette paperasse incompréhensible et chronophage va bien au-delà du CV habituel les gars. Elle inclut (mais n'est pas limitée à) les détails de la vie familiale du candidat, ses finances, son état de santé, ses voyages, et ainsi de suite. Avant que les Azzies ne vous laissent poser un pied dans leur secteur, ils veulent tout savoir de votre vie. Et les autorités aztlanes vérifieront chaque détail, même le plus négligeable. Ils enverront un email à l'école dont vous prétendez être diplômé, et lui demanderont confirmation. Ils contacteront vos parents s'ils sont encore en vie – et si vous avez dit que c'était le cas, les bureaucrates vérifieront les bases de données pour être sûr que c'est bien vrai. Ils appelleront votre banque, votre médecin, votre agent de voyage, et peut-être même votre plombier. Et voilà la plus beau : après tous ces entrechats, le gouvernement national de l'Aztlan peut rejeter une candidature à tout moment *sans donner aucune explication*. Aucun recours possible pour la personne proscrite, les enfants. Le règlement vous autorise à présenter une nouvelle demande après un an, mais je ne connais personne qui ait été accepté après un refus, quel que soit le nombre de demandes effectué. Et croyez-moi, j'ai cherché, loin.

Si le candidat est assez chanceux (?) pour réussir l'épreuve du passé, il devra aller se trémousser au Bâtiment du management de secteur, autrefois appelé le Centennial Building, au coin de Lincoln et de la 13e Rue. Dans ses murs sanctifiés, le pauvre naïf se soumettra à un entretien personnalisé avec les officiels du gouvernement. La réussite de cet entretien procurera au candidat le cadeau tant attendu : un statut d'étranger résident, avec le droit de travailler dans le secteur aztlan. Les citoyens et les étrangers résidents sont les seuls à pouvoir travailler légalement dans le secteur aztlan. Travailler sans le statut légal adéquat est considéré comme un crime.

- Embaucher quelqu'un dépourvu du statut légal adéquat est aussi considéré comme un crime.
- Bridge (22:15:04 / 01-06-55)

- Parvenir à se frayer un chemin dans le processus bureaucratique ne vous apporte qu'un visa de travail. Les Azzies appellent ça un « statut d'étranger résident », mais le seul statut légal que ça vous donne est le droit de travailler légalement dans le secteur. Vous n'êtes pas un citoyen de l'Aztlan ; les Azzies n'ont pas de procédure permettant de devenir citoyen aztlan. Alors si vous pensiez que vous faire chier à remplir cette paperasse de merde vous procurerait les « avantages » de la citoyenneté, oubliez ça.
- Kerry (10:10:39 / 01-06-55)

LAISSER-PASSER DE VOYAGE

Le secteur aztlan distribue des laisser-passer de voyage avec réticence, et seulement après avoir pompé aux candidats une telle quantité d'informations personnelles que n'importe quel shadowrunner qui se respecte mourra avant de les révéler. Si vous *devez* faire des affaires dans Azzietown les enfants, faites vos devoirs et faites-vous de fausses identités infaillibles (et même dans ce cas-là, ils vous attraperont sûrement, mais au moins vous améliorez vos chances. Disons qu'elles passent de moins-de-zéro à 8 %). Le laisser-passer en lui-même, une fois récupéré, est constitué de données téléchargées dans votre créditube personnel – ce qui implique que vous ayez un créditube perso, et que vous admettiez en posséder un. Mais attendez, le meilleur reste à venir. Le processus de téléchargement implique une recherche de données sur votre SIN – vous devez donc également en avoir un, et il doit correspondre avec le reste des merdes qui sont dans votre créditube. Pas besoin de dire que ces laisser-passer ne sont valables que pour un temps limité (la limite dépend en fait des raisons que vous avez données aux gars de l'immigration pour entrer dans le secteur).

- Cette limite est toujours super serrée. Ailleurs, vous pourriez dire « mes affaires vont me prendre douze heures », et on vous donnerait un laisser-passer de 24 heures pour anticiper les pépins d'emploi du temps. Dans le secteur azzie, si vous dites douze heures, on vous donnera douze heures. Ou peut-être seulement dix.
- Groucho (00:49:10 / 06-06-55)

Elle avait l'air suspect.
—Officier de sécurité d'Aztechnology, expliquant l'arrestation de la star montante du simsens (et dernier coup du manager de secteur) Honey Belle Reve

Les types de la sécurité d'Aztechnology arrêtent régulièrement des gens dans la rue sans raison apparente et leur demandent d'insérer leur créditube dans l'ordinateur de poche du garde de sécu (j'utilise le mot « demander » par défaut). Si cela vous arrive, faites une prière pour que la lecture de votre créditube révèle un code de citoyenneté, ou un certificat d'étranger résident, ou alors un laisser-passer de voyage en cours. Si c'est le cas, faites une prière. Sinon, préparez-vous à rencontrer votre créateur.

- Les ordinateurs de poche ne sont pas si malins – plus faciles à tromper que les systèmes utilisés aux postes-frontière. Mais si le gars de la sécu s'est levé du mauvais pied ou qu'il décide que y a quelque chose de déplaisant chez vous, il initiera une connexion sans fil entre son ordi de poche et le système global. Le processus prend moins de trente secondes, et le plus gros système remarquera assurément les entourloupes de votre ID, à moins que ça soit un faux de la muerte.
- Lobo (02:50:32 / 02-06-55)

PUBLICITÉ

VOUS NE MOURREZ
QU'UNE SEULE FOIS DANS VOTRE VIE
RENDEZ CET ÉVÉNEMENT INOUBLIABLE !

Voulez-vous que vos proches prennent des décisions hâtives à propos de vos funérailles alors qu'ils sont en deuil ?

Ne seront-ils pas suffisamment tourmentés ?
Vous enterreront-ils comme vous le souhaitiez ?
Avez-vous seulement des proches ?

PRÉPAREZ VOS FUNÉRAILLES À L'AVANCE !

MORGAN FUNERAL HOMES
3325 S. COLORADO BLVD.

INCINÉRATION
ENTERREMENT
MISE EN BIÈRE

OUVERT DÈS À PRÉSENT
La tour du silence
Votre communion finale avec la nature
Ne faites plus qu'un avec les oiseaux : vos ossements sont exposés à l'air libre pour être nettoyés par les prédateurs

ARMES

Les personnes ayant visité le secteur aztlan sont toujours extrêmement étonnées devant le laxisme apparent des lois sur les armes. Qu'est-ce qu'ils en savent hein mes enfants ? C'est vrai, les gardes de sécurité du secteur s'ennuient pas à examiner en détails un gars qui déambule en ville avec une mitraillette qui dépasse de son manteau – mais c'est seulement parce qu'ils sont mieux armés et mieux protégés que n'importe qui d'autre, dans la rue et même partout ailleurs. La plus lourde des armures lourdes fait partie de l'équipement standard des gardes de sécurité, surtout de type militaire avec options, incluant la techno électronique de pointe à la dernière mode. Là où la vraie flicaille porte des pistolets comme arme d'appoint, les brutes officielles d'Azzietown portent des mitraillettes à modes de tir amélioré. Et on voit fréquemment apparaître des fusils d'assaut ou du matos plus costaud entre leurs mains. Ah, une dernière chose à garder en tête, vraiment insignifiante : les gros bras de la sécu chargent tous leurs petits joujoux avec des munitions explosives ou antiblindage conçues pour réduire les armures corporelles moyennes en charpie (ça fait des dessins si fascinants sur la peau…).

- Et ces connards utilisent volontiers la puissance de feu qu'ils trimballent, même au milieu d'une foule. S'ils causent des « dommages collatéraux » quand ils vous tirent dessus (en tant que malfaiteur), la loi considère que c'est vous qui avez pressé sur la détente. Si un garde de sécu vous tire dessus et qu'il manque son coup, décalottant un petit enfant au passage, c'est vous – pas lui – qui êtes accusé de meurtre.
- Scrag'em All (02:08:29 / 24-05-55)

- Seulement si le garde de sécu peut prouver qu'il était dans son devoir de te tirer dessus Scrag.
- First Date (11:04:38 / 24-05-55)

- C'est faux. Dans ce secteur, vous êtes présumé coupable, vous devez prouver que le garde de sécu n'avait aucune raison d'ouvrir le feu.
- Dino (01:28:57 / 27-05-55)

Bien qu'en pratique, la formulation de la loi encourage les civils du secteur aztlan à acheter, posséder et porter des armes personnelles prétendument légères, qui vont jusqu'aux mitraillettes, les brutes du secteur prennent le trafic d'armes lourdes très au sérieux. Les civils ne peuvent pas posséder quelque chose de plus puissant qu'une mitraillette, et les excuses habituelles (« je fais du tir sportif, au pigeon d'argile ou je chasse ») ne marchent pas. Il n'y a ni club de tir au pigeon ni champ de tir dans le secteur aztlan, à l'exception de leurs équivalents virtuels et simsens. Et la dernière excuse tombera à l'eau dans tout ce secteur, urbain dans sa totalité. Quand les gars de la sécu sillonnent les rues, ils trimballent des détecteurs chimiques portables et les utilisent de manière systématique. S'ils décèlent quelque chose de particulièrement inhabituel, ils vous inviteront à prouver que vous ne transportez pas d'explosifs ou de munitions prohibées.

- Une telle invitation, de la part d'un rigolo qui porte une armure de combat lourde complète et un fusil d'assaut, ne se refuse pas.
- Gorgon (15:22:49 / 03-06-55)

- Heureusement, les détecteurs portables ne sont pas top – c'est mieux que rien, voilà tout.
- Maurice (22:45:53 / 07-06-55)

PUCES, DROGUES ET ALCOOL

Les Azzies ont une attitude à l'égard des puces et des drogues qui peut paraître étrange au premier abord. Ils légifèrent et patrouillent énergiquement pour empêcher ces objets de passer la frontière, mais leurs lois concernant la consommation sont plutôt indulgentes. La raison derrière ce paradoxe, les p'tits gars, est carrément effrayante.

Entre une sécurité frontalière aux aguets et des peines sévères à l'encontre de la contrebande, même pour de la drogue ou du simsens (CalHot et copines) modérément addictif, les Azzies parviennent à maintenir l'import de ces grille-neurones de choix à un niveau très limité. Les interdictions appliquées aux produits chimiques et aux sims plus violents sont encore plus limitatives que leurs équivalents aux UCAS, pour ceux qui sont intéressés par la comparaison.

- Avertissement pour les potentiels contrebandiers de drogue ! L'Aztlan utilise des créatures paranormales pour repérer les drogues aux postes-frontière.
- Gibson (23:51:28 / 02-06-55)

Cependant, l'utilisation de drogues et de puces n'entraîne que très peu de conséquences légales fâcheuses, pour la simple et bonne raison que le management du secteur aztlan ne s'intéresse qu'à l'impact économique de l'interdiction d'importation, pas à la santé de ses citoyens. Après tout, Aztechnology vend ouvertement des puces et des drogues grille-neurones bien dosées – ils se contentent de réserver le marché à leurs produits.

- Dans les autres secteurs, les interdictions sur les puces et les drogues viennent d'une combinaison complexe d'application des lois, de santé publique, de santé personnelle et de performance au travail. Sur le territoire azzie, le but est d'éliminer la concurrence.
- Hardwired (00:42:04 / 21-05-55)

- Pour rester sur ce sujet, le secteur promeut également des lois strictes à l'encontre des ventes de drogues et de puces sans autorisation, à l'intérieur de ses frontières. Là encore, la Big A utilise la loi pour éliminer les concurrents. Les marchands de puces mangent les parts de marché d'Aztechnology. Effrayant hein ?
- Toaster (01:23:59 / 21-05-55)

- Alors, qu'est-ce qu'on peut acheter dans le centre de loisir Aztechnology local ? Les contrôleurs de pics des puces simsens locales rendent les CalHots plutôt fades (et inoffensives). Pas encore des BTL, mais à un poil de cul près. Et les programmes sur ces puces ? Tout et n'importe quoi, y compris du snuffware (des deux côtés).

  Dans le royaume des produits pharmaceutiques, vous pouvez obtenir toutes vos drogues favorites : ataractiques, cram, electric lady, jolt, nirvana, il vous suffit de demander. Toutes sont certifiées pures à 99,999 % – les cramés du bulbe en prendront note !
- Rhodes (06:04:07 / 21-05-55)

- Pourquoi font-ils ça ? Cette merde tue des gens. Pourquoi un gouvernement vendrait-il activement des trucs comme ça à ses citoyens ?
- Quinn (12:40:16 / 21-05-55)

- Je pourrais dire : « Regarde le nombre incroyable de gouvernements négligents qui ont traditionnellement pris leur part de l'industrie du tabac », mais ce n'est pas tout à fait la même chose. Tu veux la vérité venue de la puce ? Avant de tuer des gens, ces broie-cerveaux leur broient le cerveau. Les puces et les médocs rendent leurs utilisateurs bien plus malléables, un petit peu moins résistants (on peut dire) aux conseils du gouvernement. Et de plus, le marché des cramés du cerveau remplit confortablement les caisses du gouvernement.
- IQ (16:37:24 / 21-05-55)

- Oh mon dieu, c'est encore le retour de la vieille parano « contrôle mental azzie » c'est ça ? Je suppose qu'on s'approche de la pleine lune.
- Lola (16:52:34 / 21-05-55)

D'un autre côté, l'alcool est une importation tout à fait acceptable et entièrement disponible. Aztechnology ne restreint absolument pas son importation (et à peine sa vente ou sa consommation) dans le secteur aztlan.

- J'ai été stupéfié de trouver une liqueur disponible uniquement en Aztlan et dans le secteur aztlan (en tout cas, d'après ce que je sais) qui concurrence la boisson de Tir Tairngire, le taéngelé. Les gens l'appellent xtabantun en Aztlan. Même si elle est moins raffinée que la boisson de ma terre natale, un petit verre ou deux sont un plaisir sans comparaison, mais suffisant pour me donner le mal du pays.
- Tal Gilgalad (09:15:43 / 12-06-55)

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Je vous avertis que la table suivante n'est qu'une approximation, faite par Mother Jonah et ses meilleurs amis, sur la pratique des conseils judiciaires d'Aztechnology en matière d'infractions. Dans le secteur az, la peine n'est pas forcément en rapport avec le crime ; elle est l'objet du bon plaisir du conseil. Ça rend les choses fabuleusement floues hein ? Si vous ajoutez à cela que le conseil n'a aucune obligation légale de publier cette information, vous obtiendrez les bases d'un putain de bordel absolument imprévisible.

TABLE DES AMENDES ET CONTRAVENTIONS CONCERNANT LES ARMES
(Toutes les contraventions sont indiquées en milliers de pesos)

	Infraction et contravention / emprisonnement			
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**
(A) Petite arme blanche	–	–	5 000 / 6 mois	12 500 / 1 an
(B) Grande arme blanche	–	2 500 / 3 mois	10 000 / 1 an	20 000 / 5 ans
(C) Arme contondante	–	–	5 000 / 6 mois	12 500 / 1 an
(D) Arme de trait et de jet	2 500 / 3 mois	5 000 / 6 mois	10 000 / 1 an	20 000 / 5 ans
(E) Pistolet*	–	–	10 000 / 1 an	20 000 / 5 ans
(F) Fusil	5 000 / 6 mois	5 000 / 6 mois	20 000 / 3 ans	32 500 / 10 ans
(G) Arme automatique	12 500 / 2 ans	12 500 / 2 ans	25 000 / 4 ans	**
(H) Arme lourde	20 ans	**	**	**
(I) Explosif	12 500 / 2 ans	12 500 / 2 ans	25 000 / 4 ans	32 500 / 10 ans
(J) Arme militaire	**	**	**	**
(K) Armure militaire	3 ans***	3 ans***	–	–
(L) Munition militaire	7 500 / 1 an	7 500 / 1 an	–	4 ans
(BA) Bioware de classe A	100 000	–	–	–
(BB) Bioware de classe B	2 ans	–	–	–
(BC) Bioware classe C	10 ans	–	–	–
(CA) Cyberware de classe A	2 ans	–	–	–
(CB) Cyberware de classe B	4 ans	–	–	–
(CC) Cyberware de classe C	**	–	–	–
(EA) Équipement de classe A	10 500	–	–	–
(EB) Équipement de classe B	2 ans	–	–	–
(EC) Équipement de classe C	10 ans	–	–	–
(MA) Substance contrôlée de classe A	1 500	10 ans	–	–
(MB) Électronique neurale contrôlée de classe B	10 ans	–	–	–
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	**	–	–	Peine de mort

Notes

* cette catégorie inclut les mitraillettes à l'intérieur du secteur aztlan

** les personnes condamnées à ces peines ont tendance à disparaître

*** armures de combat lourdes uniquement

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES
(Toutes les amendes sont indiquées en milliers de pesos)

Infraction	Peine
Agression	5 000
Assassinat	30 ans à perpétuité, ou peine de mort
Complicité	moitié de la peine principale
Conspiration	moitié de la peine principale
Enlèvement	5 à 10 ans
Escroquerie	2 à 5 ans
Extorsion	2 à 5 ans
Homicide involontaire	1 à 5 ans
Incendie volontaire	25 000 / 1 an
Incitation à commettre un crime ou un délit	10 000
Meurtre	20 ans à perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	25 000 / 1 an
Négligence	1 à 5 ans
Séquestration	2 à 10 ans
Trafic	10 ans à perpétuité, ou peine de mort
Trahison	10 ans à perpétuité, ou peine de mort
Vandalisme	5 000
Viol	2 à 5 ans
Viol (détournement de mineur)	2 à 10 ans
Violation de propriété	3 ans
Voie de fait	5 000
Vol (larcin)	6 mois à 2 ans
Vol (qualifié)	2 à 10 ans

INTENTION

Les habitants des UCAS remarqueront l'absence de différenciation entre « Usage » et « Usage avec intention de nuire » sur le tableau ci-dessus. Contrairement aux UCAS, l'Aztlan ne fait pas cette distinction à la noix (c'est à peu près la seule chose admirable de tout le système judiciaire aztlan).

CYBERWARE

Comme le Tir et certaines autres nations, l'Aztlan vous oblige à enregistrer tout votre cyberware auprès du management du secteur quand vous y entrez, ou quand le travail est terminé si vos modifs ont été installées dans le secteur. Ceux qui souhaitent se faire installer des modifs corporelles dans une clinique privée doivent obtenir une autorisation appropriée *avant* de passer sur le billard. De manière prévisible, le management du secteur n'est pas obligé d'approuver les demandes d'autorisations (et aura tendance à refuser une demande pour une mitraillette implantée).

CYBERDECKS

Les cyberdecks sont interdits à la vente dans le secteur az, et toute personne souhaitant en faire l'acquisition doit la justifier pour que les Azzies soient d'accord. Si on part du principe que vous réussissez à les persuader que vous en avez besoin (ce qui n'est pas une mince affaire), assurez-vous qu'il comprend un chipset non-furtif qui procure bien toutes les signatures nécessaires à votre pistage matriciel. Utilisez autre chose, et vous devrez être capable de courir comme un putain de dérate.

- La possession illégale de deck avec chipset non-furtif vous mettra à l'ombre pour un temps long, très long… peut-être pour toujours. Faites-vous choper en utilisant un deck équipé avec un chipset furtif et vous disparaîtrez.
- Rage (02:42:49 / 01-06-55)

ADDICTIFS

Les addictifs sont les puces simsens « hot » (débridées), les BTL et les drogues. Comme je l'ai dit plus haut, la possession d'addictifs pour un usage personnel ne constitue qu'un délit mineur, à moins que vous ne vous colliez de la *vraie* grosse merde comme des puces 2XS. Dealer des addictifs, ça vous tuera pour de vrai, et très rapidement, à moins que vous n'apparteniez à la très grande et heureuse famille mégacorporatiste d'Aztechnology. Les vendeurs de drogues et les fabricants de puces ont tendance à disparaitre, et même les corps refont rarement surface.

ENDROITS NOTABLES

Posté par Roving I

Quelques chummerinos et moi, on s'est fendus d'une sélection de lieux pour se poser, grailler, engloutir un truc et se vautrer, pour ceux d'entre vous qui sont dans le secteur pour affaires et qui veulent (ou qui ont besoin) de jouer aux touristes. Ne soyez pas timides, ajoutez vos commentaires.

HÔTELS

BURNSLEY HOTEL

Hôtel de luxe (10 étages) / 1000 Grant Street / Directeur : Ernesto Conger / Légère discrimination envers les orks et les trolls / RTL 1303 (23-3915) / Marqueur sur le plan : 1

Établissement situé à deux pâtés de maison au sud du Civic Center, dont la construction remonte à bien longtemps, au siècle dernier. Il propose un élégant salon et des suites avec chambre (pas les « box » des hôtels standards), et un bar restaurant tape-à-l'œil.

- Son nom a beau dater, son intérieur a été entièrement refait par ses propriétaires dans les années 20. Le restaurant est un endroit tranquille et frais, plein d'alcôves privées – un bel endroit pour une rencontre. La direction s'est rendu compte de l'origine de la popularité de l'hôtel il y a peu et a installé des générateurs de bruit blanc à chaque table.
- Doric (11:14:36 / 25-05-55)

- C'est juste pour la flambe, parce que les générateurs de bruit blanc valent pas un pet. La direction de l'hôtel, toujours-si-prévenante, enregistre toutes les « réunions d'affaires » et les fait intégralement passer à la sécurité d'Aztechnology.
- Morlock (03:21:34 / 27-05-55)

- C'est logique. Ernesto Conger est en cheville avec la Big A.
- Luke (19:29:29 / 28-05-55)

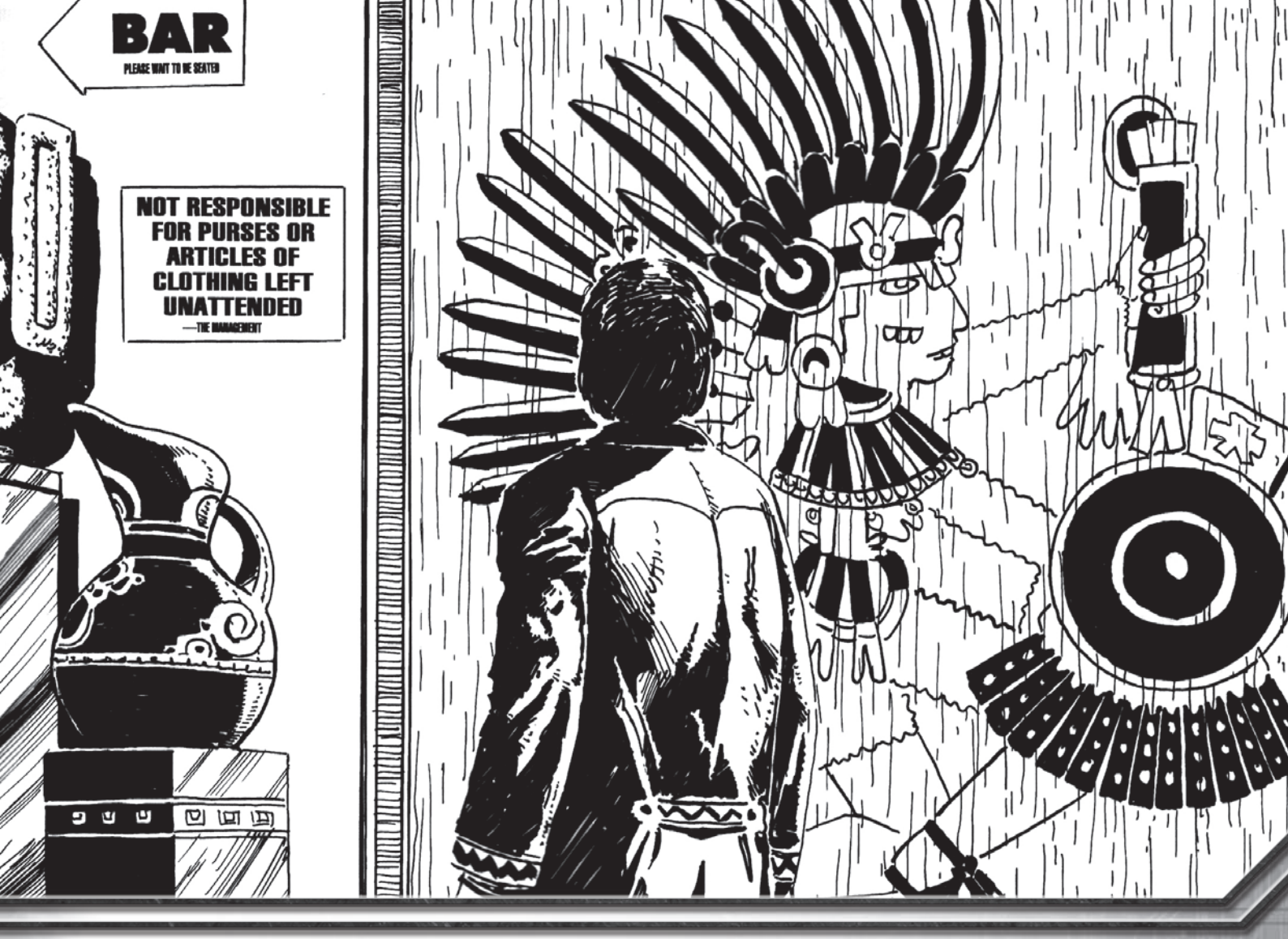
DAYS INN CAPITOL HILL

Hôtel moyenne gamme (4 étages) / 1150 E. Colfax Avenue / Directrice : Monica Perséval / Pas de discrimination / RTL 8303 (31-700) / Marqueur sur le plan : 2

Simple et sans fioriture, situé à la limite du centre-ville, cet établissement fait parfois penser à un complexe résidentiel d'Aztechnology au regard du nombre d'employés de la Big A, d'entrepreneurs et de parasites afférents qui en passent les portes. Malgré tous nos efforts, nous n'avons pas pu prouver un quelconque lien entre Perséval et son équipe de direction, et Aztechnology. Pour autant que l'on puisse dire, le contingent azzie est habitué des lieux pour des raisons de commodité, pour les bas prix et pour la qualité du service.

- Ça, et le fait que c'est un des seuls hôtels de tout le secteur aztlan.
- Morlock (03:22:20 / 27-05-55)

- Vous ne me verrez jamais foutre les pieds au Days Inn. Au vu de ma relation avec la Big A, vous pourriez appeler ça la Fin des Temps.
- Monkey-Man (18:41:00 / 30-05-55)



- Cela dénote un grand manque d'imagination de ta part, Monkey-Man. Quel meilleur endroit pour éviter la sécurité d'Aztechnology qu'en plein milieu d'une troupe d'esclaves corpos azzies ? Caché à la vue de tous, ou une merde dans le style.
- Ginko (13:24:09 / 31-05-55)

BARS ET RESTAURANTS

CHINAMPAS

Restaurant de taille moyenne / 1313 E. 6e Avenue / Patron : David Maceualtin / Légère discrimination envers les clients non-corpos / RTL 8303 (39-1414) / Marqueur sur le plan : 3

Cet endroit au mauvais goût outrancier est rempli à ras bords de (mauvaises) copies d'objets d'art et de bric-à-brac typés aztèque (je trouve ça relativement oppressant d'avoir cinq visages de pierre, un *chac-mool* et une sculpture de Quetzalcóatl qui me fixent par-dessus l'épaule de mon vis-à-vis pendant que je mange). La nourriture est un mélange d'hispano-mexicain et d'autre chose... sans doute la nourriture « traditionnelle » aztèque, d'après le propriétaire.

- La bouffe est pas si mal, si vous aimez les bouillies de légumes inidentifiables enroulées dans des tortillas de maïs dures comme la pierre.
- Gopher P. (01:24:25 / 23-05-55)

- C'est un endroit plutôt coincé. Les seules personnes à ne pas porter de costards de malade et de matos corpo super tendance sont les statues. Le Chinampas organise majoritairement des réceptions pour les costards d'Aztechnology, et son équipe vous fera savoir que vous n'êtes pas au bon endroit si vous venez d'une autre strate socio-économique. Cependant, si vous pensez faire des affaires avec un Johnson d'Aztechnology, le Chinampas est un bon endroit pour un rendez-vous. Maceualtin garde deux trois salles privées à l'arrière pour ce genre de choses.
- Ptolomy (21:34:36 / 26-05-55)

- Si vous venez ici pour parler affaires avec un Johnson d'Aztechnology, vous pourriez bien vous retrouver à faire affaires avec Maceualtin. C'est un fixer qui a des liens avérés avec la Big A.
- Ric (06:29:54 / 28-05-55)

LA PLUME DU SERPENT

Restaurant de taille moyenne / 3333 S. Colorado Blvd. / Directeur : Ricardo Valdez / Pas de discrimination / RTL 7303 (59-3333) / Marqueur sur le plan : 4

Bien que la Plume du serpent soit aménagée comme un restaurant et qu'on y serve de l'excellente nourriture, elle est bien plus connue comme pub. C'est un endroit confortable, quelque peu surdimensionné, mais qui possède ce genre d'énergie subliminale qui donne son éclat à un bar. Le système sono crache toujours les derniers riffs de cyberrock qui vide le cerveau, mais l'acoustique des lieux permet d'avoir des conversations privées dans les alcôves. Apparemment, quelques shadowrunners fréquentent « la Plume », mais c'est surtout le repaire favori des fixers locaux de tous poils.

- Les shadowrunners locaux la connaissent mais restent à bonne distance à cause des gens à qui ils se frotteraient en y allant.
- Carla (17:08:09 / 02-06-55)

- Les fixers concluent des deals avec d'autres fixers là-bas. Si vous trempez là-dedans, allez-y.
- Eight Eighty-Eight (03:07:33 / 03-06-55)

- Vous remarquerez qu'il est indiqué que Ricardo Valdez est le « directeur ». C'est parce que le propriétaire est un serpent à plumes qui se fait appeler Coyolxauhqui (ne me demandez pas comment ça se prononce). J'ai fait quelques recherches ; il en est ressorti que c'est le nom d'une déesse de la lune qui a assassiné son frère, le dieu du soleil, d'après les mythes aztèques.
- Sport (16:36:23 / 05-06-55)

- Intéressant, si on considère le profond conflit que Coyolxauhqui semble avoir avec Aztechnology et le gouvernement aztlan en général. Rivalité fraternelle entre serpents à plumes ?
- Hammer (09:26:32 / 07-06-55)

BÂTIMENTS GOUVERNEMENTAUX

COUNCIL HALL (MARQUEUR SUR LE PLAN : 5)

Le Council Hall, autrefois connu sous le nom de Denver City and Council Building, fut renommé après la signature du Traité de Denver en 2018. Le Hall est un monolithe remodelé, un exemple classique de l'architecture hideuse des années 20, situé à l'extrémité ouest du Civic Center sur East Colfax et Broadway. Puisque le Council Hall est situé officiellement dans le secteur aztlan, les représentants des autres secteurs doivent traverser les lignes de démarcation pour assister aux réunions du Conseil. Assez bizarrement, alors que la Branche administrative du Conseil de Denver s'est étendue pour absorber les annexes du Civic Center et d'autres bâtiments, le Conseil de Denver, qui est censé être le corps le plus important du gouvernement, doit se contenter d'un seul édifice.

Dans le Council Hall, la Council Room est plus petite que de nombreuses salles de réunions corporatistes, mais est resplendissante. La table du Conseil est un ovale de bonne taille en acajou véritable, vierge de toute amélioration technique comme des ports ou des terminaux de données, et les murs sont recouverts de panneaux de teck. Les réunions du Conseil sont privées : la chambre ne laisse aucune place à des spectateurs, et seulement quelques-unes pour des invités.

La salle de conférence est attenante à la Council Room, un auditorium bourré de capteurs et de flux tridéo. Le Conseil utilise la salle de conférence pour annoncer toute décision prise (ce qu'ils considèrent comme étant un partage) à la population de la Zone libre.

Le reste du bâtiment est constitué d'une suite de bureaux pour chaque membre du Conseil, qu'ils emplissent habituellement d'autant de membres de leur équipe personnelle et d'assistants qu'ils peuvent (les Conseillers n'ont pas vraiment besoin d'équipe personnelle, souvenez-vous, mais tout le monde en a une. Quelle image et quel statut minable aurait un conseiller s'il n'entretenait pas une armée d'assistants ?).

- La plupart du temps, les formalités frontalières se limitent à quelques secondes de coups de tampons. Cependant, si le gouvernement aztlan est particulièrement hostile à l'encontre d'un de ses rivaux du Conseil, la ligne de démarcation lui procure l'opportunité parfaite pour une petite persécution justifiée.
- Phiber Optik (10:00:35 / 02-06-55)

- C'est plus que ça Phiber. Puisque le Council Hall est sur le territoire azzie, les Azzies sont responsables des équipements. Le manager du secteur aztlan pourrait raisonnablement fermer le Council Hall pendant un « état de crise civile », en invoquant les grands risques que courraient les Conseillers. Ce n'est jamais arrivé, mais ça pourrait.
- Tron (19:07:08 / 02-06-55)

La sécurité du Council Hall est très élevée, à l'intérieur comme à l'extérieur, et est assurée par une force de sécurité autonome appelé la Garde du Conseil. La Garde est nommément sous le contrôle direct du Conseil de Denver.

- Et bien alors, d'où viennent les membres de la Garde du Conseil ? Des forces de sécurité des nations signataires… donc la Garde du Conseil est composée de gardes de sécu aztlans, CAS, pueblos, sioux, UCAS et utes farouchement convaincus, tous absolument capables et volontaires pour mettre de côté leurs différends de longue date, et pour travailler main dans la main pour protéger le Conseil des menaces extérieures. Hu-hu. Et ma mère est l'unique proprio de Renraku.
- Ross (19:26:42 / 23-05-55)

- Si on considère la quantité et la qualité de ces « différends de longue date », il est même étonnant que la Garde fonctionne si bien. Même si la coopération s'illustre plus par ce qu'ils ne font pas ensemble que par de magnifiques exemples de travail en commun. Par exemple, je n'ai jamais entendu parler de cas où les ex-Wilcats sioux de la Garde auraient dégommé des ex-Rangers des CAS. C'est une putain de bonne chose que les forces de sécurité civiles qui opèrent à Denver aient un entraînement et une expérience militaires. Il n'y a que des soldats pour avoir la discipline les empêchant de commettre quelque chose de désagréable quand l'opportunité se présente.
- Toshikazu (00:30:07 / 26-05-55)

- De toute façon, pourquoi avoir une Garde du Conseil ? Qui voudrait déboîter un tas de hauts fonctionnaires ?
- Colin (09:57:29 / 26-05-55)

- En fait, pas mal de gens. Les hauts fonctionnaires sont des symboles, et un tas de tarés voient un intérêt à détruire le symbole de tout ce qu'ils n'aiment pas. De plus, il y a des policlubs, des terroristes et d'autres protestataires qui pourraient décider de faire gicler le Conseil pour faire une Grande Déclaration (ce genre de protestation a deux avantages : elle attire fortement l'attention des médias, mais elle évite d'entraîner le genre de réel bouleversement de la Zone libre qui pourrait provoquer le début d'un retour de bâton à l'encontre des protestataires).
- Petey (02:49:48 / 27-05-55)

- Imaginez comme ça serait drôle si quelqu'un pouvait pousser les différentes factions de la Garde du Conseil à perdre leur sang-froid un beau matin.
- Alamo (10:50:14 / 29-05-55)

- Vous avez la Garde du Conseil – appuyée par les forces de sécurité corporatistes d'Aztechnology. L'Aztlan déclare qu'il prend simplement le niveau de responsabilité approprié pour assurer la sécurité des Conseillers sur son territoire, mais en réalité, le gouvernement aztlan se procure ainsi un léger ascendant psychologique sur le Conseil en plaçant un bon paquet de commandos corporatistes d'Aztechnology dans un « périmètre extérieur » autour de la Garde du Conseil.
- Chip Doctor (18:27:38 / 02-06-55)

STATE CAPITOL BUILDING (MARQUEUR SUR LE PLAN : 7)

Ce nouveau State Capitol Building remplace l'ancien, une merveille de l'héritage architectural de Denver. La Branche administrative du Conseil de Denver a ordonné la destruction de l'ancien bâtiment en 2048 et a fait construire la monstruosité actuelle, bâtie suivant les standards de l'école d'architecture « blockhaus primitif ». De nombreux natifs de Denver voient ce bâtiment comme un symbole de la façon dont la Branche administrative échappe à tout contrôle.

- L'ancien State Capitol Building était un chef d'œuvre. Historiquement, les fortunes du Colorado se sont construites sur l'or, et les pères de la ville avaient donc décidé de recouvrir d'or le

dôme du bâtiment. C'est bien ça les gars, du vrai or. Quand l'or a commencé à s'user dans les années 1950, une nouvelle couche fut appliquée. Les mineurs fournirent l'or, et le remplacement fut effectué par les citoyens de l'État. Nous avons perdu un pan complet de notre histoire quand ils ont démoli le dôme.

- Lennox (09:18:52 / 01-06-55)

- Putain d'histoire. Qu'est-ce qui est arrivé à l'or ?
- Trip (23:10:11 / 01-06-55)

- Les caves du nouveau bâtiment abritent la plupart des ressources informatiques de la Branche administrative. La sécurité est aussi tendue que la peau d'un tambour.
- Margeson (05:19:23 / 04-06-55)

SITES DIVERS

CONSERVATOIRE DE CHEESMAN PARK (MARQUEUR SUR LE PLAN : 6)

Autrefois appelée le Boetcher Memorial Conservatory, cette structure remaniée sert aujourd'hui de point de repère majeur dans le secteur aztlan. Les Azzies ont déterré toutes les plantes présentes et les ont remplacées par une végétation venant de la région aztlane. De nuit, le dôme de transplast géodésique luit d'une lueur verte et froide.

- Certaines des plantes du Conservatoire ont des propriétés pharmaceutiques. Si vous savez ce que vous faites, vous pouvez extraire de deux ou trois plantes quelques narcotiques qui déchirent grave le cerveau, et un poison naturel d'une autre plante, aussi mortel que le Fugu-5. Certains mages et chamans de ma connaissance déclarent que certaines des plantes peuvent être utilisées dans des procédés magiques divers.
- Miller (01:17:09 / 29-05-55)

- C'est pour ça qu'ils ont augmenté la sécurité du Conservatoire y a peu de temps.
- Caligula (16:48:09 / 03-06-55)

UNIVERSITÉ ANÁHUAC (MARQUEUR SUR LE PLAN : 8)

Cet endroit, anciennement l'University of Denver, fut récupéré et rebaptisé par le gouvernement aztlan en 2027. Aujourd'hui, il sert plus ou moins de camp d'entraînement d'Aztechnology, tourné presque exclusivement vers l'éducation des enfants des dirigeants et des cadres de la Big A qui sont en âge d'aller à l'université.

- De nombreuses personnes du coin l'appellent « le stalag d'Aztechnology » à cause des clôtures élevées qui entourent le site.
- Lennox (09:20:27 / 01-06-55)

- Teocalli aztèque (marqueur sur le plan : 52)

  Il est intéressant de voir que les deux plus remarquables installations (pensez à : gros repères à touristes) du secteur azzie (c'est mon opinion) ne figurent pas dans la liste. La première est le temple aztèque local (teocalli), construit sur les terrains de l'ancien Saint Thomas Seminary à côté de l'endroit où l'Intercity 25 croise la frontière du secteur CAS. C'est grand – au moins 25 étages de haut, avec d'autres niveaux en-dessous du sol. Pour y entrer, les candidats doivent grimper au sommet plat en passant par les marches extérieures, soumis aux éléments climatiques. Ils peuvent ensuite descendre dans les entrailles du bâtiment.

  Je ne prétends pas connaitre les pratiques religieuses aztèques, je laisserai le soin d'expliquer ça à une âme courageuse assez culottée pour le faire. Moi, cependant, j'ai compris que ce temple est différent de la plupart des autres parce qu'il est dédié à de multiples déités aztèques, plutôt qu'à une seule. Bien sûr, je pourrais me tromper. Un de mes amis (qui préfère rester dans l'anonymat) a tenté une reconnaissance astrale des lieux. Il a fait demi-tour illico, racontant que l'endroit était tellement gavé de mojo que ça en faisait mal aux yeux.

Immeuble Aztechnology (marqueur sur le plan : 53)

Voilà l'autre lacune. L'immeuble Aztechnology est situé sur les terrains de l'ancien Country Club de Denver, près de l'intersection d'University et Speer. Bien qu'il ne fasse que 50 ou 60 étages, il s'étend vers l'ouest autour de sa base, presque tout le long de Cherry Creek. Là où le temple aztèque se compose entièrement de briques et de grès, l'immeuble Aztechnology présente une base en grès soutenant une structure composée de grandes fenêtres et de panneaux miroirs cuivrés et dorés. Le toit accueille au moins quatre héliports, dont l'un d'entre eux possède un hangar à VBA. De puissants projecteurs éclairent la zone (et les immeubles environnants) comme en plein jour.

Comme on pouvait s'y attendre de la part des Azzies, la sécurité de l'immeuble en fait une vraie forteresse. Cependant, malgré sa formidable protection, bon nombre d'attaques apparemment terroristes ont réussi à frapper le site ces derniers mois. La plus sérieuse, lancée a priori par un ou plusieurs groupes de libération mexicains, impliquait un missile hautement explosif qui frappa le 32e étage et en dégomma une bonne partie.

J'ai cru comprendre que durant ces dernières semaines, les Azzies ont installé toute une série de systèmes laser à courte portée sur le toit pour servir de défense antimissiles. À ma connaissance, personne ne les a encore testés. Un autre ami m'a fait remarquer que les montures antimissiles peuvent être suffisamment inclinées vers le bas pour engager des cibles terrestres depuis le toit. Quel matos marrant.

- Firelight (02:29:19 / 06-66-55)

C'est pas un endroit pour vous, abrutis de tapettes des Ombres, doigt d'honneur d'une main et la deuxième toujours sur le créditube d'autrui. Embarquez vot'merde et barrez-vous avec, si vous savez ce qui est bon pour vous.
— Peter Trilanka, CAS Office of Industrial Security (Bureau de la sécurité industrielle des CAS) (IntraZone Online / REF# REM3-2as45)

LE SECTEUR CAS

En 2034, lors d'une manœuvre politique flagrante, le secteur UCAS céda volontairement une partie de son territoire aux CAS, créant ainsi une sixième nation pour le Traité. Les frontières du secteur CAS de Denver suivent exactement la Highway 70 en direction de l'est jusqu'à l'intersection avec l'Intercity 25, tournent à l'ouest en suivant Stapleton, et courent vers l'ouest le long de la Route 225 jusqu'au croisement avec la Highway 83. La ligne de démarcation suit la Highway 83 vers le sud jusqu'à la sortie de la ville. Au sud du secteur aztlan, la frontière fait une course de fond jusqu'à atteindre la Highway 24 au niveau de Peyton, et suit ensuite l'autoroute en direction du sud-ouest jusqu'à Colorado Springs.

La frontière suit ensuite la Highway 24 autour de Colorado Springs, puis tourne au nord pour suivre l'Intercity 25 jusqu'à la Highway 40, où elle tourne en direction de l'ouest. En arrivant à la Route 85, la ligne de démarcation tourne vers le nord jusqu'à atteindre la Highway 228 (E. Jefferson Avenue), d'où elle repart en direction de l'est. Elle suit ensuite l'Intercity 25 à nouveau en direction du nord, arrive à S. Colorado Blvd., va vers l'est sur Colfax, et fait un coude tordu autour du centre-ville, duquel elle repart en suivant l'Intercity 25 vers le nord, puis à l'est, à nouveau vers Stapleton, le long de la Highway 70.

- C'est quoi ce binz autour du centre-ville ? Par les esprits, qui a dessiné cette frontière ? Les lignes de démarcation sont clairement orientées nord-sud et est-ouest, sans prendre en compte l'orientation des rues de la zone, nord-ouest sud-est et nord-est sud-ouest.
- Trajan (09:19:36 / 01-06-55)

- Les membres du comité mon gars. Ces putains de membres du comité.
- Lennox (09:17:00 / 02-06-55)

SÉCURITÉ FRONTALIÈRE

Comme pour la plupart des secteurs de Denver, le secteur CAS a bordé ses frontières avec des clôtures de 10 mètres de haut, interrompues à quelques endroits par des murs. Le long du tronçon entre les secteurs CAS et UCAS, qui oscille grossièrement en direction du sud entre Denver et Colorado Springs et qui passe par Elbert et Peyton, la clôture ne fait plus que 5 mètres, voire moins.

- De toute façon, ils ne peuvent pas protéger ce périmètre sur toute sa longueur, alors pourquoi gaspiller de l'argent dans une clôture plus grande ?
- Trajan (09:21:01 / 01-06-55)

Quasiment dans tous les endroits où elles patrouillent, les forces de sécurité du secteur CAS font montre d'une méthode fonctionnelle, marchant de leur côté de la ligne en équipes de trois hommes, souvent accompagnés par des chiens d'attaque.

- D'après mon expérience personnelle, les CAS sont pas fans d'animaux paranormaux. C'est pas comme si un rottweiler entraîné au combat et doté d'un sale tempérament ne pouvait pas déjà vous rendre la vie assez misérable…
- Boskone (13:04:05 / 28-05-55)

Contrairement aux autres secteurs, les CAS ne protègent leurs frontières en ne déployant des senseurs que dans quelques zones ultra sensibles, habituellement concentrées au bord des tronçons ruraux de leur frontière.

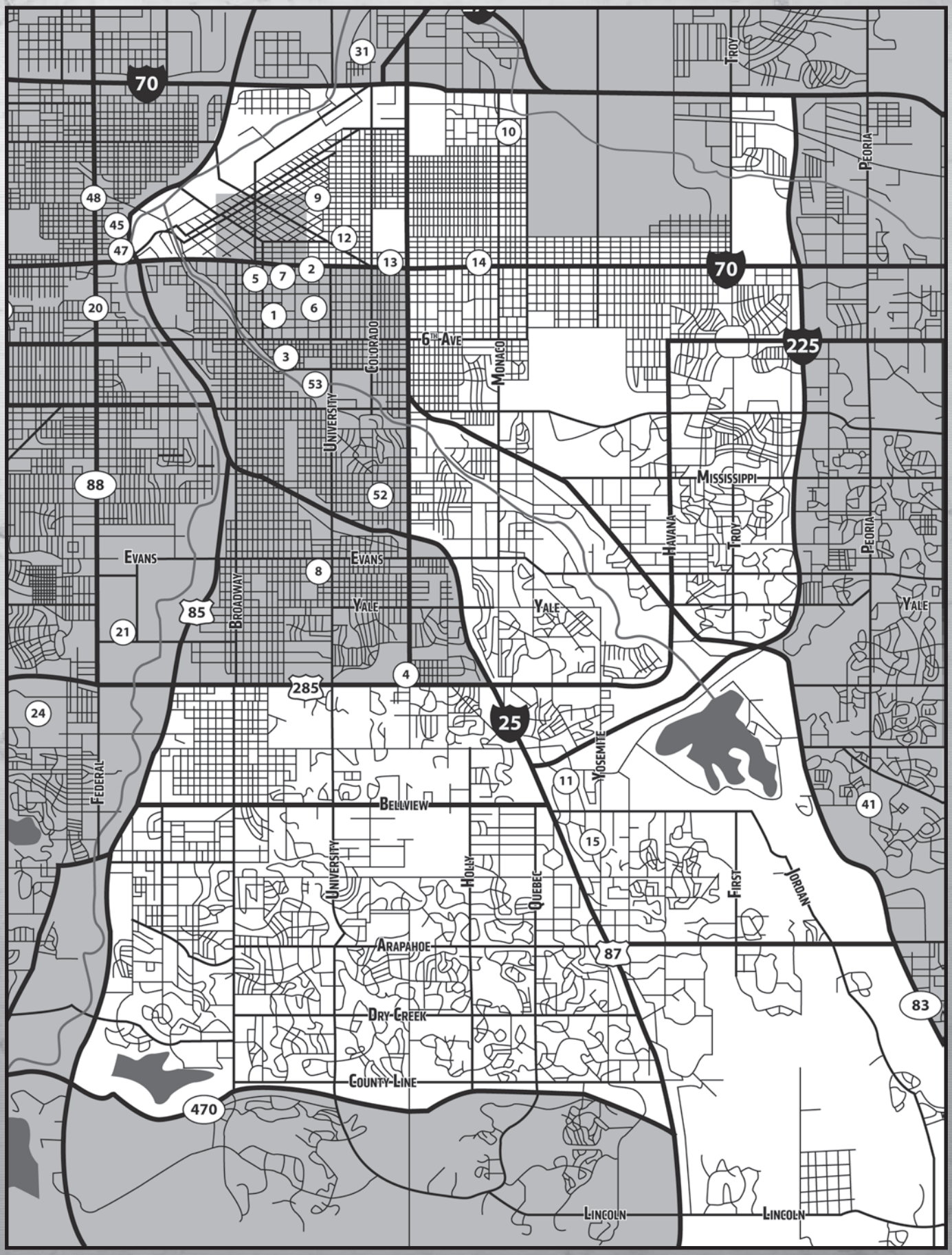
- Ce n'est pas une vérité absolue. Ils ont installé toutes sortes de senseurs ultra-perfectionnés, de systèmes d'imagerie thermographique et autres le long de la frontière CAS-Pueblo – celle qui suit l'I-25 et les lignes de maglev – mais le long de la ligne CAS-UCAS, ils ont opté pour une approche plus simple. Des mines terrestres, des tas. Moins chères que les senseurs, et plus efficaces. Et vous, les gars qui avez planifié de passer par-dessus la clôture avec un VBA, vous devriez tout savoir sur le jouet super cool qu'ils ont récupéré auprès des petits malins de chez Ares. Ce petit objet est enterré en surface, comme une mine terrestre, sauf qu'il contient un capteur sonore. Quand il « entend » quelque chose pour lequel son petit processeur lui dit de s'inquiéter – disons, l'empreinte sonore d'un t-bird – une petite charge balance un missile sol-air de 50 centimètres depuis le sol. Une fois en l'air, le missile sol-air se verrouille sur sa cible et la poursuit. Il n'embarque qu'une ogive, mais y en aura probablement plus d'un. Et souvenez-vous qu'ils viennent par en-dessous de votre t-bird, où l'armure est fine et sympathique, et où vos senseurs pourraient même ne pas détecter un missile avant que ce putain de truc vous fasse péter jusqu'aux nuages. Nous les appelons affectueusement MSSA– missiles sous-sol-air.
- Daryl (16:45:06 / 21-05-55)

- Aïe ! C'est une blague… j'espère.
- Trisha (18:23:34 / 21-05-55)

- Ce n'est pas une blague Trish (comme tout pilote pro te le confirmera). La seule bonne nouvelle, c'est que ces bébés missiles sont plutôt lents une fois en l'air (du moins, pour des

Population : 732 000 habitants
Humains : 69 %
Elfes : 10 %
Nains : 6 %
Orks : 14 %
Trolls : 1 %
Autres : 0 %
Population SINless estimée : 162 900 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 20 500 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 28 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1%
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 28%
Éducation :
Enseignement secondaire : 52 %
Enseignement supérieur : 22 %
Masters et doctorats : 6 %
Numéro d'accès RTR : NA/CAS-TX

SECTEUR CAS D'UN COUP D'ŒIL (MAI 2055)


70
31
Troy
Peoria
48
45
47
9
12
13
14
10
70
5
7
2
20
1
6
6th Ave
Monaco
225
3
53
Colorado
University
88
52
Mississippi
Havana
Troy
Peoria
Evans
Evans
8
Broadway
85
Yale
Yale
Yale
21
4
285
24
25
Federal
Yosemite
11
41
Bellview
15
University
Holly
Quebec
First
Jordan
Arapahoe
87
83
Dry Creek
County Line
470
Lincoln
Lincoln

missiles), et encore plus lents à décoller. Avec l'aide de bonnes contre-mesures et d'un petit peu de chance, le détecteur sonique ne te captera pas avant que tu sois sacrément loin du système de lancement. De cette manière, tu le crameras en passant avant que le missile ne prenne l'air, qui te prendra alors en chasse par derrière. Le MSSA est petit, et il ne peut donc pas embarquer beaucoup de carburant pour te poursuivre longtemps. Il disparaitra dans le ciel avant de t'avoir atteint.
- Zak (08:24:57 / 23-05-55)

- Écoutez les rigolos, voilà le truc. Contentez-vous de récupérer le code du transpondeur officiel des CAS – le code IFF (*Identification Friend or Foe,* ou identification ami ou ennemi) qui empêche le MSSA d'être lancé contre des alliés – et balancez-le le sur toute la largeur de bande possible. Aucun MSSA ne viendra vous « zieuter ».
- Pal (07:23:27 / 01-06-55)

- Plus facile à dire qu'à faire.
- Urquart (18:32:49 / 01-06-55)

- À mon avis, les CAS n'utilisent pas assez de protections astrales ou magiques pour défendre leurs frontières de manière adéquate. Il est rare de rencontrer un veilleur ou un autre esprit en train de patrouiller sur la frontière.
- Link (14:08:59 / 03-06-55)

- C'est en train de changer Link. Parie pas ta vie là-dessus.
- Moraya (18:22:30 / 03-06-55)

- Pourquoi est-ce que tout le monde part du principe que les magiciens coûtent la même chose que les gardes ordinaires, à savoir pas grand-chose ? Vous ne pouvez pas avoir des forces d'élite de partout, et les ressources magiques sont toujours qualifiées d'élite.
- Firelight (20:18:51 / 05-06-55)

QUI VIT AUX CAS

- Peu de temps après la création des États américains confédérés par la signature du Traité de Richmond, et la scission en deux de leur territoire par les UCAS, un grand nombre d'orks, de trolls et d'elfes ont émigré du secteur CAS. Quelqu'un peut me dire pourquoi ?
- Ryker (09:41:24 / 25-05-55)

- C'est pas évident putain ? Nos bon gars du sud aiment pas les trogs et les bouffeurs de pissenlits.
- Damn Yankee (15:45:35 / 27-05-55)

DIMANCHE
DIMANCHE
DIMANCHE
DIMANCHE

COURSE DE DRRRRAGSTERS
DANS UNE FOSSE GÉANTE PLEINE DE
BOUUUUE !!

VENEZ-VOIR EARL LA PERLE
CONTRE JOEL LE TROLL
DANS LA COURSE DU SIÈCLE !

PUBLICITÉ

- C'est beaucoup trop simpliste, mon p'tit gars, et carrément idiot. Si c'était seulement de la discrimination anti-métahumaine, pourquoi y a-t-il plus de nains et exactement le même pourcentage de trolls ? Intéressant. Je vais aller voir ça d'un peu plus près.
- People Watcher (16:54:04 / 28-05-55)

VIVRE LIBRE À CAS-VILLE

Posté par : Bobby E

Bien, bien, bien. Le p'tit Bobby E va tous vous apprendre comment est la vie à CAS-ville. Mi CASa es su CASa, et autres flatulences. Vous recherchez le confort douillet du sud ? Quelques repas traditionnels à base de jambon grillé et de gruau d'avoine, avec une jolie fille pour tuer le temps ? Vous pourriez trouver tout ça, si vous savez où chercher. Et pourquoi pas se les rouler au soleil, en profitant de l'hospitalité du sud dans toute sa douceur et tout son charme ? Vous pourriez trouver ça aussi. Rappelez-vous d'une chose : ce que vous voyez ne sera pas toujours ce que vous aurez. Cet endroit a ses propres problèmes, comme partout ailleurs. On les gère d'une manière différente, c'est tout.

- Voilà un exemple. Très souvent, les gens s'opposent les uns aux autres en dépensant de l'argent pour acheter des trucs – vous savez bien, le consumérisme galopant. Ils rivalisent avec leurs voisins en achetant la toute dernière voiture ou en dilapidant leur argent un peu partout. Dans le secteur CAS, on pense que vous avez réussi si vous avez plus de temps libre pour vous détendre et vous relaxer. Et donc les voisins rivalisent d'ingéniosité pour essayer de « se détendre mieux ». Vous arrivez à voir ça ? Deux personnalités dominantes qui essaient de se « surrelaxer » l'une par rapport à l'autre. Crétins.
- Socio Pat (12:01:09 / 27-05-55)

Oh, et pour ceux qui essaient de faire des affaires – légales ou pas – faites-vous un réseau de connaissances avant de vous lancer tête baissée. Les gens que tu connais sont importants mon garçon, encore plus dans le secteur CAS. Même les fixers font la majorité de leurs affaire avec leurs potes ; y en a plus d'un qui a fait l'impasse sur des propositions de gens qui avaient l'air mieux sur le papier. Ils préfèrent travailler avec un poteau avec qui ils ont bu une bière plutôt qu'avec un mec qu'ils connaissent pas.

- Voilà la morale de cette histoire : vous reposez pas sur votre CV. Allez rencontrer des gens ; sortez et allez taper la discute, construisez des liens avec les gens qui pourraient vous filer du taf. S'asseoir et attendre que le turbin vienne renifler votre réput' marche pas aussi bien ici que dans d'autres endroits, comme à Seattle par exemple.
- Norris (10:52:06 / 01-06-55)

- Ça me fait penser à Portland.
- Shoehorn (07:47:38 / 03-06-55)

Y a deux-trois ans environ, les gens se sont mis en tête de se comporter de manière plus « trados » que leurs concurrents, surtout dans ce qu'ils graillaient, la binouze qu'ils s'envoyaient dans le gosier, et là où ils fourraient leur teub. L'opéra : D-E-H-O-R-S – bienvenue les courses de stock car. La jolie bouffe d'elfes : dehors – bienvenue les steaks frites oignons. Pour sûr, les gens se comportent comme ça que dans la Zone libre. Personne marche comme ça dans les vrais CAS.

- Ouais carrément. Les modes vont et viennent comme la pluie dans le secteur CAS. Vous aimez pas la façon dont ça se passe en ce moment ? Attendez cinq minutes, ça va changer.
- Voyageur (13:51:48 / 24-05-55)

COÛT DE LA VIE DANS LE SECTEUR CAS

Objet	Coût
Armes et protections	(en % des prix de base)
Accessoires pour armes à feu	85%
Armes à feu	90%
Armes de jet	85%
Armes de mêlée	85%
Armes de trait	90%
Explosifs[1]	110%
Munitions[2]	75%
Protections[3]	165%
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	330%
Appareils de vision	110%
Communications	220%
Contre-mesures de surveillance	330
Équipement de surveillance	225%
Équipement de survie	135%
Niveaux de vie	
Niveau de vie	85%
Augmentations et électronique	
Biotech	110%
Céphaloware	350%
Cyberware	225%
Cyberdecks	450%
Équipement électronique	250%
Programmes	275%
Somatoware	350%
Équipement magique	
Armes focus	200%
Focus de pouvoir	235%
Focus (autres types)	225%
Fournitures magiques	275%
Matériel de sorcellerie rituelle	275%
Véhicules	
Appareils aériens	225%
Bateaux	85%
Véhicules militaires[4]	150%
Véhicules terrestres	85%

ACHATS : QUOI ET POUR COMBIEN

J'ai rassemblé que'ques chiffres sur l'achat et la vente des trucs essentiels à CAS-ville (réservés à ceux qui font du biz dans mon p'tit bled natal ; les touristes, sautez c'te page !). Les prix font comme ceux de Seattle, mais c'est abusé c'qui peuvent monter et descendre, en fonction d'qui est arrivé en ville avec son t-bird et de c'qu'il a mis d'dans. Un ballon d'essai les gars. Le mieux que j'puisse faire.

Pour tous les mecs qui débarquent d'ailleurs, souvenez-vous que les CAS ont mis un doigt d'honneur au nuyen international standard. À la bourre comme d'hab, on s'accroche à notre dollar traditionnel (et ça nous a fait un putain d'bien). Officiellement, la seule monnaie légale c'est le dollar CAS ; officieusement, presqu'tout le monde sauf les agences gouvernementales préfère *carrément* être payé en nuyens. En c'moment, la cote de change est à peu près 1 ¥ = 4,75 $. Ce taux change tous les jours, et il a souvent absolument rien à voir avec ce qu'un nuyen te permet d'acheter dans la rue. Un acheteur averti en vaut deux, m'sieurs dames. Mais, pour rendre vos pov' vies un chouilla meilleures, j'ai converti tous les prix que j'ai trouvé en nuyens.

NOTES SUR LE COÛT DE LA VIE

[1] Pouvez-vous dire licence-pour-tout-faire péter ? Je le savais. La loi dit que vous devez en avoir une pour acheter des explosifs. Mais on a de la chance : un canard borgne et manchot pourrait en faire des fausses.

[2] Toutes les munitions sont illégales, sauf celles fourrées à la vanille. Bien sûr, notre marché noir florissant sera fier de fourguer tous types de munitions à vos petits cœurs de mercenaires.

[3] Seulement les protections légères… légalement, c'est bien ça. Bien sûr, votre sympathique voisin qui trempe dans le marché noir sera ravi de vous équiper avec tout ce qui vous fait baver.

[4] Uniquement au marché noir. Vous vous attendiez à autre chose ?

- Sa mère ! Je devrais payer 450 000 nuyens pour un Sony CTY-360 ? Pourquoi ?
- Dooley (13:05:33 / 26-05-55)

- Parce que, Dooley, les fournisseurs de cyberdecks sont basés dans les CAS, les vrais. Et tu sais l'effet qu'une économie en déclin au niveau technologique a sur les prix.
- Rhodes (23:12:31 / 28-05-55)

GOUVERNEMENT ET FORCES DE L'ORDRE

Posté par : Prof

Il est temps de consacrer cinq minutes au gouvernement et au droit du secteur les gars (en prêtant bien sûr une attention particulière aux parties de la loi qui nous intéressent, nous autres de la branche louche). Politiquement, c'est l'administrateur du secteur CAS qui mène la danse. Notre dictateur bienveillant actuel se nomme Bianca Cuthbertson, une politicarde expérimentée qui était à la tête des services fiscaux du métroplexe Dallas / Fort Worth. Bizarrement, pour le moment elle a fait plus de bien que de mal. Alors que son boulot dans la Zone libre a commencé il y a moins d'un an, ses décisions ont déjà commencé à faire une différence. Dans un geste qui fut apprécié par la plupart des gens normaux, notre juste Bianca a mis à l'épreuve les forces de sécurité de la ville, une division spéciale de Knight Errant. Il était temps, les gros bras de KE se faisaient bien plaisir à se monter une répute basée sur l'utilisation brutale de la force aux frontières.

- Et aussi la répute d'être sérieusement corrompus.
- API (13:27:05 / 26-05-55)

Ensuite, Bianca fit le ménage, virant du secteur plusieurs membres particulièrement répugnants de l'encadrement supérieur de KE-FRFZ, tout droit dans les égouts. En quelques mois, les forces de sécurité passèrent de Casseursdegenous, Inc. à une organisation professionnelle, disciplinée et (peut-être) incorruptible.

- Elle a du mérite cette Bianca. D'après ce que j'ai entendu, elle a défié cette vieille pute de Damien Knight durant un duel de regards et elle a forcé le vieux bâtard à baisser les yeux.
- Duo (14:21:01 / 23-05-55)

- Ouais, bon, la jolie Bianca a toujours été au fait des choses de l'ordre et de la loi. Maintenant ça serait bien si quelqu'un pouvait la convaincre de s'intéresser à cette putain d'économie.
- Hammer (03:26:04 / 29-05-55)

- Qu'est-il arrivé à l'idée tant chérie de démocratie représentative par les CAS ? Suivant la loi, il ne devrait pas y avoir une bestiole du Congrès tous les 150 000 habitants ? D'après ce modèle, on devrait avoir quatre bébêtes dans le secteur.
- Gator (16:09:24 / 01-06-55)

- Trop de souk à mettre en place. Le gouvernement des CAS ne dirait pas la même chose. Non, il appelle « condition

transitoire » le style de gouvernement actuel, avec un administrateur nommé. C'est marrant, le secteur est « en transition » depuis vingt ans.
- Wango (13:52:12 / 02-06-55)

RENTRER DANS LE SECTEUR

Très bien, un cours magistral. Écoutez Prof si vous voulez savoir comment gruger les lois pour obtenir une entrée légitime dans le secteur CAS. Il y a trois façons de faire : l'immigration, les visas de travail, ou les laisser-passer temporaires de voyage.

L'IMMIGRATION

Le seul moyen d'immigrer de manière permanente dans le secteur CAS, c'est en passant par les CAS eux-mêmes. Vous voulez déménager à CAS-ville, présentez-vous d'abord au Departement of Immigration and Naturalization (DIN, Département de l'immigration et de la naturalisation) à Atlanta et sautez dans toutes les cases nécessaires pour entrer dans les « États contigus » de la nation. Une fois que vous avez vos papiers d'immigration et que vous entrez dans la *nation* des CAS, *alors* vous pouvez déménager légalement dans le secteur CAS. Et, oh surprise, ledit déménagement ne nécessite aucune paperasse supplémentaire – en tout cas, à cette étape.

- Bordel mais pourquoi ils font ça comme ça ?
- Freefight (08:12:25 / 02-06-55)

- Qu'est-ce que tu crois ? Premièrement, le gouvernement des CAS n'a pas besoin d'un bureau DIN à part entière à Denver avec ce système, ce qui économise de l'argent et évite des complications. Deuxièmement, cela décourage probablement bon nombre « d'immigrants de complaisance », si on peut dire, de voir le secteur CAS comme la voie de la facilité. Pour y entrer légalement, tu dois faire affaire avec les gratte-papiers du DIN d'Atlanta et bouger dans les CAS, et ensuite re-bouger à Denver. Ça complique les choses pour l'immigrant, et ça dirige carrément l'attention sur le bureau du bureaucrate de base.
- Rage (13:49:54 / 06-06-55)

- Tout ça me laisse penser qu'il est sûrement plus facile d'entrer illégalement (ce que j'avais à l'esprit en premier lieu putain).
- Twilight (19:38:01 / 08-06-55)

LES VISAS DE TRAVAIL

Officiellement, seuls les citoyens CAS ou les immigrants propriétaires peuvent travailler légalement dans le secteur CAS. Une personne ne peut prétendre à l'un de ces statuts qu'en passant en direct par Atlanta. Cependant, un petit créneau existe, le visa de travail, qui offre l'opportunité, les moyens et l'autorisation de passer par la porte de derrière. Ce magique joli petit morceau de données vient des bureaux de l'administration du secteur, situés sur E. 31st Avenue et Wilson Court. Attendez-vous aux habituelles tracasseries bureaucratiques, comme prouver votre identité et convaincre les caniches bien entraînés du gouvernement des CAS que vous n'avez ni mandats d'arrêt en cours, ni condamnations pour crimes majeurs, ni quoi que ce soit d'autre qu'ils pourraient trouver gênant. Oh, et vous devez aussi disposer d'un boulot qui vous attend dans le secteur.

- Vous serez mis au gril par deux ou trois DINners qui ont laissé leur sens de l'humour au vestiaire, mais personne n'ira piétiner dans vos souvenirs comme dans le secteur azzie.
- Mongoose (02:56:24 / 25-05-55)

Les visas de travail restent valables tant que vous avez un emploi rémunéré. À la seconde où vous êtes licencié, viré ou que vous démissionnez, votre visa expire. Mettez votre cul dans le prochain avion en partance les enfants.

LAISSER-PASSER DE VOYAGE

Chaque poste-frontière peut délivrer un laisser-passer de voyage, mais le vôtre doit être préalablement autorisé par l'administration du secteur (oh, joie). Vous pouvez demander un laisser-passer par des moyens électroniques en passant par n'importe quel téléphone privé ou public, ou en allant faire une visite virtuelle au bureau de l'administration du secteur par la Matrice. La paperasse est relativement légère et courte (choc !), mais ne vous attendez pas non plus à un processus qui se résume à un coup de tampon. Les demandes sont rejetées pour les raisons les plus futiles.

Comme dans de nombreux secteurs, les autorités du secteur CAS enregistrent vos données de citoyenneté, votre statut d'immigrant débarqué, vos visas de travail ou vos laisser-passer de voyage sur votre créditube personnel. Vous devrez le présenter sur demande à tout garde de sécu de Knight Errant qui s'intéressera à vous.

- Si vos papiers ne sont pas en règle, vous ne disparaîtrez pas (comme souvent sur le territoire aztlan), mais vous souhaiterez avoir couvert vos fesses un peu mieux que ça. Dans le meilleur des cas, vous serez jeté hors du secteur, plus souvent dans la dernière juridiction que vous désiriez aller visiter. Les gens du DIN semblent avoir copié cette sale habitude sur le Tir.
- Birdman (14:31:09 / 29-05-55)

LES ARMES

Les CAS ont une longue histoire d'amour avec les armes de « défense personnelle ». Du moment que votre créditube dispose du permis approprié, vous pouvez repartir avec tout ce qui va jusqu'au pistolet lourd inclus. Un autre type de permis vous permet de détenir, porter, et même de faire usage de fusils semi-automatiques, voire certains types d'armes d'assaut à tir automatique. Bien évidemment, de telles armes sont autorisées uniquement pour la chasse. Bien sûr. D'accord. Naturellement. Hu hu.

> *Jamais un mioche m'séparera d'mon Slivergun.*
> *— Joe-Bob Billyboy*

- Ces permis sont faciles à obtenir par la voie légale. Il suffit d'en demander un et de présenter son SIN (mais cela présente un vrai problème pour certains). Par contre, c'est des vraies saloperies de leur mère à falsifier.
- Hammer (04:25:41 / 23-05-55)

Tous ceux qui ont déjà essayé d'importer des flingues, de n'importe quel type, sont du même avis : trop d'emmerdes pour ce que ça rapporte. En théorie, on peut obtenir les autorisations nécessaires pour importer. Mais les papiers, les circonvolutions administratives et les contre-vérifications (et bien d'autres) rendent cette expérience aussi plaisante qu'un gargarisme avec des lames cyber. Vous pouvez aussi venir les mains vides et acheter le nécessaire dans le secteur (ce qui est exactement ce que les vendeurs de flingues basés aux CAS ont à l'esprit, j'en suis sûr).

PUCES, DROGUES ET ALCOOL

Le secteur CAS partage la même « mentalité Bible Belt » que plusieurs parties des CAS. La vente et la distribution légales de médocs et d'alcool - sauf pour la bière et le vin, vendus en épiceries – sont strictement contrôlées par le gouvernement.

- Le secteur CAS est le Pays de la Bière Bon Marché. Un pack de six Lone Star horse-whistle coûte 3 ¥. Yee-hah !
- Party Animal (13:24:08 / 28-05-55)

TABLE DES AMENDES ET CONTRAVENTIONS CONCERNANT LES ARMES

	Infraction et contravention / emprisonnement			
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**
(A) Petite arme blanche	–	–	2 500 $	12 000 $ / 1 an
(B) Grande arme blanche	–	–	5 000 $	40 000 $ / 1 an
(C) Arme contondante	–	–	2 500 $ / 3 mois	12 000 $ / 1 an
(D) Arme de trait et de jet	–	–	5 000 $ / 3 mois	25 000 $ / 1 an
(E) Pistolet	–	–	15 000 $ / 1 an	75 000 $ / 3 ans
(F) Fusil	–	–	25 000 $ / 1 an	120 000 $ / 3 ans
(G) Arme automatique	5 000 $	25 000 $ / 1 mois	40 000 $ / 1 an	40 000 $ / 4 ans
(H) Arme lourde	75 000 $ / 3 ans	120 000 $ / 4 ans	5 ans	15 ans
(I) Explosif	8 000 $	25 000 $ / 1 an	4 ans	20 ans
(J) Arme militaire	250 000 $ / 2 ans	500 000 $ / 2 ans	5 ans	10 ans
(K) Armure militaire	50 000 $	–	–	–
(L) Munition militaire	2 500 $	–	–	–
(BA) Bioware de classe A	10 000 $	–	–	–
(BB) Bioware de classe B	40 000 $	–	–	–
(BC) Bioware de classe C	100 000 $	–	–	–
(CA) Cyberware de classe A	–	–	–	–
(CB) Cyberware de classe B	12 000 $	–	–	–
(CC) Cyberware de classe C	50 000 $	–	–	–
(CD) Technologie matricielle	25 000 $	75 000 $ / 6 mois	–	–
(EA) Équipement de classe A	2 000 $	–	–	–
(EB) Équipement de classe B	10 000 $ / 6 mois	–	–	–
(EC) Équipement de classe C	40 000 $ / 2 ans	–	–	–
(MA) Substance contrôlée de classe A	3 500 $	10 000 $ / 6 mois	–	–
(MB) Électronique neurale contrôlée de classe B	10 000 $ / 1 an	50 000 $ / 2 ans	–	–
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	200 000 $ / 5 ans	–	–	Prison à vie

Les marchands de puces vendent des puces simsens légales dans tous les coins, mais l'administration du secteur fait appliquer des lois sévères contre les puces illégales. Remarque pour les puceux (en partant du principe que vous êtes pas trop défoncés pour arriver à lire ce laïus) : certaines puces considérées comme légales dans les UCAS sont *verboten* dans les CAS, car la législation de ces derniers est bien plus sévère concernant les contrôleurs de pics. De même, le gouvernement réprime plus sévèrement la vente de médocs illégaux ; ils seraient enchantés de la voir disparaître complétement (de manière prévisible, tout cela n'entraîne qu'une diminution de la chaîne de distribution et augmente la demande pour ceux qui ont besoin d'une béquille pour faire face : la répercussion est simple : plus de thune pour les trafiquants de puces).

FORCES DE MAINTIEN DE L'ORDRE

Dans le secteur CAS, la loi est appliquée par Knight Errant Front Range Free Zone, alias KE-FRFZ. Comme tout autre bras armé de KE, cette division dispose de personnel assigné au commandement, à l'accumulation et à l'analyse de données, à l'investigation, et à la sécurité matricielle, paranormale et astrale.

- Ce qui la rend très efficace, comme le savent tous ceux qui ont eu affaire à KE.
- Dark (18:57:46 / 24-05-55)

Ce qui différencie cette division, c'est l'histoire de son personnel. Les gradés dirigeants viennent des rangs des cadres de KE ; environ la moitié des gradés intermédiaires et un quart des « ressources de maintien de l'ordre » viennent aussi des réserves de KE. Le reste est constitué d'officiers et de troupes officiellement démobilisés et réformés des Forces armées des CAS (il faut respecter le Traité à lettre, n'est-ce pas ?). Le fait qu'ils continuent à utiliser le même matériel qu'ils avaient en service actif ne change pas leur statut de « civil » (surprise surprise !).

- Bordel, mais comment ils ont pu garder leur matos militaire ?
- Ost (22:18:49 / 21-05-55)

- KE l'a acheté auprès de l'armée des CAS par la voie légale, et l'a ensuite attribué à son « personnel de sécurité civil » nouvellement embauché.
- Varilight (04:50:39 / 22-05-55)

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Le système judiciaire du secteur CAS ressemble trait pour trait à celui des CAS, y compris la disposition prévoyant un jury composé de pairs pour un procès. Cependant, les rouages de la justice tendent généralement à tourner un peu plus vite dans le secteur que dans l'État contigu. Le vieux Professor vous présente dans la table suivante un certain nombre de faits pertinents sur les crimes et châtiments, résumés sur un fichier. Remarque : les contraventions sont indiquées en dollars CAS.

INTENTION

Comme il est de mise avec ces intelligences vantardes mais marginales, le gouvernement des CAS ne fait pas de distinction entre l'Usage et l'Usage avec intention de nuire. Si vous l'avez fait, c'est que vous le vouliez.

CYBERWARE

Le droit des CAS impose que tout le monde, même les ressortissants, fasse enregistrer son cyberware de classe A et de classe C auprès du gouvernement à l'entrée du secteur. Posséder de telles catégories de cyberware constitue également une raison valable pour rejeter une demande de visa de travail ou de laisser-passer de voyage. Les bodyshops et les cybercliniques ne peuvent légalement implanter que le cyberware de classe A.

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES

Infraction	Peine
Agression	2 500 $ / 6 mois
Assassinat	30 ans à perpétuité, ou peine de mort
Complicité	20 % de la peine principale
Conspiration	moitié de la peine principale
Enlèvement	5 à 10 ans
Escroquerie	2 à 5 ans
Extorsion	2 à 3 ans
Homicide involontaire	2 à 5 ans
Incendie volontaire	5 000 $ / 1 an
Incitation à commettre un crime ou un délit	250 $
Meurtre	10 ans à perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	15 000 $ / 1 an
Négligence	1 à 5 ans
Séquestration	2 à 5 ans
Trafic	150 000 $ / 5 à 20 ans
Trahison	10 ans à perpétuité
Vandalisme	5 000 $
Viol	2 à 5 ans
Viol (détournement de mineur)	2 à 10 ans
Violation de propriété	1 à 5 ans
Voies de fait	2 500 $ / 6 mois
Vol (larcin)	2 à 5 ans
Vol (qualifié)	2 à 10 ans

CYBERDECKS

Tous les cyberdecks et les programmes doivent être autorisés par le gouvernement, soit à l'achat, soit à l'arrivée dans le secteur. Cette simple condition rend la tâche si facile aux flics matriciels de KE : cela leur assure que votre deck possède le chipset trace ID approprié. Si un inspecteur trouve un chipset furtif, il confisque instantanément votre deck et vous inculpe pour crime.

- Les flics matriciels de KE ont l'art d'installer des « barrages de données » trace-et-rapporte pour localiser et piéger les gens qui utilisent des decks furtifs.
- Knight Lightning (13:05:34 / 21-05-55)

ADDICTIFS

CAS-ville définit la détention de substances restreintes comme le fait d'avoir un grille-neurones illégal pour consommation personnelle. En transporter est un délit mineur disons, pour moins de quinze puces ou doses de médocs classiques. Seize ou plus, ça veut dire que vous êtes un dealer pro, et vous allez prendre cher s'ils vous attrapent. Si vous êtes condamné, vous irez en taule pour un bon moment, même sans récidive. Et les circonstances atténuantes n'existent pas pour eux.

DERRIÈRE LES MURS DE CHINATOWN

- Le petit morceau de texte qui suit peut sembler hors de propos, mais nous avons pensé qu'un bout de Chinatown pourrait être intéressant pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'est un quartier complètement différent de tout autre dans ce secteur. Deuxièmement, un tas d'affaires se déroulent à l'intérieur de ces toits penchés et de ces dragons de papier. Alors si vous voulez y faire du biz, vous devez avoir quelques informations sur cet endroit.

  Malheureusement, le seul endroit où j'ai pu trouver des infos, c'était dans les papiers d'un professeur de sociologie du SMV que j'ai taxé à l'université BB. J'ai enlevé autant de conneries universitaires que j'ai pu ; essayez de le lire quand même. Ça sera peut-être la seule manière qui vous permettra d'apprendre quelque chose. Les habitants du coin ont les lèvres les plus serrées que j'ai jamais vues. Ajoutez des commentaires, autant que vous voulez – quelqu'un doit dégrossir cette merde.
- Captain Chaos (20:30:42 / 08-06-55)

Chinatown est située dans le district d'Englewood, au sud-ouest de Denver. Son histoire remonte aux dernières années du XX^{e} siècle, au moment où les bouleversements politiques et les conditions économiques empirant continuellement menèrent les Chinois à chercher une meilleure vie en dehors du territoire chinois. Afin de soulager son problème de surpopulation chronique, le gouvernement chinois autorisa une émigration limitée.

- Conneries ! « Émigration » mon cul ! C'étaient tous des espions envoyés pour voler la technologie et le savoir-faire américains pour leur pays de fils de putes. Les Chinois ont rien à foutre des autres, juste de leur gueule.
- Ralphie (05:55:10 / 18-06-55)

- Les mecs comme toi qui traînent dans le coin rendraient xénophobe n'importe quelle nationalité.
- Gopher P. (08:31:42 / 20-06-55)

- Quelques leçons d'étiquette sur la manière de poster ne feraient pas de mal à Ralphie, mais il y a un fond de vérité dans ses glapissements. Il existe des preuves appuyant l'assertion selon laquelle des informations, en quantités surabondantes, sont encore et toujours envoyées en Chine via la Matrice par de nombreux expatriés. Peut-être qu'ils sont seulement concernés par leurs familles encore au pays… mais leur inquiétude paraît être à la limite de l'absurde.
- Holly (21:12:32 / 22-06-55)

La majorité des immigrants provient de Hong Kong et de Taïwan. De nombreuses villes des États-Unis, dont Denver, ont connu des booms économiques pendant les mêmes années, ce qui a naturellement attiré ces immigrants. Le flot d'immigration a continué jusqu'en 2015 environ, et s'est ensuite quasiment tari devant les troubles politiques qui ont conduit à la formation des Nations des Américains d'origine. Quelques années plus tard, en 2018, le Traité de Denver interdit de fait l'immigration dans la ville. Heureusement pour les Chinois vivant dans le district d'Englewood de Denver, la séparation initiale de la ville les assigna à la zone contrôlée par les États-Unis plutôt qu'aux territoires des NAO. Il ne fait aucun doute que les NAO les auraient expulsés avec tous les résidents non-amérindiens.

Les affaires et les maisons de Chinatown continuèrent à prospérer avec la formation des États américains confédérés, reconnus officiellement par la signature du Traité de Richmond en 2034. Les CAS récupérèrent la partie de Denver contenant Chinatown dans le cadre de cet arrangement. En accord avec leur nationalisme victorieux et endémique, ce ne fut pas une surprise que les CAS désapprouvent un groupe de citoyens ayant (apparemment) des liens plus forts avec la Chine qu'avec leur nouveau foyer. Mais parce qu'aucune des actions proposées ne semblaient pouvoir produire un résultat satisfaisant, les CAS n'attentèrent aucune action officielle contre les Sino-Américains. Pendant ce temps, Chinatown était devenue une communauté de plus de 20 000 âmes, parmi lesquelles se trouvaient de puissants mages, et plus qu'un petit groupe. De plus, certains hommes d'affaire chinois avaient développé de puissants liens avec plusieurs mégacorporations, un fait qui découragea plus avant toute action officielle contre l'enclave chinoise. Pendant plus d'une décennie, les habitants de Chinatown continuèrent à vivre dans la paix et la prospérité.

- J'ai entendu dire que les CAS avaient vraiment essayé d'éliminer les chefs chinois, mais que toutes leurs équipes d'assaut s'étaient faites sérieusement démonter. Certains des survivants ne purent rien manger de solide pendant des années, et leurs esprits restent ébranlés même aujourd'hui.
- Styles (20:35:14 / 10-06-55)

- Styles, tes informations sont quelque peu exagérées. Toutes confrontations entre le gouvernement des CAS et mon peuple n'ont pu être que des incompréhensions mineures. Il n'y a pas eu d'attaque planifiée.
- Li Chen (21:14:08 / 10-06-55)

- C'est des conneries Li Chen ! Mais bon, tu ne dirais pas la vérité pour sauver ta mère mourante, espèce de crotale faux-cul !!! Devine qui est de retour en ville ?
- Tex (21:15:32 / 10-06-55)

- Je suis disposé à régler tous nos désaccords, d'homme à homme. Rejoins-moi au moment et à l'endroit habituels.
- Li Chen (22:30:15 / 10-06-55)

- Les gars, on dirait une mauvaise tridéo sur le Far West. Voudriez-vous garder vos attitudes machos pour un autre endroit ?
- Rhonda (00:15:48 / 11-06-55)

En 2048, le calme relatif se termina avec les premières émeutes du policlub Humanis. Durant les années suivantes, les membres de l'Humanis pillèrent et vandalisèrent les établissements de Chinatown à de nombreuses reprises. À l'été 2052, les raids cessèrent comme si quelqu'un avait appuyé sur un interrupteur, et toute l'activité de l'Humanis à Denver s'arrêta brutalement. Les autres chefs politiques et économiques ne purent qu'en arriver à la conclusion que les calmes Chinois avaient résolu leurs différends avec les chefs du policlub et étaient parvenus à un accord.

- Les raids de l'Humanis ont vraiment ruiné mes plans bouffe. Ils ont fait sauter ma baraque à nouilles préférée alors que je savourais des won tons.
- Gopher P. (08:40:42 / 20-06-55)

- Quelqu'un peut-il m'expliquer comme une minorité « résout ses différends » avec les connards de l'Humanis ?
- Reefer (15:45:31 / 21-06-55)

- En leur coupant les doigts un à un et en les leur faisant manger jusqu'à ce qu'ils soient d'accord avec toi. Une ancienne coutume orientale.
- Cain (18:12:56 / 21-06-55)

- Ce type de commentaire malheureux donne une mauvaise réputation à notre communauté. Je vous assure qu'il n'y a plus personne parmi nous qui s'autoriserait à envisager des actes aussi abjects. Pour ceux qui souhaitent découvrir la vérité par eux-mêmes, laissez un message auRTL 5303 (87-9342) et je serai fier de vous organiser une visite de Chinatown, et de vous fournir des informations précises et intéressantes sur la richesse culturelle et historique de mon peuple.
- Travel Guy (23:45:01 / 23-06-55)

Les résidents actuels de Chinatown sont majoritairement de deuxième ou de troisième génération, mais ils interagissent à peine plus que leurs parents ou grands-parents avec les personnes de l'extérieur. Les années de tourments politiques ont renforcé leurs tendances isolationnistes et claniques.

Les Chinois ont une attitude curieuse envers la métahumanité. À l'exception des elfes, les habitants de Chinatown traitent les métahumains vivant à la lisière de leur communauté comme des citoyens de seconde zone. Cependant, de nombreux Chinois feront plus confiance à un ork d'origine chinoise qu'à un humain d'une origine différente. Les humains d'ethnie chinoise et les elfes semblent voir les nains, les orks et les trolls comme des âmes inférieures et malheureuses, dont ils doivent s'occuper. Assez bizarrement, ce dernier groupe semble accepter cette position avec résignation – ils ne fomentent pas de rébellion dans l'immédiat.

- Ils l'acceptent ? Tu l'accepterais aussi, si ces putains de Chinois te mettaient sous leur domination psychologique. Ils la testent sur leur propre peuple, et si personne ne les arrête, ils contrôleront bientôt tout le monde, bordel !
- Ralphie (05:20:42 / 18-06-55)

- Ralphie, peux-tu cesser de proférer des commentaires racistes ? J'ai des amis à Chinatown, et ils m'ont sauvé la peau sur de nombreux runs. Sans parler du fait que les Chinois font la meilleure bouffe du monde – va voir chez Szechwan Beef.
- Gopher P. (08:45:03 / 20-06-55)

- La vérité sur ce sujet est que les soi-disant inférieurs comprennent leur fonction dans notre communauté. Leur mise à l'écart rend les choses plus confortables pour tout le monde. Contrairement aux peuples occidentaux dans leur ensemble, chaque humain et métahumain chinois sait où est la meilleure place pour lui dans la communauté.
- Li Chen (17:12:32 / 21-06-55)

- Dis-moi Li Chen, qu'est-ce qui est arrivé entre toi et Tex ?
- Rhonda (18:04:42 / 21-06-55)

- J'aimerais vraiment te le dire, mais je ne veux pas t'offenser avec mon attitude macho.
- Li Chen (18:07:56 / 21-06-55)

En plus du chaos politique qui agite Denver, le facteur qui a changé la vie des habitants de Chinatown est le retour de leur magie ancestrale. De nombreux Chinois se sont détournés de la technologie avec le retour de leurs pouvoirs. D'autres essaient de combiner les connaissances du passé avec la technologie du présent, dans une synthèse d'un potentiel inimaginable. Ces écoles de pensée divergentes représentent une sorte de schisme dans la communauté.

Récemment, j'ai assisté à une cérémonie de mariage où cette dichotomie s'est exprimée avec force à cause des tensions créées par ces deux modes de pensées. Les mariés versaient le thé pour leurs parents et grands-parents au cours d'une cérémonie antique, suivie d'une réception au cours de laquelle la musique traditionnelle chinoise et le dernier rock simsens venu de Hong Kong se sont retrouvés en compétition. Les musiciens traditionnels et les rockers se sont disputés, et l'affaire était sur le point de dégénérer, jusqu'à ce que le grand-père de la mariée ne surgisse et **< TEXTE SUPPRIMÉ : 6 MP >**

- Je pense que nous en avons assez entendu.
- Nemo (00:00:00 / 01-01-01)

- Putain mais c'est qui ce rigolo ? Et y en a pas mieux dans ce fichier ?
- Styles (20:38:14 / 10-06-55)

- Qu'as-tu besoin de savoir d'autre ? Tu vas à Chinatown pour la qualité de la bouffe, mais tu as besoin de te comporter correctement et de ne pas poser trop de questions. Ils ne te feront

pas de mal si tu ne leur fais pas de mal. Est-ce que j'ai parlé des fruits de mer des Imperial Gardens ?
- Gopher P. (20:48:54 / 20-06-55)

- Est-ce que tu ne penses qu'à la bouffe Gopher ?
- Rhonda (18:10:45 / 21-06-55)

- Okay. Tout le monde, là, écoutez-moi ! Je reviens tout juste d'un run à Hong Kong et il y a une merde incroyable qui va nous arriver dessus. J'ai eu un aperçu de leur magie. Contrôle mental, assassins volants, éclairs qui leur sortent de la bouche, j'ai vu de tout ça. Et le gouvernement chinois – le soi-disant Dragon en sommeil – va se réveiller. Pensez-y. Quel pourrait être le pourcentage de mages dans un pays d'un milliard d'habitants ? Et la putain de moitié qui ne lance pas de sorts est composée d'adeptes.

  Pendant que les Chinois rassemblent leurs forces, le havre capitaliste de Hong Kong produit des tonnes de nouveaux produits chaque putain de jour, et les mégacorpos japonaises continuent à y faire les tests de leurs produits (alors quelle importance s'ils dégomment quelques Chinois au passage ?).

  Mais les Chinois auront le dernier mot. Ils apprendront tout ce qu'ils peuvent des Japonais et l'utiliseront contre eux, exactement comme ces derniers l'ont fait à nos bons vieux USA (qu'ils reposent en paix).
- Soldier of Fortune (21:30:12 / 21-06-55)

- N'en croyez pas un mot ! J'ai bien peur que quelques éléments du policlub Humanis ne continuent à répandre leur propagande haineuse et mensongère. Comment osent-ils envahir le forum avec leur fiel ? Si vous voulez la vérité vraie, contactez Travel Guy et venez visiter la Chinatown de Denver par vous-même. Nous sommes isolés uniquement pour notre propre sécurité. Cela ne signifie pas que nous n'accueillons pas de visiteurs amicaux. Après tout, vous procurez des rentrées substantielles grâce aux revenus du tourisme.
- Li Chen (21:34:15 / 21-06-55)

- Quelqu'un veut-il vérifier les temps de réponses de Li Chen ? Qu'est-ce qu'il fait ? Il surveille le système 24 heures par jour ?
- Healey (09:14:42 / 22-06-55)

- Ça ne me surprendrait pas. Vous connaissez les régulateurs de sommeil ? Au fait, JE NE SUIS PAS UN MEMBRE DU POLICLUB HUMANIS !
- Soldier of Fortune (17:15:04 / 23-06-55)

- Ne croyez pas le moindre mot qui vienne de lui !
- Li Chen (17:15:10 / 23-06-55)

- Véridique. Comme si on pouvait repérer un chaman au premier coup d'œil.
- Moraya (09:14:44 / 01-06-55)

- On ne peut pas. Et donc, Leston décharge sa rancune sur le premier Amérindien à qui il arrive de porter des morceaux de bois et des merdes qui ressemblent à des fétiches ou des focus. Il se fout de savoir si ce sont des instruments de travail ou des décorations à la mode pour ordinaires.
- Talismonger (18:38:55 / 01-06-55)

- Alors, pourquoi un chaman ne lui a pas encore arrangé le portrait ?
- Carnival (23:07:15 / 01-06-55)

- Parce que Leston est un chaman, et un habitué du botage de cul. Il n'utilise pas son don ouvertement, n'admettra pas en avoir un, et n'en parlera à personne. Il y a un dossier là-dessous, les enfants, mais je ne l'ai pas découvert… pas encore.
- Wryter (02:09:51 / 02-06-55)

OÙ ÇA SE PASSE

Voilà où aller quand quelque chose arrive ou que vous voulez qu'il arrive, ou juste si vous voulez quelque chose à boire ou à manger.

HÔTELS

MELBOURNE HOTEL

Hôtel cercueil / 607 24th St. / Directeur : Gordon Leston / Discrimination totale envers les chamans tribaux / RTL 2303 (92-6836) / Marqueur sur le plan : 9

Un hôtel cercueil très désagréable, mais assez proche du centre-ville pour que les visiteurs du secteur puissent composer avec la saleté pour des raisons de commodité. Gordon Leston possède et gère l'endroit, et il semble qu'il passe une grande partie de son temps à zoner autour de l'immeuble. Il a une grosse dent contre les chamans amérindiens et se fout de qui le sait.

STOUFFER CONCOURSE HOTEL

Hôtel moyen (5 étages) / 3801 Quebec St. / Directrice : Cheryle Tutkaluke / Légère discrimination envers les Amérindiens / RTL 3303 (99-7500) / Marqueur sur le plan : 10

Le Stouffer Concourse est la troisième incarnation d'un hôtel d'aéroport qui remonte à la seconde moitié du siècle dernier. Il brûla et fut reconstruit en 2003, et à nouveau en 2034. À chaque fois, il a perdu des couches de son élégance d'antan ; l'hôtel actuel n'est plus qu'un plafond posé au-dessus des têtes des travailleurs en voyage et d'autres personnes faisant une halte rapide à Stapleton.

- Plus maintenant. Il y a des secteurs différents maintenant, vous vous souvenez ? Le Stouffer est dans les CAS, Stapleton est dans les UCAS. Je suppose que cela explique le faible taux d'occupation du Stouffer.
- Shabir (19:27:03 / 25-05-55)

- Ne le critique pas, c'est mieux qu'un cercueil. Au moins, ils ne nettoient pas les chambres à grande eau avec les clients à l'intérieur.
- Sharona (23:41:59 / 30-05-55)

- Quelquefois, ça ne serait pas une si mauvaise idée que ça.
- Tomtom (13:51:25 / 30-05-55)

- Le salon du Concourse est plutôt un bon endroit pour s'envoyer une assiette de nachos (du vrai fromage pour seulement 2 nuyens de plus !) et deux ou trois litres de bière. Essayez juste de prévoir votre visite entre l'arrivée et le départ d'un semi-balistique ou le bruit vous décollera l'émail des dents.
- Billabong (00 :06 :21 / 02-06-55)

REGENCY TECH CENTER

Hôtel de luxe (10 étages) / 7800 Tufts Ave. / Directeur : Ralph Parr-Peterson / Pas de discrimination raciale / RTL 7303 (79-1234) / Marqueur sur le plan : 11

Cet établissement, un autre ancien hôtel de luxe qui a vécu des moments difficiles, est situé au cœur du Denver Tech Center. Dans des temps aujourd'hui révolus, Hyatt était propriétaire de cet endroit, mais a vendu le TC (comme l'appellent les gens du coin) à un promoteur local avant le Traité de Richmond et la création du secteur CAS. La vente stipulait bien sûr que les acheteurs n'utiliseraient plus le nom Hyatt. Quelques années plus tard, le Traité de Richmond fut signé et les propriétaires se retrouvèrent soudainement en territoire CAS…



dans une juridiction sous laquelle l'accord signé avec la chaîne Hyatt ne tenait plus. Beaucoup d'encre a coulé sur le Traité de Richmond avant que les propriétaires du TC ne recollent le nom « Hyatt Regency » sur les murs, les logos, les cartes de visite et le papier à lettres. Bien sûr, la qualité du TC dégringola rapidement, ce qui ne fit pas grand-chose pour aider la réputation de la chaîne Hyatt au niveau mondial. De manière prévisible, la chaîne Hyatt entreprit une douzaine d'actions en justice sans résultat – jusqu'à ce qu'un important associé de la société locale ne meure dans un accident tragique. Peu après, des tragédies similaires coûtèrent la vie à deux autres personnes clés. Avant qu'on ne puisse dire « manipulation corporatiste », le nom Hyatt fut retiré et TC devint le « Regency Tech Center ».

- Allez au TC quand vous aurez un moment. Les chambres sont aussi grandes que dans n'importe quel hôtel de luxe – mais elles sont crasseuses, elles sentent le poney, et vous devez les partager avec les cafards.
- Dean (04:45:15 / 01-06-55)

- Voilà l'astuce. Louez une chambre, peut-être pour trois fois le prix d'un lit simple dans un hôtel bon marché, et vous aurez assez d'espace pour faire pieuter six ou sept de vos meilleurs potes.
- VU (12:04:39 / 01-06-55)

- Les gangers du Tech Center ont déjà pratiqué cette arnaque, VU. Reste au TC et ton voisin de la porte d'à côté pourrait bien être le terrifiant gang des Skinpeelers, tout entier. Si ce n'est pas un problème pour toi, vas-y.
- Iris (20:41:47 / 02-06-55)

BARS ET RESTAURANTS

GRASSROOTS

Restaurant de taille moyenne / 1700 Humboldt St. / Patron : Tamira Gaudette / Légère discrimination envers les Amérindiens / RTL 8303 (31-7310) / Marqueur sur le plan : 12

Les abonnés du *Rocky Mountain Post* accordent systématiquement au Grassroots la distinction du meilleur restaurant de Denver, bien que cet endroit ne semble jamais bondé.

- Est-ce que cela a un rapport avec le fait que Tamira Gaudette est la belle-fille du rédacteur en chef du Post… ?
- Victoria (02:37:59 / 27-05-55)

- Oooh, corruption du torchon par la bouffe…
- Triumph (06:14:56 / 29-05-55)

La nourriture est toujours excellente et les prix légèrement inférieurs à ce niveau de qualité. Cela reste cher, mais vous avez de la nourriture cinq étoiles pour le prix d'un quatre étoiles. C'est une bonne affaire. Le Grassroots est calme et confortable, et il dispose d'une liste de vins incroyablement longue.

- La sécurité physique et magique est minable, mais étrangement, l'endroit réussit à éviter les embrouilles.

  Quelqu'un peut-il me dire pourquoi ?
- PJ (13:08:09 / 01-06-55)

- Honto ? J'irai voir ça.
- Sevrin (11:41:59 / 02-06-55)

GOODFRIENDS

Nightclub / 3100 E. Colfax / Patron : Brett Mitchell / Pas de discrimination raciale / RTL 3303 (99-1751) / Marqueur sur le plan : 13

Des restaurants ou des clubs occupent cet endroit depuis plus de quatre-vingt ans, et ils se sont tous appelés Goodfriends (on penserait qu'après tout ce temps, quelqu'un aurait trouvé un meilleur nom). L'incarnation actuelle du Goodfriends est la boîte de rencontres par excellence, attirant des mineurs des deux sexes intéressés par la même chose. Le code vestimentaire est de fait renforcé : pas de couleurs de gang, pas de cuir noir, pas de clous, et *absolument* pas d'armes.

- Ici, les videurs sont des durs, et ils aiment leur boulot. Vous verrez rarement autre chose qu'une petite bagarre au Goodfriends (c'est une autre histoire sur le parking : un entrepreneur ambitieux pourrait très bien le transformer en arène de combat et vendre des places).

  Deux ou trois groupes locaux de seconde zone ont établi leur QG au Goodfriends. Et des rumeurs persistantes indiquent que Brett Mitchell fait des affaires en or depuis les arrière-salles en vendant des biens volés, plus particulièrement des armes.
- Ringo (00:13:38 / 03-06-55)

ROCK SOLID

Petit bar / 6050 E. Colfax / Patronne : Elizabeth Grimes / Légère discrimination envers les métahumains / RTL 3303 (65-2232) / Marqueur sur le plan : 14

Avec un nom comme celui-ci, vous pourriez vous attendre à voir un nightclub rétro. En fait, ce tripot est une petite taverne sur Colfax qui mérite son nom en balançant du rock de tous les genres et pour tous les goûts dans son système de son de tueur, à un volume qui vous décollera sûrement l'émail des dents et qui fera fondre les munitions de votre pistolet. Malgré ça, ou peut-être grâce à ça, beaucoup de runners de Denver de premier ordre atterrissent ici.

- Ne venez pas ici pour espérer *parler* affaires. Vous esquisserez des *gestes* d'affaires, ou vous articulerez *silencieusement* des affaires, ou vous *gribouillerez* des affaires dans la bière répandue sur le comptoir, peut-être.
- Kerumi (22:45:06 / 28-05-55)

- Liz Grimes, la patronne, courait les Ombres sous le surnom de Black Heart. Ses clients réguliers lui sont totalement loyaux, et la prendre à rebrousse-poil entraîne nécessairement de les prendre eux aussi à rebrousse-poil. Dangereux.
- Hammer (03:46:09 / 29-05-55)

LIEUX DIVERS

DENVER TECH CENTER (MARQUEUR SUR LE PLAN : 15)

La zone longeant la frontière entre le sud-ouest de Denver et la sous-conurb d'Englewood a hérité du nom de « Tech Center » au début du siècle. À cette époque, elle méritait ce sobriquet. Le Denver Technological Center originel, au large de l'Intercity 25 et de Belleview Avenue, était un parc industriel qui attirait les entreprises de haute technologie, et qui servit aussi d'incubateur de start-ups au début du siècle. Les années passant, la « zone du Tech Center » se dissémina à partir de son terreau de base pour recouvrir dix autres parcs industriels, plusieurs hôtels, et d'innombrables entreprises commerciales. La bonne fortune du Tech Center commença à se raréfier quand des restructurations massives frappèrent l'industrie high tech en 2012.

- L'Éveil et la réémergence de la magie ébranlèrent la foi des gens dans la science et la technologie. « Pourquoi aurais-je besoin d'un (insérez votre gadget techno favori) quand je serai bientôt capable de me contenter de jeter un sort ? ». Bien sûr, ça ne s'est pas passé comme ça, mais les start-ups technologiques, comme le genre de sociétés qui entouraient le Tech Center, étaient très sensibles aux changements du marché boursier du genre de ceux qui furent causés par l'Éveil.
- Pittman (14:14:48 / 29-05-55)



De nombreuses mégacorpos florissantes firent table rase, rachetant les sociétés les plus intéressantes et (en général) les saccageant pour récupérer leurs ressources. Le Tech Center avait presque commencé à remonter la pente quand il fut frappé par le Crash de 29. Toutes les start-ups, prometteuses mais oh combien fragiles, se pétèrent la gueule une nouvelle fois, et cette fois-ci, le Tech Center ne s'en remit pas.

Au fur et à mesure que les entreprises technologiques s'effondraient, les sociétés commerciales suivaient. Aujourd'hui, le Tech Center est dans une situation de « l'œuf ou la poule ». Seule la start-up la plus téméraire ira s'installer dans la zone sans disposer d'une société commerciale déjà en place – mais aucune société commerciale n'ira installer une boutique où aucune industrie high-tech ne peut lui fournir de clients.

- À l'heure actuelle, le Tech Center est le terrain de jeu pour gangers (à quelques exceptions près, soit). Deux ou trois entreprises essaient encore de s'y installer, dont la plupart sont en manque de liquidités, mais la grande majorité des bureaux, des labos, des entrepôts, des ateliers de machines et autres sont vacants. L'espace libre attire les squatteurs et les gangers, et ce sont majoritairement eux qui vivent aujourd'hui dans le Tech Center.
- Darla (18:38:09 / 29-05-55)

KETRING PARK (MARQUEUR SUR LE PLAN : 16)

Ketring est un joli petit parc entourant un joli petit lac… de jour. De nuit, il devient régulièrement un champ de bataille pour plusieurs gangs locaux. Knight Errant est au courant de la situation et semble savoir quand une altercation majeure va arriver. Plutôt que de fermer le parc et d'empêcher les gangs de se battre, ils établissent un périmètre pour être sûrs que la violence ne se répandra pas à l'extérieur de celui-ci. Ensuite, ils profitent du spectacle.

- Tant que tu peux « persuader » les gangers de rester loin de ton cul, Ketring Park est un endroit approprié pour faire des affaires une fois que le soleil est couché.
- Frazier (02:38:24 / 31-05-55)

Bien sûr que le CCP est efficace. Mais c'est pas les gouvernements efficaces qui finissent par tuer le plus de gens… ?
— Toad-Man (IntraZone Online / REF# MSM-2092k02)

LE SECTEUR PUEBLO

La ligne de démarcation pueblo dans la métropole de Denver longe la Highway 70 en direction de l'est jusqu'au sud de Golden, puis la Highway 40 vers le centre-ville. De là, elle tourne en direction du sud le long de l'Intercity 25, de la South Plate River, et de la Highway 85 jusqu'à la Route 470, où elle part en direction de l'est. La ligne pueblo tourne en suite au sud, à l'intersection de l'Intercity 25 et de la frontière du secteur CAS. Vers Colorado Springs, la frontière du secteur pueblo suit l'Intercity 25 et la frontière municipale 1986.

- La Fort Carson Military Reservation fait aussi partie du secteur les gars. L'oubliez pas. Où est-ce que les Pueblos pourraient bien mettre leurs clébards ?
- Trajan (09:26:41 / 01-06-55)

- Question : « clébards » ?
- Alexei (09:26:56 / 01-06-55)

- Ça vient de « dog-faces », faces de chien, un vieux nom pour les soldats. Bien sûr, le personnel pueblo du Fort Carson n'est absolument pas militaire… (ha, conneries : allez jeter un coup d'œil à la section sur Carson, plus loin dans ce fichier).
- Trajan (09:28:12 / 01-06-55)

SÉCURITÉ FRONTALIÈRE

Posté par : Sgt. York

La plupart des gens qui savent quelques trucs (mais pas assez) à propos de Denver croient que la sécurité frontalière est la sécurité frontalière, peu importe de quel secteur on parle. C'est pas forcément ça les gars, pas dans le secteur pueblo. Le Conseil pueblo obstrue l'entrée à son territoire avec les clôtures et les murs habituels, mais n'effectue de patrouilles que dans les zones frontalières les plus sensibles. Pour protéger le reste de la ligne, les autorités ont balancé des systèmes électroniques autonomes.

Ça paraît facile à gruger ? Essayez sur une autre touche, les amis. Voilà comment ça marche. Les autres secteurs remplissent leurs morceaux de no man's lands avec des mines, des armes automatisées, des MSSA, et d'autres saloperies ; les Pueblos ont installé les panoplies de senseurs les plus sensibles que vous n'auriez jamais voulu avoir en face de vous. Imaginez devoir gruger des détecteurs de pression, des détecteurs de mouvement, des détecteurs chimiques, des détecteurs de métaux électromagnétiques, des systèmes d'imagerie thermique, et des radars AP… tout ça *avant* d'avoir atteint la clôture. La clôture est elle-même câblée dans tous les sens ; la toucher, la couper, voire la regarder déclenche une alarme ou une autre.

- Des détecteurs de mouvement ? En extérieur ? Connerie. Une feuille volante, un oiseau ou même un vent fort les déclencheraient.
- Memnos (17:32:09 / 22-05-55)

- T'as déjà entendu parler de senseurs liés, tête de linotte ? Chaque « contact » sur un sous-système de senseur entraîne une « alerte provisoire » qui concentre « l'attention » du système sur la zone en question. L'alarme n'est déclenchée que si d'autres sous-systèmes rapportent le même contact. En prenant ton propre exemple, une feuille volante déclencherait le détecteur de mouvement, mais le radar AP et le détecteur de pression resteraient inertes. Cette techno se met en branle en fonction de la complexité des algorithmes de contrôle du logiciel – et on parle du Conseil pueblo là, tu te souviens ? « Logiciel sophistiqué », c'est son second prénom.
- Rage (09:35:58 / 23-05-55)

Et donc, vous êtes en train d'y réfléchir. Vous déclenchez une alarme – vous venez tout juste de vous préparer à défoncer les gardes armés ou à dégommer une mitrailleuse automatique (plus facile à dire qu'à faire pour l'un comme pour l'autre, mais je connais des types qui y sont parvenus). Mais devinez quoi ? Pas de gardes armés mes amis. Pas d'arme automatisée. Non, les alarmes alertent un des drones furtifs de la flotte qui rôde à deux ou trois cents mètres de la ligne. Le drone se pointe en mode autopilote pour venir voir ce qui se passe avec ses systèmes d'imagerie thermique et sa caméra. Le système de contrôle fait son petit numéro de reconnaissance de formes, et s'il « voit » une chose pour laquelle on l'a programmé à faire attention, il va taper sur l'épaule du rigger pueblo (assis confortablement, bien au chaud, dans son poste de garde, à plusieurs bornes de ce qui se passe, si ça se trouve). Le rigger se branche et prend le contrôle du drone.

Avec celui-ci, le rigger peut évaluer le niveau de dangerosité d'une infiltration potentielle, suivre un contrevenant sans que la cible ne soit consciente d'être sous filature (drones furtifs, vous vous souvenez ?), ou faucher les envahisseurs avant qu'ils n'aient la possibilité de disparaître. Avec au moins un « œil dans le ciel » qui surveille les envahisseurs, le rigger peut envoyer une patrouille aérienne, ou une équipe terrestre ou ce qui va bien à l'endroit adéquat.

- Ça a l'air juste un peu trop efficace.
- Luke (11:43:28 / 22-05-55)

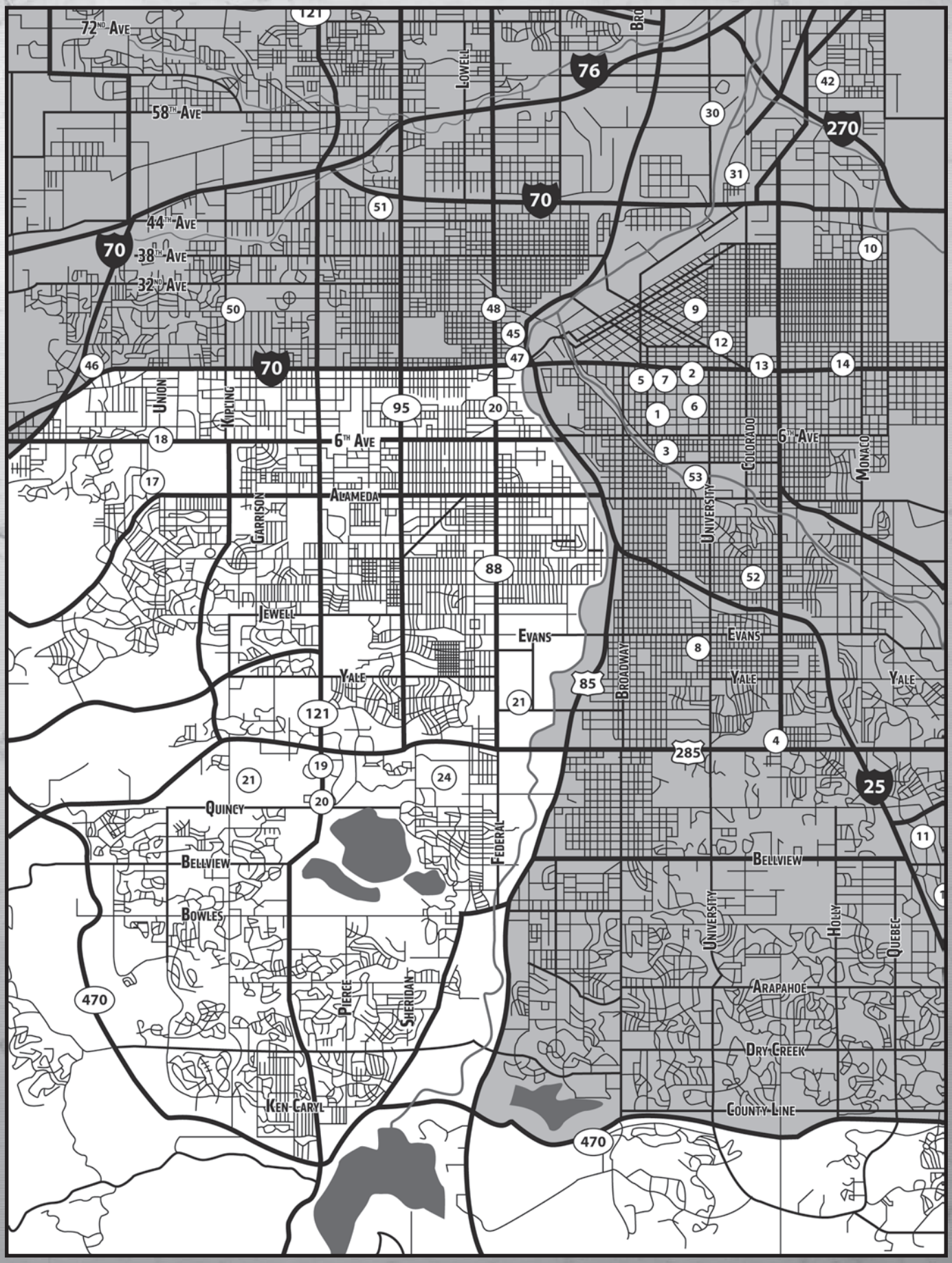
- Faut aussi mentionner les radars anti-aériens – de bons radars anti-aériens. Ramenez votre t-bird ou votre Yellowjacket au-dessus de la frontière, et vous aurez deux ou trois drones au cul en deux temps trois mouvements.
- Zak (08:26:51 / 23-05-55)

SECTEUR PUEBLO D'UN COUP D'ŒIL (MAI 2055)

Population : 700 000 habitants
- Humains : 57 %
- Elfes : 13 %
- Nains : 10 %
- Orks : 18 %
- Trolls : 1 %
- Autres : 1 %

Population SINless estimée : 21 720 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 32 000 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 12 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1%
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 54%
Éducation :
- Enseignement secondaire : 38 %
- Enseignement supérieur : 40 %
- Masters et doctorats : 12 %

Numéro d'accès RTR : NA/PUE


72ND AVE
58TH AVE
44TH AVE
38TH AVE
32ND AVE
6TH AVE
ALAMEDA
JEWELL
EVANS
YALE
QUINCY
BELLVIEW
BOWLES
KEN-CARYL
DRY CREEK
COUNTY LINE
ARAPAHOE
LOWELL
UNION
KIPLING
GARRISON
PIERCE
SHERIDAN
FEDERAL
BROADWAY
UNIVERSITY
COLORADO
MONACO
HOLLY
QUEBEC
70
76
270
25
85
88
95
121
285
470

Ceux qui essaient de traverser par la voie légale devront faire face à un paquet d'autres problèmes désagréables, en fonction de leur véritable degré de « légalité ». Chaque poste-frontière pueblo est généralement doté d'une escouade de gardes de sécu prête à monter dans un Citymaster pour se rendre précisément au point d'origine des problèmes. Les plus importants ont aussi deux ou trois Yellowjackets ou Wasps, en patrouille ou prêts à partir.

- Et y a rien sur la magie, hein ? Un rat de grimoire pourrait se contenter de devenir invisible et se foutre complètement des senseurs super sophistiqués.
- Trixy (11:23:17 / 21-05-55)

- C'est pourquoi les Pueblos ont aussi des veilleurs sur la ligne. Ils n'interdisent rien à personne, ils suivent juste et vont chercher de l'aide au moment approprié. Simple.
- Darla (19:23:00 / 23-05-55)

- Écoutez-moi ça. J'ai entendu parler d'une corpo de Seattle qui fait de la pub pour un drone de surveillance qui peut voir les créatures astrales. Il l'appelle Witchsight, ou une connerie du genre. J'ai aussi entendu dire que les Pueblos en avaient acheté environ deux cents.
- Dog (20:18:36 / 29-05-55)

- Si c'est le cas, les Pueblos ont balancé un paquet de fric par les fenêtres. Le Witchsight est un concept défectueux. Il ne marche pas. Il ne pourra jamais marcher. Désolé.
- Tom (10:26:10 / 01-06-55)

QUI VIT ICI (ET COMMENT)

- Riche, hein ? Probablement le niveau de vie le plus élevé de toute la Zone libre des Rocheuses orientales, et tout ça parce que l'économie du Conseil corporatif pueblo est très forte. L'effet de ruissellement en action les gars ; l'argent des Pueblos s'écoule dans tous les coins de la sphère d'influence pueblo. Y compris dans son morceau de Denver.
- Rhodes (22:09:12 / 23-05-55)

- Trop de trogs, de squatteurs et de bouffeurs de pissenlits à mon goût.
- Snake (03:06:53 / 24-05-55)

- De quelle grotte il vient de s'extraire ?
- Lincoln (15:27:08 / 24-05-55)

- J'espère qu'il va y retourner.
- Sol (15:49:40 / 24-05-55)

L'ARGENT

Posté par : Flashman

Pas grand-chose à dire à ce sujet, à part l'habituel voilà-ce-que-ça-coûte-de-base-voilà-ce-que-ça-coûte-au-SP. J'ai rempli mon devoir et je l'ai fait les gars – voilà votre table-du-coût-d'la-vie, avec des notes expliquant toutes les conneries sympas. La monnaie du secteur pueblo est not' bon vieux nuyen (c'est pas un soulagement ? Pas de preneurs de têtes changeurs de monnaie pour les gens du monde civilisé), et les prix ont tendance à être plus stables que, disons, à CAS-ville ou à Azzietown (ce qui veut pas dire qu'y changent pas – va chiner si t'es malin, mon con).

NOTES SUR LE COÛT DE LA VIE

[1] Les silencieux, les smartlinks, et toutes les merdes technos comme ça qui sont super prohibées. La compensation de recul est légale ; les pontes *penseraient* apparemment que ça peut être utilisé pour la chasse.

COÛT DE LA VIE DANS LE SECTEUR PUEBLO

Objet	Coût
Armes et protections	(en % des prix de base)
Accessoires pour armes à feu[1]	95%
Armes à feu	95%
Armes de jet	100%
Armes de mêlée	105%
Armes de trait	105%
Explosifs[2]	110%
Munitions[3]	95%
Protections[4]	110%
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	90%
Appareils de vision	90%
Communications	90%
Contre-mesures de surveillance	100%
Équipement de surveillance	100%
Équipement de survie	110%
Niveaux de vie	
Niveau de vie	100%
Augmentations et électronique	
Biotech	110%
Céphaloware	100%
Cyberware	105%
Cyberdecks	100%
Équipement électronique	90%
Programmes	95%
Somatoware	100%
Équipement magique	
Armes focus	125%
Focus de pouvoir	100%
Focus (autres types)	110%
Fournitures magiques	120%
Matériel de sorcellerie rituelle	125%
Véhicules	
Appareils aériens	110%
Bateaux	120%
Véhicules militaires[5]	500%
Véhicules terrestres	90%

- Et pour les gyrostabilisateurs ?
- Sturm (01:04:58 / 24-05-55)

- Sois réaliste.
- Hammer (03:55:35 / 24-05-55)

[2] Il faut une licence pour acheter des explosifs, pour laquelle vous aurez besoin de vous faire tellement chier avec les bureaucrates qu'au moment où vous l'obtiendrez, l'érosion aura eu la peau de ce que vous vouliez faire sauter. Et n'essayez pas de falsifier les papiers de la licence – on est dans le Conseil pueblo, mes connauds.

[3] À part les munitions militaires standards, tout est en accès restreint, et y'a vraiment *pas moyen* d'avoir autre chose (légalement, oui – allez voir le marché clandestin).

[4] Les armures corporelles légères sont légales. Tout le reste est en accès restreint ; le personnel de sécurité corpo n'en porte même pas. Il n'y a que Pueblo Security Entreprises qui a accès au bon matos.

[5] Oublie ça mon con, mais carrément même (réfléchis un peu : si les forces de sécu pueblos ont déjà un balai dans le cul à propos des armures corporelles moyennes, est-ce qu'elles vont te laisser avoir un putain de

tank ?). Comme pour les marchés clandestins et noirs, les p'tits gars de la sécu cognent dur sur ceux qui font du trafic de VBA et autres, ce qui fait monter les prix *vraiment* haut.

COMMENT FONCTIONNE LE SECTEUR PUEBLO

Posté par : Wears Funny Hats

(Pour commencer, pas de commentaires sur mon nom ; je suis Américain d'origine, et je peux m'appeler comme je veux bordel.)

À l'instar du Conseil corporatif pueblo, le secteur pueblo possède deux tribus dominantes : les Zuñis et les Hopis.

- Et ils ont des comportements différenciés comme partout où il y a des Zuñis et des Hopis. La plupart des Zuñis sont calmes, conservateurs et structurés dans tout ce qu'ils font. Les Hopis sont provocateurs, insatisfaits du statu quo, désireux de tout abattre et d'essayer quelque chose de nouveau (okay, okay, je sais que les généralisations sont dangereuses ; mais celle-ci est plutôt pertinente).
- Reid (23:39:18 / 22-05-55)

- Dans le Conseil corporatif, la population est divisée à 50 / 50 environ. Celle du secteur est en faveur des Hopis aux deux-tiers. Tirez-en les conclusions que vous voudrez.
- Arclight (04:27:32 . 24-05-55)

Les non-Amérindiens sont peu nombreux ici, ce qui ne devrait pas surprendre grand monde. Il y a plus d'Anglos, d'Asiates et d'Afros dans le secteur qu'au Conseil corporatif, mais leur nombre est quand même inférieur à 10 % de la population totale.

- Les Anglos se voient comme le nez au milieu de la figure. Les gens ne sont pas ouvertement hostiles à leur encontre, mais la rareté des visages non-amérindiens dans la rue rend souligne clairement qui est « d'ici », et qui ne l'est pas.
- Royston (00:26:02 / 26-05-55)

- Marcher dans les rues du secteur pueblo est une expérience bizarre. Ce sont des endroits animés, high-tech, et on peut quasiment sentir l'argent et le pouvoir corpo dans l'air. Mais les cadres corpos hauts placés qui vous rejoindront dans l'ascenseur pourront tout aussi bien porter un kilt en coton tissé qu'un costard flashy Mortimer of London.
- Talon (13:44:30 / 29-05-55)

- Quelqu'un doit parler du net. Les gars, souvenez-vous qu'on parle du secteur pueblo, et rappelez-vous ce que vous avez entendu à propos du Conseil corporatif pueblo. C'est vrai – c'est le foyer d'un patelin de la Matrice qui a peut-être dix ans d'avance sur tout ce que vous avez vu avant. Maintenant, quel niveau de sophistication attendriez-vous de tout ce qui a affaire aux ordinateurs et au traitement de données dans la Zone ? Encore vrai – putain de dernier cri, voire meilleur.
- Rage (00:23:05 / 02-06-55)

Prenant exemple sur le CCP, le gouvernement du secteur fonctionne comme une corpo (une tête d'œuf dans sa tour d'ivoire l'a une fois appelé « ploutocratie démocratique » ; sympa et incompréhensible hein ?). Chaque citoyen du secteur pueblo détient au moins une part du CCP, qui est une corporation. La manière dont cela se transforme en votes est plutôt délicate à comprendre, à moins que vous ne soyez fort en maths. Un « porteur de part » détient un nombre de droits de votes égal au logarithme de base dix du nombre de parts, plus un. En d'autres termes, un citoyen avec une part a un « vote » qui vaut 1 (logarithme de 1 égal 0, plus 1), alors que le vote d'un citoyen détenant 1 000 000 de parts pèse 7 (log de 1 000 000 égal 6, plus 1).

Les habitants du secteur avec la citoyenneté pueblo votent pour un conseil de gouvernance de douze membres qui gère l'économie, la sécurité, le système judiciaire et le maintien de l'ordre du secteur. Le conseil paie (et peut changer ou virer) les officiers corpos comme le prez ou les différents VP qui exécutent concrètement le travail.

- Okay, ça semble fonctionner, aussi alambiqué que ça puisse sembler.
- Cyn (23:04:28 / 27-05-55)

En ce moment, Juanita Iglagla est Présidente du Conseil. Le président de secteur est Julio Caron.

- Ah, la belle Juanita aux cheveux noirs. La fraternité des assassins à louer fut perdue quand elle a décidé de se lancer en politique.
- Scavenger (12:03:29 / 23-05-55)

- C'était une tueuse à gages ?
- Hersh (21:46:33 / 23-05-55)

- Personne ne comprend plus l'ironie ?
- Scavenger (11:56:57 / 24-05-55)

- Ouais – qu'est-ce que tu crois que c'est, le putain de secteur aztlan… ?
- Firelight (02:18:37 / 28-05-55)

LOIS ET MAINTIEN DE L'ORDRE

Okay. Maintenant que j'ai indiqué les conneries de base sur le conseil et tout ça, je vais faire un petit commentaire sur les quelques zones d'intérêt pour ceux qui envisagent de venir en secteur pueblo pour (ombrement parlant) « voyages d'affaires ».

IMMIGRATION

Tous ceux qui sont intéressés par un déménagement permanent en secteur pueblo (ou qui font semblant, c'est pareil), matez bien ça. L'administration du secteur pueblo utilise les mêmes lois et directives que le CCP – il est donc extrêmement difficile dans le choix de ceux qu'il accepte au titre de l'immigration officielle. Au cours de chaque trimestre fiscal, le Département de l'immigration prépare en vitesse une liste de compétences et de profils demandés par les corpos qui opèrent dans le secteur pueblo ou le CCP. Si un immigrant potentiel correspond à ce qui y figure (chanceux, chanceux), il aura probablement l'opportunité de devenir un citoyen. Pas de correspondance = pas de possibilité. En théorie, les corpos indépendantes peuvent sponsoriser des immigrants particuliers, mais au vu de la masse de papiers (prouvant aux frappés du gouvernement que le boulot ne peut pas être assuré par un citoyen), la plupart laissent tomber.

Si l'immigrant(e) réussit, il (elle) doit abandonner toute citoyenneté existante ailleurs et doit acheter au moins une part du Conseil corporatif au prix du marché (8 252 ¥ au cours en vigueur).

- C'est plutôt 8 500 ¥ en ce moment.
- Rhodes (13:07:02 / 10-06-55)

Il n'y a pas d'équivalent au visa de travail en secteur pueblo. Les citoyens sont les seuls à pouvoir travailler en toute légalité dans le secteur.

Alors, quelle race rendons-nous indésirable cette semaine ?
— John Talking Weasel, Troisième secrétaire au Contrôle de relocalisation

VISA DE TOURISME

Pour des visites rapides, essayez le visa de tourisme. Vous pouvez demander un visa de tourisme de court séjour de manière électronique ou en allant en personne à un poste-frontière pueblo. La demande ne vous prendra que quelques minutes, parce que vous n'aurez aucun formulaire à remplir. Ça vous paraît bien ça les gars ? Qui veut parier ? Plutôt que vous balancer des formulaires à la tête, ils examinent les données personnelles de votre créditube avec beaucoup d'attention, et recoupent ensuite les informations avec d'autres sources. Si vos données personnelles indiquent que vous êtes diplômé de NYU par exemple, le système pueblo ira sûrement consulter la base de données de la NYU pour confirmation.

- Gné ? Ils vérifient toute ton histoire personnelle ? Ça prend un peu plus que « quelques minutes », quel que soit le niveau de technologie-de-la-mort que les Pueblos ont atteint.
- Randy (11:20:27 / 26-05-55)

- Ils ne font pas une vérification complète, Randy. C'est plus comme un contrôle surprise – ils prennent un ou deux faits au hasard et envoient une demande pour confirmation.

  Si l'une des choses qu'ils vérifient leur paraît suspecte, alors le moment est venu de faire une vérification complète. Vous y serez pour des heures, et s'ils trouvent la moindre erreur sur vous, dites au revoir à vos papiers. Officiellement, les postes-frontière sont en territoire pueblo, et si vous êtes coupable de « contrefaçon de données », vous êtes coupable d'un crime sous leur juridiction.
- Monitor (20:31:51 / 27-05-55)

- Aïe !
- Randy (11:32:15 / 28-05-55)

ARMES

Le Conseil pueblo lui-même est plutôt cul-serré en ce qui concerne les permis de port d'arme et les restrictions sur les pétoires les plus mortelles, et le secteur pueblo est encore plus strict à ce propos. L'administration du secteur sait que les sources d'approvisionnement de ces armes sont plutôt rares sur son territoire, et il cogne donc fort sur l'acquisition et la possession illégales. Comme dans de nombreux secteurs, vous pouvez en toute légalité porter une « arme de défense », qui va jusqu'au pistolet léger inclus. Bien sûr, vous devez posséder un permis pour ça, et les papiers nécessaires vont chercher plutôt loin dans votre histoire personnelle. Tout ce qui est plus lourd qu'un pistolet léger est d'accès restreint, et les armes à tir automatique sont interdites d'office. Il existe quelques exceptions pour les armes de chasse comme les fusils à un coup et les shotguns, mais là encore il faut un permis.

PUCES, DROGUES ET ALCOOL

L'administration du secteur pueblo a établi quelques restrictions sur l'alcool, la plupart des produits pharmaceutiques récréatifs, et la plupart des puces sims (jusqu'aux California Hots inclues). Putain, ils pourraient pas s'en foutre plus si vous cramiez votre cervelet avec quelque chose dans le cadre privé de votre propre maison. Par contre, si vous blessez quelqu'un ou que vous détériorez la propriété de quelqu'un dans un état de conscience altérée, vous êtes coupable d'une vilaine préméditation sous bad trip (« Bon, et bien, vous aviez prémédité d'être défoncé… »). Remarque pour les citoyens UCAS : votre défense favorite, du genre « j'étais trop saoul pour savoir ce que je faisais », elle ne sert à rien ici.

Les BTL sont illégales au plus haut point, et ils vous claqueront la gueule méchamment fort si vous en dealez. Les condamnations sont trois à cinq fois plus sales que celles pour la possession à usage personnel.

SOUTENEZ VOTRE SHÉRIF LOCAL

Une entreprise nommée Pueblo Security Entreprises, Inc. (n'oubliez pas le « Inc. ») porte le badge dans le secteur pueblo. En théorie, cette corporation privée est une filiale entièrement détenue par l'administration du secteur (une corpo plus grosse). En théorie, PSE est purement civile, et donc en conformité avec les directives du Traité de Denver.

Maintenant, parlons de la réalité. Tous les esclaves de PSE, du bourrin de la rue en remontant jusqu'au commandant en chef, viennent tout droit des forces de sécurité du Conseil corporatif pueblo. Dans absolument chaque cas, l'esclave a été renvoyé des forces un jour, et embauché par Pueblo Security Entreprises, Inc. le jour suivant.

- Est-ce que ça vous fait peur ? Ça devrait. Dans le Conseil pueblo lui-même, la force de sécurité est divisée en deux « bras » - le bras civil (police) et le bras de la défense (forces armées nationales). Les deux bras font beaucoup d'entraînements croisés et de transferts de personnel… et Pueblo Security Entreprises « n'engage » que du personnel qui a suivi ces entraînements croisés. Ce qui signifie que « l'officier de sécurité civile » que tu croises dans les rues du secteur pueblo pourrait bien avoir passé la plus grande partie de l'année dernière dans les Guerres du Désert…
- Hatchetman (19:47:56 / 31-05-55)

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Le système judiciaire du secteur pueblo paraît profondément débile aux gens qui arrivent d'ailleurs. Les tribunaux chamaniques prennent grand soin du bordel crimes-et-châtiments, avec un Département de la justice (sous la houlette du Vice-président à la justice) qui assigne trois chamans à chaque tribunal. Oubliez les procès avec jury, oubliez les avocats de la défense, les avocats pénalistes et les procureurs. Ça n'existe pas dans le secteur pueblo mon pote. Un procès ici, ça ressemble plus à une cour martiale qu'à un procès criminel typé UCAS. Les chamans peuvent utiliser la magie pour examiner les témoins, les preuves et même les accusés.

Il y a peu de « graves erreurs judiciaires » sous la juridiction pueblo (et aucun type important ne les reconnaîtra).

- Ces magos de tribunal peuvent se contenter de regarder dans ma mémoire pour voir si je suis coupable ?
- Consuello (01:51:24 / 22-05-55)

- Tout juste Auguste.
- Lam (11:51:50 / 22-05-55)

La table suivante indique les peines de prison et les amendes pour les crimes habituels commis par les suspects habituels. Habitants des UCAS, vous remarquerez que la distinction Usage / Usage avec intention de nuire n'existe pas dans le secpueb.

CYBERWARE

Avant même que vous posiez un pied dans le secteur pueblo, les types du gouvernement voudront tout savoir sur vos matos de classes A et B (comme pour les permis d'armes, les permis de cyberware sont tellement chiants à obtenir que de nombreux possesseurs cherchent d'autres personnes pour faire les voyages). Le cyberware de classe C, à l'instar des armes cybernétiques et des skillsofts de même acabit, sont illégaux dans le secteur pueblo. Si vous avez ce genre de cyber, vous rentrerez pas. Si vous vous incrustez (par miracle) à l'intérieur et que les forces de sécu trouvent des modifs cyber de classe C sur vous, ils vous colleront dans la Big Bug House pour au moins 10 ans (peut-être plus, si vous avez falsifié vos papiers en entrant dans le secteur).

CYBERDECKS

Des tas de deckers voient le Conseil pueblo comme leur petit aperçu de la Terre promise, et l'administration du secteur est au courant.

TABLE DES AMENDES ET CONTRAVENTIONS CONCERNANT LES ARMES

	Infraction et contravention / emprisonnement			
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**
(A) Petite arme blanche	200 ¥	750 ¥	1 500 ¥	6 000 ¥ / 6 mois
(B) Grande arme blanche	400 ¥	1 500 ¥	2 500 ¥	12 000 ¥ / 1 an
(C) Arme contondante	250 ¥	800 ¥	2 250 ¥	10 000 ¥ / 1 an
(D) Arme de trait et de jet	300 ¥	1 000 ¥	3 000 ¥	8 000 ¥ / 9 mois
(E) Pistolet	1 000 ¥	2 250 ¥	7 500 ¥ / 6 mois	3 ans
(F) Fusil	1 500 ¥	4 500 ¥	10 000 ¥ / 1 an	5 ans
(G) Arme automatique	10 000 ¥	15 000 ¥	1 an	8 ans
(H) Arme lourde	20 000 ¥	30 000 ¥	2 ans	15 ans
(I) Explosif	20 000 ¥	30 000 ¥	3 ans	20 ans
(J) Arme militaire	1 an	2 ans	6 ans	30 ans
(K) Armure militaire	2 000 ¥	–	–	–
(L) Munition militaire	4 000 ¥	–	–	–
(BA) Bioware de classe A	2 500 ¥	–	–	–
(BB) Bioware de classe B	12 000 ¥	–	–	–
(BC) Bioware de classe C	10 ans	–	–	–
(CA) Cyberware de classe A	3 000 ¥	–	–	–
(CB) Cyberware de classe B	15 000 ¥	–	–	–
(CC) Cyberware de classe C	10 ans	–	–	–
(CD) Technologie matricielle	5 ans	–	–	–
(EA) Équipement de classe A	1 500 ¥	–	–	–
(EB) Équipement de classe B	5 000 ¥ / 6 mois	–	–	–
(EC) Équipement de classe C	40 000 ¥ / 2 ans	–	–	–
(MA) Substance contrôlée de classe A	500 ¥	–	–	–
(MB) Électronique neurale contrôlée de classe B	5 000 ¥ / 1 an	–	–	–
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	100 000 ¥ / 10 ans	–	–	–

Les gros balaises vous font enregistrer tous les decks et les programmes auprès du gouvernement quand vous entrez dans le secteur ou quand vous en achetez. Les gardes de sécurité, qui sont aussi des deckers de haut vol, materont votre équipement et s'assureront qu'il n'est pas modifié en mode furtif. Modifier un deck autorisé avec un module furtif vous vaudra automatiquement cinq ans fermes, sans sursis.

ADDICTIFS

Les peines pour les substances contrôlées s'appliquent seulement à la détention et à la vente de puces BTL et de matos encore pire (les puces 2XS, mettons). Les peines pour vente varient grandement en fonction du nombre de puces, de leur degré de dangerosité et d'autres circonstances. La peine moyenne est une amende de 2 000 ¥ et 6 mois derrière les barreaux.

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES

Infraction	Peine
Agression	2 000 ¥ / 1 an
Assassinat	30 ans à perpétuité (pas d'audition)
Complicité	20 % de la peine principale
Conspiration	moitié de la peine principale
Enlèvement	12 ans
Escroquerie	2 à 5 ans
Extorsion	2 à 3 ans
Homicide involontaire	2 à 5 ans
Incendie volontaire	10 000 ¥ / 1 an
Incitation à commettre un crime ou un délit	2 000 ¥
Meurtre	10 ans à perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	5 000 ¥ / 10 ans
Négligence	1 à 5 ans
Séquestration	2 à 5 ans
Trafic	25 000 ¥ / 2 à 5 ans
Trahison	10 ans à perpétuité
Vandalisme	2 000 ¥
Viol	5 ans
Viol (détournement de mineur)	10 ans
Violation de propriété	1 à 5 ans
Voie de fait	2 500 ¥ / 1 an
Vol (larcin)	2 à 5 ans
Vol (qualifié)	2 à 10 ans

LA VILLE

- L'assortiment de trucs habituels, compilé par des locaux qui savent de quoi ils parlent. Nous invitons tout le monde à commenter, comme d'habitude.
- Captain Chaos (10:20:13 / 21-02-55)

ENDROITS OÙ DESCENDRE

COMPRI HOTEL

Hôtel de luxe (10 étages) / 137 Union Blvd., Lakewood / Directeur : Marco Eldsasami / Pas de discrimination raciale / RTL 9303 (69-9900) / Marqueur sur le plan : 17

Vu de l'extérieur, cet endroit ressemble à n'importe quel autre hôtel de luxe, et les chambres confirment cette impression. Ce qui rend le Compri intéressant, c'est l'homonyme Compri Room, une large zone



au rez-de-chaussée emplie de meubles confortables – canapés et fauteuils avec systèmes calorifères et de massage, tables basses, et autres merdes – disposés en groupes de tailles différentes. L'éclairage indirect d'intensité variable met certains groupes en valeur et laisse les autres dans des ombres romantiques (ou confortables). Des générateurs de bruit blanc procurent à chaque nid de discussion un surprenant degré d'intimité, et des connexions ou terminaux matriciels sont incorporés dans la plupart des bouts de tables. Il y a toujours du café (du vrai, pas du soycaf) ou du thé chauds, et votre carte-clé de chambre met en marche un auto-barman dans un coin. C'est un endroit joli et confortable pour faire des affaires ou pour se poser.

- Tant qu'on a l'air d'être à sa place. Si tu me ressembles, les gardes de sécu t'escorteront à la sortie sans te laisser le temps de prendre un mug de café.
- Loom (21:14:31 / 02-06-55)

Votre visa pourra vous amener en secteur pueblo, mais il ne vous ouvrira pas les portes du Compri Hotel.
— Slogan publicitaire pour Pueblo Certified Credsticks, Inc.

- Quelquefois, la direction divise la salle en zones plus petites avec des murs de « fumée » en CO_2 contenu dans des courants laminaires circulant du sol au plafond. Ces « murs de fumée » sont souvent subtilement éclairés par le dessus, les faisant luire d'une belle texture perle. C'est un concept habile, et bien exécuté.
- Skrip (00:41:28 / 03-06-55)

- Il y a plus que du CO_2 dans cette « fumée ». Elle contient aussi une souche de bactérie inoffensive spécialement modifiée génétiquement, suspendue en aérosol de nutriment liquide. Ces bestioles rendent les « murs de fumée » aussi opaques à la vision astrale qu'à la vision ordinaire. Le truc vraiment habile, c'est que la direction peut élever ou abaisser ces murs en changeant complètement la disposition de la salle, en quelques secondes, en tapant simplement quelques instructions sur le processeur de contrôle.
- Viva (15:20:17 / 09-06-55)

GOLDEN DAYS INN

Hôtel de moyen standing (8 étages) / 11610 W. 6e Av., Lakewood / Directeur : Joseph Kraik / Pas de discrimination raciale / RTL 2303 (77-0200) / Marqueur sur le plan : 18

Cet endroit appartient à la même organisation qui possède le Days Inn Capitol Hill du secteur aztlan, et il fait ainsi partie de la même chaîne. Cependant, c'est une compagnie basée à Santa Fe qui gère le Golden Days, et on voit bien la différence. L'établissement azzie de Capitol Hill est une hôtellerie de qualité aux prix modérés ; l'hôtel du secteur pueblo propose des services qu'on attend d'un établissement cinq étoiles, mais avec les prix d'un *trois* étoiles.

- La sécurité informatique est putain d'intense ici. C'est probablement le seul endroit de Denver où j'ai envisagé de stocker des données sensibles dans le « coffre à données » de ma chambre (qui est en fait un espace dédié du système principal de l'hôtel).
- Fast Jack (13:48:19 / 01-06-55)

- Entièrement grâce à Joseph Kraik, le directeur. Il travaillait dans la branche du Conseil corporatif pueblo chargé du traitement de données – un endroit de dingue pour faire ses armes – et il a embarqué un paquet de compétences marketing avec lui quand il est arrivé dans le secteur privé. Il est derrière une campagne marketing simple mais efficace qui présente le Golden Days comme l'endroit où squattent les deckers et les autres fanas d'informatique.
- Rage (16:00:41 / 03-06-55)

LE RAINTREE INN

Hôtel de moyen standing (4 étages) / 3605 S. Wadworth Blvd. Lakewood / Propriétaire : David Vass / Pas de discrimination raciale / RTL 9303 (89-6900) / Marqueur sur le plan : 19

Les gens de Lakewood disent que c'est une hôtellerie calme et confortable, où vous pouvez avoir une chambre propre pour un prix raisonnable. Au moins les prix n'ont pas changé.

Le Raintree semble traverser des temps difficiles depuis quelques années. Apparemment, le nettoyage et la maintenance sont au plus bas sur la liste des priorités du directeur-propriétaire. Un gang de motards squatte le parking de derrière et se fait plaisir en harcelant les clients, et les gens se font voler tout un tas de choses par des chapardeurs qui s'introduisent dans leur chambre.

- Si vous allez faire un tour au Raintree, allez mater la partie cramée du couloir du fond. J'ai entendu qu'une différence d'opinion entre deux adeptes chamaniques en aurait conduit un à entrer en combustion spontanée. Vass, le directeur, ne s'est toujours pas occupé de faire réparer le morceau de moquette, alors que c'est arrivé il y a un an.
- Wanda (11:03:22 / 21-05-55)

- Vass avait d'autres choses en tête dernièrement. Il courrait les Ombres sous le nom de Mustang avant de se marier et de sortir au grand jour, il y a huit ou neuf ans de ça. C'est pour ça qu'il a acheté le Raintree. Sa femme est morte fin 2052, ce qui coïncide plutôt bien avec le début de la perte de niveau du Raintree. Je suppose que Vass était trop mal pour bien s'occuper des choses.
- BRC (04:47:45 / 23-05-55)

- Conneries ! J'ai runné avec Mustang. Il est pas déprimé, il va bien. Il laisse l'hôtel de côté parce que ça facilite son retour dans les Ombres, et pour garder l'œil sur les putains d'enculés de leur mère qui ont buté sa femme.
- Voyager (08:20:22 / 23-05-55)

- Pourquoi est-ce que des assassins corpos d'Ares supprimeraient la femme d'un directeur d'hôtel ? Explique-nous ça.
- Mungo Jerry (17:07:20 / 24-05-55)

- C'est juste que Mustang a lâché les Ombres, mais que les Ombres n'ont pas lâché Mustang.
- Voyager (07:13:12 / 25-05-55)

ENDROITS OÙ SE POSER, ENDROITS OÙ MANGER

TABLELANDS RESTAURANT

Restaurant de taille moyenne / 1100 Federal Boulevard N. / Patronne : Kathy Logan / Pas de discrimination raciale / RTL 6303 (24-6951) / Marqueur sur le plan : 20

Tablelands est un restaurant chic mais décontracté, basé sur le thème du sud-ouest. Ce n'est pas le genre d'endroit où on se rend en costard cravate, mais on n'y va pas non plus en cuir et en Doc Martens. Il n'y a pas de code vestimentaire explicite, mais l'équipe vous fera clairement comprendre que vous *n'êtes pas dans le ton* si vous ne portez pas de vêtements à deux ou trois cents nuyens. Cependant, une fois cet obstacle surmonté, le Tablelands est un endroit merveilleux. La nourriture est excellemment cuisinée dans la tradition du sud-ouest, souvent relevée par un petit serpent à sonnettes dans une légère vinaigrette à la mangue. Grâce à une liste des vins correcte et à une musique d'ambiance

calme, il y règne une atmosphère parfaite pour les discussions entre quatre yeux – qu'elles soient amoureuses ou pour les affaires.

- Malgré son nom et son ascendance mi-amérindienne / mi-anglo, Kathy Logan possède des liens très forts avec la Triade du Dragon rouge. Cette bande blanchit de grosses quantités de thune par l'intermédiaire du Tablelands. Si vous cherchez à rencontrer un représentant de la Triade, ne venez pas au Tablelands – ils n'y vont jamais. Ils ne veulent pas attirer l'attention sur leur implication dans cet établissement.
- Capricorn (00:21:08 / 21-05-55)

- La présidente du secteur, Juanita Iglagla, est une habituée des lieux. Il est intéressant de constater qu'elle y va toujours seule : sans rendez-vous et, plus important, sans sécurité. Y a quelqu'un qui se renseigne ? Ça me semble bien risqué.
- Pablo Fisaco (19:32:59 / 23-05-55)

- Elle n'est pas seule Pablo. Elle emmène un esprit avec elle, une anima qu'elle appelle Diáz et qui se manifeste pas physiquement pour ne pas affoler les autres clients. Diáz assure toute la protection dont elle a besoin (pour ceux que ça intéresse, certaines personnes pensent que Juanita et Diáz sont intimement et romantiquement liés).
- Allan (13:08:59 / 24-05-55)

LE RATTLESNAKE GRILL

Restaurant de taille moyenne / 2455 W. Dartmouth Ave., College View / Patron : George Mandel / Pas de discrimination raciale / RTL 3603 (42-4452) / Marqueur sur le plan : 21

Si vous aimez un décor du sud-ouest rustique, un service amical, de la bonne nourriture, du rythm & blues classique, c'est l'endroit où aller. Les tomettes et les murs en imitation adobe rendent l'endroit « vivant » au niveau acoustique et mortellement bruyant quand un groupe de musique se produit, mais c'est un endroit plus connu pour venir boire, manger et danser que pour parler. Il n'y a pas de code vestimentaire et tout le monde est le bienvenu, – les costards corpos, les apprentis gangers, les esclaves corpos de la classe moyenne, tout le monde. La cuisine est du sud-ouest, et les menus sont basés sur (oh surprise !) le serpent à sonnettes.

- Il y a des concerts du vendredi au dimanche ; l'endroit est plutôt tranquille le reste de la semaine. Les temps morts c'est quand les shadowrunners locaux – les vrais, pas les p'tits jeunes – s'installent au bar, racontent des histoires d'anciens combattants, et se pavanent.
- Hammer (16:07:01 / 25-05-55)

- George Mandel est un contact de choix si vous cherchez des cyberdecks ou des programmes qui déchirent. De plus, il est très lié aux pros du warez (les revendeurs d'infos), et il peut donc également fournir ce genre de choses.
- Grunt (04:17:20 / 27-05-55)

- Ne laissez pas George Mandel seul avec votre rendez-vous, je n'ai jamais vu quelqu'un d'aussi enjôleur avec les femmes (ou les hommes, d'ailleurs...).
- Direx (18:20:18 / 31-05-55)

HARD TARGET

Bar / 4200 S. Wadsworth Blvd., Lakewood / Patron : « Slash » / Discrimination extrême envers les costards / Pas de numéro RTL / Marqueur sur le plan : 22

Si vous recherchez un trou humide et miteux avec du sens, n'allez pas plus loin, rendez-vous au Hard Target de Lakewood. À un jet de pierre de la Lakewood Correctional Institution (« The Can », ou la Boîte) et pas bien plus loin du Fort Logan Medical Center (« The Asylum », ou l'Asile), ce tripot attire un mélange éclectique de clients. On ne connaît aucun autre lieu dans lequel on peut trouver des agents de la correctionnelle qui viennent noyer leur tristesse en dehors de leur service, assis à côté des externes de Fort Logan qui sont à deux pas de la camisole à longues manches et à multiples boucles.

- Tu sais à quel point les agents de la correctionnelle sont soit des professionnels, soit des tas de merde ? Devine lesquels se pointent au Hard Target.

  Slash, dont le nom vient de la longue et large cicatrice qu'on peut voir juste sous son double menton, trafique des BTL et un large choix de tord-cervelles. Il trempe aussi dans les petites pétoires à deux balles. Si tu veux des armes sans permis plus impressionnantes que des petits calibres, tu ferais mieux d'aller voir les gardes de la prison qui ne sont pas en service.
- Wonk (18:44:59 / 03-06-55)

AUTRES ENDROITS NOTABLES

LAKEWOOD CORRECTIONAL INSTITUTION (MARQUEUR SUR LE PLAN : 23)

« The Can » se situe juste au sud de la Route 285, pas tout fait à deux bornes du nord-ouest de Marston Lake. Avant le Traité de Denver, c'était la Federal Correctional Institution. Dès que Denver est devenue une ville libre, les U.S. lui ont retiré son accréditation.

- En relâchant la plupart de ses occupants dans les rues de Denver. Merci les gars.
- Lennox (11:31:16 / 30-05-55)

Quand le Conseil pueblo s'est taillé son morceau dans la séparation de Denver et a pris possession des terrains où se trouvait l'institution fédérale, il rénova le bâtiment et lui rendit son accréditation. Lakewood ouvrit à nouveau en 2038. Sa capacité est bien en-dessous de celle l'ancienne institution, et le taux d'occupation atteint à peine 50 % de la capacité. Malgré la place disponible, c'est quand même un endroit désagréable pour faire de la taule.

- J'ai entendu dire qu'ils expérimentaient quelque chose de nouveau dans une des ailes de la Boîte – « pénologie simsens ». Plutôt que de coller quelqu'un dans une cage pendant dix ans, ils lui collent un appareil simsens et lui font croire qu'il est enfermé dans une cage (ou pire) pendant dix ans. Si ça marche, vous pourriez punir un mec pendant 200 ans si vous avez envie, et le laisser sortir une semaine après qu'il soit rentré.
- Hawthorne (06:30:19 / 28-05-55)

- Conneries. On peut pas faire ça avec du simsens. Rumeurs à la con.
- Sylvie (21:36:18 / 31-05-55)

- Eh ben alors qu'est-ce qu'ils font dans l'aile 5 ? Peut-être que ça justifie une petite enquête.
- Maus (02:04:58 / 01-06-55)

FORT LOGAN MEDICAL CENTER (MARQUEUR SUR LE PLAN : 24)

Fort Logan était autrefois un poste militaire pour le sud-ouest de Denver, et il est toujours en charge de l'entretien du grand cimetière militaire attenant. Les choses changent bien sûr. Denver s'est étendue et a entouré le fort, et l'armée a déménagé. Logan est devenu un hôpital psychiatrique au XX^{e} siècle et l'est toujours malgré son nom officiel aux consonances généralistes.

Fort Logan, appelé « l'Asile » par les gens du coin, est un endroit à l'apparence agréable doté de beaux bâtiments et de terrains bien aménagés. La sécurité est autant destinée à empêcher les gens de sortir (et

pour protéger le contenu de la grande pharmacie) que d'entrer, mais elle n'est pas omniprésente.

- En d'autres mots, majoritairement électronique. Pas de gardes, pas de clôtures. Et pas d'endroit facile pour y entrer.
- Featherstone (11:32:32 / 31-05-55)

- Ou en sortir. D'après les conneries débitées par les relations publiques à propos de l'abrutissement nécessaire, les gens qui dirigent cet endroit semblent très préoccupés par les « invités » qui pourraient sortir sans y être autorisés.
- Compex (20:38:09 / 31-05-55)

- Maintenant, pas la peine de faire courir ces vieilles rumeurs à propos d'expériences de contrôle mental. Nous les avons entendues de trop nombreuses fois, et les seules personnes qui y croient sont à Fort Logan.
- Gorgon (23:21:30 / 31-05-55)

- Alors oublions ces vieilles rumeurs. Mais en voilà une nouvelle. Il y a un gros labo de recherche à Fort Logan, travaillant sur une thérapie à base de simsens pour pouvoir réduire un traitement de 12 mois à quelques semaines. Alors maintenant, pourquoi est-ce que les chercheurs de ce labo feraient des visites régulières à la Lakewood Correctional Institution ? Le message de Hawthorne juste au-dessus me fait me poser des questions…
- Wryter (13:46:51 / 02-06-55)

FORT CARSON

La Fort Carson Military Reservation est située au sud de Colorado Springs – tout juste sur la frontière de la ville, en fait, encadrée par la Route 115 et l'Intercity 25. Si on revient aux temps précédant le Traité de Denver, Fort Carson abritait la Quatrième division d'infanterie mécanisée et plusieurs autres petits corps de l'armée des États-Unis. Depuis, les choses ont légèrement changé.

Au début du XX^{e} siècle, Fort Carson servait d'importante zone de transit pour les différentes Forces de déploiement rapide que les États-Unis déployaient rapidement et régulièrement de-ci de-là dans le monde entier, et de manière perturbante. Cela devint encore plus manifeste quand la « question indienne » se métastasa en bourbier interminable à la sauce guérilla. Durant les premiers jours des guerres indiennes, Carson assurait la logistique, les approvisionnements, et le C^{3}R (Commandement, Contrôle, Communications et Renseignements). Quand il devint de plus en plus évident que Denver devenait le champ de bataille principal, les États-Unis envoyèrent de plus en plus de troupes à Fort Carson et le génie militaire commença à abattre des bâtiments pour créer une « zone de sécurité » autour de la base.

- Pause. Si on regarde Colorado Springs et Carson aujourd'hui, il est difficile de comprendre l'importance de cette zone de boucherie… excusez-moi, de cette zone de sécurité. Cependant, si on remonte aux années 20, C-Springs était une agglomération importante qui englobait la plus grande partie de Carson, avec des lotissements tout autour des clôtures. Quand la guerre fut déclenchée, la plupart des familles y vivant prirent leurs chiens et leurs 2,3 enfants sous le bras en direction de la gare et laissèrent les clôtures à piquets blancs derrière elles. Ce qui était la chose à faire : les Seabees faisaient chauffer leurs bulldozers, et les ingénieurs de combat étaient prêts à poser des mines dans cette ancienne banlieue.
- Backlash (03:09:37 / 24-05-55)

Tout cet amas fut bien sûr envahi de squatteurs. Les troupes de Fort Carson furent engagées dans plusieurs opérations de guérilla, la plupart pour défendre leur propre base contre des lanceurs de missile solitaires, et on leur attribua ensuite la responsabilité de la « campagne de génocide ». Quand les gradés annulèrent les ordres de la campagne en question précisément deux minutes après l'heure-H, les troupes tinrent leurs points de transit pendant quelques jours pendant que les retombées se calmaient (si on peut dire), et firent ensuite demi-tour et rentrèrent à Fort Carson.

Peu de temps après, les États-Unis signèrent le Traité de Denver. À partir de ce moment-là, les États-Unis ne pouvaient bien évidement plus stationner des forces militaires sur le territoire de la Zone libre. Bien que le gouvernement américain ait transformé facilement cet inconvénient mineur en convertissant des tonnes d'unités militaires en « ressources de sécurité civiles », pour se conformer aux directives du Traité (comme le firent tous les autres pays), personne ne trouva de moyen habile de reclasser les troupes de Fort Carson. Trois mois après la signature du Traité, les troupes désertèrent Fort Carson.

- Et une poignée de bombes explosèrent sur le site de manière fortuite, comme à l'Air Force Academy. Il ne resta rien d'utilisable.
- Moraya (20:16:09 / 03-06-55)

- Avec les mêmes rumeurs que j'ai entendues à propos de l'académie – apparemment, tout n'a pas été détruit.
- Huahine (17:01:52 / 07-06-55)

Le terrain resta vide jusqu'en 2035, quand le « secteur des natifs » de la Zone libre se disloqua et que le Pueblo prit le contrôle de Fort Carson. Ils entreprirent très rapidement une reconstruction du site, et en l'espace d'une année, les gars du Conseil pueblo avaient recréé la base affairée et l'avaient remplie avec les civils de Pueblo Security Entreprises, Inc.

- Civils, tu l'as vu mon petit cul blanc ?
- Cyn (13:40:45 / 29-05-55)

Pour les gens de Colorado Springs et de Denver, peu de choses ont changé depuis 2018 à Fort Carson. Des gens qui pensent et agissent comme des militaires arpentent à nouveau les rues, en ce qu'il faut bien reconnaître comme étant une entière liberté, et les échos des armes lourdes résonnent à nouveau dans les différents champs de tir.

- En d'autres mots, ce sont toujours des clébards sous leurs uniformes.
- Trajan (09:53:53 / 01-06-55)

- Attends une seconde. Fort Carson a perdu son accréditation de manière violente, n'est-ce pas ? Alors pourquoi est-ce que les gradés des Pueblos l'ont-il renommé Fort Carson ? Ce nom devait avoir une sale connotation pour eux.
- Larkspur (05 :22 :58 / 04-06-55)

- Je n'en suis pas sûr Larkspur, mais je suppose qu'ils l'ont fait uniquement pour emmerder les UCAS. Une manière de dire, « Vous vous souvenez de Fort Carson, que vos aïeux ont occupé si fièrement ? Hé ben, maintenant c'est à nous ! ». Ce genre de blague n'aurait pas eu la même portée s'ils l'avaient appelé Fort Cibola ou une merde dans le style.
- Ripper (19:46:14 / 04-06-55)

- La véritable réponse est à la fois plus simple et plus complexe. Les noms ont un pouvoir. Changer le nom d'un lieu peut faire diminuer ce pouvoir.
- The Laughing Man (23:18:08 / 04-06-55)

- Oh merde, qui l'a invité ?
- Canticle (02:41:26 / 05-06-55)

- Et qu'est-ce qu'il en a à foutre…?
- Dreamer (20:29:02 / 08-06-55)

Ces forums des Ombres en ligne laissent entendre que tous les habitants de la Nation sioux sont des ex-Wilcats. J'aimerais que cela soit le cas – les choses seraient tellement plus intéressantes.
— Arthur Windsign (IntraZone Online / REF# 029-a920)

LE SECTEUR SIOUX

Les tronçons clés de la démarcation du secteur sioux suivent l'Intercity 25 en direction du sud jusqu'à l'échangeur de la Highway 70, puis filent vers l'est jusqu'à la Route 85, pour la suivre en direction du nord. Elle prend ensuite en direction du nord-est le long de la Highway 76 jusqu'à l'extérieur de la zone métropolitaine de Denver.

Le secteur sioux non-contigu (SSNC) – l'un des deux de la Zone libre – s'étend sur une petite zone au sein de l'hyper centre-ville. Apparemment tracé par des gens qui avaient une carte sous les yeux, mais ne connaissant pas vraiment la véritable géographie de l'endroit, les démarcations nord et est du secteur sioux non-contigu sont orientées est-ouest et nord-sud, alors que les rues sont alignées sur des axes nord-est / sud-ouest et nord-ouest / sud-est.

- Les secteurs non-contigus symbolisent parfaitement la manière dont Denver est configurée aujourd'hui. Des décisions arbitraires, prises sans lien avec la réalité.
- Bender (16:50:36 / 23-05-55)

La démarcation du SSNC suit la 17e Rue, Broadway, la 18e Avenue Est et Pennsylvania Street, dérive mollement vers le nord à nouveau dans la partie octogonale dans le sens nord-sud, coupant au travers des pâtés de maison et des immeubles – ou, plus précisément, là où il y avait des immeubles – sans grande logique.

- Sans déconner. Mais quand on repense à la manière dont la Nation sioux et les UCAS ont pris le contrôle de ces putains de secteurs non-contigus, l'irrégularité des frontières devient plus facile à comprendre. Installez-vous et laissez-moi vous conter cette histoire sordide par le menu.

  Le Conseil avait à l'origine prévu de faire de l'hyper centre-ville un territoire libre – vraiment libre, et même après que les États-Unis aient défini leur secteur autonome. Apparemment, le Conseil avait envisagé un genre de bazar, un endroit où tout le monde pourrait venir profiter des merdes culturelles des autres, acheter des trucs, et participer à une autre joyeuse connerie pleine de bons sentiments. Le Conseil vantait les mérites d'un « vrai cœur pour la ville ».

  Puis vint le Traité de Richmond, la division du secteur autonome UCAS, et la fragmentation du secteur des natifs. En montant les murs, les nations abattirent tous les immeubles au bord de leurs démarcations. Au cours de ses discussions, le Conseil avait tracé les grandes lignes du bazar sur une carte numérique de la ville, un carré grossier au milieu du centre-ville. Ces contours n'avaient pas pour objectif de représenter des vraies frontières – c'était juste un guide de ce que pourrait être le « Centre ». Quand vint le moment de construire des murs, des clôtures, et de poser des mines terrestres, les guides n'étaient pas d'actualité, n'est-ce pas ? Mais c'était tout ce qui existait à ce moment-là. Et après deux ou trois altercations au cours desquelles des gens d'une certaine nation (nous ne nommerons personne, mais j'espère que leurs serpents arrêteront de muer partout) essayèrent d'empiéter sur le « territoire libre » en question, tout le monde admit avec réticence que des guides définiraient les démarcations. Ils finirent d'abattre les immeubles, de construire les murs, clôtures et tout le reste autour du Centre.

  Chaque gouvernement sectoriel réalisa immédiatement le cauchemar accablant qu'un secteur de libre marché au milieu de la ville pouvait représenter. Établir un bazar, pas de souci, mais il faudrait alors laisser les acheteurs entrer dans le Centre et en ressortir avec leurs achats. On parle d'un important trafic, sans grand contrôle, entrant et sortant d'une petite région contiguë avec deux secteurs nationaux qui ne s'entendent pas vraiment bien – l'Aztlan et les CAS – et proche de deux autres – les Pueblos et les Utes. Chaque partie impliquée vit alors le Centre comme un passage pratique pour les contrebandiers, les immigrants illégaux et les terroristes. Le Conseil se mit rapidement d'accord pour mettre cette idée de Centre non-national au placard.

  Problème suivant : un grand carré gavé d'immobilier de premier choix, avec certains des meilleurs restaurants et des immeubles de bureaux les plus importants de toute cette putain de ville, ne pouvait pas rester extraterritorial.

  Deux nations prirent alors les devants, respectivement ignorantes des intentions de l'autre, et se portèrent volontaires pour « débarrasser la zone des mains du Conseil » – sans attendre de contrepartie, avec toute la bonne volonté du monde, et autres merdes de ce style. Tandis que les porte-paroles sioux et UCAS se regardaient avec consternation, le Conseil devait prendre une décision. Il ne voulait pas du Centre, mais il ne pouvait pas non plus le laisser pourrir sur place. Il en attribua donc une grossière moitié à chacune de ces nations, chargea leurs gouvernements respectifs d'en établir les frontières, et s'en débarrassa en grande hâte.

  Et voilà, mesdames et messieurs, l'histoire de la naissance des secteurs non-contigus.
- Aesop (17:19:58 / 20-05-55)

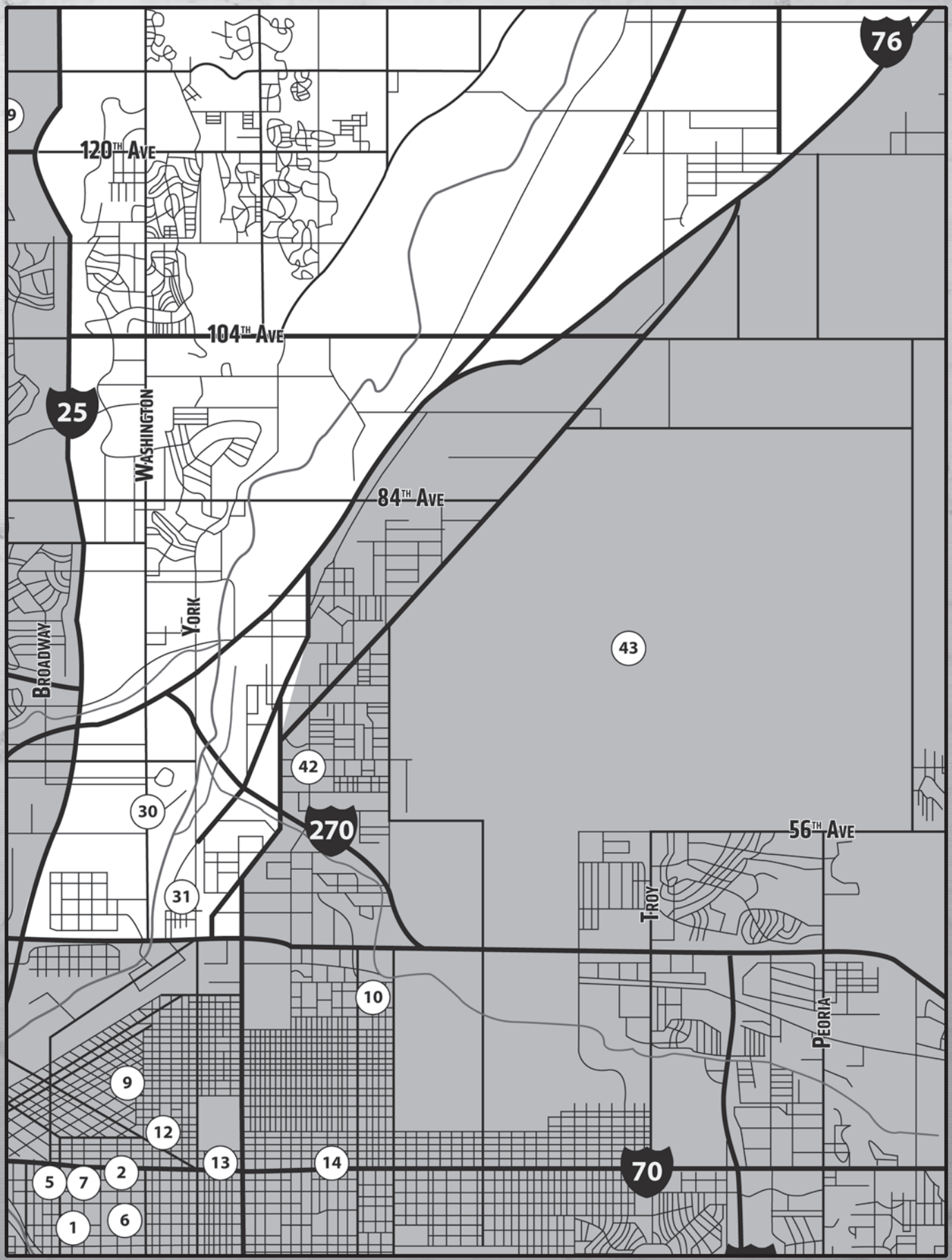
- Pourquoi seulement deux ? Les autres nations ne voulaient pas avoir accès au Centre ?
- Cartley (20:38:00 / 20-05-55)

SECTEUR SIOUX D'UN COUP D'ŒIL (MAI 2055)

Population : 503 000 habitants
- Humains : 70 %
- Elfes : 9 %
- Nains : 3 %
- Orks : 14 %
- Trolls : 4 %
- Autres : 0 %

Population SINless estimée : 65 160 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 21 500 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 20 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1%
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 31%
Éducation :
- Enseignement secondaire : 55 %
- Enseignement supérieur : 26 %
- Masters et doctorats : 8 %

Numéro d'accès RTR : NA/SIO


76
120TH AVE
104TH AVE
25
WASHINGTON
84TH AVE
YORK
BROADWAY
43
42
30
270
56TH AVE
TROY
31
10
PEORIA
9
12
13
14
70
5
7
2
1
6

- En fait non. Je pense qu'elles supposaient ne récolter que des ennuis récurrents et fermèrent leurs clapets (je suppose que la Nation sioux et les UCAS pensent maintenant qu'ils auraient dû faire de même).
- Aesop (18:01:57 / 21-05-55)

TRAVERSER LA LIGNE SIOUX

Posté par : Ned F. Landers

Hello, voisins. C'est une journée ma-gni-fique n'est-ce pas ? Oui, je sais que c'est dur pour tout le monde de vivre tout le temps comme dans une grande et heureuse famille unie, mais nos natures profondes prennent quelquefois le dessus. J'espère donc que vous ne me trouverez pas inamical si je vous rappelle brièvement comment nous gardons notre côté de la frontière propre et bien rangé.

Les autorités ont décidé que le meilleur moyen d'aider tout le monde à travailler conjointement comme de bons citoyens était d'installer une petite clôture tout le long de ce que nous appelons, dans le secteur sioux, nos démarcations principales. Nous avons construit des murs à la place de simples clôtures à plus d'endroits que nos voisins. Nous avons ajouté de l'électricité sur de longues portions des clôtures et nous avons fixé quelques rouleaux de monofilament au sommet des murs. Dans la zone entre nos frontières et celles de nos voisins, nous avons planté quelques fleurs et de nombreuses mines terrestres pour rappeler aux piétons et aux personnes véhiculées qu'il faut rester sur les chemins.

- J'ai entendu que les Sioux ont acheté quelques mines missiles MSSA aux CAS, alors faites gaffe à vos fesses.
- Pal (07:59:43 / 01-06-55)

- J'ai entendu la même chose Pal, mais j'ai aussi entendu que leur déploiement avait posé des problèmes. Apparemment, les techos sioux ont trouvé la présence d'une backdoor dans le sous-système IFF qui laissait passer les véhicules CAS sans encombre. L'engueulade entre l'acheteur et le fournisseur a pris des proportions épiques.
- Doggie (05:34:55 / 03-06-55)

Nous avons aussi mis des senseurs adroits et élégants sur nos clôtures, mais nos opérateurs de sécurité civils pensaient qu'il était bien plus amical de montrer une présence humaine balaise le long des frontières. Nos personnels de sécurité les patrouillent à pied, dans des véhicules de reconnaissance légers (leurs préférés sont le GMC-Beachcraft Patroller et le Sikorsky-Bell « Red Ranger » Scout ACV) ou des appareils aériens légers. Et ils répondent présents à toutes les alertes, avec une efficacité que de nombreuses personnes perçoivent tristement comme brutale.

- Ces « opérateurs civils » sont des putains de Wildcats les gars, les forces spéciales sioux. On s'en bat l'œil de savoir qui paie leur salaire, ça reste des commandos chamaniques. Et ils sont en général accompagnés d'un ou deux esprits crados au cas où ils se sentent seuls.
- Converse (20:42:16 / 26-05-55)

- Je te répondrais en me référant simplement au commentaire qui ouvrait cette section et à mes commentaires précédents concernant les mages. J'en ai dit assez.
- Firelight (20:28:41 / 27-05-55)

- Les patrouilles frontalières sioux ne « manquent pas de confiance » envers la technologie. Ils en ont des tas, qui vont des systèmes d'imagerie thermiques aux drones de surveillance, en passant par les détecteurs de mouvements. Ils les complètent juste avec de la bidoche, et la sécurité frontalière sioux en est même renforcée.
- Hatchetman (05:52:04 / 29-05-55)

- Pour ceux qui ont besoin de le savoir, les drones du jour semblent être les Sikorski-Bell Microskimmers, ces putains de couvercles de poubelles qui peuvent rester en l'air en permanence.
- Hamish (14:06:34 / 31-05-55)

- Vous connaissez ces éclaireurs « Red Ranger » ? Les Wildcats les ont modifiés avec des autocanons rotatifs Vigilant dans les tourelles et avec deux racks de missiles externes, chargés tous les deux avec un SAM (ces racks ont mis la misère à un vieux pote qui croyait les spéculations selon lesquelles les éclaireurs n'étaient capables d'engager que des cibles terrestres).
- Jingo (20:02:31 / 01-06-55)

- Il est important de signaler que la frontière secteur / nation est très poreuse. Des sections entières de clôtures n'ont pas de jus ou d'autres moyens de défense la plupart du temps, et les gardes de sécu ont taxé la plupart des senseurs et des armes pour les utiliser comme pièces de rechange sur les zones frontalières plus critiques. Il semble que le moyen de traverser qui offre les plus grandes chances de survie soit ce morceau de frontière.
- Firelight (20:18:14 / 03-06-55)

QUI VIT ICI (ET POURQUOI ?)

- 4 % de trolls – n'est-ce pas un pourcentage disproportionnellement élevé ? Une explication à ça ?
- Hardesty (16:38:11 / 24-05-55)

- Il est à peine plus faible que le pourcentage de la Nation sioux. D'après Danchekker, le chiffre y est de 5 %. Je suppose que les trolls ont décidé de migrer dans le secteur sioux en plus forte proportion que les autres métatypes.

  Si ta question est : « pourquoi y a-t-il autant de trolls en Nation sioux ? », la seule réponse que je puisse te donner est « ben putain ça arrive ». Dans certaines parties du monde, l'Éveil a entraîné des effets plus forts pour certains métatypes. À Tir Tairngire et Tir na nÓg, les elfes ont prédominé. Dans le Royaume d'Hawaï, les orks et les trolls ont prédominé. Personne ne comprend pourquoi – ou, si c'est le cas, ils ne me l'ont pas dit.
- Holly (15:15:36 / 02-06-55)

VIVRE DANS LE ESS-ESS

De nombreuses personnes avouent être légèrement troublées par la dichotomie de l'économie de notre pays. La Nation sioux repose principalement sur une économie agraire simple et sur une industrie sophistiquée basée sur l'information. À cause d'un manque total de terres à cultiver, l'économie du secteur sioux repose presque exclusivement sur l'industrie basée sur l'information et sur l'ingénierie génétique.

- La Nation sioux a trois postes d'exportations principaux – blé, logiciels et phages ciblant les agents subviraux. Le secteur sioux ne produit pas de blé.
- Milikin (00:21:30 / 01-06-55)

- Ce qui le rend bien plus dépendant des livraisons de nourriture que les autres secteurs, à l'exception du secteur aztlan.
- Monkeywrench (19:36:04 / 01-06-55)

- Il n'y a pas un seul secteur qui soit proche de l'autosuffisance, ce n'est donc pas un point significatif.
- Atlanta (14:12:22 / 02-06-55)

Les gens sont certainement troublés à cause d'un aspect particulier de la vie dans le secteur. Ils nous accusent en effet de compliquer à dessein la vie des visiteurs. Le fait est qu'un nombre significatif de résidents permanents du secteur sioux basent leur communication sur un comportement ultra-compétitif et rituellement agressif. Dans la Nation sioux, ce comportement semble principalement favorisé par les jeunes gens ; j'en déduis donc qu'un nombre important d'entre eux sont venus vivre dans le secteur. Bien qu'il semble que les menaces réciproques jouent un grand rôle dans la communication sociale avec les étrangers, c'est juste notre façon d'objectiver l'ordre social, comme les comportements de menace-domination-soumission que l'on trouve dans les meutes de loups sauvages.

C'est ce que vous appelez une réaction excessive ?
— Réplique de Dirk Dangerous après l'ignoble scène de massacre de la tridéo Total War

- C'est exactement de cela qu'il s'agit. C'est le moyen d'établir une « échelle » sociale (si on s'éloigne un peu de la métaphore du loup).
- Socio Pat (20:44:56 / 03-06-55)

Il est vrai que nous utilisons de nombreuses sortes de rituels pour établir les règles que les gens doivent suivre dans leurs pratiques sociales, et naturellement, nous connaissons tous les tenants et aboutissants de ces règles. Le véritable but du rituel est d'éviter les incompréhensions stupides qui pourraient conduire à des confrontations physiques, bien qu'il soit rare qu'elles conduisent à un niveau de violence mortel.

- Ah, les règles. Hé bien habituellement, les personnes à l'extérieur de ce petit club tribal ne connaissent pas ces règles. Et lorsque l'un de ces Sioux hyper-compétitifs commence à leur montrer ses dents, les gens qui ne sont pas de la partie ont tendance à croire qu'ils vont bientôt se faire arracher la gorge. Je le sais, j'ai été du côté récepteur de ce type de conneries. En fonction de la personnalité de « l'étranger », celui-ci pourra essayer de s'en sortir en bluffant, fera demi-tour et partira en courant, ou répondra par la manière forte.
- Major (02:48:56 / 02-06-55)

Tant que les visiteurs comprennent et essaient de se rappeler que la fierté individuelle et l'honneur tribal forment les bases de l'ensemble de notre culture sioux, ils éviteront, intentionnellement ou non, d'insulter l'honneur, les ancêtres ou l'héritage d'un citoyen sioux. Et ceci leur permettra, en retour, de rester loin des ennuis. Tout ce que cela demande, c'est un minimum de concentration et l'envie d'apprendre les petites leçons de la vie. De cette manière, la plupart de nos voisins et de nos visiteurs se sentiront bien et éviteront de pâtir de malheureux accidents dans notre secteur.

- Les citoyens du secteur sioux sont apparemment encore plus faciles à énerver que ceux de la Nation sioux – probablement parce que dans la Zone libre, ils fréquentent toutes sortes de gens qui ne partagent pas leur vision du monde. De nombreuses personnes se mettent sur la défensive et agissent de manière excessive dans ces cas-là.
- Smedman (22:18:51 / 23-05-55)

Une autre question à laquelle de nombreuses personnes souhaitent une réponse est la comparaison possible entre les prix pratiqués ici et ailleurs en Amérique du Nord. Hé bien mes amis, je suis heureux de vous dire que nous sommes très compétitifs par rapport aux coûts de la vie à Seattle. Pour de nombreux biens, il ne paraît pas inapproprié de les acheter ici plutôt que chez vous.

COÛT DE LA VIE DANS LE SECTEUR SIOUX

Objet	Coût
Armes et protections	(en % des prix de base)
Accessoires pour armes à feu[1]	90%
Armes à feu	110%
Armes de jet	100%
Armes de mêlée	105%
Armes de trait	105%
Explosifs[2]	120%
Munitions[3]	105%
Protections[4]	165%
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	100%
Appareils de vision	75%
Communications	100%
Contre-mesures de surveillance	100%
Équipement de surveillance	100%
Équipement de survie	200%
Niveaux de vie	
Niveau de vie	135%
Augmentations et électronique	
Biotech	135%
Céphaloware[5]	100%
Cyberware	100%
Cyberdecks	75%
Équipement électronique	100%
Programmes	100%
Somatoware	100%
Équipement magique[6]	
Armes focus	350%
Focus de pouvoir	165%
Focus (autres types)	110%
Fournitures magiques	200%
Matériel de sorcellerie rituelle	225%
Véhicules	
Appareils aériens	145%
Bateaux	200%
Véhicules militaires[7]	200%
Véhicules terrestres	160%

- Et puisque Monsieur Putain-de-Gentil-Défenseur-d'un-Comportement-Complètement-à-la-Con ne vous donnera bien évidemment pas le mauvais côté des choses, j'ai ajouté quelques notes sur la réalité dans le seul but de nous garder tous sur la même page.
- Firelight (12:13:14 / 04-07-55)

NOTES SUR LE COÛT DE LA VIE

[1] Les forces de sécurité corpos et sectorielles peuvent utiliser des silencieux sans problème. Les civils n'ont pas le droit d'en posséder. Les gens peuvent installer des smartlinks sans problème, mais le seul modèle légal est un implant cyberware à deux balles venant d'une société appelée Telspot.

[2] Les explosifs sont plus faciles à obtenir dans le secteur sioux que n'importe où ailleurs. Vous n'avez besoin que d'un certificat de besoin facile-à-falsifier et d'un bon discours de merde.

[3] Les forces de sécurité corpos et du secteur (et leurs « destinataires légaux » bien sûr) peuvent acheter des balles explosives et les formes les plus crades de matériel militaire.

[4] Les civils n'ont pas le droit de posséder une protection plus lourde que les vêtements pare-balles.

[5] Le céphaloware fabriqué par les Sioux est le seul qui peut être installé légalement dans le secteur. Malheureusement, le céphaloware n'est pas une catégorie de cyberware pour laquelle les Sioux sont des plus doués.

- À moins que vous ne soyez d'humeur suicidaire, n'installez rien dans votre tête qui soit fabriqué par les Sioux.
- Hammer (23:03:38 / 02-06-55)

[6] Le coût des biens magiques achetés par la voie légale inclut des primes importantes, car le seul vendeur et distributeur de talismans (autorisé ?) de la Nation sioux se trouve à Casper, en Nation sioux. Résultat : vous payez la surtaxe nationale sur toute la chierie magique (intégrée dans le coût bien évidemment, pour contourner les dispositions « anti-surtaxe » du Traité).

[7] Le gouvernement sioux ne limite que très peu les forces de sécurité corporatistes et leurs « destinataires légaux » sur la possession de véhicules de sécurité.

- Traduction : faites-vous désigner destinataire légal en graissant les bonnes pattes. Ensuite, achetez-vous un VBA en toute légalité. C'est sûr, vous allez le payer deux fois plus cher que dans les Ombres de Seattle, mais quand on détient un putain de truc légalement, personne n'a le droit de nous l'enlever.
- Lamont (09:08:11 / 28-05-55)

- Du moins, pas légalement.
- BlackBeard (11:47:19 / 29-05-55)

LES AUTORITÉS

Notre secteur sioux est sagement dirigé par le Conseil des chefs, qui est composé d'un chef de chacune des plus importantes tribus de la Nation sioux : Sioux, Crow, Navaho, Hidatsa et Arapaho.

- La distinction faite entre les tribus majeures et mineures pour déterminer qui siégera au conseil est trop arbitraire bordel ! Deux de ces tribus majeures représentant chacune 10 % de la population. Les deux tribus « mineures » qui rassemblent le plus de personnes sont les Crees et les Chippewas des plaines, qui avoisinent toutes deux 8 % de la population. Quand on pense que la population totale de la Nation sioux est de près de 6 millions d'âmes d'après le dernier recensement, cela signifie qu'on a refusé leur droit de représentation au Conseil du secteur sioux aux Crees et aux Chippewas des plaines tout simplement parce qu'il leur manquait un nombre arbitraire de moins de 60 000 personnes. Les critères de représentation au Conseil doivent être changés. Maintenant.
- Cree Warrior (09:26:16 / 26-05-55)

- Que proposes-tu ? D'ouvrir le Conseil aux vingt représentants tribaux, ou à toutes les putains de tribus de la Nation sioux ? Ça veut dire que le secteur sioux sera sujet aux mêmes putains d'impasses gouvernementales que la Nation sioux. Trop de gens fourguant tous leurs intérêts divergents dans le même panier. Putain, la seule raison pour laquelle le gouvernement sioux arrive à faire quelque chose, c'est parce qu'il est corrompu jusqu'à l'os.
- E Pluribus (16:04:20 / 26-05-55)

- Mensonges !
- Cree Warrior (10:03:53 / 28-05-55)

- C'est vrai. Le conseil de secteur et sa bureaucratie sont encore plus corrompus que leurs équivalents nationaux, jusqu'à la moelle. Et putain, ça veut dire quelque chose ça.
- Gardner (15:26:07 / 30-05-55)

- Si tu avais une once d'honneur, tu répèterais tes mensonges honteux en chair et en os, au lieu de te planquer derrière l'anonymat d'un datajack.
- Cree Warrior (22:59:24 / 30-05-55)

- Hé ! – ça ressemble bien au comportement hyper-macho à la con, hein ?
- Nobrusco (01:06:23 / 01-06-55)

Les membres du Conseil des chefs sont nommés par le même Conseil des anciens (chamans pour la plupart) qui désigne les chefs dirigeant la Nation sioux. Les chefs ne peuvent servir que pour une durée de cinq ans.

- Ils peuvent servir une fois dans chaque conseil. Il est possible pour un chef de secteur qui s'est distingué d'être désigné au conseil de la nation.
- Holly (14:47:22 / 10-06-55)

QUE FAIRE (ET NE PAS FAIRE) ?

Posté par : un agent de T.R.A.V.E.L.

Ce n'est pas compliqué d'aller là où vous avez besoin et d'éviter les ennuis en même temps, mais vous avez besoin de quelques petites choses avant d'y aller. Un T.R.A.V.E.L.er expérimenté applique la maxime : sois préparé.

ALLER VIVRE LÀ-BAS

Il est relativement facile d'immigrer en Nation sioux, et légèrement plus difficile d'entrer dans le secteur. Si vous pouvez prouver que vous descendez d'une des tribus majeures qui composent la population de la Nation sioux, vous n'avez qu'à faire une demande, plus ou moins. Le gouvernement vous accordera la citoyenneté et le droit de vivre et travailler dans le secteur. Dans cette définition, « tribus majeures » s'élargit pour en inclure environ une douzaine plutôt que les cinq représentées au Conseil.

- Ces informations n'aident pas vraiment la grande majorité des runners. Pas parce qu'il nous est impossible de prouver notre ascendance tribale – nous sommes nombreux dans ce cas. Mais parce que la demande officielle nécessite d'avoir un SIN et de prouver ne jamais avoir été condamné pour un crime grave.
- Logos (02:04:36 / 27-05-55)

Si vous n'avez pas l'ascendance appropriée, vous pouvez faire une demande pour obtenir un statut de résident officiel, qui vous permet de vivre et de travailler dans la Nation et le secteur, puis de faire une demande de citoyenneté après trois ans de résidence.

Les visas de travail sont disponibles et obligatoires pour toute personne souhaitant travailler dans l'industrie des hautes technologies. Les visas de travail ne sont pas obligatoires pour travailler dans les autres secteurs de l'économie, surtout ceux basés sur le travail manuel. Il n'y a besoin que d'un visa de tourisme, qui est obtenu plus ou moins avec une simple demande.

- Je capte pas. Je croyais que le secteur sioux était vraiment concerné par la défense de ses frontières. Et là tu dis que tout ce qu'il y a à faire c'est dire « s'il vous plaît » et ils lèvent les barrières ?
- Artisan (13:04:58 / 26-05-55)

- En un mot : oui. Mais tu dois accompagner ton « svp » avec un créditube contenant ton SIN, les informations sur ta nationalité, les dossiers criminels et médicaux, et toute cette merde. Le système informatique sioux n'est pas aussi efficace que celui des Pueblos pour ce qui concerne les

vérifications de données, mais il effectuera le même type de vérification sur ton créditube. En d'autres mots, quand tu vas à la frontière et que tu dis « hé ma jolie, laisse-moi entrer stp », tu dois aussi fournir un gros paquet d'infos de merde que notre shadowrunner moyen ne souhaitera pas révéler.
- USR (00:29:18 / 27-05-55)

- Évidemment, quand le gouvernement sioux met en place une procédure, par les esprits, il veut que tout le monde la respecte et que personne ne passe en douce sous la barrière.
- Gaard (03:48:38 / 29-05-55)

- Souviens-toi que le statut de résident officiel n'exempte pas d'une petite vérification frontalière impromptue quand tu reviens en territoire sioux à partir d'ailleurs.
- Tully (11:28:48 / 29-05-55)

PASSES DE VOYAGEUR

Les passes de voyageur du secteur sioux sont des visas de travail à durée limitée, littéralement. Le processus de candidature est exactement le même et, après l'approbation initiale, la limite de durée peut être rallongée sur simple demande au poste-frontière par lequel le visiteur est entré dans le secteur.

- « Sur simple demande » – rebelote avec le créditube et la vérif des pièces d'identité, et il faudra aussi sortir une putain de bonne excuse pour rester plus longtemps que prévu dans le secteur.
- Blue Doctor (10:31:11 / 31-05-55)

- Tranquille, garçon. Ce putain de service d'immigration et de douanes est tellement corrompu que t'as juste à glisser des biffetons au gars de la frontière, et t'es dedans.
- Harlan (00:26:06 / 01-06-55)

- Quelquefois.
- Morlock (14:28:04 / 01-06-55)

ARMES

Toutes les armes à feu plus lourdes que les pistolets légers doivent être enregistrées. Toute personne demandant une telle autorisation doit fournir un SIN et des informations personnelles. Une fois la demande approuvée, la personne peut acheter l'arme désirée dans une période de 48 heures. Les gens peuvent porter des pistolets légers en public, mais pas d'armes plus lourdes.

- De même, c'est illégal d'avoir un pistolet de poche. La raison officielle est que si de nombreux citoyens portaient des armes dissimulées, cela pourrait être « déstabilisant ».
- Hatchetman (05:16:08 / 22-05-55)

Les « armes de chasse » sont légales, c'est-à-dire les fusils tirant au coup par coup, en semi-auto ou en rafales. Cependant, de telles armes doivent être enregistrées et ne peuvent être transportées qu'entre votre maison et une zone de chasse officielle. Se promener dans le secteur avec votre beau fusil de chasse, c'est chercher les ennuis. Les chasseurs à l'arc devraient être au courant que tout arc avec une puissance de tir supérieure à 13 kilogrammes tombe sous les mêmes restrictions que les armes à feu. Seules les forces de sécurité et leurs destinataires légaux sont autorisés à porter des armes tirant en mode automatique.

- « Destinataires légaux », encore. Y a quelque chose de pourri dans toute cette merde.
- Chuckie (18:49:51 / 20-05-55)

PUCES, DROGUES ET ALCOOL

La Nation sioux serre les rênes sur tous les genres de grille-neurones, qu'ils soient électroniques, narcotiques ou alcooliques, et le secteur sioux ne donne qu'un petit peu de mou. Les puces simsens ne peuvent être vendues que par des pourvoyeurs autorisés par le gouvernement, et les restrictions sur les pics de modulation sont bien plus strictes qu'aux UCAS (des puces bien moins « agressives » que les California Hots sont illégales dans le secteur sioux). Les drogues récréatives tombent dans la catégorie « hautement illégales », et les peines encourues pour détention et usage personnel rivalisent avec celles encourues pour la vente. Les épiceries vendent du vin et de la bière, mais le pourcentage d'alcool est limité par le gouvernement : 12 % pour le vin, 4,5 % pour la bière. Les alcools forts ne peuvent être achetés que dans des magasins « Liquor Distribution Branch ».

- Les fumeurs d'herbe devraient faire attention : la vente de tabac est réglementée dans le secteur. On ne peut acheter de mégots que dans les magasins autorisés par le gouvernement.
- Puffing Billy (18:58:27 / 24-05-55)

- À moins que vous ne soyez un chaman et que vous puissiez prouver en avoir besoin pour vos rituels. Dans ce cas, vous avez une autorisation spéciale qui vous permet de faire des commandes en vrac par téléphone.

  Les fumeurs réguliers devraient aussi être au courant qu'il est considéré comme socialement inacceptable de fumer en public et les citoyens de tout poil vous demanderont gentiment d'éteindre votre mégot si vous essayez de fumer comme ça. Et n'essayez pas de refuser. La prochaine personne à qui vous parlerez sera un grand guerrier activiste sioux.
- Tintin (09:47:33 / 26-05-55)

- Génial. Ce putain de secteur tout entier est non-fumeur.
- Gravis (16:01:04 / 26-05-55)

MAINTIEN DE L'ORDRE

Le Bureau des affaires civiles, une branche de la bureaucratie sous le contrôle du Conseil des chefs, a externalisé ses responsabilités de maintien de l'ordre à une société de sécurité privée basée à Cheyenne appelée Eagle Security Services, Inc. (ESSI). ESSI fut fondée quelques semaines après la signature du Traité de Denver, et rassembla rapidement ses équipes en embauchant des anciens membres à la retraite venant des forces de police de la Nation sioux et des forces armées nationales.

- C'était le bon vieux temps les gars. La police était faite par des ex-flics obèses et lessivés qui avaient besoin d'informateurs pour leur indiquer où était le magasin de donuts le plus proche.
- Rocker (01:20:13 / 01-06-55)

Un an plus tard, ESSI travaillait main dans le gant avec les forces de police nationales et avec l'armée. Ces deux organisations nationales renvoyaient des ressources humaines pour qu'elles soient immédiatement embauchées par ESSI.

- Y avait vraiment besoin de le dire ? Les gars, un pourcentage significatif du personnel d'ESSI vient des forces spéciales sioux, les Wildcats. Rappelez-vous juste que le monstre qui vous fera signe de vous arrêter pour excès de vitesse sur la Highway 85 pourrait être un commando chamanique avec le tatouage des Wildcats sur son biceps surdimensionné.
- Keith (18:00:42 / 01-06-55)

- L'équipement typique pour un agent d'ESSI est composé d'une armure légère et d'une mitraillette, à moins qu'il ne s'attende à des complications. Alors là, c'est une armure lourde avec tous

TABLE DES AMENDES ET CONTRAVENTIONS CONCERNANT LES ARMES

	Infraction et contravention / emprisonnement			
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**
Petite arme blanche	–	–	500 ¥	2 000 ¥ / 3 mois
Grande arme blanche	–	200 ¥	1 000 ¥	5 000 ¥ / 6 mois
Arme contondante	–	–	500 ¥	2 000 ¥ / 3 mois
Arme de trait et de jet	1 000 ¥	3 000 ¥	8 000 ¥ / 3 mois	2 ans
Pistolet	750 ¥	2 250 ¥	10 000 ¥ / 1 an	2 ans
Fusil	1 000 ¥	3 000 ¥	8 000 ¥ / 3 mois	2 ans
Arme automatique	10 000 ¥	15 000 ¥	1 an	5 ans
Arme lourde	20 000 ¥ / 1 an	30 000 ¥ / 2 ans	5 ans	10 ans*
Explosif	20 000 ¥ / 1 an	30 000 ¥ / 2 ans	5 ans	10 ans*
Arme militaire	1 an	2 ans	8 ans	20 ans
Armure militaire	2 000 ¥	–	–	–
Munition militaire	2 000 ¥	–	–	–
(BA) Bioware de classe A	–	–	–	–
(BB) Bioware de classe B	6 000 ¥	–	–	–
(BC) Bioware de classe C	1 an	–	–	Peine de mort
(CA) Cyberware de classe A	–	–	–	–
(CB) Cyberware de classe B	5 000 ¥	–	–	–
(CC) Cyberware de classe C	1 an	–	–	–
(CD) Technologie matricielle	25 000 ¥ / 1 ans	–	–	–
(EA) Équipement de classe A	–	–	–	–
(EB) Équipement de classe B	20 000 ¥	–	–	–
(EC) Équipement de classe C	50 000 ¥ / 6 mois	–	–	–
(MA) Substance contrôlée de classe A	**	–	–	–
(MB) Électronique neurale contrôlée de classe B	15 000 ¥ / 1 an	–	–	–
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	25 ans	–	–	Peine de mort

* peine de mort appliquée dans quelques cas
** variable (voir *Substances contrôlées*)

les super gadgets qu'il faut, une mitrailleuse moyenne, et un canon d'assaut pour faire bonne mesure. ESSI aime les opérations « corps d'armes combinés », et donc, une attaque sur le repaire d'un contrebandier inclura des attaquants au sol, deux ou trois Citymasters, des Yellowjackets pour la couverture aérienne, et deux ou trois esprits invoqués et liés pour l'astral (et ces gars essaient de nous faire croire qu'ils ne sont pas militaires).

- Masura (18:37:13 / 05-06-55)

Le Bureau de justice (BJ) dispense la justice dans le secteur sioux. Le BJ est bien moins efficace que l'ESSI. Les suspects cueillis et déposés en taule peuvent y rester pendant des mois avant qu'un conseil judiciaire n'entende leur cas. Un juge unique, généralement un chaman, préside le conseil judiciaire. Le BJ nomme les juges à vie à moins qu'il n'ait une raison de les virer. Les procureurs, les avocats de la défense et tous les avocats doivent avoir une autorisation du BJ de Cheyenne. Bien que le processus de contre-accusation du procès ressemble à celui qu'on peut voir aux UCAS, les juges sioux bénéficient d'une liberté bien plus grande pour accepter ou refuser les témoignages, et d'une liberté de manœuvre infiniment plus large en ce qui concerne la jurisprudence.

- Cela signifie qu'un juge corrompu peut vous rendre des services bien plus grands que dans nos bons vieux UCAS. Malheureusement, les juges coûtent cher dans le secteur sioux (hé, pourquoi personne ne listerait ce type de différence de prix dans le tableau des coûts de la vie ? C'est bien plus utile pour les types comme moi que le coût d'une putain d'installation tridéo).
- Krait (12:18:47 / 27-05-55)

CRIMES ET CHÂTIMENT

En raison de la liberté des juges du secteur sioux concernant la jurisprudence, la table suivante procure des règles encore moins fiables que pour les autres secteurs.

- Contente-toi de dire « conjectures qui valent pas un pet ». Voilà, c'était pas si dur, non ?
- Mungo Jerry (01:24:06 / 24-05-55)

CYBERWARE

Le secteur sioux ne demande pas d'autorisation pour le cyberware de classe A. En effet, l'ESSI ne pourrait rien en foutre. Cependant, les classes B et C doivent être enregistrées. Le processus d'enregistrement inclut une vérification des antécédents.

- C'est un peu petit trompeur. Si vous avez du chrome de classe B ou C et que vous demandez un permis, votre demande ne sera pas rejetée. Mais vous devrez vous mettre à nu devant l'ESSI, le Bureau des affaires civiles et tous ceux qui auront accès aux bases de données des permis. C'est pour ça que la plupart des runners, des contrebandiers et des pilotes éviteront de passer par là si c'est possible.
- Hatchetman (18:04:29 / 28-05-55)

- Jetez un œil aux peines pour le cyberware de classe C – c'est-à-dire les armes cybernétiques. La détention sans permis n'est pas trop grave, juste un an de cabane (c'est dix ans dans le secteur UCAS). Mais si vous utilisez ce matos vous ferez le Grand Voyage. Très pragmatique, et très sioux.
- Carson (14:34:00 / 02-06-55)

CYBERDECKS

Les cyberdecks doivent être autorisés auprès du département du Bureau des affaires civiles approprié. Les demandeurs de permis doivent fournir aux inspecteurs toutes les données personnelles dont on a parlé au-dessus, et les laisser inspecter le chipset pour qu'ils s'assurent que votre deck aura bien la signature adéquate pour vous tracer dans la Matrice. Les demandeurs doivent aussi obtenir des autorisations pour leurs programmes. Tous les programmes d'attaque et de dissimulation sont strictement interdits. Tous les autres programmes ne doivent pas excéder un indice légèrement au-dessus de la moyenne. La peine pour la détention ou l'usage de programmes illégaux est la même que pour l'utilisation d'un deck sans permis – 25 000 nuyens et un an de prison. Et cette peine s'applique pour *chaque logiciel illégal en votre possession* (y compris les copies de sauvegarde).

- Voyons voir, si j'additionne mon deck sans permis et tous les programmes qui vont bien, j'en suis pour 750 000 nuyens et 30 ans de cabane.
- Slicer (10:20:39 / 26-05-55)

- Tu trouves ça drôle ? Je considère cela comme un rappel des conséquences potentielles quand on est paresseux et trop sûr de soi.
- Rage (03:05:18 / 27-05-55)

SUBSTANCES CONTRÔLÉES

Les peines pour la détention, l'usage ou la vente de substances contrôlées s'étalent sur une large gamme, et elle ne semblent dépendre d'aucune manière prévisible des circonstances et de la quantité en question. Par exemple, en 2053, un dealer local de BTL fut condamné à 20 000 nuyens d'amende, et jeté en prison pour un an. En début d'année, un consommateur – *pas* un dealer – fut condamné à quatre ans de prison pour possession d'un seule puce 2XS.

- Les dealers sont quelquefois exécutés.
- Nova (09:46:41 / 23-05-55)

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES

Infraction	Peine
Agression	5 000 ¥ / 1 an
Assassinat	30 ans à perpétuité ou peine de mort
Complicité	20% de la peine principale
Conspiration	moitié de la peine principale
Enlèvement	5 à 10 ans
Escroquerie	2 à 5 ans
Extorsion	2 à 3 ans
Homicide involontaire	2 à 5 ans
Incendie volontaire	10 000 ¥ / 2 ans
Incitation à commettre un crime ou un délit	1 000 ¥
Meurtre	10 ans à perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	15 000 ¥ / 2 ans
Négligence	1 à 5 ans
Séquestration	2 à 5 ans
Trafic	50 000 ¥ / 2 à 5 ans
Trahison	10 ans à perpétuité
Vandalisme	2 000 ¥
Viol	2 à 5 ans
Viol (détournement de mineur)	5 à 15 ans
Violation de propriété	1 à 5 ans
Voie de fait	5 500 ¥ / 1 an
Vol (larcin)	2 à 5 ans
Vol (qualifié)	2 à 10 ans

ENDROITS À VOIR ET OÙ ALLER

Cette liste inclut les bons endroits pour faire des affaires, et aussi les bons endroits tout court. Ne dépensez pas tous vos nuyens au même endroit.

HÔTELS

OVERMON-ABERNY

Hôtel de luxe (5 étages) / 1601 17th St. / Directeur : Jeffrey Eagle / Légère discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 6303 (28-500) / Marqueur sur le plan : 25

Construit à la fin des années 1990, l'Overmon-Aberny suinte l'esprit western kitsch. Malgré son apparence faussement rustique, l'hôtel propose tous les derniers accessoires technologiques et commodités modernes.

- Je dirai que l'OA a le meilleur niveau de sécurité – physique, magique et matriciel – de toutes les crèches de la Zone libre.
- Tarquin (05:07:09 / 28-05-55)

- Je plussoie. Juste pour prendre une chambre, on est déjà sous un regard inquisiteur qui est bien supérieur au passage à certains postes-frontière.
- Cruiser (12:52:18 / 31-05-55)

- Une remarque rapide à propos de cette connerie sur le « charme western » : ne vous attendez pas à des souvenirs de cow-boys au Far-West. C'est une nation tribale, pigé ? Ils ont une manière différente de voir l'époque en question.
- Donjon (09:10:42 / 02-06-55)

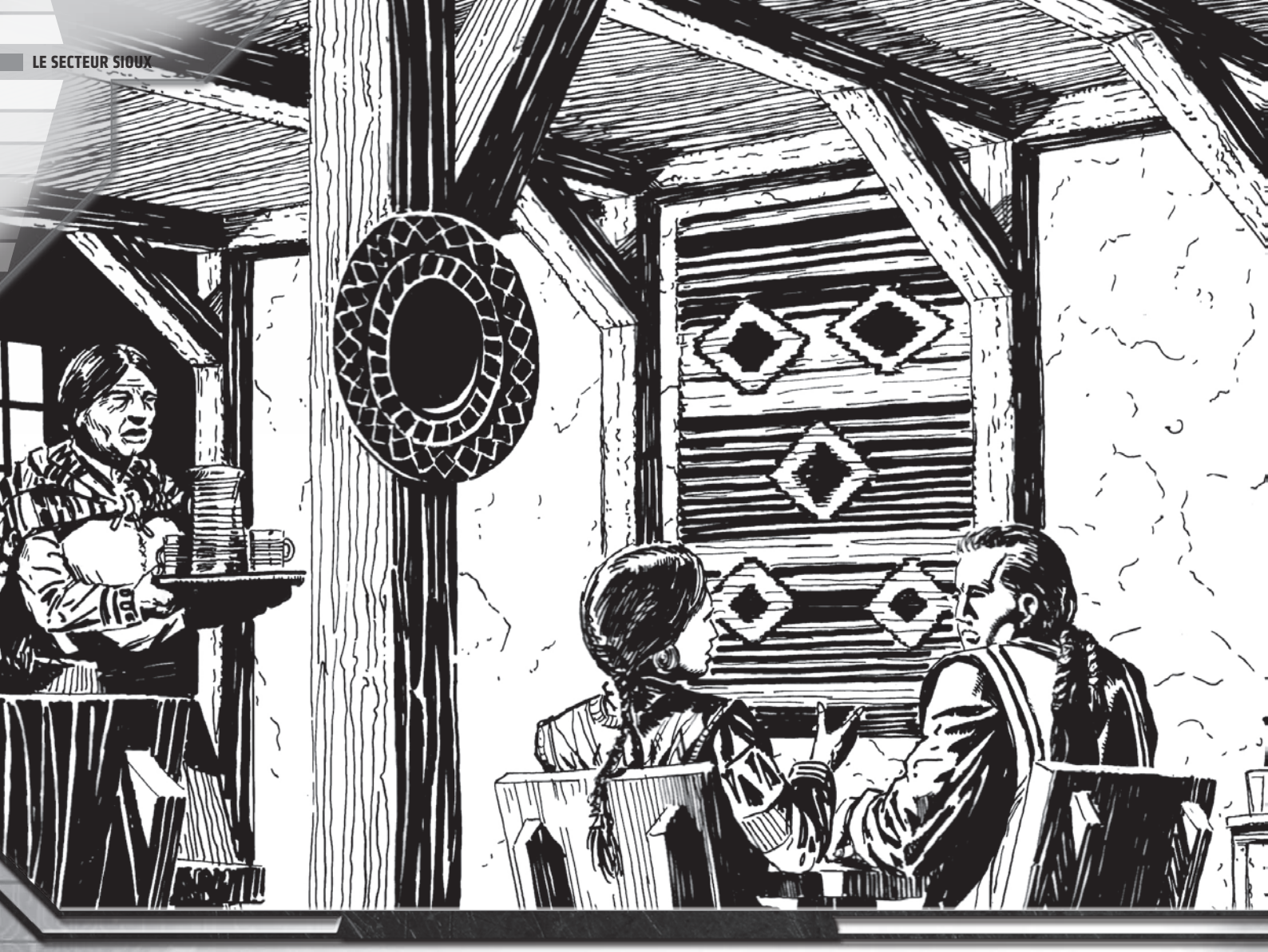
- Cela mérite d'être souligné. Il y a un sens de l'authenticité historique dans de nombreux endroits comme celui-ci, mais d'une certaine manière, révisionniste. Si vous prenez le thème culturel sous-jacent comme parole d'évangile, vous serez convaincu que les sociétés des Américains d'origine du milieu des années 1800 étaient à un niveau de sophistication légèrement plus élevé que la Grèce antique.
- Holly (17:59:15 / 03-06-55)

HYATT-STAR REGENCY

Hôtel de luxe (21 étages) / 1750 Welton St. / Directrice : Martha Wicapi / Légère discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 2303 (95-1200) / Marqueur sur le plan : 26

Malgré son nom, la chaîne internationale Hyatt Regency ne dirige pas cet établissement. Par l'exercice de toutes sortes de pressions, une société sioux appelée Star Management s'est arrangée pour utiliser ce nom de manière localisée. Apparemment, cet arrangement comportait une disposition donnant le droit à Hyatt de retirer ou de forcer Star à retirer le nom si la qualité du service se détériorait au point de compromettre la réputation mondiale de Hyatt. Et bien que le service *ait* perdu en qualité – *et bien comme il faut* – le nom Hyatt Regency est toujours utilisé.

- L'endroit est toujours beau. Ça suinte littéralement le luxe, du moins tant que les équipements fonctionnent. Ce qui fait foirer le tableau, c'est le service. Tout le monde, des concierges à l'équipe de nettoyage, affiche un air renfrogné en permanence et aurait plutôt tendance à vous planter sur place qu'à vous aider, de quelque manière que ce soit. S'il vous manque quelque chose et que vous pouvez faire sans, restez comme ça : faire



appel au service de l'hôtel ne vous avancera qu'à être catalogué comme emmerdeur.
- Sally Anne (21:42:57 / 01-06-55)

- Un conflit entre la direction et les employés sévit au Regency depuis presque une putain d'année maintenant. Aucun employé n'a eu d'augmentation depuis 2051, alors que le salaire et les primes payées à la direction atteignent de nouveaux sommets chaque année. Le moral est clairement pas au beau fixe.
- Doric (11:52:32 / 02-06-55)

- Et tout ceci me fait dire que l'équipe de l'hôtel est probablement mûre pour une « cooptation ». Glissez-leur quelques billets et vous les aurez dans la poche, sans aucune loyauté envers leur employeur pour les retenir.
- Jackrabbit (20:32:28 / 02-06-55)

- Dans le cas où vous ne sauriez pas, Martha Wicapi possède la majorité des parts de Star Management, la société qui détient et dirige le Hyatt.
- Timeon (01:51:27 / 03-06-55)

COMFORT INN

Hôtel de moyen standing (6 étages) / 401 17th St. / Directeur : Louie Burlo / Légère discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 2303 (96-0400) / Marqueur sur le plan : 27

Le Comfort Inn se situe bien en dessous de l'Hyatt sur l'échelle du luxe, mais il est dirigé par la même société – Star Management. L'hôtel offre des services basiques.

- J'ai entendu des bruits disant que Louie Burlo gère un système de forum d'informations « clandestin » depuis le système informatique central du Comfort Inn. Mais ça ne fait pas partie du système Shadowland.
- Wolverine (00:05:01 / 02-06-55)

- Le forum de Burlo est largement utilisé par les pilotes de t-birds, les opérateurs locaux et leurs fixers.
- Zak (11:10:59 / 02-06-55)

BARS ET RESTAURANTS

LE FRONT RANGE

Restaurant de moyen standing / 700 17th St. / Patronne : Jane Moyle / Forte discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 8303 (31-8900) / Marqueur sur le plan : 28

Les clients sont attirés au Range par les plats traditionnels amérindiens préparés simplement, uniquement avec des ingrédients naturels. Le décor simple se limite à deux sculptures, une sur chaque mur. La seule adaptation faite pour les Anglos est la carte des vins.

- Si vous cherchez un endroit calme pour manger, c'est le bon. Personne ne parle, ils sont tous assis avec un air stoïque. Ça serait oppressant si c'était pas aussi poilant.
- Ralphine (01:04:35 / 01-06-55)

- Le Front Range est le resto favori des sangs-mêlés et des peaux-roses – en gros, les gens qui veulent être plus Amérindiens que les vrais Amérindiens. Tenez, moi, par

exemple : je suis Lakota, et je trouve l'endroit inconfortable. Donnez-moi plutôt un resto italien avec un chianti pas cher.
- Moraya (20:37:33 / 03-06-55)

- On entend dire dans certains quartiers que la patronne du Range, Jane Moyle, a des contacts avec le Cercle Mediwiwin de la Nation sioux (vous savez, ce groupe qui essayait d'empêcher le commerce de BTL en faisant super bien exploser des trucs). Quelqu'un à des infos là-dessus ?
- Conti (13:58:25 / 04-06-55)

- Non, hein ?
- Conti (12:59:41 / 12-06-55)

EYRIE

Grand restaurant / 1801 Broadway / Patron : John Crane / Pas de discrimination raciale / RTL 2303 (93-2288) / Marqueur sur le plan : 29

L'Eyrie essaie vraiment, vraiment, d'être un restaurant haut de gamme – et n'y arrive pas. Au lieu d'avoir l'air sophistiqué, le décor a l'air prétentieux. Au lieu d'être distant, le maître d'hôtel est confus. Et plutôt que d'être éclectique, le menu a l'air d'un grand n'importe quoi. Mais l'Eyrie arrive quand même à attirer une bonne clientèle d'affaires le midi, et le bar se remplit en soirée.

- Principalement parce que c'est un des seuls endroits où aller sans traverser une démarcation.
- Ernest (09:53:10 / 02-06-55)

- J'ai été surpris de voir autant de shadowrunners à l'Eyrie après le décollage des costards corpos. Je pouvais quasiment sentir le bruit des affaires dans l'air.
- Wode (13:04:05 / 03-06-55)

- C'est le bruit du désespoir que tu as entendu Wode. Il n'y a que des petits joueurs à l'Eyrie. Qui d'autre qu'un petit joueur irait traîner dans un endroit aussi surveillé par les Wildcats ?
- Monitor (21:45:06 / 03-06-55)

HARDPAN

Bar / 600 E. 54th Ave. / Patron : Raquel Sands / Forte discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 6303 (23-7299) / Marqueur sur le plan : 30

Situé entre les cuves d'algues, l'usine de retraitement des eaux usées, et le Riverside Cemetery, le trou miteux appelée Hardpan n'est pas dans l'environnement le plus sympa de Denver. Mais les affaires sont stables et régulières, et ça se passe bien pour la propriétaire – Raquel Sands, « Sandy » pour les amis et les collègues. Le Hardpan est le point de chute préféré pour de nombreux runners du secteur sioux – ceux qui sont Amérindiens en tout cas – et on s'en sert comme un genre de salle de location.

- Vous vous souvenez des commentaires, plus haut, à propos du comportement hyper-compétitif et de l'agressivité rituelle ? C'est ici que ça se perpétue, les gars.
- Hurting (03:16:57 / 26-05-55)

- Sandy courait les Ombres avant de perdre ses yeux en 2048 (ses optiques de remplacement sont meilleurs que ses globes d'origine n'auraient jamais pu être, mais l'expérience l'a traumatisée à mort). Elle joue encore les fixers de temps à autre, et c'est une source de choix pour savoir à qui graisser la patte pour circonvenir un décret gouvernemental particulier.
- Raoul (23:53:03 / 29-05-55)

- D'après ce que j'ai entendu dire, Sandy irait encore runner de temps en temps. Elle est juste plus sélective sur le boulot, le Johnson et ses co-équipiers.
- Nik (16:27:42 / 31-05-55)

- Commencez pas à faire chier le monde au Hardpan. Y a des manières plus rapides pour se suicider, mais pas beaucoup.
- Hammer (15:09:48 / 02-06-55)

AUTRES ENDROITS NOTABLES

DENVER FOODSTUFFS INC. (MARQUEUR SUR LE PLAN : 13)

Denver Foodstuffs Inc. est une enclave corporatiste située dans l'extrême sud du secteur sioux. Il y a de cela des dizaines d'années, c'était les Denver Union Stockyards, mais des troubles économiques ont tué les dépôts. Denver Foodstuffs Inc. (DFI) a acheté les terrains en 2013 et les a transformés en l'une des plus grandes cultures d'algues alimentaires du sud-ouest.

Nous sommes ce que vous mangez.
— Extrait d'une campagne publicitaire refusée par Denver Foodstuffs

- C'est ça les p'tits gars. Ce gros trou infernal et grouillant qui ressemble à une raffinerie pétrochimique, terminée par des panaches de gaz brûlant – c'est la source d'environ 30 % de votre régime protéiné. DFI fait pousser différents types d'algues génétiquement modifiées dans des putains de grosses cuves, et ensuite elle les traite, les colore, leur donne des goûts, les écrase et les emballe pour les vendre comme substituts de viande, substituts de produits laitiers, substituts de légumes, ainsi que comme matériaux de construction et d'emballage. Oui, c'est ça : votre EatBurger® et le petit emballage dans lequel il est servi viennent de la même putain de cuve ! La technologie n'est-elle pas merveilleuse ?
- Jurgen (22:19:45 : 02-06-55)

- Vous ne voulez pas connaître les produits chimiques bizarres, complexes et en partie cancérigènes envoyés à l'usine DFI qui sont utilisés dans le processus de fabrication de la nourriture. Vous ne voulez pas non plus entendre parler de l'histoire du travailleur qui est tombé dans une des cuves d'algues.
- Gogo (09:23:04 / 03-06-55)

- J'ai entendu parler de celle-là. Les superviseurs de l'usine n'ont même pas remarqué que quelque chose allait mal avant que le cœur artificiel du gars ne se bloque dans une des pompes de traitement.
- Tardis (15:42:22 / 03-06-55)

Je déteste cet endroit, mais quelqu'un doit se positionner. Si nous reculons, si nous faisons montre de la moindre passivité, les NAO vont juste nous rebalancer leur putain de Danse et commencer à tailler dans le peu de terres qu'il nous reste. Bâtards. Quelqu'un doit faire quelque chose...
— Eyeball, citoyen (IntraZone Online / REF# 7629-b182)

LE SECTEUR UCAS

La frontière du secteur UCAS de la zone métropolitaine de Denver suit la Highway 76 en provenance du nord-est, tourne vers le sud-ouest en direction du centre-ville, et suit ensuite la Route 6 jusqu'à la Highway 70. Arrivée là, la ligne se dirige à nouveau en direction de l'est, et coupe droit vers le sud le long de la Highway 225 et de la Route 83. En conséquence d'une complication inutile pondue par un bureaucrate, le secteur UCAS comporte une zone non-contiguë dans l'hyper-centre de Denver, encadrée par East Colfax Avenue, Pennsylvania Street, East 18th Avenue et 17th Street.

- Rendez-vous aux commentaires sur le secteur sioux pour les harangues à propos de l'illogisme des secteurs non-contigus. Putains de comités...
- Bender (17:18:28 / 23-05-55)

En descendant vers Colorado Springs, la frontière suit la Route 2A jusqu'à l'Intercity 25, et se dirige ensuite vers l'est le long de la vieille frontière de la ville.

PEAUX-ROUGES, FAITES ATTENTION – SÉCURITÉ FRONTALIÈRE

Les UCAS (appelés États-Unis à ce moment-là) étaient les premiers parmi les signataires du Traité de Denver à établir un secteur autonome et à le cacher derrière des murs, littéralement : un mur de plus de 75 bornes de long instaura la frontière originale du secteur américain. Plusieurs « ajustements » intervinrent entre 2018 et 2055, et les frontières actuelles ne correspondent donc plus au tracé original du mur. Les UCAS ont réussi à tirer de nombreuses leçons de ce qu'ils ont appris pendant ces jours révolus.

- C'est plutôt sinistre de se balader dans le morceau UCAS de la ville, surtout la partie nord d'Aurora. On peut voir les restes brisés du mur originel, qui est aujourd'hui en plein milieu de zones bien dégagées pour le tir sans sommation.
- Kris (23:20:41 / 26-05-55)

Population : 740 000 habitants
Humains : 65 %
Elfes : 12 %
Nains : 8 %
Orks : 12 %
Trolls : 3 %
Autres : 0 %
Population SINless estimée : 222 630 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 19 500 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 36 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1 %
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 32 %
Éducation :
Enseignement secondaire : 33 %
Enseignement supérieur : 26 %
Masters et doctorats : 7 %
Numéro d'accès RTR : NA/UCAS-WE

SECTEUR UCAS D'UN COUP D'ŒIL (MAI 2055)

Le secteur UCAS protège encore ses frontières avec des bornes de mur, beaucoup plus que les autres secteurs, même ces super paranos de l'Aztlan. Dans toutes les zones métropolitaines de Denver et de Colorado Springs, un mur de 6 mètres de haut – surmonté de fil de fer barbelé et de monofilament, hérissé de senseurs et de systèmes d'imagerie – marque le côté UCAS de la frontière, et garde un œil sur le no man's land. Les morceaux ruraux de la ligne sont les seuls où ils ont utilisé des clôtures standard plutôt que des dalles de plastobéton.

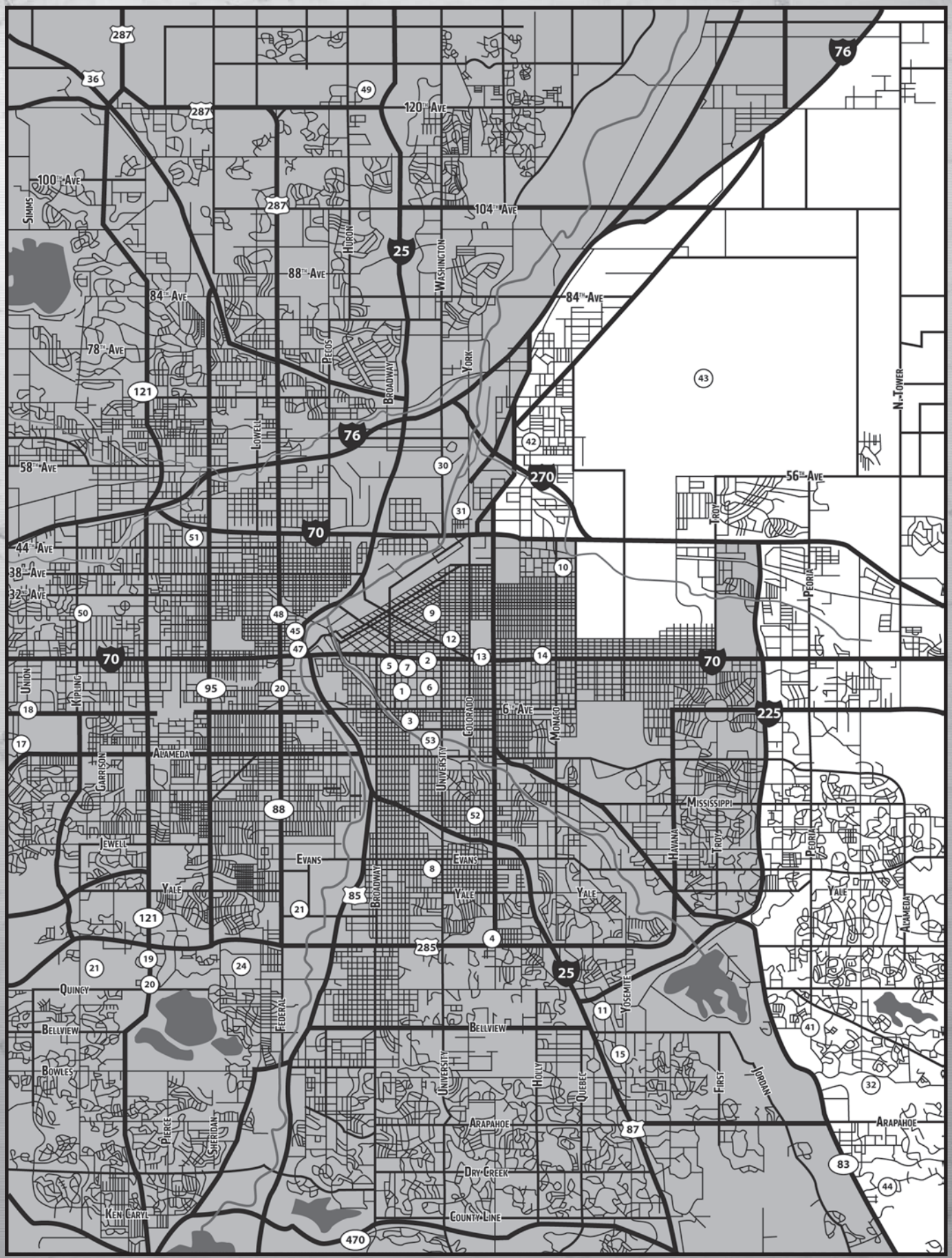
Les UCAS ne posent pas de mines dans le no man's land, et ne font pas non plus de patrouilles pédestres dans ces endroits pendant la journée. À la nuit tombée, les patrouilles canines parcourent le côté UCAS.

- C'est pas des animaux paranormaux, mais c'est des trucs aussi effrayants : des bergers allemands génétiquement modifiés pour obtenir une taille, une force et une agressivité incroyable. Ces connards ont retiré les larynx des chiens par chirurgie pour les empêcher d'aboyer. Vous ne les entendez jamais arriver avant qu'ils ne vous renversent et vous arrachent la trachée. Le personnel de sécurité (méta)humain les appelle les « tueurs silencieux ». Même leurs gardiens en ont une trouille bleue.
- Derek (25:26:45 / 29-05-55)

- Ça paraît stupide, mais ça fonctionne. La journée, une batterie de senseurs surveille la frontière. Ils sont si sophistiqués que tu ne voudrais jamais essayer de les contourner. La nuit, quand le manque de lumière handicape les systèmes de surveillance ne serait-ce que très légèrement, les tueurs silencieux rôdent. Un bon runner pourra sûrement s'infiltrer derrière la ligne de senseurs – en y allant vraiment lentement, en portant une tenue réfrigérée pour supprimer son image thermique, ce genre de trucs – mais il sera dans le no man's land pendant au moins deux ou trois minutes, peut-être plus (surtout si on compte le temps passé à neutraliser les senseurs tactiles du mur). Deux putains de minutes, c'est largement suffisant pour que les tueurs silencieux vous trouvent.
- Rhino (08:21:12 / 31-05-55)

- C'est un truc que je ne comprends pas. Les chiens sont silencieux, okay ? Alors pourquoi, à chaque fois qu'ils interviennent, une patrouille arrive sur les lieux deux ou trois minutes plus tard pour nettoyer le bordel ?
- Vox (13:40:18 / 31-05-55)

- Je me demandais si quelqu'un percuterait. Les chiens ont une modif – pas cyber, alors ça les rend pas psycho. Un senseur installé sur les colliers des chiens captent les contractions musculaires et les impulsions nerveuses de l'animal quand il essaie d'aboyer. Le senseur déclenche ensuite un transpondeur de localisation situé dans le collier et allume une micro-caméra (elle aussi sur le collier) qui envoie des images relativement similaires à ce que voit le chien au poste de garde le plus proche (le plus souvent, c'est l'intérieur de la gorge d'un pauvre gars). Les gardes qui surveillent les « circuits canins » décident comment réagir, et donnent les ordres appropriés. Astucieux hein ?
- Derek (10:36:51 / 01-06-55)


287
36
287
49
120TH AVE
76
100TH AVE
SIMMS
287
104TH AVE
HURON
25
WASHINGTON
88TH AVE
84TH AVE
84TH AVE
78TH AVE
PECOS
BROADWAY
YORK
43
N. TOWER
121
LOWELL
76
42
58TH AVE
30
270
56TH AVE
TROY
31
70
51
44TH AVE
10
38TH AVE
32ND AVE
PEORIA
50
48
9
45
12
47
5
7
2
13
14
70
70
UNION
KIPLING
95
20
6
1
18
225
16TH AVE
COLORADO
MONACO
3
17
53
ALAMEDA
GARRISON
UNIVERSITY
MISSISSIPPI
88
52
JEWELL
EVANS
EVANS
HAVANA
TROY
PEORIA
8
YALE
85
BROADWAY
YALE
YALE
YALE
ALAMEDA
21
121
4
285
19
21
24
25
QUINCY
20
YOSEMITE
11
FEDERAL
BELLVIEW
BELLVIEW
41
15
BOWLES
UNIVERSITY
HOLLY
QUEBEC
FIRST
JORDAN
32
PIERCE
SHERIDAN
ARAPAHOE
87
ARAPAHOE
DRY CREEK
83
44
KEN CARYL
COUNTY LINE
470

- J'ai entendu dire qu'ils utilisaient des biosenseurs pour surveiller le rythme cardiaque et la respiration des chiens. De cette manière, les gardes déclenchent une réponse dès que les chiens s'excitent ou qu'ils meurent. Surveiller les aboiements est stupide, parce que les chiens arrêtent forcément d'aboyer si aucun son ne sort. L'aboiement n'est pas une réponse complètement automatique.
- Tyger Trainer (11:00:51 / 01-06-55)

- Les UCAS ont aussi une poignée d'esprits veilleurs et d'élémentaires mineurs, et sûrement une autre merde astrale bizarroïde, qui surveillent la frontière. Les esprits ont pour ordre d'aller dégoter un détachement de gardes ou une meute de chiens dès qu'ils remarquent quelque chose.
- Walks Fast (14:38:04 / 01-06-55)

- Sans commentaire.
- Firelight (02:17:27 / 03-06-55)

Les UCAS posent de nombreuses mines dans leurs morceaux de no man's land bordant les clôtures qui sont loin de la ville. Les patrouilleurs traînent dans des VBA GMC Banshee et dans des hélicoptères Yellowjacket renforcés du côté UCAS de la ligne frontalière. Les équipes VBA étendent normalement la portée de leur surveillance grâce à un ou plusieurs drones présents en permanence dans les airs.

- Les UCAS préfèrent les drones armés aux seules saloperies de surveillance que les autres secteurs préfèrent. C'est pour les pédales !
- Garvey (12:33:44 / 26-05-55)

PLOUCS, ARGENT ET STYLE DE VIE

- Regardez-moi cette merde. C'est ce que je dis toujours : y a des mensonges, y a des putains de mensonges, y a des statistiques… et y a les statistiques du gouvernement. D'abord, les chiffres sur la population, c'est de la merde. Pour la bonne raison qu'ils ont pas le moindre chiffre sur les foules de SINless qui vivent dans les Warrens d'Aurora, terrifiés par le jour où les bulldozers débouleront. À vue d'œil, j'dirais qu'il y a un tiers de million de personnes pas fichées. Ça fait monter la véritable population du secteur UCAS au-dessus d'un million.

  Et les chiffres sur les revenus par habitant et le seuil de pauvreté ? Ouais, c'est ça. À d'autres. Y aurait sûrement pas de distorsions si énormes si on prenait que les SINners. Tu rajoutes les habitants des Warrens, dont la quasi-totalité vit sous ce putain de seuil de pauvreté, et les revenus moyens fondent comme neige au soleil.

  Qu'est-ce que j'en ai à foutre ?
- Lewis (21:25:07 / 01-06-55)

LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE

Les bons samaritains…

CHAPITRE LOCAL

Au milieu des ténèbres

Clinique gratuite, soupe populaire, et soutien psychologique

Au croisement de E. Hinsdale et E. Telluride Court dans les Warrens

PUBLICITÉ

HOME, SWEET HOME

Posté par : Custer

Si je devais choisir une unique phrase pour décrire l'ambiance du secteur UCAS, je choisirais « mentalité d'assiégés ». Ce n'est pas une surprise, si ? Nous voilà avec notre tout-petit secteur blindé de Putains de Yankees, entourés par des tribus qui ne vivent que pour péter la tronche du Grand Père Blanc et d'un tas de bons tarés du sud qui continuent la Guerre entre les États, une enclave de la vraie Amérique au beau milieu du gros tas de merde devenu la Terre des Braves avec la Grande Danse Fantôme.

- Okay, ce mec est de toute beauté. Il vit en parfait accord avec la réputation des bouseux conservateurs de Denver. Cette façon de voir le monde ne date pas d'avant le début du siècle ? Genre, légaliser la discrimination contre les gays, ou une merde comme ça ?
- Driver (22:13:40 / 26-05-55)

- Ce n'était pas du tout dogmatique, loin de là.
- Leo (14:25:04 / 28-05-55)

De nombreux habitants du secteur UCAS n'aiment pas les Amérindiens parce que notre petit blanc moyen les perçoit comme une menace (là encore, pas de surprise ; ils représentent une menace). Bien sûr, personne ne fait grand-chose contre cette aversion. Avec ou sans murs, le secteur existe parce que les NAO lui *permettent* d'exister. Alors que nous aimions ça ou pas, nous les visages pâles, et bien nous apprenons à vivre avec les Peaux-rouges. Pas de cocktail Molotov par les fenêtres, pas de marches de protestation « Dehors les Peaux-rouges », même pas de vraie discrimination. Nous n'osons plus faire aucune de ces conneries.

- Si les tribus essayaient de reprendre le secteur, notre gouvernement balancerait une bombe nucléaire dans leurs putains de tipis… retour au putain de moyen-âge (dont ils sont à peine sortis de toute façon).
- Tico (21:40:24 / 02-06-55)

- (Qu'est-ce donc que cet éclair de lumière rouge ? Oh ! Le cou de Tico). Si les UCAS balancent une bombe nucléaire sur les NAO, ils raviveront juste les braises de la Grande Danse Fantôme. On sera tellement profondément enfoncés dans la merde qu'on pensera avec envie aux derniers jours des guerres indiennes.
- Mentor (03:28:08 / 03-06-55)

- Tico, pourquoi est-ce que tu boufferais pas de la merde à en crever ?
- Deer (04:00:29 / 03-06-55)

- Hé, n'en mets pas trop plein la tête de Tico. Considère-le tout simplement comme un exemple de la mentalité d'assiégés – hostilité et vantardise intensifiées par le fait qu'il chie de peur dans son pantalon. Custer n'est qu'une version délavée de la même lessive. Bienvenue dans le secteur UCAS.
- Hammer (09 :23 :37 / 03-06-55)

QU'EST-CE QUI COÛTE QUOI

Examinez ceci attentivement : certains des prix figurant sur la table suivante vont vous faire sortir les yeux de la tête. Avant que vous ne commenciez à remplir la boîte email de Shadowland avec des insultes et des pleurnicheries, réfléchissez aux raisons expliquant les grosses différences de prix. Dans le secteur UCAS, la majorité du commerce (légal) vient de la nation UCAS – un pays qui est techniquement sur la brèche, mais qui n'a pas grand-chose au niveau ressources naturelles. Gardez ça en tête les p'tits gars.

COÛT DE LA VIE DANS LE SECTEUR UCAS

Objet	Coût
Armes et protections	(en % des prix de base)
Accessoires pour armes à feu	125%
Armes à feu	125%
Armes de jet	95%
Armes de mêlée	105%
Armes de trait	100%
Explosifs	160%
Munitions	125%
Protections	115%
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	135%
Appareils de vision	130%
Communications	120%
Contre-mesures de surveillance	85%
Équipement de surveillance	135%
Équipement de survie	105%
Niveaux de vie	
Niveau de vie	150%
Augmentations et électronique	
Biotech	110%
Céphaloware	120%
Cyberware	120%
Cyberdecks	160%
Équipement électronique	130%
Programmes	225%
Somatoware	115%
Équipement magique	
Armes focus	220%
Focus de pouvoir	165%
Focus (autres types)	220%
Fournitures magiques	220%
Matériel de sorcellerie rituelle	190%
Véhicules	
Appareils aériens	120%
Bateaux	140%
Véhicules militaires	275%
Véhicules terrestres	135%

- Aïe ! La putain de sa mère, ça fait mal !
- Quaestor (19:47:26 / 21-05-55)

- Tu commences à comprendre pourquoi les runs de t-birds brassent autant de fric ?
- Lagtime (22:17:56 / 21-05-55)

POLITIQUE : LE GRAND ET LE CRADO

Posté par : Mother Jonah

Ayant gardé la foi dans la grande tradition démocratique nord-américaine, le secteur UCAS tient des élections libres et justes pour son propre congrès… ha. C'est faux. Ne le souhaiterions-nous pas, chers enfants ? Mais le secteur UCAS est encore moins démocratique que les UCAS eux-mêmes ; dans le secteur UCAS, il ne se soucie même plus des apparences.

Y a-t-il quelqu'un ici qui se souvienne de l'Histoire américaine ? (Quelqu'un ici a-t-il jamais lu un peu d'histoire ? Ou quoi que ce soit d'autre ? Les littéraires sont une race en déclin dans cet âge de données instantanées et de son à la goulée. <Soupir>.) Les anciennes colonies américaines, avant qu'elles ne forment une nation, dansaient au rythme d'un gouverneur britannique. Le secteur UCAS fonctionne un peu comme une colonie des UCAS, présidée par un commissaire nommé par le président des UCAS. L'actuel crapaud lécheur de bottes est Samuel Clemens Waybridge. Il occupe ce poste depuis 2046.

Le gouvernement des UCAS considérait auparavant le commissaire comme un délégué de la Chambre des représentants de DeeCee dépourvu de droit de vote, lui permettant « d'assister » aux sessions virtuellement plutôt que physiquement pour ne pas lui prendre le temps qu'il consacrait à ses devoirs locaux. En 2037, le gouvernement des UCAS (dans sa sagesse infinie) a changé cette politique, et donc le secteur UCAS n'a plus de représentant à la Chambre. Plus beaucoup de chances d'avoir un Tea Party ou une révolution, non plus ; la phrase « pas de taxe sans représentation » a trop de syllabes pour être compréhensible par l'habitant moyen du secteur.

- Hé, je ressemble à ça… sinon sérieusement, vous voulez savoir pourquoi nous n'avons pas de représentant au Congrès ? Parce que la merde qui est discutée au Congrès est divulguée à la presse, voilà pourquoi (les bestioles du Congrès ne peuvent pas fermer leur putain de gueule quand quelqu'un leur braque une lumière brillante dans la tronche. Une espèce de défaut de comportement « médiatropique » je suppose…). Ce qui signifie que les Prolétaires seraient amenés à entendre beaucoup plus de choses que les merdes voulues par le gouvernement. Solution ? On enlève toute représentation au Congrès.
- Van Pelt (22:40:36 / 24-05-55)

Personne peut changer les choses.
Votez pour Personne.
— Affiche de campagne vue récemment au cœur du secteur UCAS

- Trop simpliste. Pas incorrect en tant que tel, mais trop simpliste.
- Ace (02:37:15 / 25-05-55)

- Pour les gens qui ne sont pas du coin et qui ne le savent pas, notre bon vieux commissaire Samuel Clemens Waybridge était le général Samuel C. « Bomber » Waybridge, officier commandant de la Quatrième division d'infanterie mécanisée de Fort Carson. Génie de la logistique, concepteur de la « zone de sécurité » (zone de tir sans sommation), et acteur majeur de la Campagne du génocide (ou qui en aurait été un s'il avait décollé). La prise de fonction de Bomber Waybridge en tant que Commissaire illustre de manière éloquente le point de vue du gouvernement des UCAS sur la question de Denver.
- Sister Sinister (05:39:46 / 30-05-55)

JEUX ET LOISIRS LÉGAUX

Voyons maintenant la partie importante les enfants. Une dissertation sur toutes les petites tracasseries dont les spécialistes du droit sectoriel ont jeté les restes aux escrocs ordinaires pour qu'ils gagnent leur vie. Je vais traiter des moyens d'y entrer et d'y rester, d'obtenir ce dont vous avez besoin une fois dans la place, et de ce qui arrive aux gens assez idiots pour se faire prendre. Bonne lecture.

ALORS, VOUS VOULEZ VIVRE ICI ?

Le secteur UCAS s'enorgueillit de ses frontières « verrouillées ». Il semblerait donc plutôt évident qu'il est quelquefois plus facile de se glisser sous les barrières et d'entrer illégalement plutôt que de s'emmerder avec toute la paperasse chicaneuse et méticuleuse permettant d'entrer

dans le secteur en toute légalité. Tout d'abord, les seules personnes qui peuvent entrer dans le secteur sans un genre d'autorisation de voyage ou un visa pré-approuvés sont les citoyens des UCAS. Même ces personnes si privilégiées (ah !) doivent se soumettre à une inspection rigoureuse (et quelquefois à un interrogatoire) au poste frontalier.

- Le secteur non-contigu du centre-ville de Denver a des frontières plutôt poreuses pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il ne dispose pas des ressources humaines nécessaires pour gérer le trafic passant par le nombre de postes-frontières relativement restreints. Ensuite, le Commissaire ne semble pas considérer que le secteur du centre-ville a une grande importance (les mégacorpos disposant de bâtiments dans ces deux douzaines de pâtés de maison seraient probablement en désaccord avec cette assertion, mais le Commissaire pense (avec raison) que les mégacorpos peuvent bien gérer leur putain de sécurité comme des grandes).

  Et donc, si vous voulez allez dans le secteur depuis ce morceau-là, les p'tits gars de la sécu vous feront la totale : détecteurs chimiques et autres senseurs, insérez votre créditube par-là, et maintenant attendez pendant que les systèmes informatiques font semblant de faire des vérifications pour repérer les faux papiers. Une fois que tout cela est fini, vous devrez probablement vous asseoir et répondre à des questions inquisitrices émanant du garde frontalier le plus revêche du monde. Et vous ne pourrez traverser qu'à ce moment-là.

  Pour aller dans la zone du centre-ville, vous avez droit au grand numéro, mais les senseurs sont plus mous, et l'enquête est moins rigoureuse. Vous insérez votre créditube, mais la validation va plus vite parce que les ordinateurs font moins de vérifications (ce qui signifie qu'il est plus facile de faire des faux). Et vous n'avez presque jamais droit au face-à-face à moins que les détecteurs ne révèlent quelque chose de suspect (dans quels cas, vous êtes dans la merde).

  Et donc, c'est facile d'aller bosser pour les habitants du secteur UCAS qui travaillent en centre-ville, particulièrement si ce sont des voyageurs fréquents autorisés. Revenir dans le secteur UCAS à proprement parler en fin de journée, c'est une autre paire de manches.
- Garner (11:24:04 / 23-05-55)

Les citoyens d'autres pays doivent demander un certain nombre de visas différents pour rentrer dans le secteur UCAS – visa de tourisme, visa étudiant, visa de travail (la fameuse carte verte), visa diplomatique, et ainsi de suite. Chacun de ces magiques morceaux de données requiert une demande qui doit être faite depuis l'extérieur du secteur. Si par exemple, vous êtes à l'intérieur du secteur avec un visa de tourisme, et que vous voulez l'améliorer en visa étudiant, vous devez sortir du secteur et faire votre demande pour votre visa tout-beau-tout-neuf depuis l'extérieur. Ce système merveilleux permet au gouvernement de vous laisser dehors bien plus facilement une fois que vous êtes sorti, si cela fait partie de son programme. Ceci se vérifie même pour les citoyens des pays comme la Russie ou le Congrès panafricain qui n'ont normalement pas besoin de visas pour entrer aux UCAS ; le secteur UCAS s'est autodéterminé à part.

- Évidemment, vous devez avoir – et divulguer – un SIN pour demander n'importe lequel de ces visas.
- Garner (11:24:58 / 23-05-55)

D'après les larves qui gèrent l'aspect légal, seuls les citoyens des UCAS ou les résidents disposant d'une carte verte peuvent travailler dans le secteur UCAS. Pas besoin de dire que les mégacorporations qui sont éligibles à l'extraterritorialité n'ont pas besoin de se conformer à cette loi. Pratique, n'est-ce pas ?

ARMES

Toute personne voulant semer le chaos ou même faire une petite intimidation dans le secteur UCAS devrait y penser à deux fois. Dans le secteur, toutes les infractions relatives aux armes entraînent les même peines que les crimes fédéraux, qui occasionnent des peines plus fortes et strictement appliquées. Dans le secteur, toutes les armes – y compris des ustensiles aussi inoffensifs que des couteaux avec des lames de plus de 12 cm de long – nécessitent un permis.

- Vous savez pourquoi tous les secteurs sont si avides des permis à tout va ? Cela leur donne une excuse pour surveiller leurs citoyens de près et pour mettre à jour leurs bases de données nationales en chargeant régulièrement les données personnelles des créditubes des demandeurs. Pensez-y. Qu'y a-t-il dans votre créditube ? Votre identité, votre adresse, votre SIN, les merdes sur vos impôts, vos dossiers médicaux, vos comptes bancaires et votre taux d'endettement… Dois-je poursuivre ? Bien sûr, ils sont stockés dans différents endroits de la mémoire des puces optiques de votre créditube et ne sont censés être accessibles qu'aux personnes autorisées. Mais vous ne pensez pas qu'un putain de gouvernement pourrait préparer vite fait un programme pour cracker ces sécurités ? Chaque fois que vous insérez votre créditube pour obtenir le permis de port d'un Streetline Special, le gouvernement mate vos dossiers médicaux personnels (« est-ce la preuve d'une blessure par balle que je vois là ? ») et vos données bancaires (« revenus réguliers, pas d'employeur enregistré. Hummm… »). Voilà le topo.
- Zeke (04:29:20 / 01-06-55)

- Tu penses vraiment que le gouvernement doit passer par tout ça pour connaître le linge sale de ses citoyens *omae* ? Tu vis dans quel siècle, hein ?
- Gypsey (18:52:43 / 01-06-55)

GRILLE-NEURONES, LÉGAUX OU PAS

Toutes les drogues et autres azimuteurs de cerveaux qui ne sont même qu'à moitié addictifs, par opposition à « l'accoutumance » mentale (pour utiliser le jargon psycho approprié) sont contrôlés au niveau fédéral, ce qui signifie que seule une entreprise de biotechnologie autorisée par le gouvernement peut vous en proposer. Dans les faits, le gouvernement du secteur UCAS achète du cram cliniquement pur de temps en temps ; il est prescrit pour les patients en phase terminale, afin de les aider à supporter leurs dernières heures de souffrance.

- Je suis allé chez un dentiste pour me faire reconstruire une dent (un malheureux accident impliquant un troll et un marteau, et ne demandez pas). Plutôt que de me faire une piqûre, il m'a inséré une puce. Mec, pendant 45 minutes bienheureuses, j'étais un putain d'aigle, dansant dans les nuages. Si cette puce était pas une BTL, elle en était pas loin. J'aime cette idée de la médecine.
- Dodd (20:43:53 / 02-06-55)

- Tu veux que je te fasse tomber une ou deux dents de plus Dodd ? Deuxième round…
- Jonesy (06:57:16 / 04-06-55)

- Voilà quelques conséquences néfastes de cette organisation. Des sociétés de biotechnologie autorisées et corrompues peuvent vendre cette merde dans les Ombres, et les racailles peuvent entrer par effraction dans les bureaux des médecins pour un casse rapide (ce n'est pas surprenant je sais, mais autant les mettre bien en vue à l'air libre).
- Boto (23:56:54 / 04-06-55)

- Il est intéressant de voir que les deux substances connues comme étant les plus addictives – l'alcool et la nicotine – ne tombent pas sous le coup de ces lois. Cela vous montre l'intérêt de disposer d'un lobby puissant, n'est-ce pas ?
- DNF (03:48:39 / 07-06-55)

À PROPOS DES KEUFS

Lone Star Security Services Denver assure les opérations de maintien de l'ordre dans le secteur. C'est une filiale détenue entièrement par la même maison mère que nous sommes nombreux à connaître et à aimer, la Lone Star. C'est aussi une division de la Lone Star qui assure la sécurité frontalière. Même si les keufs locaux sont officiellement indépendants de leur corpo mère (un accord qui permet des rapports bien plus étroits entre l'administration de la Lone Star et le bureau du Commissaire de secteur), des ressources en matériel et en personnel sont transférées régulièrement entre l'organisation de Denver et n'importe quelles opérations de la Lone Star dans le monde. Lone Star Denver joue aussi à bisou-bisou avec les forces armées des UCAS ; la Star offre des emplois à tout personnel militaire perdant son poste pour cause de changements organisationnels (cet accord sert essentiellement à légitimer les transferts de personnel entre l'Armée des UCAS et la Lone Star).

- J'ai pas tout saisi, mais il y a un lien étroit entre la Star de Denver et une autre agence de la Lone Star de DeeCee qu'ils appellent « Military Liaison ». Le nom semble avoir un sens ; quelque chose qui s'appelle « liaison militaire » a l'air normal pour des transferts de personnel militaires-civils. Mais là où j'en suis arrivé dans mes recherches, les gars de la Military Liaison n'existent que pour coordonner les plans d'urgence de la Lone Star avec les plans de défense civils gouvernementaux, pour pas qu'ils se marchent sur les pieds en cas de tremblement de terre ou autre.

  Alors pourquoi LM a des liens aussi forts avec les activités de Denver ?
- Queenie (08:42:43 / 04-06-55)

- Queenie, y a carrément plus de putains de trucs dans LM que de la défense civile à la con, crois-moi. J'ai pas le temps de tout expliquer maintenant, mais voilà déjà quelques questions qui te feront réfléchir.

  Est-ce que les corporations majeures ont des armées privées ? Est-ce que la Lone Star est une corporation majeure ? Comment le public perçoit-il le fait que « la police » ai une armée privée, y compris des commandos et des assassins ? Et comment ferais-tu pour cacher ces ressources au public, si tu dirigeais la Star ?

  On se capte plus tard.
- Argent (07:29:17 / 07-06-55)

CRIMES ET CHÂTIMENTS

La table suivante et les notes l'accompagnant vous montrent, dans un joooli format bien pratique, ce qui vous fout dans la merde et pour combien de temps (ou pour combien de thune). Regardez ça de près les p'tits gars.

USAGE AVEC INTENTION DE NUIRE

Le secteur UCAS est le seul de toute la Zone libre à faire la distinction grotesque entre « usage » et « usage avec intention de nuire ». Je vous offre leurs définitions, ci-dessous, pour votre éclairage personnel ; elles sont issues d'une source officielle.

« *L'usage* s'applique pour toute utilisation d'une arme contre ou à proximité d'une cible vivante, ou d'une propriété privée ou collective. Il n'est pas nécessaire de prouver l'intention de blesser pour ce crime, seul

TABLE DES AMENDES ET CONTRAVENTIONS CONCERNANT LES ARMES

	Infraction et contravention / emprisonnement				
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**	**Usage avec intention de nuire (5)**
(A) Petite arme blanche	100 ¥	250 ¥	2 500 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 6 mois	10 000 ¥ / 1 an
(B) Grande arme blanche	200 ¥	300 ¥	2 500 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 6 mois	10 000 ¥ / 1 an
(C) Arme contondante	200 ¥	300 ¥	2 500 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 6 mois	10 000 ¥ / 1 an
(D) Arme de trait et de jet	250 ¥	500 ¥	2 500 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 6 mois	10 000 ¥ / 1 an
(E) Pistolet	1 000 ¥	2 000 ¥	5 000 ¥ / 1 an	10 000 ¥ / 2 ans	25 000 ¥ / 3 ans
(F) Fusil	1 000 ¥	2 000 ¥	5 000 ¥ / 1 an	10 000 ¥ / 2 ans	25 000 ¥ / 3 ans
(G) Arme automatique	5 000 ¥	10 000 ¥ / 3 mois	25 000 ¥ / 2 ans	25 000 ¥ / 5 ans	50 000 ¥ / 5 ans
(H) Arme lourde	10 000 ¥ / 2 ans	20 000 ¥ / 2 ans	5 ans	7 ans	10 ans
(I) Explosif	500 ¥	2 500 ¥ / 3 mois	3 ans	10 ans	15 ans
(J) Arme militaire	10 000 ¥ / 2 ans	20 000 ¥ / 2 ans	5 ans	7 ans	10 ans
(K) Armure militaire	5 000 ¥	-	-	-	-
(L) Munition	1 000 ¥	-	-	-	-
(BA) Bioware de classe A	4 000 ¥	-	-	-	-
(BB) Bioware de classe B	8 000 ¥	-	-	-	-
(BC) Bioware de classe C	12 000 ¥ / 3 ans	-	-	-	-
(CA) Cyberware de classe A	5 000 ¥	-	-	-	-
(CB) Cyberware de classe B	5 000 ¥	-	-	-	-
(CC) Cyberware de classe C	15 000 ¥	-	-	-	-
(CD) Technologie matricielle	2 500 ¥	10 000 ¥ / 6 mois	-	-	-
(EA) Équipement de classe A	1 500 ¥	-	-	-	-
(EB) Équipement de classe B	3 000 ¥ / 3 mois	-	-	-	-
(EC) Équipement de classe C	6 000 ¥ / 6 mois	-	-	-	-
(MA) Substance contrôlée de classe A	500 ¥	-	-	-	-
(MB) Électronique neurale contrôlée de classe B	1 000 ¥	-	-	-	-
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	25 000 ¥ / 10 ans	-	-	-	-

l'utilisation est concernée. L'utilisation d'une arme ne doit pas avoir entraîné de dommages à l'une des parties concernées. »

« *L'usage avec intention de nuire* s'applique à l'utilisation d'une arme dans le but explicite de causer des blessures physiques ou d'endommager une propriété, que les dégâts aient eu lieu ou non. »

Beaucoup de mots, pas beaucoup de sens. Je préfère largement la vision adoptée par le Tir Tairngire et la plupart des autres nations civilisées, à savoir que si vous *avez utilisé* une arme, vous aviez *l'intention* de le faire (à l'exception d'un coup de feu accidentel, qui ne serait de toute façon pas inclus dans la définition « usage » pour les UCAS).

- Pour citer un type qui s'est exprimé ailleurs sur Shadowland, l'idée que « l'intention » soit distincte de « l'usage » conduit à des systèmes de défense comme « oui Monsieur le juge, je lui ai explosé la tronche avec un canon d'assaut, mais je n'avais pas l'intention de le blesser. Je voulais juste lui faire peur. En fait, il avait l'air d'avoir grave les choquottes quand sa tête est venue rouler à mes pieds ». Exclusivité UCAS.
- TraceEx (07:45:59 / 26-05-55)

CYBERWARE

Comme tout un tas de connards bossant pour des gouvernements, ceux des UCAS veulent savoir exactement ce que les gens ont sous la peau. Par conséquent, ils imposent l'utilisation d'un permis pour le cyberware de classe A et de classe B, que ce soit à l'entrée dans le secteur ou à l'installation. Faites gaffe les enfants ; vous pouvez pas vous balader avec du cyberware sans permis, *quel qu'il soit*, quel que soit son degré de dangerosité.

Le cyberware de classe C n'a rien à faire dans la conurb, sauf pour la Lone Star et le personnel de sécurité mégacorporatiste. C'est un crime d'installer du chrome de classe C ou de s'en faire implanter. S'ils sont pris, le mec avec les modifs et le charcutier qui lui l'a posé se font tous les deux pomper d'une amende 15 000 nuyens pour chaque sous-système de classe C implanté.

- Ils font des exceptions pour certains visiteurs du secteur. Si vous avez du chrome de classe C et une fausse identité qui peut supporter de nombreuses inspections minutieuses, vous pouvez faire une demande pour obtenir un permis spécial auprès du bureau du Commissaire. Si vous arrivez à prouver au gouvernement que vous laisser circuler avec votre chrome classe C dans le secteur lui sera plus bénéfique que nuisible, vous pourriez obtenir le permis spécial. Mais attendez-vous à ce que votre chrome soit bridé d'une manière ou d'une autre. Pour avoir des exemples sur leurs manières de procéder, allez voir les discussions plus loin dans ce forum. De manière prévisible, ne pas respecter ce bridage de quelque manière annulera votre permis spécial et fera de vous un criminel.
- Kerr (10:40:21 / 25-05-55)

CYBERDECKS

Exactement comme partout ailleurs dans la Zone, le gouvernement du secteur UCAS vous oblige à avoir un permis pour tous les cyberdecks et les logiciels matriciels à votre entrée dans le secteur (en donnant à ces curieux individus une chance de s'assurer que votre deck n'est pas modifié en furtif et qu'il laisse bien les données permettant un pistage matriciel). Si vous êtes pris en possession d'un deck ou d'une puce de logiciel sans permis, la loi permet aux gars du secteur de confisquer votre deck et votre matos, et de vous dresser une amende de 2 500 nuyens *pour chaque objet en violation avec la loi* (la Lone Star compte chaque utilitaire sur votre deck ou en votre possession comme étant en violation avec la loi. En fonction de ce que vous avez chargé, un simple deck « de compète » pourra compter comme plus d'une douzaine « d'objets en violation avec la loi ». Ça fait un paquet de maille les enfants). Et voilà le pot aux roses. Puisque la loi des UCAS fait une distinction entre la possession et l'utilisation, vous vous faites pomper par des amendes portant sur les deux pour vos « objets en violation de la loi ». *Utiliser* ce putain de deck de compète pourrait vous coûter pas loin d'un quart de million et vous coller en cabane pour six *ans* ou plus.

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES

Infraction	Peine
Agression	2 000 ¥ / 1 an
Assassinat	30 ans à perpétuité (sans droit de visite)*
Complicité	20% de la peine principale
Conspiration	moitié de la peine principale
Enlèvement	5 à 10 ans
Escroquerie	2 à 5 ans
Extorsion	2 à 3 ans
Homicide involontaire	2 à 5 ans
Incendie volontaire	5 000 ¥ / 1 an
Incitation à commettre un crime ou un délit	2 000 ¥
Meurtre	10 ans à perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	5 000 ¥ / 10 ans
Négligence	1 à 5 ans
Séquestration	2 à 5 ans
Trafic	25 000 ¥ / 2 à 5 ans
Trahison	10 ans à perpétuité
Vandalisme	2 000 ¥
Viol	2 à 5 ans
Viol (détournement de mineur)	2 à 10 ans
Violation de propriété	1 à 5 ans
Voie de fait	2 500 ¥ / 1 an
Vol (larcin)	2 à 5 ans
Vol (qualifié)	2 à 10 ans

* Certaines juridictions appliquent encore la peine de mort pour l'assassinat. Denver ne le fait pas.

ADDICTIFS

La possession de substances prohibées pour une utilisation personnelle peut être considérée comme étant un crime unique sans prise en compte de la quantité impliquée, ou peut être considérée par dose (en fonction du type de substance). Par exemple, la peine pour la détention d'une douzaine de California Hots est habituellement de 500 nuyens. La possession de puces 2XS, un grille-neurones mortel s'il en est, peut faire monter l'amende à 500 nuyens *par puce*.

Les peines pour trafic fonctionnent de la même manière. Un trafiquant occasionnel transportant des Cal Hots pourrait se faire taper sur les doigts avec une amende de 1 000 nuyens, quel que soit le nombre de puces qu'il a vraiment en sa possession. D'un autre côté, un revendeur qui se promène avec des 2XS sera confronté à une amende d'au moins 1 000 nuyens par puce.

ENDROITS NOTABLES

Certains sont des endroits où aller, d'autres sont des endroits pour faire... des affaires.

HÔTELS

BROWN PALACE HOTEL

Hôtel de luxe (11 étages) / 321 17th Street / Directeur : Royce Buntain / Forte discrimination envers les Amérindiens / RTL 2303 (97-3111) / Marqueur sur le plan : 33

D'après les historiens, un hôtel portant ce nom existe depuis 1892, à cet endroit ou à proximité, et a toujours servi d'aimant pour les



personnes riches et célèbres du monde entier (on a trouvé ça dans un communiqué de presse des relations publiques de l'hôtel). Cynisme mis à part, *c'est* un bel endroit… si ça ne vous gêne pas de payer 250 nuyens pour la plus petite chambre de la maison.

- Même la plus petite chambre est remplie d'antiquités et d'objets d'art… qui sont tous électroniquement protégés contre le vol, alors n'ayez pas d'idées mal placées.
- Runt (11:42:30 / 01-06-55)

- Si vous ne restez pas au Brown, prenez le temps d'aller vous y promener un après-midi pour un thé anglais traditionnel.
- Puddle-Jumper (21:10:24 / 02-06-55)

- Ouais, grave. J'rentre pour prendre un thé et je me fais jeter ou arrêter. Les trolls chromés ça prend pas le thé, on dirait.
- Tasha (02:51:03 / 03-06-55)

- Au Brown si, Tasha. Les serveurs ont vu de tout. Si vous arrivez tranquillement en brûlant, ils vous éteindront poliment et vous serviront des scones et des sandwiches au concombre.
- Puddle-Jumper (21:49:00 / 03-06-55)

- Pour un hôtel haut de gamme, le Brown a une sécurité informatique relâchée.
- Marco (11:48:51 / 05-06-55)

- C'est pour cette raison que les clients ne font jamais confiance au système central de l'hôtel.
- Rage (19:16:52 / 07-06-55)

CONNER-WESTIN HOTEL

Hôtel de luxe (25 étages) / 1672 Lawrence St. / Directrice Roz Campbell / Légère discrimination envers les Amérindiens / RTL 5303 (72-9100) / Marqueur sur le plan : 34

C'est un Conner-Westin. Que dire de plus ? Une fois dans le hall, vous pourriez être aussi bien à Danzig, Durban ou à Detroit. Seules quelques touches de décoration à la con en demi-cercles propres à la définition corporatiste d'un décor typique du sud-ouest vous indiqueront que vous êtes à Denver. La seule chose qui particularise vraiment l'appartenance à la ville est la piscine à moitié intérieure, qui s'étale sur un patio exactement à un mile (1 609 mètres) au-dessus du niveau de la mer.

- Ouais, putain de merde, youpi !
- Krash (15:21:01 / 24-05-55)

- Il y a quelque chose d'étrange dans l'histoire de Roz Campbell (c'est la directrice et le tyran de pacotille en charge de la direction du Conner-Westin). J'entends les squelettes s'agiter dans ses placards, mais je n'ai pas encore mis le doigt sur ses saloperies. Je posterai une mise à jour quand j'aurai appris quelque chose d'utile.
- Dinsdale (17:57:09 / 29-05-55)

- C'est quoi le putain de gros secret ? Elle dirige une « agence d'escort » de haut niveau en à-côté, offrant des « services » aux VIP partout dans Denver, y compris à deux ou trois conseillers.
- Carnet (19:00:33 / 29-05-55)

- Arrête tes conneries, boulet. Je parle d'autre chose de plus gros.
- Dinsdale (18:00:45 / 31-05-55)

RADISSON HOTEL

Hôtel de luxe (11 étages) / 1550 Court Pl. / Directrice : Sharon Manthey / Légère discrimination envers les Amérindiens, les orks et les trolls / RTL 8303 (93-3333) / Marqueur sur le plan : 35

Le Radisson a récemment changé son accroche marketing. Son argument de vente principal portait sur le luxe extrême ; maintenant c'est une sécurité physique et magique de pointe. Les gardes de sécurité, dont certains sont des mages de combat ou des adeptes, font des patrouilles régulières dans le hall et les couloirs. Ils sont toujours très polis, mais vous savez précisément qui ils sont et pourquoi ils sont là (l'armure corporelle est un bon indice). Si vous ne ressemblez pas à un costard corpo du haut du panier, vous serez reçu froidement à l'accueil. La seule manière de faire changer l'attitude du réceptionniste est de sortir un créditube avec un solde vraiment gros.

- Si vous êtes un ork ou un troll, ça ne changera rien quand même. Et dieu vous vienne en aide si vous êtes un ork ou un troll amérindien.
- Dinsdale (18:01:21 / 31-05-55)

- Si cela ne vous gêne pas de vous habiller correctement et de vous laver pour retirer les odeurs de sueur et de cordite, la sécurité de haut niveau a ses avantages. J'ai fait pas mal d'affaires dans la salle derrière le salon de l'hôtel, un endroit génial appelé Finnigan's Irish Eating and Drinking Establishment. C'est un endroit sûr et confortable pour une rencontre.
- Mandy (21:44:06 / 02-06-55)

- Chose intéressante : la directrice, Sharon Manthey, a investi beaucoup d'argent et de travail pour améliorer la sécurité physique, mais la sécurité matricielle reste aussi nulle qu'avant, avec des CI particulièrement boiteuses autour des ressources systèmes dédiées à l'utilisation des clients.
- Candide (10:58:37 / 03-06-55)

- Bien sûr. Une sécurité accrue poserait des problèmes à Manthey elle-même pour aller fouiner dans les banques de données de ses clients, et elle aurait alors besoin de trouver un autre moyen d'arrondir ses fins de mois.
- ExPat (17:00:02 / 03-06-55)

CAMBRIDGE HOTEL

Hôtel de luxe (3 étages) / 1560 Sherman St. / Directrice : Jessie Ashley / Pas de discrimination raciale / RTL 8303 (31-1252) / Marqueur sur le plan : 36

Un endroit petit, intime, et d'un luxe inouï (y a intérêt, vu les prix qu'ils pratiquent : 225 ¥ minimum). Le Cambridge ne propose que deux douzaines de suites, ce qui permet au service d'être très attentif aux clients. En fait, la devise implicite du Cambridge est « si un service n'est pas dans la liste proposée, demandez-le ».

- Et si c'est un service illégal, demandez-le aussi. Il y a des chances que vous l'obteniez… si vous êtes prêt à payer.
- Doric (10:20:26 / 24-05-55)

- La directrice Jessie Ashley entretient des partenariats amicaux avec plusieurs fixers locaux brillants, et elle a aussi des liens avec le réseau de distribution des puces utes de qualité.
- Neon Dog (11:34:51 / 24-05-55)

HOLIDAY INN

Hôtel de moyen standing (21 étages) / 1450 Glenarm Pl. / Directeur : Vivien Shen / Légère discrimination envers les costards / RTL 5303 (73-1450) / Marqueur sur le plan : 37

Cet endroit baigne dans une ambiance étrange. Alors que c'est en plein hyper centre-ville, ça ressemble plus à un lieu de prédilection de travailleurs qu'à un endroit où s'agglutinent les esclaves mégacorpos. Le service est bon, l'endroit est propre, et le décor est réduit à l'essentiel. Tout cela conduit, d'une manière assez incompréhensible, à une légère discrimination contre toute personne qui affiche son appartenance à l'encadrement corpo ou à un emploi du même type.

- Hé, mon endroit favori.
- Blackjack (13:12:05 / 26-05-55)

- Un nombre surprenant de corpos prennent de fausses identités et s'inventent une fausse vie pour y venir. Quelquefois, ils ont de putains de bonnes raisons de laisser leur vieux costume de cadre derrière eux…
- Mandy (21:47:41 / 02-06-55)

BARS ET RESTAURANTS

AUGUSTA

Grand restaurant / 1572 Lawrence St. / Propriétaire : Cathy Matreska / Forte discrimination envers les Amérindiens, légère discrimination envers les orks et les trolls / RTL 5303 (72-7222) / Marqueur sur le plan : 38

L'Augusta se veut le restaurant le plus tendance et le plus classe de toute la Zone libre des Rocheuses orientales, et fixe ses prix pour en faire la démonstration. Même si vous réussissez à négocier l'entrée auprès du maître d'hôtel prétentieux qui siège à la porte d'entrée – ce qui est déjà un défi en soi à moins que vous n'ayez l'apparence de quelqu'un qui peut acheter les lieux, et uniquement si vous avez réservé – ils vous taxeront d'entrée avec des « frais d'assise » de 35 nuyens avant même que vous commandiez quelque chose. Cependant, la nourriture est d'origine extraterrestre, et la carte des vins n'a pas son pareil. Un dîner pour deux avec du vin tourne autour de 250 nuyens.

- J'ai entendu dire que cet endroit avait changé de place en 2010. Il était à Westin.
- Mentor (15:31:09 / 31-05-55)

- Il y a deux mois, j'ai pris ma plus belle voix téléphonique corporatiste et j'ai fait une réservation pour l'Augusta pour la semaine suivante. Deux jours avant, j'ai téléphoné pour confirmer la réservation. Quand je me suis pointé avec mon rendez-vous, ma réservation avait été perdue, comme par hasard, et par enchantement. Aurait-ce quelque chose à voir avec le fait que ma cavalière et moi-même sommes orks ? Non, bien sûr que non.
- Lucky Lindy (23:59:01 / 02-06-55)

- Aurait-ce quelque chose à voir avec le fait que ton haleine de chacal tuerait un mec à cinq pas, et le fait que ta cavalière ressemble à 20 bornes de mauvaise route ? Non, bien sûr que non.
- Marciano (05:02:13 / 03-06-55)

- Ok les enfants, on se calme.

  La question est que l'Augusta a un code vestimentaire strict, et le maître d'hôtel prend la liberté de le faire appliquer en « perdant » une réservation quand il trouve cela approprié.
- Tempest (09:28:01 / 03-06-55)

- Cathy Matreska – connue par ses vieux clients sous le nom de Cathy Mattress avant qu'elle ne finisse dans le management – gère un « service de massage » à domicile. Pas de demande trop perverse, pas de groupe trop grand à « satisfaire ». Bien que je ne puisse pas le confirmer, je suspecte aussi notre chère Cathy de faire beaucoup de trafic de puces.
- Prof (06:04:43 / 07-06-55)

CAFÉ GIOVANNI

Restaurant de taille moyenne / 1515 Market St. / Propriétaire : Roger Sarangi / Forte discrimination envers les Amérindiens / RTL 8303 (25-6555) / Marqueur sur le plan : 39

Cet élégant petit restaurant est la réincarnation d'un établissement qui gagna des récompenses dans le monde entier au début du siècle. C'est petit, sombre et intime, et chaque client potentiel dispose normalement de son propre membre du personnel. Le service est attentionné mais discret. De nombreux mecs des mégacorpos viennent ici pour parler affaires devant un plat de lasagnes de homard et de crabe. Le Giovanni propose tous les services attendus d'un restaurant haut de gamme : sécurité magique protégeant l'établissement au complet, détecteurs d'armes top niveau aux portes d'entrée, et générateurs de bruit blanc efficaces à chaque table.

- Le propriétaire, Rog Sarangi, sait que la sécurité est importante et que les gens paient pour en disposer et pour avoir un peu d'intimité (ou pour une illusion d'intimité et de sécurité : je ne suis pas convaincu que son périmètre soit aussi sûr qu'il veut bien le faire croire). Dans tous les cas, le vieux Rog a appris les secrets du métier des deux côtés des Ombres – il a travaillé pour la Lone Star à Atlanta avant de bouger à Chicago pour courir les Ombres sous le pseudo de Gnome. Il travaillait comme decker, mais était aussi super rapide avec une mitraillette. Connaissant Gnome, je ne suis pas bien sûr qu'il se soit complètement rangé, malgré les apparences.
- Dray (02:17:01 / 28-05-55)

LA NEW MCCORNICK'S SEAFOOD HOUSE

Restaurant de grande taille / 1659 Wazee St. / Propriétaire : Gillian Roth / Pas de discrimination raciale / RTL 8303 (25-1107) / Marqueur sur le plan : 40

Si vous aimez les restaurants de poisson bruyants et animés typés côte Est, c'est l'endroit qu'il vous faut. Beaucoup de bois sombre (ok, du plastique imitation bois), et des carreaux noir et blanc (d'où le bruit ; le son s'y répercute). Le New Mac's n'a pas de code vestimentaire et les comportements turbulents qui vous vaudraient la porte ailleurs y sont acceptés. Allez voir l'énorme carte des whiskeys – des *vrais* whiskeys (scotch et bourbon) – et savourez les meilleurs plats de poisson qu'on puisse espérer d'une ville non côtière.

- Si vous avez besoin d'entrer en contact avec la Mafia, la New Mac's est le bon endroit. Gillian Roth, la propriétaire – c'est ça, ces Roth-là – est en cheville avec la Mafia. Divers lieutenants et hommes de main traînent souvent au bar ou dans les salles privées.
- Magus (22:55:12 / 23-05-55)

- Whoa, flash de dernière minute. Quelqu'un vient tout juste d'essayer de flinguer Gillian Roth. Une tentative sans heurts, pro tout du long, à laquelle elle n'aurait pas dû survivre. Mais elle a capté le tueur, on sait pas comment, et l'a fait frire dans ses Guccis avec une boule mana. Surprise – personne ne savait que Roth était une magotte…
- Setter (04:10:57 / 10-06-55)

Pas de chemise, pas de chaussures, pas de service.
Les batailles de bouffe sont autorisées après 21h.
Si vous ne pouvez pas prononcer le nom du whiskey, il ne vous sera pas servi.
— Règles affichées sur le mur de la New McCornick's Seafood House

- Setter, je m'en carre complètement qu'elle soit martienne. Qui est derrière ce coup-là ? Et qu'est-ce que ça signifie ?
- Wryter (11:02:58 / 10-06-55)

LES DIGS

Bar / 4995 Chambers Rd. / Propriétaire inconnu / Forte discrimination envers les Amérindiens / RTL 4303 (58-0094) / Marqueur sur le plan : 41

Il vaudrait mieux l'appeler « Les Dogs », parce que c'est ce que ça devient. Cet abreuvoir archétypal se dresse à la pointe du taudis connu sous le nom de Warrens. D'après la carte géodésique du comité de relocalisation, le terrain à « harmoniser » commence au 5100 Chambers Road, deux pâtés de maison au sud des Digs. Les habitants des Warrens emplissent cet endroit à tout moment du jour et de la nuit en essayant de noyer leurs peines ou leurs arnaques pour tenter d'y échapper.

- Le quartier a vraiment une sale gueule – logements à prix réduits entassés les uns sur et à côté des autres. Mais c'est infiniment mieux que les logements des Warrens. Les propriétaires immobiliers actuels investissent un tout petit peu d'argent dans l'entretien et la rénovation, parce qu'ils savent que leurs bâtiments ne seront pas abattus dans un futur proche. Excepté par les habitants actuels et leurs voisins…
- Meat (13:45:26 / 29-05-55)

- Peut-être que c'est pas dans les Warrens, mais c'est assez proche pour que le désespoir suinte de la moindre molécule composant ce bâtiment. Les Digs n'ont pas l'air plus moche que n'importe quel bar bas de gamme, mais l'ambiance est différente. On sent l'animal en train de crever dans un piège à loup – lentement, ressentant la douleur et la faiblesse grandissante, et sachant que le seul moyen d'espérer en terminer avec cette agonie est l'oubli.
- Roger (09:22:42 / 01-06-55)

- Roger, tu exagères un peu. Mais je dois admettre qu'il se passe plus de combats à mort vers les Digs qu'on pourrait s'y attendre.
- Zero Sum (14:48:34 / 01-06-55)

AUTRES ENDROITS NOTABLES

AURORA / LES WARRENS (MARQUEUR SUR LE PLAN : 32)

Bienvenue dans le quartier mon gars… le pire de cette putain de ville de Denver. Les Warrens (les « Terriers ») sont moins un « endroit notable » qu'un endroit duquel il faut se tenir le plus loin possible. Tu trouves que les Barrens de Seattle sont un sale endroit ? Ils tiennent pas la route à côté de ça. Pas une seconde. En fait, les Warrens sont encore là uniquement parce qu'ils sont tolérés par le comité de relocalisation, qui peut envoyer les bulldozers se pointer n'importe quel matin.

Le secteur n'investit pas un rond dans l'entretien des logements à haute densité des Warrens, et ça se voit. La Lone Star y patrouille tous les 36 du mois, DocWagon répond aux appels provenant des Warrens sur une base de « quand on passe par là », et les pompiers pourraient au moins en avoir un peu plus à foutre de limiter les dégâts collatéraux. En clair, ça signifie que les bouffeurs de fumée laisseront un bâtiment brûler jusqu'aux putains de fondations si le feu semble avoir bien pris, et concentreront leurs efforts à l'empêcher de se répandre aux bâtiments voisins. Partout ailleurs que dans les Warrens, ils font un petit effort pour éteindre le feu et sauver au moins un bout du bâtiment.

- C'est faux. C'est totalement faux. Nous faisons toujours de notre mieux, quelle que soit la localisation du feu. Le problème avec les Warrens, c'est que rien ne fonctionne comme cela devrait pour nous aider à faire notre boulot ! Putain, les systèmes anti-incendie des immeubles n'ont pas été entretenus ou testés



depuis des années, et y en a donc 95 % qui ne marchent pas (surprise). L'accès aux bâtiments est souvent bloqué par des voitures cramées, des cabanes de squatteurs, et des tas de merdes dans les couloirs. Et ces tas de merdes sont souvent extrêmement inflammables. Chaque bâtiment de ces putains de Warrens est un piège mon gars. C'est pour ça que nous ne pouvons pas sauver de nombreux bâtiments dans cette zone. On essaie – putain, on essaie ; j'ai personnellement perdu trois bons amis dans des incendies dans les Warrens – mais on peut simplement pas le faire. Tout ce qu'on peut faire c'est empêcher la zone entière de se transformer en énorme brasier.

- Backdraft (10:35:06 / 27-05-55)

- Quoi qu'il en soit, un effroyable monceau de parcelles des Warrens sont inoccupées et cramées. Quelquefois, on peut voir des pâtés de maison entiers où chaque bâtiment est brûlé jusqu'aux fondations, et personne n'en a évacué les gravats. Vous avez déjà vu des images de Londres après les bombardements de la Deuxième guerre mondiale ? Les Warrens me font penser à ça. Certains endroits sont encore pires, comme Dresde ou même Hiroshima.
- Archivist (23:12:34 / 01-06-55)

- La Deuxième guerre mondiale ? Les bombardements ? C'est qui ce fossile ?
- Nova (00:15:14 / 02-06-55)

La plupart des bâtiments des Warrens n'ont pas d'électricité, pas de téléphone, pas de sanitaires, et ceux qui en ont bénéficient de ces services de manière illégale.

- Vous voulez visiter l'Enfer, visitez les Warrens. Il n'existe de telle concentration de misère, de maladie et de désespoir à aucun autre endroit du monde en ce siècle.
- Tomtom (03:17:50 / 02-06-55)

- Je parie que tu n'es jamais allé à Calcutta.

N'empêche, Tomtom a raison à propos des maladies. Les Warrens sont le terrain de prédilection idéal pour les organismes pathogènes. Cela m'attriste et me terrifie de le dire, mais il y aura une épidémie de peste dans les Warrens dans les dix prochaines années à moins que quelqu'un ne fasse quelque chose, et elle se répandra au reste de Denver. Peut-être plus loin. Le SIVTA-4, ça vous dit quelque chose ?

- Emdee (21:17:36 / 05-06-55)

- Brûlez tout ça jusqu'aux fondations. Cautérisez la source de l'infection potentielle et diminuez le surplus de population par la même occasion.
- Edge (15:18:47 / 06-06-55)

- J'espère que c'est une blague.
- Darla (00:14:05 / 07-06-55)

BRONCOMANIA STADIUM ET DENVER SPORTS COMPLEX (MARQUEUR SUR LE PLAN : 42)

Les habitants de la zone de Denver ont toujours eut une approche du sport sacrément proche de la religion.

- C'est absolument faux, et nous, natifs de Denver, nous trouvons cette généralisation insultante. Le football américain est une religion. Tout le reste n'est qu'un divertissement.
- Nox (14:13:56 / 23-05-55)

Le catéchisme central a toujours été le football américain – plus particulièrement, les Broncos de Denver, qui jouaient au Mile-High Stadium près du croisement de l'Intercity 25 et de la Route 40. En 2023, des milliers de fans anglos du football américain réalisèrent avec horreur que ce temple de leur religion avait atterri en plein territoire ute. La franchise des Broncos était profondément américaine, et les propriétaires déclarèrent qu'ils préféreraient jouer en Enfer plutôt qu'en secteur ute.

- En partant du principe que le secteur ute les laisserait faire…
- Rico (03:59:55 / 27-05-55)

Les guerres indiennes ont donné du fil à retordre à la NFL, et les propriétaires considérèrent que c'était une perte mineure de sortir les Broncos de la ligue pendant une année en attendant que la ville construise un nouveau centre sportif en territoire américain. Les propriétaires des Broncos et leurs soutiens (plus de nombreuses mégacorpos qui y virent un énorme potentiel en relations publiques) y mirent leur fric, achetant le Mile-High Kennel Club de Commerce City, et construisirent le Denver Sports Complex, centré autour du Broncomania Stadium.

Le Broncomania Stadium devint le foyer des Broncos en 2025. L'équipe NABA de basketball des Denver Nuggets joue dans le Forum, une autre partie du Complexe sportif.

- Le Broncomania Stadium a récemment subi de nombreux changements, et pas juste au niveau des merdes cosmétiques habituelles. Les bruits que j'ai entendus disent que les propriétaires des Broncos sont partants pour une franchise LMCM de combats de motos. Carnage de la mort !
- Tama (02:06:17 / 29-05-55)

- En parlant de carnage, et de sports, il faut mentionner l'équipe de combat urbain de Denver, les Thunderheads, membre de l'ISSV. Les Heads ont fait de nombreux fans dans le secteur UCAS et ailleurs, et ils bottent le cul de sacrés concurrents de l'ISSV cette année. Je pronostique sans me mouiller une rencontre Denver Thunderheads contre Ares Predators pour le Super Brawl.

  Les Heads ont installé leurs bureaux, leurs cliniques, leurs armureries et autres au Sports Complex, mais au moment de se battre à domicile, ils concentreront leur regard de tueur sur le quartier nord-ouest d'Aurora.
- CyberJack (14:09:41 / 02-06-55)

- Compte sur Seattle pour pas se laisser faire !
- Puget Deb (05:56:08 / 07-06-55)

ROCKY MOUNTAIN ARSENAL (MARQUEUR SUR LE PLAN : 43)

Autrefois zone d'accès interdit, le Rocky Moutain Arsenal ne contient plus rien de valeur à protéger. Les clôtures et les postes de garde l'entourent toujours mais c'est vide et sans surveillance, et plusieurs années sans entretien ont prélevé leur dû. Toute personne capable de marcher pourra pénétrer ce qui reste de la sécurité. De manière surprenante, les squatteurs n'ont pas encore réussi à s'installer dans cette grande zone.

- Aurais-tu envie de déménager dans un endroit rempli de mégatonnes de munitions chargées attendant que quelqu'un vienne trébucher dessus ? Rien que l'année dernière, cinq personnes ont payé de leur vie le simple fait de mettre le pied au mauvais endroit en explorant la zone de l'arsenal.

  Et ajoutons à ce danger les rumeurs persistantes (vigoureusement niées par le gouvernement du secteur, mais qui l'écoute ?) disant que ces munitions contiennent de l'armement biochimique (je sais que ça ne fait aucune différence – la mort, c'est la mort après tout – mais un paquet de gens qui se risquerait à faire exploser des munitions hautement explosives s'enfuira à des centaines de bornes pour éviter des munitions qui répandent des agents neurotoxiques).
- Hardcase (10:55:33 / 23-05-55)

- Hardcase, je suis quasiment sûr qu'il n'y a aucun explosif dans la zone – ou aucun qui soit bien difficile à désamorcer. Quand l'Armée US a réformé l'arsenal et a déménagé, ils ont procédé de la même manière que pour l'académie et Fort Carson – ils ont tapissé la zone avec tellement de bombes qu'on peut dire qu'ils sont quasiment atomisé l'endroit. Il n'y a absolument plus rien qui tienne debout, et le sol a cette apparence étrange et ondulée qu'on peut voir dans l'air. Si des bombes armées ont été laissées derrière, les secousses causées par tous ces explosifs thermobariques doivent avoir balayé toute chose capable d'exploser.

  Mais il est vrai que j'ai entendu les mêmes rumeurs, et il est vrai que quelques personnes se font exploser chaque année en se promenant à Rocky Mountain. Que se passe-t-il donc ?

  Je pense que ce sont des rumeurs de désinformation visant à « dissuader » les curieux. Ceux qui se sont fait shooter n'avaient pas été dissuadés et sont arrivés assez près pour voir quelque chose qu'ils n'auraient pas dû. Je pense que le gouvernement des UCAS – pas Bomber Waybridge, pas les grands garçons de DeeCee – trament quelque chose dans l'arsenal, et ils sont plus que prêts à sacrifier quelques habitants de Denver pour garder leur secret.
- Shelly (04:34:01 / 24-05-55)

- Je ne peux pas y croire Shelly. S'il y a quelque chose qui se trame au cœur de l'arsenal, ça doit être vraiment petit. Rappelez-vous que chaque nation de Denver, plus quelques autres, gardent en permanence un œil sur la Zone libre des Rocheuses orientales avec des satellites espions. Si on considère que les systèmes d'imagerie DCC (dispositif à couplage de charges) des satellites espions modernes peuvent faire le point sur quelque chose qui fait la taille d'une assiette, de jour comme de nuit, les UCAS ne pourraient pas espérer garder quelque chose de taille significative au secret, caché des NAO, des CAS ou de l'Aztlan. Si c'est de nature militaire, ou bien intéressant pour les autres nations (ou les menaçant), ils le sauraient. Et ils considèrent que tout ce que fait le gouvernement des UCAS est menaçant, n'est-ce pas ? Il semble donc bien se passer quelque chose dans l'arsenal, mais sans que le gouvernement des UCAS soit derrière tout ça.

  Qu'en est-il d'intérêts privés, par contre ? Une mégacorporation ou deux. Ou (théorie personnelle) un groupe de marchands clandestins. Ils ne font rien de strictement illégal d'après la loi des UCAS, alors le gouvernement du secteur leur fout la paix. Les autres nations signataires n'ont rien à dire concernant des problèmes non-militaires et non-nationaux, alors ils l'ouvrent pas. Peut-être qu'une poignée de pilotes de t-birds et leurs équipes de soutien squattent le cœur du vieil arsenal, faisant sauter le caisson de toute personne qui tombe par hasard sur ce qu'ils font.
- Louis (23:06:36 / 24-05-55)

- Ça tourne toujours pas rond pour moi. Hum. Quelqu'un est intéressé par un petit voyage sur le terrain ? Appelez au RTL 5303 (22-4605) (NA/UCAS-WE).
- Jammer (02:26:39 / 26-05-55)

- **Chapitre de la Confrérie universelle (marqueur sur le plan : 44)**

  Bien que les Warrens méritent leur réputation de désespoir, quelques personnes refusent d'abandonner toute espérance et travaillent maintenant à soulager la pauvreté écrasante, la maladie, et la résignation. Parmi ces bons samaritains, la Confrérie universelle fait figure de chef. La Confrérie a installé un chapitre au cœur des Warrens, à l'intersection d'E. Hinsdale Avenue et E. Telluride Court dans la pire partie d'Aurora. Le bâtiment abrite une clinique gratuite et une soupe populaire, et le personnel de la Confrérie fournit des groupes de soutien psychologique pour aider les gens à gérer les horreurs des Warrens tant au niveau mental que physique.

  Je suis émerveillé par la sensibilité et la gentillesse des personnes de la Confrérie… et stupéfait que l'organisation ait volontairement investi autant d'argent pour construire un établissement qui pourrait être rasé demain. Si les Warrens représentent un trou noir de souffrance, alors le chapitre de la Confrérie est un asile de lumière – petit, mais brillant – faisant ce qu'il peut pour illuminer l'obscurité.
- Essian (09:24:24 / 02-06-55)

- Est-ce que ce type ignore vraiment la vérité… ?
- Sidewinder (14:20:51 / 02-06-55)

Quand la pression commence à monter, rappelez-vous que Coyote Hurlant était un Ute. Nous engendrons de vrais guerriers. Nous sommes toujours prêts.
— Abraham Free Flight, citoyen (IntraZone Online / REF# 6536-x189)

LE SECTEUR UTE

La frontière du secteur ute de la zone métropolitaine de Denver suit l'Intercity 25 en venant du nord, puis tourne en direction de l'ouest le long de la Route 40 et suit la Highway 70 hors de la ville.

SE FARCIR LA LIGNE UTE

Posté par : Crystal

À première vue, les frontières entourant le secteur ute semblent les frontières sectorielles les plus faciles à pénétrer. Les clôtures courent tout le long de la frontière, remplacées par des murs seulement sur quelques kilomètres autour des zones les plus sensibles. Des senseurs y sont intégrés pour détecter les tentatives d'infiltration, mais ils sont beaucoup moins sophistiqués que ceux qui sont utilisés par les autres secteurs. La partie ute du no man's land contient des détecteurs de pression et d'autres senseurs, mais ni mines terrestres ni autres mauvaises surprises mortelles. Les patrouilles frontalières sont irrégulières et pas très fréquentes (bien que des « équipes d'entretien » répondent rapidement et efficacement à toute alerte d'infiltration). En comparaison avec le secteur aztlan (senseurs et flingues automatiques) ou avec le secteur pueblo (drones de surveillance armés), les frontières utes ont l'air bien faiblement surveillées.

Mais alors, comment se fait-il que le taux de détections et de réponses aux brèches frontalières du secteur ute soit plus élevé que celui de l'Aztlan, et légèrement supérieur à celui du Pueblo ?

Question simple ; réponse simple : la magie. Comme toute personne ayant déjà examiné les frontières utes pourra le confirmer, des formes astrales rôdent autour des clôtures et du no man's land en nombre et en variétés hallucinantes – principalement des esprits de la nature, mais aussi quelques élémentaires.

- Crystal a raison. La prochaine fois que vous passerez par une ligne frontalière ute, jetez rapidement un coup d'œil astral. Ça ressemble carrément à l'heure de pointe à Grand Central Station. Les esprits grouillent de partout.
- Carson (09:38:59 / 02-06-55)

- Leur présence n'est pas si concentrée en temps normal – faut regarder à un endroit où un veilleur a lancé une alerte. Mais les esprits gardent vraiment un œil astral sur chaque centimètre de la frontière. En fonction du terrain traversé par la ligne frontalière, vous verrez des esprits des cités, des esprits des montagnes, des esprits des plaines, et de tous les autres types. Des veilleurs de faible puissance rôdent de partout. Et parfois, j'ai vu des bouts de trucs que j'avais jamais vus avant. Pas du tout nos esprits standards – des êtres biens plus puissants. Mais bizarres. Difformes, d'une certaine manière ; je veux dire « incomplets », mais je sais pas d'où me vient cette idée.
- Moraya (13:22:38 / 03-06-55)

- Je ne comprends pas comment les Utes peuvent se permettre de contrôler tous ces esprits. Combien ont-ils de chamans, bordel de merde ? Et combien en crament-ils chaque mois ?
- DeeDee (17:52:49 / 03-06-55)

- C'est un mystère, hein ? Je suppose (et rien de plus) que certains des esprits – peut-être la plupart, et sûrement les plus puissants – ne sont pas contrôlés. Ils sont libres, mais ils surveillent les frontières pour raisons personnelles (et Moraya, je crois qu'on a vu la même chose. Ça m'a fait penser à un esprit des cités en forme majeure, mais bizarrement corrompue, je saurais pas dire comment. Pas toxique, vraiment pas. Mais… pas normal, c'est tout ce que je peux dire).
- Grover (20:04:55 / 03-06-55)

La plupart du temps, les esprits répondent aux tentatives d'intrusion en faisant appel à des moyens ordinaires – par exemple, en dégotant deux ou trois équipes d'intervention d'urgence utes dans un Citymaster ou un VBA. Cependant, dans certaines circonstances, ils s'en chargent eux-mêmes, et cela finit généralement plutôt mal.

- Bel euphémisme. Vous avez déjà vu ce qui reste d'un t-bird après qu'un esprit du feu se soit matérialisé dans son réservoir… ?
- Billabong (06:08:15 / 26-05-55)

- Putain, c'est ça qui s'est passé ? Cat, repose en paix.
- Zak (11:34:52 / 26-05-55)

- J'pourrais pas t'dire – j'utilise un insert poreux pour mes réservoirs. Zéro vapeur. Zéro brûlure.
- Trasher Van (02:18:15 / 01-06-55)

QUI VIT ICI ?

- Je suis toujours fasciné par les chiffres portant sur les « Autres » dans ces données démographiques. C'est quoi les autres ? Qu'est-ce qui les caractérise ? Dans le nord-ouest, je sais que les sasquatchs tombent sous cette appellation. Mais qu'en est-il pour ces bouseux des bois ?
- Origami (02:13:42 / 27-05-55)

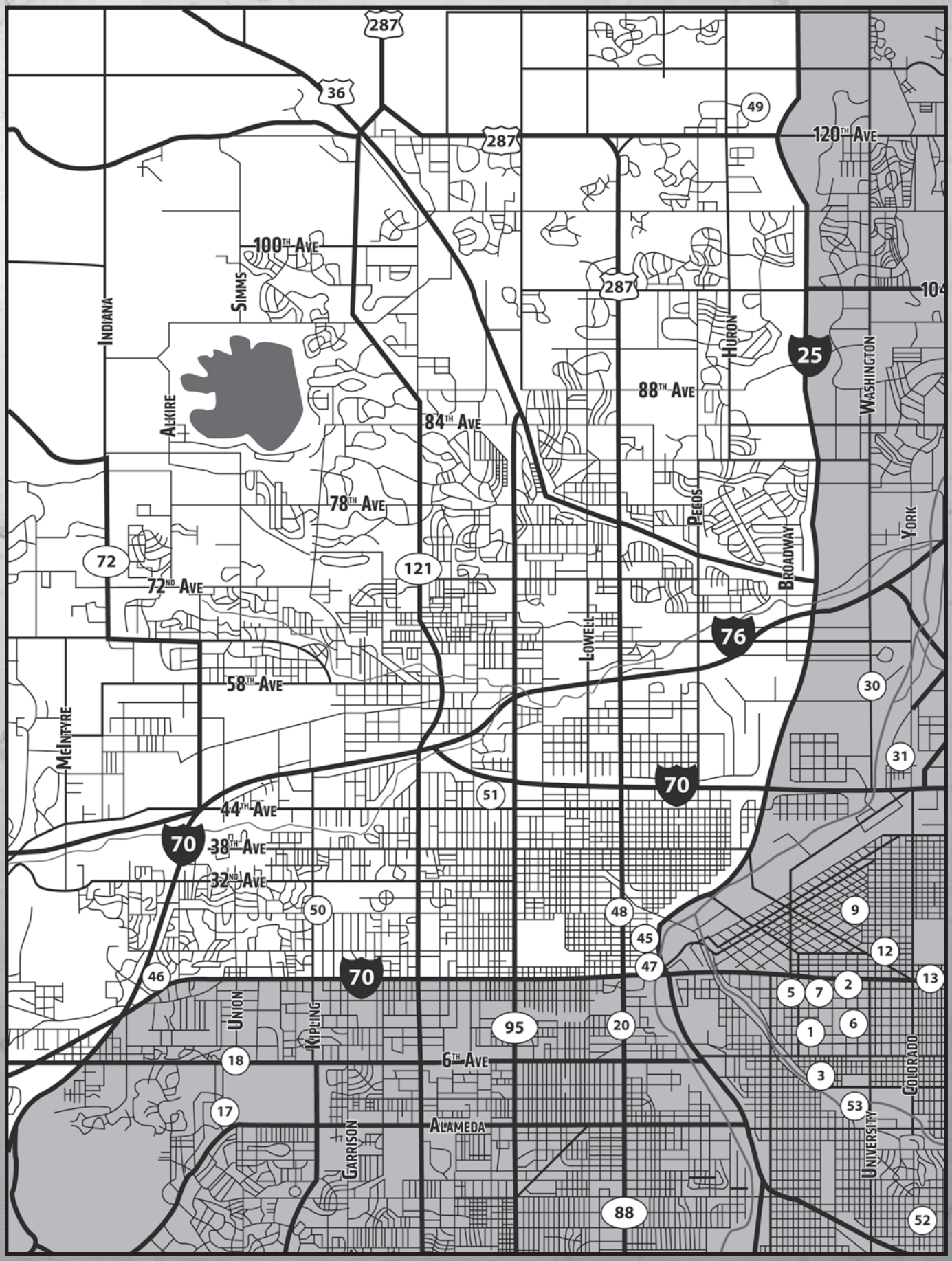
- Le droit ute considère les dzoo-noo-quas comme une espèce intelligente. Mais il n'y en pas assez qui traînent dans le coin

Population : 552 000 habitants
- Humains : 69 %
- Elfes : 10 %
- Nains : 6 %
- Orks : 12 %
- Trolls : 1 %
- Autres : 2 %

Population SINless estimée : 69 000 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 20 000 ¥
Population sous le seuil de pauvreté : 28 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1 %
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 32 %
Éducation :
- Enseignement secondaire : 40 %
- Enseignement supérieur : 20 %
- Masters et doctorats : 6 %

Numéro d'accès RTR : NA/UTE

SECTEUR UTE D'UN COUP D'ŒIL (MAI 2055)


287
36
49
120TH AVE
287
100TH AVE
SIMMS
INDIANA
287
104
HURON
25
WASHINGTON
88TH AVE
ALKIRE
84TH AVE
78TH AVE
PEGOS
BROADWAY
YORK
72
72ND AVE
121
LOWELL
76
58TH AVE
MCINTYRE
30
31
70
51
44TH AVE
70
38TH AVE
32ND AVE
50
48
9
45
12
47
46
70
5
7
2
13
UNION
KIPLING
95
20
1
6
18
6TH AVE
3
COLORADO
17
ALAMEDA
53
GARRISON
UNIVERSITY
88
52

COÛT DE LA VIE DANS LE SECTEUR SIOUX

Objet	Coût
Armes et protections	(en % des prix de base)
Accessoires pour armes à feu[1]	100%
Armes à feu	100%
Armes de jet	100%
Armes de mêlée	110%
Armes de trait	110%
Explosifs[2]	100%
Munitions	110%
Protections[3]	120%
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	80%
Appareils de vision	100%
Communications	90%
Contre-mesures de surveillance	90%
Équipement de surveillance	90%
Équipement de survie	110%
Niveaux de vie	
Niveau de vie	120%
Augmentations et électronique	
Biotech	110%
Céphaloware	100%
Cyberware	120%
Cyberdecks	90%
Équipement électronique	90%
Programmes	90%
Somatoware	100%
Équipement magique	
Armes focus	120%
Focus de pouvoir	120%
Focus (autres types)	120%
Fournitures magiques	120%
Matériel de sorcellerie rituelle	125%
Véhicules	
Appareils aériens	100%
Bateaux	145%
Véhicules militaires	110%
Véhicules terrestres	110%

pour qu'ils représentent 2 % de la population (putain, ça fait onze mille « Autres », hein ?). J'en sais rien bordel.

- Wordsmith (04:26:42 : 27-05-55)

- Le secteur ute considère les esprits libres comme des citoyens en bonne et due forme, et les intègre dans les chiffres du recensement.
- Crystal (13:06:29 / 27-05-55)

- Ouais, mais quand même…
- Wordsmith (20:41:49 / 29-05-55)

- Ces deux avis tombent légèrement à côté de la réalité, plutôt moche d'ailleurs. Techniquement, les êtres génétiquement non classifiables tombent dans la catégorie des « Autres ». C'est l'une des tragédies de l'Éveil, dont personne ne parle – des tas de gens génétiquement endommagés naissent chaque année, leurs corps ne parvenant que partiellement à être quelque chose d'autre. Certaines de ces personnes, les gens à l'apparence étrange que nous voyons dans les ruelles en train de fouiller les poubelles, vivent de manière relativement normale. Cependant, il y en a bien d'autres qui restent alités ou qui ont besoin de soins médicaux en permanence. Ces malheureux vivent dans des centres médicaux publics ou dans des installations de soins médicaux à long terme, ne parvenant à continuer leur existence que sur les bonnes grâces du système de santé public qui existe dans le pays où ils vivent.
- Firelight (21:28:41 / 01-06-55)

LE COÛT DE LA VIE

Et voilà la prise de tête habituelle les gars. Le tableau vous indique ce que vous avez pour tel ou tel prix, basé (comme d'habitude) sur un pourcentage des prix moyens. Tous les prix sont en nuyens (quels chanceux ces touristes). Les gens qui souhaitent faire des affaires juteuses durant les nuits froides : allez jeter un œil aux commentaires de bas de tableau.

NOTES SUR LE COÛT DE LA VIE

[1] Les silencieux, les systèmes smartgun et les lunettes connectées sont en accès restreint.

[2] Le secteur ute passe par de nombreuses licences et des procédures d'approbation rigoureuses avant d'autoriser les citoyens à acheter des explosifs. Tous les explosifs fabriqués légalement sont truffés de traceurs chimiques pour permettre aux chimistes de la police scientifique d'identifier avec exactitude le lot utilisé pour provoquer n'importe quelle explosion.

[3] Les vêtements renforcés sont les protections les plus lourdes autorisées dans le secteur ute. Même les gardes de sécurité corporatistes doivent se plier à cette règle quand ils sortent de leur juridiction corporatiste.

LOI ET GOUVERNEMENT

Posté par : Man Ray II

Pensez « dictature », et vous aurez résumé le gouvernement du secteur ute. Un administrateur senior dirige cette foire avec l'aide restreinte de son équipe d'encadrement expérimentée, et cette cabale est rémunérée directement par le Grand chef de la Nation ute. L'administrateur senior ne répond qu'au Grand chef, et pas au Conseil des élus de la nation. Les étrangers considèrent que la Nation ute est véritablement le pays le plus démocratique de toute l'Amérique du Nord parce que presque tout ce que décide le Conseil des élus doit être ratifié par un référendum électronique. Malheureusement pour ses habitants, le secteur ute est à des années lumières de ce type de liberté. Désolé mon pote – la démocratie n'a pas besoin d'être appliquée. Le Grand chef est le seul à pouvoir changer l'administrateur senior. Personne d'autre, que ce soit l'électorat de la nation ou les citoyens du secteur, n'a son mot à dire sur le choix de l'administrateur ou ne détient d'influence sur ce qu'il fait.

- Aucun administrateur senior n'a jamais profité de l'opportunité, mais tout le monde sait qu'il ou elle peut annuler la Déclaration des droits et des privilèges (l'équivalent ute de la Constitution des UCAS) de manière temporaire ou permanente. Seul le Grand chef en personne peut casser cette décision.
- Lobo (04:54:47 / 26-05-55)

- Grands esprits. C'était quoi ce commentaire à deux balles sur le pouvoir absolu… ?
- Gallagher (13:05:51 / 27-05-55)

Margaret Stands Firm sert le secteur en tant qu'administrateur senior depuis 2052. C'est une chamane Ours, incroyablement puissante, et elle est plus dure qu'une trique. Ce n'est pas une dame qu'il faut prendre à la légère, bien qu'elle ait été un Chef Sans Peur plutôt bienveillant jusqu'à présent.

- Mag est une Wichita de sang pur, fille de chef de tribu, et trolle. C'est aussi une initiée de haut rang, et j'ai toutes les peines du monde à trouver à quel groupe d'initiation elle appartient.
- Barry B (14:56:17 / 22-05-55)

PRATIQUES MIGRATOIRES

Encore un autre domaine pour lequel le secteur et la Nation utes ne se ressemblent pas toujours. La Nation ute promeut des lois très restrictives contre l'immigration des Anglos. La majorité des membres du gouvernement reconnaissent que ce positionnement sera négatif pour le pays à long terme, mais tous les changements portant sur les lois sur l'immigration doivent être soumis à un référendum, et l'attitude générale de la population à l'égard des Anglos est tout sauf tolérante ou accueillante. Dans les années 20, juste après la signature du Traité de Denver, la Nation ute a conduit la plus dure campagne de toutes les NAO pour expulser les « Anglos » de ses terres (pas particulièrement surprenant, si on considère que Daniel Coyote Hurlant était un Ute, et que le gouvernement ute buvait ses paroles comme du petit lait). Puisque la Nation ute menait les choses de cette manière, le secteur ute de la Zone libre fit de même – le gouvernement local « encouragea fortement » les non-Amérindiens à partir.

- Et les quelques-uns qui ne répondirent pas correctement à « l'encouragement » furent bousillés par les groupes de protection de la « pureté culturelle ».
- Gorgon (13:19:16 / 20-05-55)

- Oh, merveilleux. « Nettoyage ethnique ». Où est-ce que j'ai entendu ça avant (où est-ce que je n'ai pas entendu ça avant ?) ?
- Jeunesse (20:45:52 / 21-05-55)

- C'est vrai pour la zone de Denver, mais ça l'est moins quand on va au nord, vers Boulder. Les natifs ont éjecté de force certains Anglos, mais ont permis à un nombre important de rester. Quelqu'un sait-il pourquoi ?
- Craven (12:21:33 / 27-05-55)

- Ceux qui furent jugés acceptables par les nouveaux dirigeants de Boulder n'étaient rien d'autres que les « adeptes New Age » et les naturopathes en puissance qui vivaient (et méditaient et chantaient) à Boulder depuis ces putains d'années 1960. Je suppose que le gouvernement ute ou ses mandataires, les mecs de la pureté culturelle, ont réalisé que ces excentriques n'agiraient pas comme les autres Anglos ni comme des connards, et les trouvèrent donc bien plus acceptables. Les Anglos qui vivaient dans le monde tel qu'il était furent les seuls à être virés.
- Derek (06:52:01 / 28-05-55)

- Si on met de côté ses sous-entendus désobligeants, Derek fait un état des lieux plutôt proche de la réalité. Alors que certains surveillants de la « pureté culturelle » prônaient l'éjection de toute personne sans la bonne couleur de peau ou de cheveux, les autres décidèrent qu'« Anglo » était plus une manière d'être qu'autre chose (cette même conception permet la multiplication des tribus de « peaux roses » dans de nombreuses NAO).
- Carruthers (23:25:57 / 28-05-55)

Cependant, l'administrateur senior du secteur peut changer cette politique plus ou moins comme il l'entend, sans se préoccuper d'une validation de ses décisions par la population. Depuis une vingtaine d'années, les administrateurs seniors consécutifs ont (légèrement !) assoupli les restrictions pour les Anglos souhaitant immigrer, pour encourager un afflux de compétences pour les domaines des hautes technologies dont le secteur a besoin en ce moment. Par conséquence, la population d'Anglos du secteur ute est en faible croissance.

- Quelles que soient les décisions du gouvernement, ses citoyens sont toujours hostiles envers les Anglos dans le secteur ute.
- Bevis (03:49:20 / 25-05-55)

- C'est trop simpliste. Certains résidents utes ont un problème avec tous les Anglos. D'autres ont des problèmes avec certains Anglos. D'autres ne sont pas loin de la myopie ethnique. Et d'autres reconnaissent que les Anglos feront plus de bien que de mal à la nation et au secteur sur le long terme.
- Moraya (08:32:16 / 25-05-55)

- D'après mes enquêtes (empiriques, je l'admets), j'ai l'impression qu'il y a relativement plus de chamans vivant dans le secteur ute que dans la Nation ute dans son ensemble. En fait, il y a plus de chamans dans ce secteur que dans n'importe quel autre secteur NAO. Pour quelle raison ? Des initiatives gouvernementales ? Quelque chose dans l'eau ?
- Jordan (22:35:42 / 31-05-55)

- La surreprésentation de chamans n'est pas le résultat d'une politique gouvernementale – ce n'est pas abordé dans les écoles chamaniques, rien de cela, mais c'est le reflet d'une tendance culturelle actuelle. Pour le moment, la société civile a déclaré que c'était la chose « tendance » : faire des trucs chamaniques. Alors que la plupart de ces bidouilleurs perdent tout intérêt à la chose après avoir fabriqué quelques fétiches sans intérêt, avoir dansé au son de quelques danses impuissantes, ou avoir eu une crise cardiaque dans une loge douillette, le fait que plus de gens parlent et réfléchissent à la magie chamanique entraine que plus de « proto-chamans » possédant le Don peuvent s'en apercevoir et être sensibles au Chant des totems. C'est une histoire d'ouverture d'esprit.
- Barclay (21:52:38 / 01-06-55)

- Barclay, je pense qu'il y a plus que cela. As-tu déjà entendu parler du mec de Boulder qui se fait appeler « le Guide » ? J'ignore tout de son identité et de son histoire, mais j'ai entendu dire qu'il va traîner dans les écoles et qu'il sélectionne ces gamins, ceux qui ont le potentiel pour entendre le Chant des totems, va savoir comment, puis qu'il prend des dispositions pour qu'un mentor les guide le long du chemin. J'ai aussi entendu dire que si leur Don est particulièrement puissant, il joue ce rôle lui-même. Y a quelque chose d'inhabituel chez ce gars.
- D-Pack (05:40:41 / 03-06-55)

Margaret Stands Firm a passé les trois dernières années à lentement renforcer de nouveau certaines de ces restrictions, et tout le monde se demande où elle s'arrêtera. Même avec ses changements conservateurs, il est toujours plus facile pour un non-Amérindien d'immigrer dans le secteur ute qu'en Nation ute.

Voilà comment ça marche. Ceux qui peuvent se réclamer de sang amérindien au moins à la moitié peuvent déménager dans le secteur simplement en remplissant un peu de paperasse et en se soumettant à quelques vérifications historiques. Les nouveaux immigrants doivent accepter un statut de résident étranger jusqu'à ce qu'ils aient vécu dans le secteur pendant quatre années consécutives. Après ce délai, ils peuvent demander la citoyenneté pleine et entière. Les habitants du secteur ne tirent pas de vrais bénéfices de leur citoyenneté parce que le secteur n'est pas une démocratie. En Nation ute, la citoyenneté confère le droit de vote.

Les non-tribaux ne peuvent pas devenir citoyens ou résidents étrangers (« Anglos, rentrez chez vous… »). Toute personne n'ayant pas la « bonne » couleur de peau ou de sang voulant venir en secteur ute doit obtenir un visa de tourisme ou de travail. Cela n'est pas évident ; vous devez en faire la demande depuis l'extérieur du secteur ute et balancer

des tonnes de paperasse aux macaques dressés de l'administrateur. Les visas de tourisme ne sont accordés que pour une durée d'un mois, mais les touristes peuvent demander des renouvellements consécutifs depuis l'intérieur du secteur. Les touristes ne peuvent pas travailler (légalement, j'entends).

Un postulant pour un visa de travail doit envoyer les preuves, par voie électronique, qu'il possède des compétences techniques valables pour le secteur à l'Office of Immigration and Naturalization. Si l'OIN accepte la demande du postulant, celui-ci détient alors un visa de travail temporaire valable pour une durée de 45 jours, temps durant lequel le postulant doit trouver un emploi légal. Si vous ne travaillez pas à la fin de ces 45 jours, le gouvernement vous jettera hors du secteur. Et il existe un dernier moyen de booter le cul des types assez chanceux pour trouver un boulot ; vous devez renouveler votre visa de travail tous les deux ans, et le gouvernement peut le révoquer à tout moment.

Vous viendrez nous voir de temps en temps, hein ?

- Si vous voulez venir à bout de la paperasse de l'OIN et obtenir ce stupide visa de travail, arrangez-vous pour avoir un travail avant de faire votre demande. Prouvez que quelqu'un vous attend, et vous n'aurez en général besoin que de deux ou trois jours pour avoir votre visa.
- Vargas (20:09:17 / 27-05-55)

ARMES

Le secteur ute autorise ses citoyens à vendre et à posséder des pistolets, des fusils de chasse et des arcs, mais toutes ces armes doivent être achetées ou importées avec un permis pour être autorisées. Dans la *Table des amendes et contraventions concernant les armes*, officieuse mais à l'air très officiel et compilée par mes potes, les amendes pour la détention et le port concernent les armes sans permis. Oubliez les armes à tir en rafales ou automatique – illégales mon pote. Carrément illégales – essayez de faire passer des trucs en douce à un poste-frontière et vous m'en direz des nouvelles (dix à vingt mille nuyens et six mois de taule au moins, je vous prie).



PUCES, DROGUES ET ALCOOL

Le secteur ute ne déclare hors-la-loi que les grille-neurones les plus violents, que ce soit des puces ou des produits chimiques. Après tout, c'est votre cerveau, pas le leur. Si vous voulez vous cramer les neurones, c'est votre problème. Par contre, si vous commettez n'importe quel crime sous l'influence d'un grille-neurones, vous n'aurez qu'à vous faire étendre et à crever sur place. Comme les Pueblos, les Utes pensent que les crimes sont prémédités et ils vous enverront croupir pour un bon et long moment.

- Souvenez-vous que même les grille-neurones légaux, supputés « mineurs », ne sont pas socialement acceptés. Être déchiré en public – même un tout petit peu, comme avec un coup en trop – vous collera une réputation de grossièreté, de stupidité et de vulgarité pendant au moins cinq ans. Vous seriez surpris de constater à quel point la pression des pairs et la stigmatisation sociale réduisent l'utilisation des puces et des produits chimiques.
- Dawg (20:34:31 / 02-06-55)

MAINTIEN DE L'ORDRE

Sand Creek Security Services, une société censée être privée, gère la protection frontalière, les douanes et le maintien de l'ordre. Du point de vue légal, Sand Creek est une affaire privée sans aucun lien avec les gouvernements de la Nation ou du secteur utes. Sur le papier, son QG officiel occupe des bureaux situés à Las Vegas. Dans les faits cependant, mes potes les plus doués ont fourni ce qu'ils avaient de mieux pour, au final, ne pas trouver la moindre trace de Sand Creek à Las Vegas. Triste réalité les gars – tout comme les autres secteurs, les Utes ont mis en place une « force de sécurité civile » secrètement contrôlée par leur gouvernement. Je ne suis pas non plus un parano conspirationniste – je suis allé vérifier quelques dossiers du personnel, et devinez quoi ? Presque tous les employés de Sand Creek ont fait leur temps dans la Security Force ute – l'organisation militaro-policière de la Nation ute – jusqu'au simple jour où la nouvelle société « civile » les engagea.

- Vous voulez savoir un truc assez effrayant ? Vous savez d'où vient le nom « Sand Creek » ? D'après mes recherches, le seul Sand Creek qui soit dans le coin est un endroit situé dans l'ancien Colorado, qui se trouve être le site d'un massacre de Cheyennes par les troupes américaines en 1864 ! Nommer leurs forces de sécurité comme l'endroit où les Anglos ont massacré des Amérindiens jette un petit doute sur l'approche ute envers les Anglos, supposée « bienfaisante et aimable », n'est-ce pas ?
- Converse (02:22:48 / 27-05-55)

- *Honto ?* Je n'ai jamais été frappé par une tolérance particulière des forces de sécurité utes à l'égard de quiconque, sauf des tribaux, et même pas de toutes les tribus – ils semblent ne pas aimer les Navahos, pour une raison que j'ignore. Cette boîte de Sand Creek pourrait aisément être encore pire qu'eux.
- Yukiko (09:52:34 / 29-05-55)

- Je suis désolé, on dirait que je suis sans arrêt en train de revenir à ce sujet, mais j'arrive tout simplement pas à capter le truc. Chaque message que je lis au sujet des secteurs proclame que les différentes forces de sécurité civiles sont en réalité bourrées jusqu'au trognon d'anciens membres ou de retraités ayant appartenus à telle « armée » ou telle « force de frappe d'élite ». Conneries ! Peut-être, et seulement peut-être, qu'une petite quantité de militaires particulièrement compétents sont à des

TABLE DES AMENDES ET CONTRAVENTIONS CONCERNANT LES ARMES

	Infraction et contravention / emprisonnement			
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**
(A) Petite arme blanche	–	–	750 ¥	2 000 ¥
(B) Grande arme blanche	–	–	1 500 ¥	5 000 ¥
(C) Arme contondante	–	–	750 ¥	2 000 ¥
(D) Arme de trait et de jet	200 ¥	300 ¥	2 000 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 3 mois
(E) Pistolet	200 ¥	300 ¥	2 000 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 3 mois
(F) Fusil	200 ¥	300 ¥	2 000 ¥ / 3 mois	5 000 ¥ / 3 mois
(G) Arme automatique	5 000 ¥	10 000 ¥ / 6 mois	10 000 ¥ / 1 an	25 000 ¥ / 2 ans
(H) Arme lourde	10 000 ¥	2 ans	3 ans	5 ans
(I) Explosif	10 000 ¥	2 ans	3 ans*	5 ans
(J) Arme militaire	1 an	3 ans	5 ans	10 ans
(K) Armure militaire	2 000 ¥	–	–	–
(L) Munition militaire	2 000 ¥	–	–	–
(BA) Bioware de classe A	–	–	–	–
(BB) Bioware de classe B	8 000 ¥	–	–	–
(BC) Bioware de classe C	12 000 ¥ / 6 mois	–	–	–
(CA) Cyberware de classe A	–	–	–	–
(CB) Cyberware de classe B	10 000 ¥	–	–	–
(CC) Cyberware de classe C	5 000 ¥	–	–	–
(CD) Technologie matricielle	25 000 ¥	–	–	–
(EA) Équipement de classe A	1 500 ¥	–	–	–
(EB) Équipement de classe B	5 000 ¥ / 6 mois	–	–	–
(EC) Équipement de classe C	15 000 ¥ / 1 an	–	–	–
(MA) Substances contrôlées de classe A	500 ¥	–	–	–
(MB) Électronique neurale de classe B	1 000 ¥	–	–	–
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	250 000 ¥ / 25 ans	–	–	–
* la détention de tout explosif non chimiquement « marqué » est considérée comme une « Menace »				

postes clés, ou font partie d'équipes de frappes tactiques, mais le garde-frontière normal est juste un simple troupier dans l'armée. Juste une personne normale, formée avec un entraînement spécial et équipée avec du matos de pointe, mais c'est tout. Ils aimeraient peut-être que ce soit des Wildcats ou un truc du genre, mais c'est pas le cas.

Réfléchissez-y. Si toutes ces forces, ces milliers de personnes, étaient vraiment des anciens militaires, des anciens des forces de police ou d'élite, d'où est-ce qu'ils viendraient tous ??? Comment est-ce qu'ils pourraient être autant ? Ce n'est pas le cas. Tout simplement.

- Firelight (21:28:28 / 02-06-55)

- Firelight, je pense que tu es dans l'erreur. Un bon paquet de ces personnes sont d'anciens militaires. Les différentes nations de la Zone libre s'inquiétaient de la possibilité de se frotter les unes aux autres, et s'arrangent pour que des personnes compétentes soient en place au cas où elles auraient besoin d'elles. Crois-le ou pas, c'est ce qui arrive.
- Quentin (20:18:41 / 03-06-55)

La force de sécurité nationale, dans laquelle Sand Creek recrute ses troupes, fait peu de distinction entre les forces armées et la police. Dans la Nation et le secteur utes, le personnel change régulièrement entre les différentes divisions et les différents départements ; pour vous donner une idée de ce que cela signifie pour nous, gens de la rue, cela signifie que votre flic à matraque moyen pourrait très bien avoir conduit un hélicoptère de combat Raven deux ou trois mois auparavant.

- Mettons cela en perspective de manière même plus précise. Quand ils sont en train de patrouiller dans les rues et de distribuer des amendes pour excès de vitesse, les employés de la SCSS (appelés généralement « Scuzzies, des Adonis crados, mais pas à cause de leur jolies gueules) se promènent avec des armures légères et rien de plus gros que des mitraillettes. Mais si on va dans leurs casernes, on y trouve toute la gamme standard d'armes et armures militaires, et leur entraînement croisé implique qu'ils savent s'en servir. Si cela est nécessaire, le mec qui vous a cité à comparaître pour avoir traversé en dehors des clous hier pourrait très bien se connecter par interface datajack à un panzer pour venir vous abattre aujourd'hui à cause d'une infraction.
- Snoop (09:29:41 / 28-05-55)

... ET JUSTICE POUR CERTAINS

La justice dans le secteur ute doit être décrite comme... intéressante. Comme dans la Nation ute, les trois juges sont les chefs de meute du système judiciaire et criminel. L'un d'entre eux doit être un chaman, préparant les séances du Conseil judiciaire pour chaque procès.

- En général, ils sont tous les trois chamans.
- Kerr (17:04:11 / 26-05-55)

Je ne prends pas cette décision à votre encontre parce que vous êtes un visage pâle – je prends cette décision à votre encontre parce que vous êtes stupide.
— Juge Smiling Ferret

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES

Infraction	Peine
Agression	5 000 ¥ / 1 an
Assassinat	30 ans à perpétuité (pas d'appel)
Complicité	20% de la peine principale
Conspiration	moitié de la peine principale
Enlèvement	10 à 20 ans
Escroquerie	5 à 10 ans
Extorsion	2 à 3 ans
Homicide involontaire	2 à 5 ans
Incendie volontaire	10 000 ¥ / 1 an
Incitation à commettre un crime ou un délit	2 500 ¥
Meurtre	10 ans à perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	5 000 ¥ / 2 ans
Négligence	2 à 5 ans
Séquestration	5 à 10 ans
Trafic	50 000 ¥ / 2 à 5 ans
Trahison	10 ans à perpétuité
Vandalisme	2 000 ¥
Viol	2 à 5 ans
Viol (détournement de mineur)	5 à 10 ans
Violation de propriété	1 à 5 ans
Voie de fait	5 500 ¥ / 1 an
Vol (larcin)	2 à 5 ans
Vol (qualifié)	5 à 10 ans

Officiellement, les juges dirigent les procès en utilisant un système par confrontation (comme aux UCAS), avec son ensemble habituel de procureurs et d'avocats de la défense. Dans la pratique cependant, les juges ont une grande liberté de manœuvre quant à leur propre participation. C'est là que ça devient intéressant. Certains s'assoient et profitent du spectacle en tant qu'observateurs impartiaux et objectifs. D'autres poussent les témoins et leurs avocats jusqu'à obtenir la vérité. D'autres encore préfèrent prendre des raccourcis avec toute cette merde et vont directement dans l'esprit de l'accusé pour déterminer son degré de culpabilité.

Si vous vous faites attraper pour quelque chose que vous n'auriez pas dû faire, le tableau et les notes ci-dessous vous indiqueront à quel type de tape sur la main vous devrez vous attendre. Gardez en tête que rien de tout cela n'est inscrit dans le marbre – ça peut changer si un Conseil judiciaire considère cela approprié.

CYBERWARE

Il est plutôt intéressant de savoir que le secteur ute n'impose aucune restriction de quelque sorte ni de permis sur le cyberware de classe A. Le cyberware de classe B nécessite l'obtention d'un permis, et le classe C est totalement illégal sous une juridiction ute, sauf pour les p'tits gars de Sand Creek. Si vous avez du cyberware de classe C, vous ne pouvez pénétrer dans le secteur ute. Point final. Ils vous effaceront de la surface de la Terre si vous vous incrustez avec ça et qu'ils vous attrapent.

- On sait que plusieurs administrateurs seniors ont fait rentrer des « ressources spéciales » chromées au cyber de classe C, mais seulement grâce à des dispenses spéciales hors de portée des shadowrunners.
- Birdman (00:19:52 / 24-05-55)

CYBERDECKS

Les cyberdecks doivent être enregistrés et modifiés avec une puce autotrace qui inclut une signature unique assignée à ce deck. Quand un decker utilise un deck enregistré avec cette puce, celui-ci laisse une signature particulière sur sa piste matricielle et envoie aussi un genre de message qu'on peut décrire au mieux comme « approuvé par la sécurité ute ». Les programmes matriciels ne sont pas limités, apparemment parce que le gouvernement ute part du principe qu'il est plus facile de retrouver un deck illégal qu'un programme tueur. Et seule une personne stupide ferait tourner son logiciel-de-la-mort-qui-tue sur un deck qui laisse une piste matricielle.

ADDICTIFS

Même pour les grille-neurones les plus déplaisants, la possession pour usage personnel n'entraîne habituellement pas de peine bien grave. Le trafic par contre, vous enverra à l'ombre pour un bon moment.

ENDROITS À VOIR ET OÙ ÊTRE VU

Si vous demandez à un autre paquet de gens des Ombres de vous recommander leurs endroits favoris, ils vous enverront probablement promener. Voilà notre sélection – mais n'hésitez pas à commenter à volonté.

ENDROITS POUR SE POSER

HOLIDAY INN DENVER SPORTS COMPLEX

Hôtel de moyen standing (7 étages) / 1975 Bryant St. / Directeur : Doug Matkovic / Discrimination modérée envers les non-Amérindiens / RTL 4303 (33-8331) / Marqueur sur le plan : 45

Le Holiday Inn est un petit bâtiment rond situé juste à côté du Mile-High Stadium. Depuis que la franchise des Broncos de Denver a déménagé dans le nouveau Broncomania Stadium du territoire UCAS, ce stade est rarement utilisé.

- Alors pourquoi est-ce que quelqu'un voudrait crécher près d'un stade où il ne se passe absolument rien bordel ?
- Gomer (14:32:00 / 21-05-55)

- C'est bon marché.
- Darwin (18:24:37 / 21-05-55)

- Les Broncos ont déménagé du stade, mais ça ne signifie pas qu'il ne se passe rien au Mile-High, Gomer. Le secteur ute finance ses propres événements sportifs, notamment de sympathiques rencontres d'athlétisme (je peux t'entendre d'ici : « Une branlée d'Amérindiens qui courent sur une putain de piste et qui sautent au-dessus d'un tas de machins ? Trop chiant ! ». Ça nous montre que tu n'y connais pas grand-chose. Il n'y a pas de restrictions sur le cyber, ce qui signifie que le record du 100 mètres est pour le moment aux alentours de 3,1 secondes, et que le 1 500 mètres est torché en deux minutes et des poussières. Le record de saut en hauteur arrive aux 8 mètres, et – bon, tu vois le topo).
- Trigger (18:09:59 / 23-05-55)

- L'épreuve qui me troue le cul c'est le javelot.
- Bongo (05:04:17 / 24-05-55)

DENVER MARRIOTT WEST

Hôtel de luxe (8 étages) / 1717 Denver West Marriott Blvd., Golden / Directrice : Paula Knox / Forte discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 2303 (79-9100) / Marqueur sur le plan : 46

Le Denver Marriott West appartient aux Marriott Hotels de Cheyenne, une filiale détenue intégralement par Marriott Hotels International – un moyen pas si subtil de frauder sur les complexes lois utes anti-corporatistes. Cependant, quelque que soit le nom indiqué sur la paperasse, c'est un Marriott. Et cela veut dire service de qualité, décoration terne, et prix relativement élevés. Vous aurez remarqué que cet endroit est dans la banlieue de Golden.

- La discrimination envers les Anglos n'est une politique officielle, comme cela semblerait être le cas partout ailleurs dans les NAO. Ça tient plutôt à un comportement implicite adopté par l'équipe de service.
- Pact (17:52:13 / 06-06-55)

- Putain les gars, je pense que vous poussez la parano super loin. Je suis allé au Marriott plusieurs fois, et je n'ai rien ressenti d'autre qu'un accueil bienveillant.
- Hammer (01:25:51 / 07-06-55)

- Hammer, ça t'es déjà venu à l'esprit que la vue d'un samouraï des rues chromé de partout pourrait décourager l'expression des vrais sentiments de l'équipe ? Hmmm ?
- Lace (15:32:09 / 07-06-55)

- Un local avec une super réputation – un type qui court sous le surnom de Charon – squatte quelquefois au Goldfields, le bar au rez-de-chaussée du Mariott. Le meilleur moment pour le trouver c'est la « Hungry Hour », entre 23h00 et 2h00 du mat'.
- Reform (17:49:58 / 07-06-55)

- Charon est un mouchard au service d'Aztechnology les gars. Faites-moi confiance.
- Slick Willy (08:29:34 / 09-06-55)

LE RACK

Hôtel cercueil / 2501 W. 16th St. / Propriétaire : Grace Ruthan / Pas de discrimination raciale / Pas de numéro de RTL / Marqueur sur le plan : 47

Le Rack est situé à quelques pâtés de maison au sud du vieux Mile-High Stadium, pile sur la rive de la South Platte River. L'endroit possède une réputation particulièrement mauvaise, même pour un hôtel cercueil, et aucune personne sensée ne voudrait y dormir. À moins de compter sur la mauvaise répute du Rack pour semer des poursuivants.

- Et donc c'est ce que « Amazing » Grace Rutan fait en ce moment. Elle qui était l'une des meilleures mages des Ombres… Quelle déchéance ça doit être pour elle de gérer un cercueil.
- Jones (22:56:07 / 02-06-55)

- C'est pas vraiment si différent Jonesy. Tu serais surpris du nombre de visages familiers que je vois.
- Gracie (08:22:29 / 03-06-55)

POUR BOIRE ET POUR MANGER

ADIRONDACK

Restaurant de taille moyenne / 2175 Federal Blvd. / Patron : Eric Still / Discrimination modérée envers les non-Amérindiens / RTL 5303 (73-8900) / Marqueur sur le plan : 48

Voilà encore un endroit qui remonte à *bien* longtemps, tout droit sorti de la première moitié du XX^{e} siècle – ou en tout cas, c'est ce que la direction voudrait vous faire croire. L'Adirondack accueille ses clients sur un espace décloisonné impressionnant, dans un bâtiment de briques qui aurait abrité une brasserie dans le passé. La pièce maîtresse de ce lieu est la cuve à bière en cuivre de deux étages et demi de haut.

Désolé les gars, mais tout ce qui brille n'est pas d'or. Il y a bien eu une brasserie dans le coin autrefois, mais de l'autre côté de la rivière. Cette brasserie a fermé il y a 25 ans. Le propriétaire de l'Adirondack, Eric Still Creek le bien-nommé, a vu des représentations de cet endroit et a décidé que le lien historique serait un coup de génie marketing. Il a grossièrement reconstitué la brasserie à partir de rien à environ deux kilomètres de l'emplacement original. La cuve en « cuivre » est en réalité constituée de plastique métallisé, et la seule bière qu'on y voit vient des clients débraillés qui traînent dehors.

Mais la nourriture est bonne, un genre de croisement entre la cuisine française et amérindienne. Ça semble bizarre, mais ça marche.

- Pour une raison inconnue, la communauté artistique du secteur ute a pris l'habitude de traîner là-bas tard les soirs. Si vous avez quelque chose sur le feu nécessitant ce type de ressources, c'est un bon endroit pour les trouver (c'est aussi un bon endroit pour infiltrer la communauté artistique, si c'est ce dont vous avez besoin pour votre boulot).
- Rock (22:19:31 / 02-06-55)

- Marcia Still Creek, la sœur d'Eric, est le fixer local par excellence. Elle ne se montre jamais à l'Adirondack, mais Eric sait où la trouver. Et Eric semble être en permanence au restaurant.
- Dark (12:49:08 / 06-06-55)

LE BUCKHORN

Restaurant de taille moyenne / 1000 Osage St., Westminster / Patron : Carla Big Mountain / Forte discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 5303 (34-9505) / Marqueur sur le plan : 49

Le Buckhorn se retrouve maintenant au beau milieu d'une zone résidentielle autrefois aisée, qui a violemment dégringolé ces dix dernières années. La décoration semble faite pour mettre les Anglos particulièrement mal à l'aise. Sur les murs, on peut voir des peintures, des photographies « historiques » modifiées par ordinateur, des dioramas, des plaques commémoratives – montrant toutes les nations amérindiennes pré-européennes comme les parangons de la civilisation et de la sophistication, et diabolisant les « envahisseurs » à un niveau saisissant.

- La vérité est bien celle-ci. Comprenez-moi bien, les Amérindiens avaient bel et bien leurs propres civilisations, et les Européens les ont bel et bien détruites. Mais les civilisations des Américains d'origine ne furent jamais aussi sophistiquées que les descriptions du Buckhorn veulent vous faire croire, et les Anglos ne furent pas aussi irresponsables ou brutaux. L'histoire, telle qu'elle s'est réellement passée, est assez didactique pour qu'il n'y ait pas besoin de « révisionnisme » pour réveiller les vieilles blessures des gens.
- Unis (00:29:28 / 02-06-55)

- C'est parler comme un bon petit partisan de la cause anglo. Et qui décide de ce qui qualifie une civilisation de sophistiquée, de toute façon ?
- Land Child (16:07:39 / 03-06-55)

De réputation, la nourriture est décrite comme plutôt bonne (n'ayant jamais été servis, Anglos que nous sommes, nous ne parlons pas d'expérience).

- Restez à bonne distance du Buckhorn si vous voulez éviter les problèmes avec les militants amérindiens.
- People Watcher (11:28:40 / 29-05-55)

DENIM

Boîte de nuit / 10151 W. 26th Ave. / Propriétaire : Hugh James / Légère discrimination envers les non-Amérindiens / RTL 2303 (32-3461) / Marqueur sur le plan : 50

Le Denim est l'une des boîtes les plus grandes et les plus branchées du secteur ute. Six soirs par semaine, le bruit y règne en maître (la boîte est fermée le lundi soir). La musique est un étrange mélange de rétro-flash, de shag et de « rock tribal », qui draine une population jeune. Le Denim n'impose pas de code vestimentaire.

- Y a pas mal d'affaires qui sont conclues dans les coins sombres et les petites salles privées. Les runners locaux du secteur ute ont tendance à traîner ici des mardis aux jeudis au milieu de foules légèrement plus petites.
- People Watcher (11:29:53 / 29-05-55)

- Hugh James garde des contacts avec certains des fabricants de puces clés du secteur, et de nombreuses Cal Hots destinées au secteur UCAS sont entreposées dans les réserves du Denim (ne vous faites pas d'idée : la sécurité est béton). James est aussi l'elfe à qui parler si vous recherchez des armes limitées aux flics.
- Contra (03:32:41 / 31-05-55)

UN AUTRE ENDROIT OÙ TRAÎNER

- **Lakeside Amusement Park (marqueur sur le plan : 51)**

  Le Lakeside Amusement Park, abandonné depuis longtemps, fut construit dans les années 1980 et 1990. En ce temps-là, Lakeside était une ville indépendante de Denver. La « ville » de Lakeside était le parc d'attractions de Lakeside. Le propriétaire du parc servait de dirigeant pour la ville, et les seuls habitants de celle-ci étaient les locataires des chambres situées dans les bâtiments branlants appartenant au propriétaire du parc.

  Le parc a fermé depuis bien longtemps, et les vieux manèges – oui, des vrais manèges, pas de la merde simsens – sont pas mal rouillés maintenant. On dit que le site est à vendre, mais personne ne semble être intéressé pour cracher au bassinet.

  Lakeside est toujours une ville indépendante et distincte suivant la loi. Les lois qui l'établirent n'ont jamais été abolies et se sont du coup retrouvées dans la loi du secteur ute. Apparemment, personne n'a capté que l'endroit était déserté ou n'a voulu s'ennuyer avec ça.

  Et donc, qu'est-ce que ça veut dire ? Eh bien, mes petits amis, y a-t-il quelqu'un ici qui veuille acheter sa propre petite ville ?
- Barker (11:17:16 / 29-05-55)

- Si l'endroit est fermé et que tous ces manèges tombent en ruine, comment ça se fait que les voisins continuent à dire qu'ils voient des lumières et entendent de la musique venant de là-bas pendant les nuits brumeuses, hm ?
- Goose (21:26:34 / 01-06-55)

Allez sauter dans le Lakeside ! L'eau est bonne .
— Publicité télévisée de 1996

- Quels monceaux de conneries ! Y a plus de jus là-bas.
- Vejay (07:56:18 / 02-06-55)

- J'ai jamais entendu parler de musique ou de lumières, mais quelqu'un vit là-bas, à la pointe du lac. Et il est vrai qu'il sort les nuits brumeuses. J'ai vu quelqu'un se déplacer dans le brouillard.
- Tankhog (13:18:25 / 02-06-55)

BOULDER

La petite ville de Boulder (environ 95 000 habitants) est à l'intérieur du secteur ute. Historiquement, les Sioux, les Arapahos, les Utes, les Comanches et les Cherokees habitaient dans cet endroit jusqu'au milieu des années 1880, quand la ruée vers l'or attira des colons et des troupes. Boulder fut officiellement fondée en 1859, et en un siècle elle se transforma en une petite mais étonnante ville cosmopolite.

Durant la seconde moitié du siècle dernier, Boulder se fit une nouvelle réputation, celle d'une ville estudiantine. Elle hébergeait l'University of Colorado, et les étudiants composaient un tiers de sa population. Il était aussi de notoriété publique que Boulder était le foyer de nombreux originaux, naturopathes en puissance et excentriques de tout poil. Peut-être que c'est cette réputation qui permit à de nombreux (relativement parlant) Anglos de ne pas se faire jeter dehors quand la Nation ute prit le contrôle du territoire.

- L'Éveil a mis de nombreuses personnes vivant à Boulder en contact avec les réalités magiques du Sixième Monde. Appelez-les excentriques ou naturopathes si vous voulez, il n'empêche qu'en 2020 de nombreux chamans et proto-chamans y avaient leur foyer, dont un grand nombre n'avaient pas du tout de sang amérindien dans les veines.
- Gowan (23:57:58 / 01-06-55)

- Rien d'étonnant, vraiment. Boulder est située à l'entrée du Boulder Canyon, dans l'ombre de la Flatiron Mountain – deux sites de pouvoir. Les Arapahos et les Cheyennes ont toujours considéré que la zone entière était sacrée. C'est vraiment pas étonnant, avec ce genre de terreau spirituel, que la zone voie l'apparition de tant de chamans.
- Timian (22:04:51 / 02-06-55)

L'University of Colorado a fermé ses portes en 2019, conséquence induite par la signature du Traité de Denver. Le campus ne rouvrit jamais. Quand la Nation ute prit le contrôle des environs, il y eut quelques discussions autour de l'ouverture d'une succursale de la Brigham Young University, mais les problèmes créés par la situation politico-logistique de la Zone libre des Rocheuses orientales semblèrent peser plus lourd que tous les avantages que pouvaient amener une telle aventure.



DENVER

SECTION DU MENEUR DE JEU

Oyez, meneurs de jeu. Nous savons que les surprises et les incertitudes sont une part essentielle de ce qui fait une bonne aventure de *Shadowrun*. Mais nous savons aussi à quel point il est difficile de couper le souffle à vos joueurs quand ils en savent autant, voire plus que vous sur un environnement de *Shadowrun* parce qu'ils lisent les mêmes livres que vous. Cette partie de *Denver* est conçue pour remédier à ce problème.

Si vous vous sentez ambitieux, utilisez le système d'options pour indexer votre version de la Zone libre des Rocheuses orientales. Nous suggérons l'échelle suivante : pour chaque option A utilisée, assignez 0 point de Zone libre. Pour chaque option B, assignez 1 point, et pour chaque option C, assignez-en 3. Calculez le total et consultez la table *Indice la Zone libre*.

INTRODUCTION POUR LE MJ

COMMENT UTILISER CETTE PARTIE

Denver a été écrit pour être lu comme n'importe quel autre supplément pour *Shadowrun* : la combinaison intrigante et troublante de faits, de soupçons, de suppositions, de rumeurs et de mensonges à laquelle vous êtes habitués. Une grande gueule dément quasiment tous les « faits » présentés par les auteurs, soit en les traitant de menteurs, soit en offrant une interprétation alternative, ou encore en posant une question perspicace qui jette un doute ou tempère la version des faits présentée par les auteurs.

Cette section réservée au meneur de jeu de *Denver* pousse encore un peu le concept d'information non vérifiée. Il offre des informations supplémentaires sur les gens, les lieux et les événements décrits dans *Denver*, plus trois versions différentes des informations de background qui sont inconnues de vos joueurs. Ces trois explications contradictoires, mutuellement exclusives de ce qui se déroule véritablement dans les coulisses dans la Ville du Traité vous donnent l'opportunité de décider ce qu'est vraiment la réalité dans votre campagne.

À la lecture de cet ouvrage, choisissez la version de la vérité qui vous plaît le plus, celle qui correspond le plus à ce que vous voulez faire de Denver pour vos joueurs et leurs personnages. Peu importe donc si les joueurs lisent la partie réservée au meneur de jeu. À moins qu'ils ne puissent lire dans votre esprit, ils ne sauront jamais quel choix vous avez fait parmi les dizaines qui sont fournis ici, et ils ne seront donc jamais certains de ce qui se trame dans les profondeurs des Ombres de Denver. Naturellement, comme toujours, nous vous encourageons à faire des choix totalement différents si aucun des nôtres ne vous convient.

La première section de cet ouvrage décrit l'esprit de Denver, un aspect de Denver dont la plupart des gens n'ont absolument aucune conscience. Il est même possible que son existence n'apparaisse jamais ou ne soit jamais même mentionnée sur un forum public. Si vos joueurs lisent cette partie, ils en sauront plus que leurs personnages ne le devraient, mais nous avons inclus des combinaisons de possibilités différentes pour vous permettre de les garder dans le flou. Les chapitres *Des gens* et *Des lieux* font la même chose pour le who's who de Denver et ses lieux importants.

Fun, non ? On trouve aussi.

DES CHOIX, ENCORE DES CHOIX

En général, nous avons classé les options A, B et C de chaque sujet par ordre croissant de « merditude ». L'option A est généralement une explication relativement attendue et classique des événements. L'option B rend les enjeux plus complexes et représentent un plus grand risque (et de plus grandes opportunités) pour les personnages joueurs. L'option C fiche généralement les personnages joueurs dans le purin jusqu'au cou – ce sont les histoires vraiment tordues.

INDICE DE LA ZONE LIBRE

Points	Interprétation
0-20	Denver est une belle destination de vacances.
21-50	La chambre de commerce devrait filer quelques avertissements.
51-80	Seattle c'est peinard, en comparaison.
81-96	Eh ben vas-y tout seul, on jouera pas dans ta campagne.

MAÎTRISER DENVER

Les circonvolutions des machinations politiques et économiques de la Zone libre des Rocheuses orientales sont difficiles à saisir et traîtresses à négocier, et requiert de garder la tête froide, d'avoir du cash, et de pouvoir compter sur des contacts solides. La Zone libre est un environnement où les enjeux sont élevés et où les nuyens et les aventures abondent, mais le coût est souvent trop élevé et mortel.

Les mégacorporations offriront peut-être du travail aux joueurs, mais elles ne peuvent pas égaler les risques et les récompenses dont est porteur le jeu politique. Soyez par ailleurs assuré que le moindre fait et geste d'un runner se sait dans l'ensemble de la Zone en quelques heures – la moindre action affecte les plans de l'un ou l'autre des conspirateurs qui infestent la ville. Les naïfs et les imprudents n'ont pas l'ombre d'une chance à Denver.

POLITIQUE

Les rivalités des gouvernements des six secteurs et des principaux acteurs de l'économie clandestine mènent la danse des Ombres de la Zone libre des Rocheuses orientales. La plupart des shadowrunners se concentrent sur une forme ou une autre d'espionnage, des vols de données à la surveillance en passant par les extractions.

Plus encore qu'à Berlin, ces opportunités pas toujours violentes abondent car la nature unique de la cité divisée ne laisse aucune place pour la confrontation directe ou la guerre ouverte. Littéralement, aucune place : pas de zones tampons, pas de vastes quartiers déshérités, pas de zones abandonnées et non gardées où il serait possible de se mettre sur la gueule sans qu'une tierce partie se sente forcée d'intervenir dans un tel conflit. Les jeux de pouvoir deviennent des jeux dans lesquels individus et institutions lancent de petites opérations secrètes contre leurs rivaux, plutôt que de grandes offensives destructrices. L'ampleur de ces actions est réduite, chaque coup compte, et chaque action est synonyme de risques importants.

Les gouvernements sectoriels, au service de leur État de rattachement, initient et alimentent l'action. Qui peut être impliqué dans quoi ? Les plans peuvent-ils être révélés ou interceptés ? Le chantage et la manipulation sont les outils essentiels qui permettent aux interactions des gouvernements de la Zone de refléter ceux de la scène internationale.

AFFAIRES MÉGACORPORATISTES

La plupart des mégacorporations minimisent leur présence et leur puissance dans la Zone libre des Rocheuses orientales. Bien que beaucoup des grandes mégacorporations conservent les actifs dont elles disposaient dans la région de Denver avant le Traité (essentiellement des installations de recherche et de développement du côté de Colorado Springs), la nature instable de la Zone libre décourage la plupart des corpos d'investir davantage de ressources dans ces installations.

Cependant, de nombreuses mégacorporations ont construit ou acquis d'importants bureaux de recherche de données (comprenez : d'espionnage) à Denver même après la signature du traité. Sa proximité du paradis numérique du Nexus et l'accès facilité aux avant-postes de six


LAUBENSTEIN
BOOM





pays font de Denver un haut lieu essentiel de l'espionnage corporatiste. Ce sont des installations nécessairement discrètes, et nous n'avons décrit que quelques sites corporatistes pour vous permettre de développer le reste comme vous le souhaitez.

LE RÉSEAU

Rien ne se produit jamais dans le vide : cet aphorisme est particulièrement vrai dans la Zone libre. À Denver, tout le monde sait tout, et la moindre action affectera certainement quelque chose d'autre. Pour refléter cet aspect de la réalité, créer des relations établies entre les personnages non-joueurs, les gouvernements et les corporations comme cela est démontré dans les premières sections de la présente partie. Certains associés seront des alliés, d'autres des ennemis. Quelqu'un d'autre a toujours ce dont vous avez besoin. Quiconque vit ou travaille à Denver compte sur quelqu'un pour obtenir quelque chose, piégé dans une nasse d'interdépendance. Les faveurs sont une monnaie aussi réelle que les nuyens et sont dues sonnantes et trébuchantes.

Déterminez qui traite avec qui, pourquoi cet accord a lieu, et quelle en est la véritable raison. Le marché noir des données et des biens corporatistes, de consommation et militaires constitue une source de motivation cruciale pour tous les types de relations. Personne n'exerce un contrôle suffisant sur la ville pour entièrement en dominer l'économie ou la politique, et l'état de subdivision de la ville garantit que cette situation perdurera à l'avenir. Pour l'heure, pour vivre, il faut passer des deals, faire des arrangements. Et ces choses-là ont une tendance à *vraiment* mal tourner.

LES GROS ENJEUX

La Zone libre des Rocheuses orientales ne pardonne pas. Personne, en particulier les professionnels, ne tolère un amateur. Ceux qui travaillent dans le marché noir et les Ombres se feront un plaisir de donner une bonne leçon à un runner imprudent, sans manière et ingérable ou tout simplement stupide. Tous ceux qui jouent le grand jeu à Denver comprennent le prix et les risques qu'il y a à faire des affaires. Et quand les petits joueurs agissent sans se préoccuper des conséquences de leurs actions, les pros éliminent sans ménagement les individus dangereux. La clé est le professionnalisme : les shadowrunners qui ne savent pas finir un job ou attirent l'attention plus que nécessaire se retrouvent rapidement au chômage et poursuivis par la poisse.

Peu de lieux dans le monde de *Shadowrun* s'appuient aussi fortement que Denver sur les machinations politiques et les opérations clandestines pour accomplir les diverses tâches de la vie quotidienne.

Cette section résume les intrigues, les contre-intrigues, les faiblesses et les forces, les pièges et les portes dérobées que vous offre *Denver*. Elle lie tous ces éléments et suggère différentes façons dont ces informations peuvent affecter Denver comme cadre de campagne ainsi que les personnages joueurs. N'hésitez pas à vous inspirer de ces idées pour développer vos propres interprétations de ce petit coin bordélique de l'univers de *Shadowrun*.

Les chambres de commerce, les offices de tourisme et les autres pom-pom girls de la mairie affirment souvent « il y a un esprit dans notre ville ! », en lançant des campagnes de pub sur le modèle de « Vivez l'esprit de [insérer nom de la ville] ! » Pour la plupart des agglomérations, de tels slogans ne sont que du marketing médiatique. Mais à Denver, c'est la réalité, même si peu le savent et qu'encore moins l'admettent. Pour plus de détails sur les esprits libres, consultez *La Magie des Ombres*, pp. 102-107.

L'ESPRIT DE DENVER

HISTOIRE

Bien avant le Traité de Denver vivait ici un esprit libre de l'Homme sous forme majeure. Certains magiciens affirment même que la ville et l'esprit ne font qu'un, d'une manière ou d'une autre. Selon les rares investigateurs qui ont enquêté avec succès sur le sujet, l'esprit s'est très probablement installé dans la région lors de la ruée vers l'or des années 1850. Quand « Denver City » est devenue la capitale du Territoire du Colorado en 1867, l'esprit disposait déjà d'une force et d'une influence considérable, et il continua de croître au cours du siècle et demi qui suivirent. Certains chercheurs estiment que l'esprit prit d'une manière ou d'une autre la ville sous sa protection, la défendant des influences extérieures qui risqueraient de s'exercer à son détriment et à celui de sa population croissante.

Avec l'Éveil en 2011, certains occultistes autoproclamés de la région de Denver prirent conscience de l'esprit et entrèrent en contact avec lui. L'esprit gagna énormément en puissance au fil des ans, offrant un avantage incroyable à quiconque pourrait se montrer capable de le contrôler ou de l'influencer. Bien que beaucoup s'y soient essayés, et que certains aient perdu leur vie dans des circonstances tragiques au passage, nul ne parvint jamais à plier l'esprit à sa volonté. Les analystes contemporains estiment que l'esprit avait une Puissance et une Chance exceptionnellement élevées (à peu près triple de celle d'un esprit de grande puissance classique) au début des années 2010.

L'esprit, connu de ceux qui avaient conscience de son existence sous le nom de Zebulon, pressentit les dynamiques qui déclencheraient les Guerres indiennes bien avant les habitants mortels de la ville. Bien que Zebulon ait déployé tous les efforts possibles pour désamorcer l'hostilité croissante au sein de la ville même, il ne semblait pas capable d'exercer son influence au-delà des limites municipales. Cette influence couvrait plus de territoire alors, quand le métroplexe de Denver incluait la conurbation englobant Boulder et Colorado Springs, mais Zebulon réalisa qu'il ne pouvait pas faire grand-chose pour affecter le cours des événements. Alors que Denver plongeait au cœur du conflit, Zebulon se mit à désespérer.

Au début de l'année 2017, les choses changèrent à tout jamais. Alors que les Guerres indiennes allaient crescendo, deux individus réussirent quelque chose que les autres magiciens avaient toujours cru impossible : ils découvrirent le nom véritable de Zebulon, par le biais de quêtes astrales individuelles. L'un d'entre eux était Robert Greene, un chaman amérindien, compagnon et fidèle de Daniel Coyote-Hurlant. L'autre était Ursula Mahr, une mage hermétique sous contrat avec l'armée US. Comme l'on pouvait s'y attendre, Greene voulait que Zebulon soutienne les forces des NAO dans leur bataille contre l'oppresseur. Mahr voulait quant à elle que l'esprit réprime les « rebelles ». Les deux magiciens préparèrent leurs matériaux, tracèrent leurs cercles, bâtirent leurs loges-médecine, et utilisèrent le nom véritable qu'ils avaient appris pour invoquer Zebulon, première étape d'une prise de contrôle du puissant esprit pour le plier à leurs volontés respectives.

LA FRAGMENTATION

Les deux magiciens lancèrent leur invocation précisément *au même instant*, en dépit des probabilités astronomiquement faibles qu'une telle chose puisse se produire. La magie puissante de son nom véritable força Zebulon à répondre aux deux invocations à la fois.

Pour répondre simultanément aux deux appels, Zebulon se fragmenta en deux esprits distincts – chacun libre, chacun portant un nom véritable différent, chacun portion de la formule astrale complexe constituant le nom véritable de Zebulon. Chaque esprit était porteur d'une partie de la Puissance et de la Chance de Zebulon, et les deux semblaient être au bord de la folie. Les deux magiciens Mahr et Greene, se retrouvèrent chacun face à un esprit libre en colère, beaucoup moins puissant que le Zebulon original mais totalement incontrôlable, puisqu'aucun n'était soumis au pouvoir du nom véritable que les magiciens s'étaient donné tant de mal à découvrir. Résultat inévitable : aucun des deux magiciens ne survécut à l'expérience. Ceux qui découvrirent le corps de Greene purent constater qu'il était mort d'une peur terrible, et le plus gros morceau de ce qui restait du corps de Mahr aurait pu tenir dans une boîte d'allumettes. Les deux esprits qui ont résultèrent de l'opération (Zeb A et Zeb B, comme les a surnommés quelqu'un) se manifestèrent tous deux en formes majeures. Chacun d'entre eux conservait une partie des souvenirs du Zebulon originel, et certaines facettes de sa personnalité. Alors que Zeb A montrait les schémas comportementaux typiques d'un gardien, Zeb B agissait plutôt comme un esprit de l'ombre. Un magicien a suggéré que l'esprit s'était divisé entre ce qu'en termes (méta)humains l'on qualifierait de « conscient » et de « subconscient ».

Bien que cette fracture ait représenté un événement magique majeur, la plupart des habitants restèrent dans l'ignorance de l'existence du puissant esprit. Quelques individus particulièrement sensibles astralement ressentirent une perturbation, une douzaine de magiciens peut-être perçut la présence d'un esprit puissant (ou deux), mais seuls une demi-douzaine environ avaient identifié ce qu'était Zebulon et eurent conscience de l'incident.

Avant que ceux-là n'aient la possibilité de comprendre ce qui était arrivé à Zebulon, la situation devint encore plus complexe. Quand le Traité de Denver divisa l'autorité de la ville entre les six nations signataires, Denver changea symboliquement d'une façon qu'aucune autre ville n'avait connue depuis Berlin en 1961. Et les changements symboliques affectent souvent les esprits plus profondément que ne le font les changements physiques.

Nul ne sait si le Traité de Denver aurait affecté Zebulon si l'esprit n'avait pas déjà été coupé en deux par les actions de Greene et Mahr. Peut-être ce schisme a-t-il « déstabilisé » l'esprit, le rendant plus vulnérable aux changements symboliques. À moins que la division n'ait simplement anticipé les événements à venir. En tout cas, l'esprit de Denver a poursuivi sa fragmentation, se divisant en au moins six esprits distincts. Tous sont porteurs d'une part de la Puissance et de la Chance de Zebulon, et ont conservé une partie de ses souvenirs. Certains enquêteurs assurent que chaque esprit manifeste au moins une des facettes de la personnalité de Zebulon. Le nom véritable de chaque esprit conserve un fragment du nom véritable de Zebulon.

IMPLICATIONS

Les noms véritables sont en réalité constitués de formules astrales complexes définissant l'essence d'un esprit : le « fragment » d'un nom véritable est un fragment de cette formule, pas nécessaire un fragment



de la manifestation *verbale* de cette formule. Quand Zebulon s'est partagé en deux, la division n'a pas créé deux esprits dont l'un aurait pour nom « Zeb » et l'autre « Ulon ». Les noms véritables ne sont pas aussi simples. Les manifestations verbales des noms véritables « coupés » de l'esprit pourraient tout aussi bien être « Little Butterfly » et « Gormenghastly ». Tout magicien souhaitant contrôler l'un des six « sous-esprits » connus doit réaliser une quête astrale complète pour en déterminer le nom véritable. Et ces sous-esprits sont tous assez puissants et influents pour rendre une telle quête… intéressante. Pas étonnant donc que divers métaplans soient aussi encombrés que le centre-ville en pleine heure de pointe.

Chacun des esprits résultant de la fragmentation peut accroître sa Puissance et sa Chance comme peuvent le faire les esprits libres.

CONSÉQUENCES

Au moins six (peut-être plus) sous-esprits puissants et influents, chacun avec ses propres motivations, besoins et problèmes psychologiques profonds errent désormais dans Denver. Dans l'ensemble, plus de gens ont connaissance de l'existence de ces « sous-esprits » que de celle du Zebulon originel. Malgré tout, cela ne représente pas plus de 50 personnes.

La distance psychologique et émotionnelle entre les différents esprits est à peu près proportionnelle au degré d'antipathie et d'animosité que se vouent les différents secteurs. Certains sous-esprits s'associent aux secteurs plus étroitement que d'autres. L'atmosphère « symbolique » de chaque secteur affecte l'attitude, les motivations et même les capacités et les pouvoirs de l'esprit qui lui est associé.

Certains magiciens croient que les sous-esprits peuvent et devraient se réunir en un unique esprit de la ville majeur. Ils pensent qu'il suffirait qu'un seul magicien ou une seule équipe de magiciens trouvent le nom véritable de chaque sous-esprit, puis les invoquent simultanément en un même lieu. Cette proximité provoquerait alors une fusion, mettant fin au schisme. Les magiciens les plus spirituels croient également que la « loi de congruité » magique signifie que cette fusion permettra également de « guérir les fractures » entre les secteurs et les nations signataires du traité. Une vaste majorité considère toutefois que ces optimistes sont de doux rêveurs. Malheureusement, nul ne sait exactement combien il existe de sous-esprits. Il semble raisonnable d'affirmer que les sous-esprits les plus directement associés aux zones rasées par les équipes de relocalisation ont tout simplement cessé d'exister – et personne n'est prêt à postuler quelles conséquences ces « morts » pourraient avoir dans le cadre d'une possible « réunification ».

LES ESPRITS

Les brèves descriptions qui suivent couvrent quatre des sous-esprits les plus influents et / ou les plus connus de Denver. Elles incluent trois options détaillant des backgrounds et / ou des motivations alternatifs pour chaque fragment de l'esprit de Denver.

Nous avons choisi de ne pas définir deux de ces esprits pour laisser au meneur de jeu la liberté de développer ses propres sous-esprits, porteurs de leurs propres pouvoirs variés et intéressants correspondant à la vision qu'il se fait de la Zone libre des Rocheuses orientales.

GRAY SKY (esprit de l'Homme sous forme majeure)

Puissance : 7
Chance : 5
Pouvoirs : Camouflage d'aura, Compulsion, Confusion, Forme changeante, Forme réaliste, Magicien, Portail astral, Résistance au bannissement, Vie cachée
Compétences : Analyse astrale 7, Combat astral 7, Combat à mains nues 7, Esquive 7, Lancement de sorts 7, Perception 7, Politique pueblo 7



Le sous-esprit qui se fait appeler Gray Sky veille sur le secteur pueblo et s'ingère à l'occasion dans les affaires politiques du secteur.

OPTION A

Gray Sky est un esprit escroc (personnalité d'esprit libre, p. 89, *MdO*) qui aime porter le déguisement d'un mortel, généralement un vagabond ou un SDF, et rendre fous les gardes et les senseurs surveillant les lignes de démarcation du secteur. Vous avez entendu toutes ces fausses alarmes qui donnent des insomnies aux commandants de la garde ces derniers temps ? C'est Gray Sky qui s'amuse.

OPTION B

Gray Sky est un esprit escroc, ça c'est sûr, et son humour est à « mourir ». Dans cette version, le sous-esprit prend encore pour cible la sécurité des lignes de démarcation. Mais il prend son pied à se faire passer pour un garde corrompu et à mettre dans le pétrin ceux qui souhaiteraient traverser la frontière en douce. La semaine dernière une runneuse s'est faite buter quand son sort de Masque physique s'est spontanément dissipé sous le nez d'une plâtrée de garde à la gâchette facile. Gray Sky s'en est visiblement claqué le ventre ectoplasmique jusqu'à plus soif.

OPTION C

Gray Sky est un esprit de l'ombre plutôt qu'un escroc, et l'a vraiment mauvaise vis-à-vis de quiconque tenterait d'entrer illégalement en secteur pueblo. L'esprit se fait souvent passer pour un local connu disposant de bonnes relations et mène les gens dans des embuscades qu'il a tendues en se faisant passer pour un commandant de la garde



au sein des forces de sécurité. Rares sont ceux qui sortent vivants de tels pièges, mais quand tel est le cas, Gray Sky n'en a que faire. Ils diront à leurs amis que le local qu'ils ont engagé les a baisés. Ce qui signifie à tous les coups la fin de la carrière du type en question, et probablement de son existence par la même occasion. Gray Sky ne pourrait en être plus content.

NIGHT (esprit de l'Homme sous forme majeure)

Puissance : 8
Chance : 5
Pouvoirs : Camouflage d'aura, Compulsion, Forme changeante, Forme réaliste, Magicien, Possession, Résistance au bannissement, Richesse, Vie cachée
Compétences : Analyse astrale 7, Combat astral 7, Combat à mains nues 7, Esquive 7, Lancement de sorts 7, Perception 7

Le sous-esprit connu sous le nom de Night a choisi un nom approprié. Night est le plus sombre des fragments de l'esprit de Denver, et se complaît dans la douleur et la souffrance. Il complote et planifie en permanence pour mettre une grande partie du monde dans cet état. Night est le plus souvent associé au secteur UCAS, mais il peut traverser les frontières inter-secteurs. Il préfère apparaître sous les traits d'un homme ou d'une femme, d'allure mince et élancée, avec des cheveux et des yeux sombres et une peau pâle. Il / Elle est toujours très beau / belle et dangereux / dangereuse.

OPTION A

Night dirige une salle de shoot BTL appelée le Twisted Heart. Conçu sur le modèle des anciennes et presque oubliées fumeries d'opium, le Twisted Heart se compose d'un dédale de pièces, grandes et petites, parsemées de coussins, d'oreillers et de banquettes rembourrées, avec assez de cloisons fixes ou mobiles pour assurer la privauté de tous les clients. Une fois l'entrée payée, le client peut goûter aux BTL les plus noires qu'offre l'établissement. Night est souvent présent(e), se déplaçant lentement entre les puceux, baignant dans leur désespoir. Sous cette forme Night est un(e) joueur(se).

OPTION B

Night arpente la cité en quête de plaisirs et d'expériences, basculant entre sa forme mâle et femelle en fonction des circonstances. Les plaisirs simples ne le satisfont pas : Night doit pousser une victime crédule à commettre des actes terribles infligeant la douleur, la mort et la trahison, de préférence contre un innocent ou un être aimé. Sous cette forme, Night est un esprit de l'ombre rôdant aux marges décadentes de la société.

OPTION C

Glennis Shand, leader du policlub Unity, est en réalité une manifestation physique de Night. Night veut que toute la Zone libre des Rocheuses orientales explose dans un bain de sang interethnique. Cet esprit intelligent sait toutefois que les fondements de cette violence doivent être soigneusement posés pour éclater en provoquant le maximum d'impact et de dommages. Night considère et planifie attentivement la moindre des actions d'Unity, laissant très peu de place aux manifestations de violence aveugle. Les membres du groupe se font souvent passer pour des membres d'autres ethnies et groupes pour pousser à la haine interraciale, et Night adopte souvent une forme métahumaine pour commettre les actes les plus horribles du groupe.

SMOKE (esprit de l'Homme sous forme majeure)

Puissance : 8
Chance : 6
Pouvoirs : Camouflage d'aura, Compulsion, Forme réaliste (chat), Garde magique, Magicien, Pacte spirituel, Portail astral, Possession, Résistance au bannissement, Vie cachée
Compétences : Analyse astrale 7, Combat astral 7, Combat à mains nues 7, Esquive 7, Lancement de sorts 7, Perception 7

Smoke entretient des liens étroits avec l'un des chefs de conseil du secteur sioux, Lucinda Grey Arrow. Chamane chat puissante et influente, Lucinda est accompagnée partout où elle va par un énorme chat gris, que certains soupçonnent d'être un esprit allié ou un « familier ». En fait, ce chat est le sous-esprit Smoke, dissimulant sa véritable nature avec son pouvoir de Camouflage d'aura. Selon l'humeur de Smoke, son aura ressemble à celle d'un chat normal ou d'un esprit contrôlé de faible puissance. La question est : Lucinda sait-elle vraiment ce qu'elle a sur les genoux ?





OPTION A

Lucinda connaît la véritable nature de son chat, et Smoke et elle travaillent ensemble pour protéger le secteur sioux de ceux qui voudraient lui causer du tort. Elle fera tout le nécessaire, dans certaines limites morales et éthiques, pour assurer que nul ne fasse de mal aux habitants du secteur. Ses actions ne semblent arbitraires que parce qu'elle agit sur la base d'informations dont personne d'autre ne dispose – des informations fournies par Smoke.

OPTION B

Lucinda a eu un sacré choc l'année dernière quand elle a découvert que son esprit allié est en réalité un esprit de l'Homme libre assez puissant pour sucer la moelle de ses os en un claquement de doigts. Pourtant, Smoke lui assure qu'elles travaillent ensemble dans le même but : la protection du secteur sioux et la défense des intérêts de ses habitants. L'influence de Lucinda au conseil continue de croître comme Smoke la prévient des tentatives de trahison des autres chefs. Elle a même réussi à retourner les machinations des comploteurs contre eux.

Mais au long de ses longues nuits d'introspection et d'insomnie, Lucinda s'inquiète parfois de ce qu'elle et Smoke ne partagent pas véritablement les mêmes objectifs. Cette possibilité est tellement déplaisante, néanmoins, qu'elle évacue ces inquiétudes de son esprit.

OPTION C

Lucinda est persuadée que son chat « Smoke » est en réalité un esprit allié très mineur, de Puissance 4 au maximum. Lucinda se dit qu'elle est chanceuse ces temps-ci. Elle ne s'était jamais trouvée douée pour lire les intentions d'autrui – pas sans intervention magique, en tout cas – mais dernièrement ses « instincts » ont fonctionné plein pot, la prévenant que plusieurs de ses collègues du conseil manigançaient pour miner son influence. Lucinda s'est même révélée capable de trouver des façons intelligentes de contrer ces plans et même de les retourner contre leurs auteurs. Elle se dit que c'est parce qu'elle joue ce jeu depuis assez longtemps pour en avoir appris les astuces.

Mais tout n'est pas douceur et légèreté. Lucinda ressent un stress immense depuis quelque temps : comment pourrait-elle autrement expliquer ces « incidents » au cours desquels elle a des absences durant des minutes ou des heures, avant d'apprendre de ses proches qu'elle fonctionne « normalement » pendant ces périodes ?

ROJO (esprit de l'Homme sous forme majeure)

Puissance : 9
Chance : 6
Pouvoirs : Camouflage d'aura, Compulsion, Domaine personnel (Civic Center), Forme réaliste, Garde magique, Magicien, Portail astral, Résistance au bannissement, Richesse, Vie cachée
Compétences : Administration du secteur aztlan 7, Analyse astrale 7, Combat astral 7, Combat à mains nues 7, Esquive 7, Lancement de sorts 7, Perception 7

Rojo est étroitement associé au secteur aztlan, en particulier au quartier du Civic Center (son domaine personnel).

OPTION A

Rojo est un gardien qui semble s'inquiéter du bien-être de toute la population de la Zone libre des Rocheuses orientales. Physiquement, l'esprit est très étroitement associé au Civic Center et au secteur aztlan, et se sent mal à l'aise quand il s'éloigne de cette zone. Rojo comprend que le véritable pouvoir de la Zone libre se trouve dans l'administration, la bureaucratie. Rojo revêt souvent la forme de Gervaise Brooks, un mage hermétique maladroit et inoffensif, pour « garder l'œil » sur la branche administrative. L'esprit exerce son influence quand et où c'est approprié pour que la bureaucratie continue d'agir dans le meilleur intérêt de la population de la Zone libre.

OPTION B

Rojo revêt la forme de Gervaise Brooks et influence librement les individus et les groupes de la branche administrative d'une manière généralement pacifique. Rojo est un peu farceur et semble aimer se moquer des membres de la bureaucratie, voire de l'administration dans son ensemble. Et c'est Rojo qui a provoqué une grande partie de la corruption, de l'inefficacité et de l'incompétence qui handicapent l'administration.

OPTION C

Rojo est un joueur à l'appétit insatiable pour le pouvoir et les jeux d'influences. L'esprit a vite compris que le conseil ne valait pas mieux qu'un gros tas de fumier bien chaud, et a donc concentré son attention sur la branche administrative. Rojo a réussi à porter l'art de la corruption à ses sommets, dirigeant désormais plus ou moins la bureaucratie... et donc la Zone libre des Rocheuses orientales toute entière. Pour l'heure, Rojo semble heureux de disposer du pouvoir pour le pouvoir. Il aime simplement le fait que quand il dit « grenouille », toute la bureaucratie saute. Naturellement, un jour l'esprit réalisera qu'il peut faire beaucoup plus que cela grâce à son influence et commencera à modifier en profondeur la Zone libre.

Les descriptions de la plupart des personnages non-joueurs de ce chapitre suggèrent un archétype approprié du livre de base *Shadowrun, Quatrième édition, 20e anniversaire* (*SR4A*). Plutôt que de fournir un personnage entièrement détaillé pour chaque option au risque que ces informations sensibles ne tombent aux mains de vos joueurs, nous avons décidé de vous donner des lignes directrices, des « accroches » auxquelles raccrocher le personnage en question. Sur la base de l'archétype correspondant, vous pouvez affiner son background et ses caractéristiques pour correspondre au plus près à l'option que vous choisirez, et rendre chaque personnage de Denver véritablement unique et idiosyncratiquement vôtre (à vos souhaits).

Les personnages de ce chapitre sont regroupés en fonction de leur affiliation : gouvernement, secteur, Nexus, associations diverses.

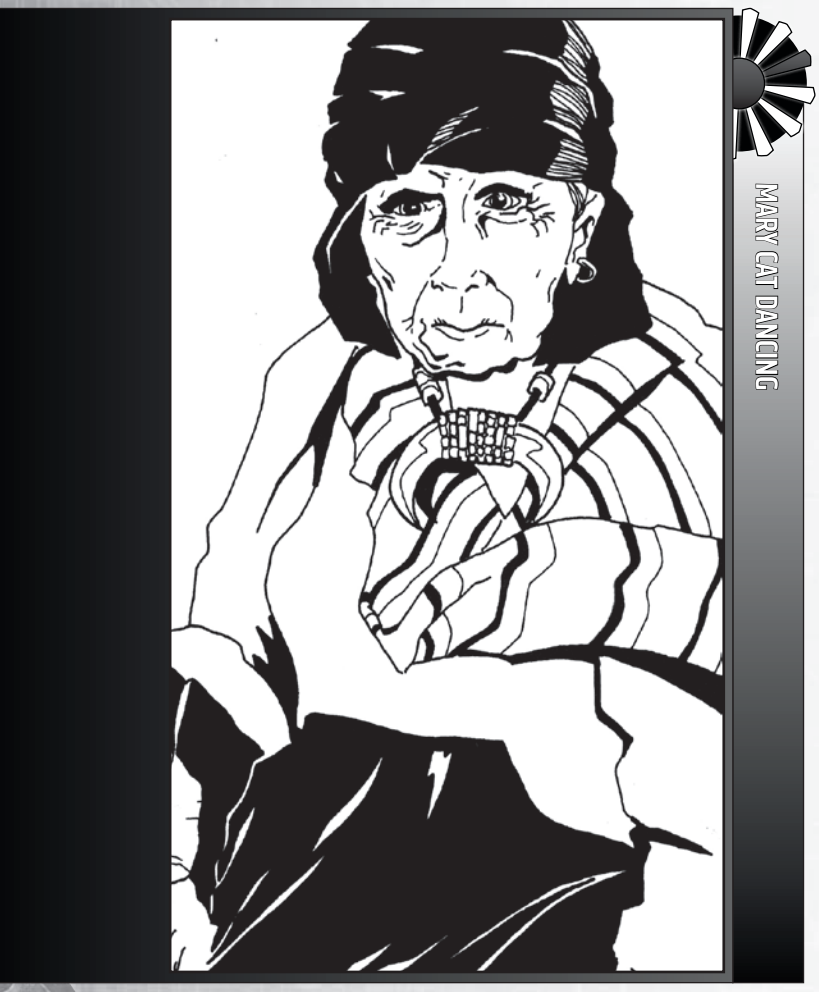
DES GENS

GOUVERNEMENT

MARY CAT DANCING

Utilisez l'archétype du Consiglieri de la Mafia (pp. 289-290, *SR4A*), en remplaçant les compétences liées au crime par leur équivalent pour les NAO et en ajoutant une Magie de 6 et les sorts et compétences associées appropriées.

Mary, représentante de la Nation sioux au Conseil de Denver, est une femme aux traits et à l'esprit durs. Elle est une jeune quinquagénaire mais a l'air d'avoir près de 90 ans. Comme l'ont fait remarquer divers commentateurs du monde des Ombres, elle semble avoir vieilli prématurément au cours des dernières années. Personne ne sait pourquoi.


MARY CAT DANCING

OPTION A

Le stress provoque ce genre de chose, bonhomme. Mary occupe une position de haute responsabilité, rendue encore plus stressante par le fait qu'elle est le genre de femme à assumer pleinement ses responsabilités en vue de faire changer les choses, coincée dans un conseil dépourvu de véritable pouvoir.

OPTION B

Mary est sur le départ. Même avec la médecine moderne et les soins magiques, certaines maladies sont synonymes de « FIN » en grosses lettres flamboyantes. N'importe qui d'autre qu'elle serait cloué à un lit d'hôpital à avaler des calmants en se passant un simsens sédatif pour repousser la douleur. Mais Mary est trop dure-à-cuire pour se plier à *quoi que ce soit*, et elle mourra probablement lors d'un vif échange autour de la table du conseil quand la Faucheuse viendra la chercher. Sa mort provoquera une lutte intestine épique entre ses successeurs potentiels, et la plupart de ceux qui sont au courant de sa maladie craignent le jour où Mary disparaîtra.

OPTION C

Ces rumeurs à propos de Mary mourrant du cancer ? Des rumeurs, *omae*, intégralement. Elle a peut-être l'air d'avoir la mort sur le pas de sa porte, mais elle n'a jamais été plus en forme.

À l'insu de ses collègues et rivaux à la table du conseil, Mary Cat Dancing lutte avec des problèmes personnels et politiques qui font passer les conflits de la Zone libre pour une bagatelle. Depuis une décennie ou plus, elle a monté diverses mégacorporations contre des factions du gouvernement sioux. Il y a deux ou trois ans de cela, elle s'est rendu compte que son petit jeu était sur le point de tomber en pièces et qu'elle allait vite se retrouver dans la merde jusqu'au cou. Elle s'est donc taillé une place en dégotant un siège au Conseil de Denver, espérant être hors d'atteinte quand tout explosera. Malheureusement pour elle, plusieurs des personnes avec lesquelles elle a joué ont le bras *très* long, et des amis puissants dans l'espace astral. Bien consciente que les entités qui vont bientôt venir la pourchasser la surclassent complètement, Mary est allée faire un petit tour dans les métaplans et a passé son propre deal avec une telle entité. Le simple fait de communiquer avec ce nouveau « mécène » l'a fait vieillir de plusieurs décennies.

Nul autre que Mary ne connaît la nature de cet allié, et elle-même n'en est pas toujours certaine. Et personne ne connaît les détails de sa part du deal, même si Faust pourrait sans doute le deviner.

Cette expérience, au passage, a fait d'elle une initiée. Décidez quel grade d'initiation correspond à « salement balaise » dans votre campagne et modifiez toutes ces caractéristiques et capacités en conséquence.

JEREMY FALLOON

« Falloon le Bouffon » est le représentant des UCAS au conseil. Bon père de famille quadra charismatique, Falloon pratique le jeu politique en expert. Des rumeurs récentes selon lesquelles un gang aurait fait une erreur fatale en prenant pour cible Falloon semblent indiquer qu'il est équipé d'un paquet de cyber.

OPTION A

Utilisez l'archétype Politicien militant (pp. 11-12, livret *Contacts et aventures*). Ce n'est pas Fallon qui a poutré les gangers. Ce sont ses gardes du corps qui s'en sont chargés – deux ex-commandos qui se montrent si discrets que peu de gens soupçonnent leur existence. Falloon n'a pas su qu'il était en danger avant que la moitié des agresseurs ne se soient retrouvés




JEREMY FALLOON

avec la gueule dans le caniveau. Et les gangers ? Juste un tas de gosses qui voulaient faire un peu de casse et qui se sont attaqués au mauvais pigeon.

OPTION B

Utilisez l'archétype du Garde du corps (pp. 7-8, livret *Contacts et aventures*), mais ajoutez une lame rétractile et la compétence Arme de mêlée exotique (Lame cybernétique) 3, et ajustez l'Essence à 3.

Tout le monde sait que Falloon a travaillé pour le ministère de la Justice, mais peu savent à quel poste. C'était un agent infiltré formé aux interventions à haut risque. Quand les gangers s'en sont pris à lui, ses réflexes cachés se sont activés et ses agresseurs sont morts. Avec du recul, il aurait préféré régler le problème différemment, car les rumeurs suscitées par l'incident attirent une attention malvenue. Les gangers étaient juste des gosses qui ont choisi la mauvaise victime.

OPTION C

Utilisez l'archétype Politicien militant (pp. 11-12, livret *Contacts et aventures*).

Falloon n'a pas descendu les gangers. Beaucoup de gens se demandent qui l'a fait – à commencer par Falloon lui-même.

La situation toute entière est devenue un peu surréaliste. Les « gangers » n'étaient pas que des excités qui voulaient se défouler cette nuit-là. Falloon ne les a pas reconnus, bien qu'il ait pu sentir quelque chose de professionnel et de menaçant chez ses agresseurs quand ils sont passés à l'action. Après les faits, il a appris qu'il s'agissait d'une équipe de tueurs de la Triade du Dragon rouge. Quand les silhouettes se sont approchées de lui en émergeant de l'ombre, il a su qu'il allait y rester.

Puis *d'autres* silhouettes sont sorties de l'obscurité de la rue autour de lui, réduisant l'équipe de tueurs de la triade en lambeaux sanguinolents, puis se fondant dans la nuit avant qu'il n'ait pu les identifier et les remercier.

Plusieurs questions donnent désormais des insomnies à Falloon. Pourquoi les Dragons rouges le voulaient-ils morts ? Qui étaient ses mystérieux sauveurs ? Et quel était leur intérêt à le garder en vie ? Falloon a bien dû mal à dormir ces temps-ci.

ELIZABETH KALHEIM

Utilisez l'archétype de M. Johnson (p. 291, *SR4A*), avec un module sim implanté et un datajack et ajoutez la compétence Politique 4. En tant que représentante des CAS au Conseil de Denver, la jeune et séduisante Betty Kalheim a un vrai pouvoir politique, mais a très peu d'influence concrète en dehors de la salle du conseil.

OPTION A

Toutes les rumeurs décrivant la jeune femme comme une simple égérie dont l'intelligence se limite à ses skillsofts ne sont que de mauvais ragots qui sont le lot des politiciens de tous bords. Elle est aussi compétente qu'elle en a l'air, et le fait que de nombreuses personnes la trouvent tout simplement ravissante ne diminuent en rien son intelligence et son ambition de réussite.

Elle n'est pas affiliée à Ares Macrotechnology.

OPTION B

Betty a une intelligence acérée. Mais ses compétences politiques et managériales sont plutôt tactiques que stratégiques. Elle n'a pas besoin du moindre coup de pouce quand elle doit s'occuper d'un sous-fifre qui veut la poignarder dans le dos ou désarmer une mine antipersonnel politique sur l'agenda du conseil... mais ces histoires de « vision à long terme », c'est juste pas vraiment son truc. C'est pourquoi elle s'est entourée d'une équipe de stratèges et de conseillers politiques (tous à la solde d'Ares Macrotechnology) qui alimente ses projets politiques et coordonnent le traitement de son information sur le long terme. Pour


ELIZABETH KALHEIM

Betty, son job consiste à manipuler les choses dans la Zone libre pour améliorer le climat des affaires en faveur d'Ares, tout en semant autant d'embûches que possible sur la route des concurrents de la corpo.

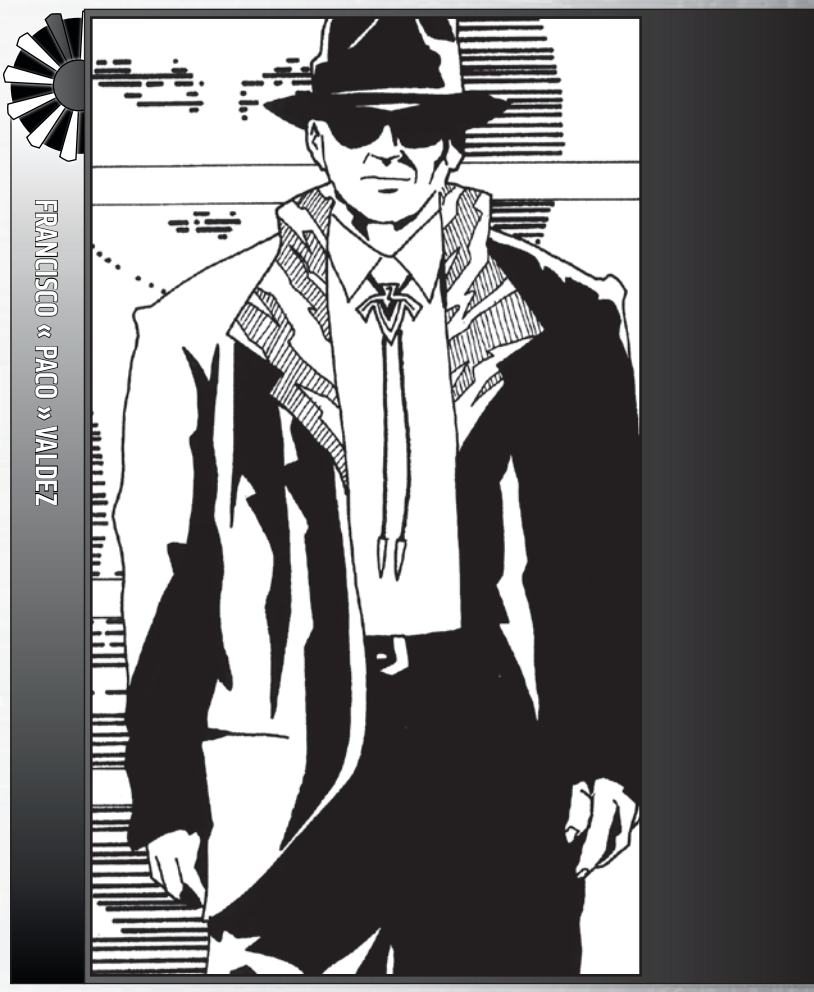
OPTION C

Betty a commencé sa carrière comme un bon petit soldat d'Ares « implanté » au conseil, suivant scrupuleusement la feuille de route fournie par les stratèges de l'Oncle Damien. Récemment, pourtant, elle a commencé à perdre la boule. Damien Knight ne l'a visiblement pas encore remarqué, pas plus que les politicards des CAS qui l'ont nommée à son poste. Ces temps-ci, Betty fait tourner simultanément ses quatre skillsofts en permanence : trois avec des briefings politiques, et le quatrième avec du simsens (son tonton plutôt tradi en avalerait sa chique s'il connaissait son type de programme favori). Quand le simsens ne suffit pas, elle va faire un tour chez un fixer « spécialisé » dans les bas-fonds du secteur CAS. Surnommée Sappho, celle-ci fournit Betty en puces simsens et BTL – des programmes parfois agrémentés d'éléments subliminaux intéressants pour faire bonne mesure.

La dépendance de Betty coûte cher. Le type des puces et des autres « distractions » qui ont sa faveur ne sont pas donnés, et elle est largement endettée vis-à-vis de Sappho. Récemment, cette dernière a suggéré qu'il serait bon que Betty commence à réfléchir à la rembourser sous la forme de « services ». La nature desdits services reste à déterminer, mais il y a peu de chances pour que Betty les refuse, quels qu'ils soient.

SECTEUR AZTLAN

FRANCISCO « PACO » VALDEZ



Utilisez l'archétype de M. Johnson (p. 291, *SR4A*), avec Armes à feu (GC) 3.

Valdez est un homme aux cheveux bruns et la peau sombre qui a l'air d'être quadragénaire. De loin, son visage régulier semble remarquablement beau, mais à y voir de plus près sa peau présente un aspect brillant aux allures de plastique, avec des traits qui ne semblent pas aller ensemble. Valdez a en réalité plus de 70 ans, et maintient son air relativement jeune par l'intermédiaire d'importantes opérations de chirurgie esthétique et interventions magiques.

Né en Colombie dans les années 1980, « Paco » a commencé sa carrière comme coursier pour le cartel de la cocaïne de Medellín quand il était un jeune garçon. Naturellement impitoyable, cet individu a rapidement gravi les échelons jusqu'aux sommets de l'organisation. Son ascension a fini par s'interrompre, le laissant dans les rangs supérieurs mais pas à la tête. L'épidémie de SIVTA a finalement éliminé beaucoup de ses rivaux pour la direction, et les balles de Valdez ont éliminé les concurrents restants.

OPTION A

Le cartel de Medellín s'est révélé être l'une des principales forces derrière la formation d'Aztechnology. Quand les cartels de la cocaïne se sont transformés en affaires respectables, Valdez a saisi cette occasion pour se refaire une virginité et laisser derrière lui son passé criminel. Bien que sa dureté et son instinct de tueur restent intacts, il a passé les trente dernières années à user de ces talents pour alimenter des combats par intermédiaires interposés et des OPA hostiles plutôt que des assassinats. Aujourd'hui, c'est un homme d'affaires respectable comme vous en trouverez partout dans la nébuleuse Aztlan / Aztechnology. Naturellement, cela n'en fait pas un homme inoffensif pour autant.

OPTION B

Bien que Valdez ne soit plus du tout officiellement dans le business de la drogue et des puces, il a conservé de nombreux amis proches dans ses échelons supérieurs. Il s'est servi de ses contacts pour gravir les échelons d'Aztechnology, espérant se tailler un petit « empire personnel » pour bénéficier du confort et du pouvoir auquel il ambitionne sans avoir à subir le stress et la concurrence du monde corporatiste. La Zone libre des Rocheuses orientales semble satisfaire la définition qu'il se fait d'un tel empire, et il n'a apparemment aucune envie de poursuivre sa remontée de la chaîne alimentaire corporatiste. Que les esprits viennent en aide à quiconque penserait menacer sa position confortable, cependant.

OPTION C

Officiellement, Valdez a rompu ses liens avec les truands de Medellín il y a longtemps. En pratique, toutefois, il fait toujours partie de ce réseau criminel et n'hésite pas à se servir des ressources du cartel pour pousser sa propre carrière. Cela fait des décennies qu'il gravit sans pitié la hiérarchie de l'Aztlan / d'Aztechnology, avec un œil sur le poste le plus élevé : PDG de la mégacorporation toute entière. L'actuel PDG, Juan Aztcapotzalco, l'a vu venir et a envoyé Valdez à Denver pour refroidir ses ardeurs.

Valdez ne l'a pas très bien pris, mais Valdez est conscient du danger qu'il y aurait à contester les ordres d'Aztcapotzalco. Il est parti là où on lui a dit de partir, mais il travaille d'arrache-pied pour étendre son influence dans l'ensemble de la superstructure corporatiste d'Aztechnology. Quand il retourne à Tenochtitlán, il compte bien que ce soit pour qu'Aztcapotzalco suive *ses ordres* à lui. En attendant, Valdez voit la Zone libre comme une combinaison de prison et de camp d'entraînement.

Valdez a toutefois laissé sa paranoïa (à la base plutôt positive) prendre le dessus. Il soupçonne Aztcapotzalco d'envoyer des agents pour l'espionner, et il est prompt à éliminer le moindre employé qu'il soupçonne de servir le PDG. Pour l'heure, il s'est débarrassé de quatre véritables espions et de plus d'une douzaine d'innocents qui ont eu le malheur d'éveiller son attention paranoïaque.

ZACUALTIPÁN

Zacualtipán est un serpent à plumes femelle très puissant qui vit dans un penthouse spécialement conçu au sommet d'une immense tour près du coin d'Inca Street et de West 13th Avenue, dominant la rivière.



La dracomorphe est l'un des acteurs majeurs de l'économie du secteur aztlan et d'une grande partie de la métropole de Denver. Directement ou indirectement, elle possède des dizaines de sociétés, bien que la plus connue soit son restaurant, la Plume du serpent. Bien que Zacualtipán croie en un style de management « libre », laissant les affaires quotidiennes à la discrétion de son manager, Ricardo Valdez (qui se trouve être un lointain parent de Francisco Valdez, responsable du secteur), le serpent s'intéresse de près à tout ce qui se passe au « Serpent ».

OPTION A

Zacualtipán connaît la quantité d'argent qui traverse l'économie des Ombres, et elle se sert du Snake pour en siphonner une partie vers son propre compte en banque. Le restaurant est un bon endroit pour rencontrer un fixer, et Zacualtipán peut compter sur un revenu régulier en arrangeant des lieux de réunion plus privés et sécurisés. Zacualtipán a truffé les lieux de mouchards et d'enregistreurs qui lui permettent d'écouter les transactions commerciales qui s'y déroulent. Si vous réussissez à la joindre directement, Zacualtipán se montre très utile pour trouver tout fixer spécialisé dont vous puissiez avoir besoin.

OPTION B

Zacualtipán entretient une *très* longue rivalité avec un autre serpent à plumes du nom de Dzitbalchén. Celui-ci occupe une position de pouvoir et d'influence important dans la structure corporatiste d'Aztechnology à Tenochtitlán, semblable à celle qu'occupait Zacualtipán chez Aztechnology il y a de cela quelques années, à en croire les rumeurs.

Pour des raisons inconnues des simples mortels, Zacualtipán et Dzitbalchén se détestent, en dépit (ou peut-être à cause) du fait qu'ils sont frère et sœur. Malgré leur animosité mutuelle, aucun n'entend tuer l'autre ou le blesser physiquement. De telles actions vont tout simplement à l'encontre des « règles » des vendettas des serpents à plumes. Ils déploient toutefois des efforts herculéens pour s'attaquer indirectement. Zacualtipán organise constamment des runs contre les intérêts de son frère et les activités d'Aztechnology auxquelles il tient le plus. Dzitbalchén, de son côté, fait de même contre les intérêts de sa sœur. Si quelqu'un peut la convaincre qu'un run pourra porter préjudice au compte en banque ou à l'orgueil de Dzitbalchén, alors Zacualtipán se révélera le meilleur soutien imaginable. Cependant, si Dzitbalchén apprend qu'un personnage joueur est copain-copain avec sa sœurette, il est dans une belle merde noire : les règles de la vendetta n'interdisent pas de tuer les amis ou les collègues d'un rival.

OPTION C

Voir l'option B, mais Zacualtipán *et* Dzitbalchén sont tous deux des grands dragons.

SECTEUR CAS

SAPPHO

Utilisez l'archétype du Fixer (p. 290, *SR4A*).

Sappho (Katrina Brahe) est une naine au visage dur d'environ 45 ans. Spécialisée dans un domaine intéressant, cette fixer sert à travers tout Denver des clients riches et puissants aux besoins récréatifs uniques. Sappho donne dans tout ce pour quoi ces gens sont prêts à payer gros : les puces (BTL, 2XS, snuffware « black beetle », tout ce que vous voulez), les femmes, les hommes, les animaux de la ferme – vous voyez l'idée. En ce moment, la plus célèbre cliente de Sappho (ou la plus dépendante, selon votre point de vue) est Betty Kalheim, la représentante des CAS au Conseil de Denver.

Sappho cultive un vaste réseau de fournisseurs et a récemment commencé à développer des « circuits de distribution » et à élargir son marché de biens et de services.



OPTION A

Sappho n'est rien de plus qu'un dealer très efficace. C'est une indépendante qui n'est pas directement liée au crime organisé ou à une corporation. Au cours des derniers mois, Sappho a réalisé que les dettes grandissantes de Betty Kalheim (voir p. 39) lui offraient une occasion d'influencer de manière significative la représentante. Problème : Sappho n'a jamais eu à penser aussi grand auparavant, et elle n'est pas sûre de savoir comment *utiliser* cette influence. Sappho a commencé à insérer des messages subliminaux dans certaines des puces de Betty, juste pour voir si celle-ci les remarque. Quand elle verra si ces éléments subliminaux affectent la représentante, elle réfléchira à une manière d'en tirer avantage.

OPTION B

Sappho est l'une des meilleures dealeuses jamais embauchées par les yakuzas de Denver. En fait, les yakuzas ont poussé Betty Kalheim à recourir aux services de Sappho, et l'*oyabun* local frotte ses petites mains d'aise en voyant ce qu'elle a désormais sur la représentante des CAS. Malgré ce que pensent certains, insérer des éléments subliminaux dans un programme simsens compilé n'est pas quelque chose que l'on peut faire facilement sur son deck à la maison. Cela requiert une technologie sophistiquée, dont les yaks ne manquent évidemment pas. Sappho ignore quels messages subliminaux les yaks ajoutent à la came de Betty Kalheim. Et elle ne *veut pas* le savoir.

OPTION C

Sappho a des liens étroits avec les yakuzas locaux, qui la fournissent en biens et en services que ses clients comme Betty Kalheim paient gros pour acquérir. L'*oyabun* local considère la naine comme une subordonnée loyale. Ce qu'il ignore, c'est que Sappho a récemment accepté de travailler pour un nouveau « patron ».

Personne ne sait que Sappho est en réalité une chamane. Un esprit sinistre a récemment séduit Sappho en l'éloignant de son totem. Elle sert désormais Mante religieuse, plus Coyote. Désormais chamane insecte, Sappho suit les ordres de son totem, travaillant activement pour accomplir des objectifs que son esprit qui glisse doucement vers la folie ne peut saisir. Les éléments subliminaux que Mante lui demande d'intégrer aux puces de Betty Kalheim n'ont aucun sens pour Sappho – pourquoi diable quelqu'un s'intéresserait-il à Cheyenne Mountain, de toute façon ? Sans se soucier de leur sens ou de leurs motivations, la naine suit les instructions de Mante et utilise ses considérables pouvoirs pour préserver les secrets du totem.

Pour cette option, donnez à Sappho un attribut Magie de 6. C'est une initiée de grade 2, avec la technique métamagique de Camouflage, et une seconde laissée au choix du meneur de jeu. Elle est souvent gardée par un ou plusieurs esprits mantes en forme de chair.

SECTEUR PUEBLO

DUTCH

Utilisez l'archétype du Fixer (p. 290, *SR4A*), mais remplacez la compétence Recherche de données par Procédures du secteur aztlan 5 et Géographie du sécurité aztlan 5.

Bel homme distingué, jeune trentenaire, Dutch joue à fond sur sa réputation de passeur hors-pair. Sa spécialité est hautement spécifique : il ne s'occupe que d'individus seuls, et il n'accepte de les faire passer qu'en secteur aztlan – pas depuis ce secteur, et sur aucune autre ligne de démarcation. Malgré l'ampleur limitée de ses services, nombreux sont ceux qui font appel à ses compétences exceptionnelles et sont prêts à payer son tarif de base de 10 000 nuyens.

Tous les contacts initiaux avec Dutch doivent être faits par téléphone, par le biais de relais RTL multimode complexes afin d'éviter que quiconque ne puisse remonter l'appel jusqu'à l'endroit où se trouve Dutch. Ce n'est qu'une fois que les négociations ont eu lieu et que Dutch a vérifié les garanties de son client qu'il accepte une rencontre



face à face. Cette réunion doit se dérouler sur son territoire ; la plupart ont lieu dans le secteur pueblo, qui est celui où habite Dutch

OPTION A

Dutch est un joueur doué dans un jeu difficile. Il est aussi indépendant qu'il le clame, et il traite tous ses contrats avec le plus grand professionnalisme.

OPTION B

Dutch est un professionnel et il traite toujours honnêtement avec ses clients, mais il n'est pas le pur indépendant qu'il prétend être. Seule sa coopération avec la Triade du Dragon rouge lui permet d'avoir les impressionnants résultats qui font sa réputation. En échange, il fournit à la triade les données apprises par les contrôles qu'il mène sur ses différents clients. Il informe également les leaders de la triade à chaque fois que ses clients vont entrer dans le secteur. Dutch ne sait pas ce que les Dragons rouges font de ces informations et il s'en fiche. Les Dragons rouges se contentent de surveiller ces clients, afin de tirer profit de toute opération dans laquelle ils pourraient être impliqués et qui pourrait intéresser la triade.

OPTION C

Le taux de réussite de Dutch en matière de passage en douce de clients vers le secteur aztlan semble trop beau pour être honnête, et il y a effectivement anguille sous roche. Dutch est en réalité un membre obéissant de l' Aztechnology Corporate Security. Il ne mène jamais ses clients dans des guets-apens, car cela ruinerait sa réputation et le rendrait inutile pour ses supérieurs. Mais ses informations permettent à Aztechnology de suivre attentivement tout client qu'il envoie dans le secteur. Naturellement, *certaines* opérations tournent mal et certains clients de Dutch restent sur le carreau, mais ces tragédies malheureuses peuvent toujours être mises sur le dos des circonstances que le fixer ne peut pas contrôler.

Avec l'aide de Dutch, Aztechnology continue de constituer des dossiers détaillés sur de nombreux runners, contrebandiers et autres individus montrant un intérêt inapproprié envers le secteur aztlan. Pas la peine de préciser que la corpo garde alors un œil attentif sur de telles personnes.

Dans ce cas, Dutch est un mage hermétique initié de grade 2, doué du pouvoir métamagique de Camouflage (voir *SR4A*, p. 198), et d'une seconde technique métamagique laissée au choix du meneur de jeu.

SECTEUR SIOUX

HENEQUEN

Henequen est un serpent à plumes de petite taille pour son espèce, avec une longueur de moins de 10 mètres, une envergure de 8 mètres et un poids de moins de 3 tonnes. Bien que sa taille mène certains à estimer que Henequen est un membre encore immature de son espèce, le serpent a en réalité sa taille adulte.

Henequen se présente comme un chaman suivant le totem de Forêt équatoriale, mais la plupart des gens ne savent pas s'ils doivent le croire ou non. Le serpent est également un initié de grade indéterminé. Il bascule fréquemment de sa véritable forme à celle d'un humain – généralement un jeune hispanique incroyablement beau – quand il quitte son domicile du district de Thornton et camoufle son aura pour masquer sa véritable nature.

En apparence, le serpent à plumes vit avec légèreté comme un bon vivant, montrant fréquemment un fort sens de l'humour imprévisible. Ceux qui ont traité avec Henequen, cependant, soupçonnent à juste titre qu'il s'agit d'une façade masquant ses véritables motivations.

Henequen dirige une petite affaire très rentable d'import / export appelée Henequen Enterprises, Inc. Il donne exclusivement dans les articles de luxe et autres marchandises à forte valeur ajoutée. À la surprise de tout le monde, il refuse de tremper dans les marchandises ou les services illégaux. Et l'une de ses plus grandes distractions consiste à observer les forces de sécurité du secteur sioux et des diverses corporations suer en tentant de trouver ce que son activité a d'« illégal » – rien, tout simplement. Henequen semble connaître tous les habitants du secteur sioux et peut faire des présentations pour une somme fixe ou la promesse de futures faveurs.



OPTION A

Henequen entend constamment des rumeurs expliquant comment il a fui l'Aztlan et a trouvé refuge dans le secteur sioux. Il trouve ces histoires plutôt amusantes et ne fait rien pour les contredire. En fait, il a déménagé dans le secteur sioux par envie de changer d'air. Il est toujours en bons termes avec des personnes importantes chez Aztechnology et dans le gouvernement du secteur aztlan. Il n'est pas le moins du monde leur « agent », mais s'il apprend quelque chose qui soit susceptible d'intéresser le gouvernement aztlan ou Aztechnology, il est possible qu'il transmette l'information pour rendre service à ses amis sur place.

OPTION B

Les adieux entre Henequen et l'Aztlan ne se sont pas exactement bien passés. Le dracomorphe a toujours parlé un peu trop ouvertement des problèmes d'environnement et de droits de l'homme au goût du gouvernement aztlan et d'Aztechnology, et il y a quelques années de cela, on lui a fait comprendre que sa vie serait bien plus confortable (et longue) s'il émigrait de son plein gré. Henequen a trouvé que Denver était un endroit assez animé. Deuxièmement, le secteur sioux était l'un des rares endroits au monde qui se montrait prêt à accueillir un dissident politique qui se trouvait être un serpent à plumes.

Henequen méprise le gouvernement aztlan et tout ce qu'il représente. Bien qu'il s'exprime librement avec ses amis proches, il sait trop bien que sa vie ne vaudrait plus grand-chose s'il se mettait à travailler activement contre les intérêts aztlans. Même s'il n'agira pas lui-même, il dispose d'une connaissance appréciable du fonctionnement de l'Aztlan et d'Aztechnology, et il transmet ces infos aux gens auxquels il fait confiance ou envers qui il a une dette.

OPTION C

Henequen ne fait rien qui puisse violer la loi sioux, et il en tire de la fierté. Naturellement, fomenter une insurrection dans un autre pays n'a rien d'illégal dans le secteur sioux.

Le serpent à plumes dirige une organisation clandestine appelée *La Venta*, vouée au renversement du gouvernement aztlan. Henequen a fondé l'organisation plus de dix ans auparavant et en a fait une force puissante avant qu'il ne soit forcé de fuir l'Aztlan. Il a choisi la Zone libre pour établir sa nouvelle base parce qu'elle fournit un excellent centre de coordination. La Venta est organisée sous forme de cellules, et Henequen ne connaît que les deux autres membres de sa cellule. Le serpent à plumes est constamment sur le qui-vive pour collecter les informations à même de servir ses ambitions de renversement du gouvernement aztlan honni.

L'Aztlan voudrait voir Henequen éliminé, et les escouades de tueurs d'Aztechnology ont tenté de l'assassiner une douzaine de fois. Comme il s'attend à de telles tentatives, le dracomorphe s'entoure d'une sécurité quasiment impénétrable. En fait, son escorte de sécurité semble inclure deux anciens Wildcats, un fait qui pousse certains observateurs à se demander quel genre d'investissement la Nation sioux a bien pu faire vis-à-vis des projets de Henequen.

SECTEUR UCAS

JOHN BLOCHER

Utilisez l'archétype du Hacker (p. 105, *SR4A*), mais ajoutez Théorie informatique à 7, et augmentez Étiquette (Matrice) 5 (+2). Et John est un humain, pas un ork – adaptez les caractéristiques en conséquence en respectant les modificateurs raciaux.

Beaucoup de gens disent que le monde des deckers professionnels a perdu son plus grand représentant quand Big John Blocher a décidé de mettre un terme à sa carrière de pianoteur de deck. Évidemment, ce n'était pas vraiment son idée. Un morceau de glace noire particulièrement mauvaise made in Fuchi a en fait pris la décision à sa place. La glace ne l'a pas tué, mais elle l'a collé dans le coma pendant trois semaines. Quand il s'est finalement réveillé, il souffrait d'une extrême phobie matricielle. Même la vision d'une représentation bidimensionnelle de la Matrice sur un écran le secoue de spasmes et le fait bafouiller, et l'idée de se connecter à quoi que ce soit déclenche en lui des flashbacks schizophrènes. Le grand decker roux reste l'un des plus compétents en termes de théorie du decking, de cassage de code et de customisation d'un cyberdeck pourri en un pic à glace nucléaire de l'enfer.

John travaille de chez lui, un studio de 16 mètres carrés dans les Warrens. Il n'a pas besoin de plus d'espace que ça. Depuis qu'il a quitté l'hôpital, il se montre mal à l'aise face aux grands espaces. Il se tient au courant de tout ce qui est publié sur la Matrice à propos du decking, de la théorie informatique et des IA, qui est son sujet de déblatération favori après un litre ou deux de bière. Naturellement, il ne se branche pas lui-même sur la Matrice pour accéder à ce genre de truc – il se contente d'écrire les meilleurs petits daemons de recherche que vous verrez jamais et les envoie *eux* sur le réseau pour faire le travail à sa place.

OPTION A

John ne travaille qu'avec les gens qu'il connaît personnellement et auxquels il fait confiance, parce qu'une grande partie de son travail est hautement illégal. Il fait payer ses services au tarif en vigueur, mais fait vite baisser les prix si vous arrivez à le convaincre qu'un run fera du tort à Fuchi (il a une sacré dent contre Fuchi Industrial Electronics, pour des raisons évidentes).

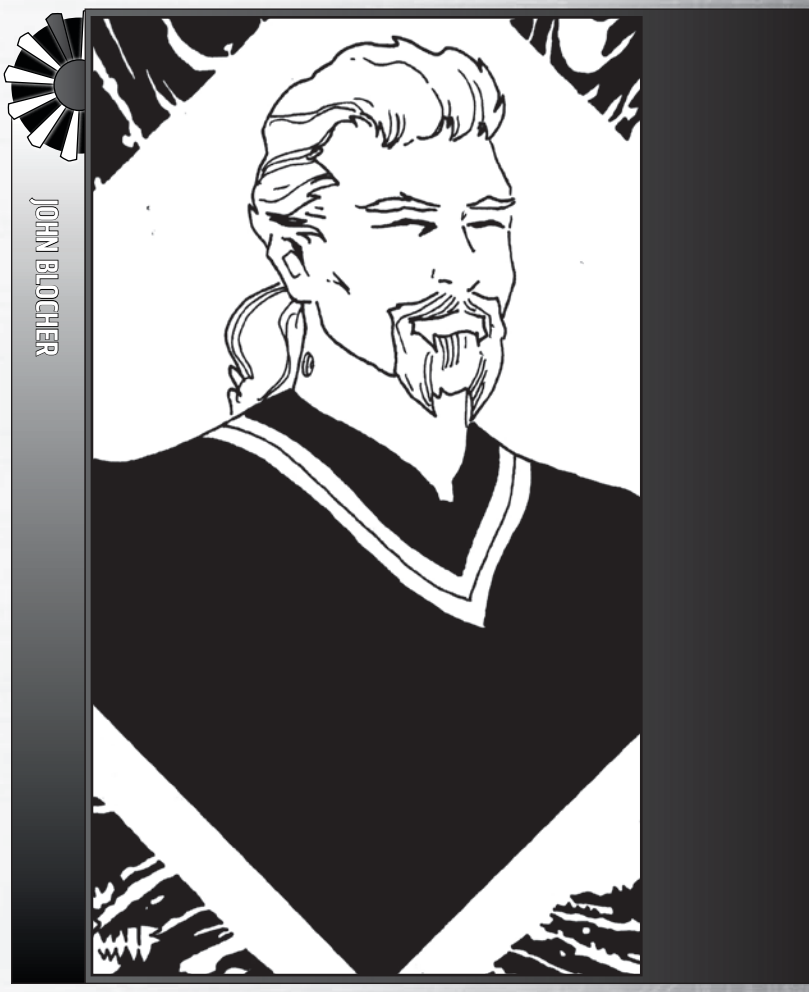
OPTION B

Bien qu'il n'en parle jamais, John est sorti de la Matrice avec de sacrés désordres mentaux. Outre sa phobie matricielle et de son agoraphobie, il souffre de rares mais très sévères épisodes paranoïaques. Dans ces intervalles, il est convaincu que tout le monde veut sa peau… ou plus précisément, que tout le monde travaille pour Fuchi, et que *Fuchi* veut sa peau. Quand il est dans cet état, il « sait » que Fuchi est trop forte et dangereuse, et il sait qu'agir directement contre ses agents (leur tirer dessus, par exemple) ne servira à rien. Alors au lieu d'avoir recours à l'action directe, John préfère faire appel à ses talents pour atteindre ses ennemis. Si vous avez suffisamment la poisse pour travailler avec John quand il décide que vous êtes une balance de Fuchi, vous avez intérêt à vérifier votre deck une fois qu'il en aura fini avec lui. C'est un expert quand il s'agit d'installer des bombes logiques et des virus dans des programmes, et il peut même piéger votre carte-mère pour qu'elle plante au pire moment possible. Très, *très* peu de personnes savent ça sur John, et la plupart de ceux dont c'est le cas bossent encore avec lui parce qu'il est le meilleur dans ce qu'il fait.

OPTION C

John est complètement, totalement paranoïaque, irrécupérable. Mais c'est également un génie, ce qui lui permet de cacher sa paranoïa à *tout le monde*. Bien que Fuchi lui ait cuit la cervelle, John sait que la mégacorpo n'est qu'un acteur mineur d'une grande conspiration visant à la domination mondiale. John a vu certains des aspects marginaux de cette conspiration, ce qui a nécessité la tentative d'assassinat de Fuchi (c'est comme ça qu'il reconstruit les événements, en tout cas). Mais l'heure de la revanche a sonné, et il se sert de ceux qui viennent lui demander ses services clandestins pour s'en prendre aux « Maîtres » ténébreux qui se cachent derrière Fuchi et les autres mégacorpos.

John est extrêmement subtil. Il ne piège que rarement les decks et les logiciels des gens ; Fuchi ne s'en rendrait peut-être pas compte, mais les Maîtres oui, assurément. Il lui faut être beaucoup, beaucoup plus subtil et rusé que ça.



En gros, les stratagèmes de John sont tellement compliqués et subtils que personne ne pourrait les comprendre même s'ils étaient repérés. Par exemple, interpréteriez-vous le fait que la touche END de votre deck modifié a une texture différente comme une attaque contre une conspiration globale ?

En d'autres termes, cher meneur de jeu, c'est là une opportunité pour vous de balancer quelques saloperies bien tordues à vos joueurs. N'hésitez pas à vous lâcher joyeusement.

SECTEUR UTE

LE GUIDE

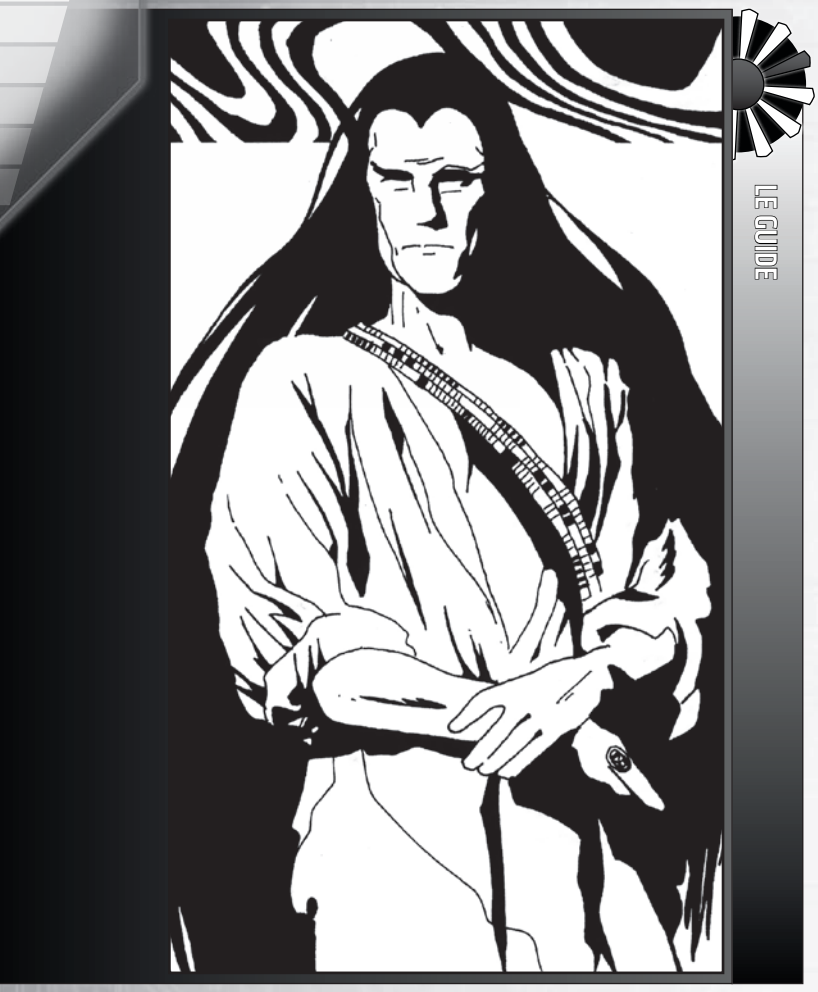
Le Guide est l'individu mystérieux qui parcourt les écoles du secteur ute, choisissant les enfants doués du talent, du potentiel pour devenir des chamans. Quand il les trouve, il s'arrange pour que chacun dispose d'un mentor chamanique, quelqu'un qui puisse les instruire sur leur chemin magique. Si un talent est particulièrement puissant, il prend l'enfant directement sous son aile comme apprenti.

Le Guide (personne ne connaît son véritable nom) est un Amérindien humain grand et maigre comme une momie, à la longue chevelure flottante et aux yeux perçants. Il semble ne pas avoir d'âge : il pourrait avoir 20 ans comme 60.

OPTION A

Utilisez l'archétype de la Chamane urbaine (p. 100, *SR4A*). Et Le Guide est un humain, pas un troll – adaptez les caractéristiques en conséquence en respectant les modificateurs raciaux.

Le Guide est un chaman Corbeau dont le vrai nom est Davis Dry Valley, un Arapaho d'une petite trentaine d'années. Quand il était plus jeune, il est tombé dans un lac et est resté assez longtemps sous l'eau pour être déclaré mort. Mais d'une manière ou d'une autre il en



a réchappé, et assure que Corbeau lui a parlé alors qu'il était hors de son corps. Il a dit à tous ceux qui voulaient l'écouter que Corbeau lui a confié une tâche et un don spécial qui lui permet d'accomplir cette mission : la découverte de nouveaux chamans, et la capacité de percevoir les pouvoirs chamaniques chez autrui. Le Guide vénère, respecte et prend soin des « proto-chamans » qu'il rencontre dans sa quête et fait tout ce qu'il peut pour qu'ils reçoivent la meilleure formation possible. Les mentors qu'il trouve pour ces enfants suivent des totems différents, mais tous sont des individus attentifs et dévoués comme le Guide lui-même.

OPTION B

Le Guide est l'un des fragments de l'esprit de Denver originel (Puissance 7, Chance 4, Pouvoirs : Camouflage d'aura, Forme réaliste, Garde, Magicien, Portail astral, Résistance au bannissement). Cet esprit a depuis longtemps oublié ce que qu'il savait quand il était intact, mais il sent qu'il lui manque quelque chose et il a hâte de se réunir avec ses « aspects perdus ». D'une manière ou d'une autre, il a conclu qu'il devait augmenter le nombre de (méta)humains magiquement actifs dans la Zone libre avant qu'une telle réunion ne devienne possible. Le Guide traite les enfants qu'il trouve avec un grand respect et leur fournit les meilleurs mentors et tuteurs qu'il puisse trouver. Le Guide travaille toutefois à ses propres fins, pas seulement pour le bien de ses protégés.

OPTION C

Utilisez l'archétype de la Chamane urbaine (p. 100, *SR4A*). Et Le Guide est un humain, pas un troll – adaptez les caractéristiques en conséquence en respectant les modificateurs raciaux.

. Le Guide, dont le véritable nom est Davis Dry Valley, est un chaman toxique menant un réseau de fou furieux comme lui. Il cherche les enfants disposant du potentiel pour devenir chamans et tente d'en faire des chamans toxiques comme lui. Dès qu'il aura créé un réseau suffisamment étendu de fidèles, il entend s'en servir pour réduire Denver en un désert toxique. À chaque fois qu'il recueille 100 enfants et leur trouve un mentor toxique, il gagne un grade d'initiation.

NEXUS DE DENVER

BASH

Bash est le mystérieux rival de Shiva et l'un des deux sysops les plus influents du Nexus. Personne ne l'a jamais vu en chair et en os. À moins que personne ne s'en soit rendu compte ou que personne n'en parle.

OPTION A

Le decker qui se fait appeler Bash est en réalité un briseur de glace hors du commun répondant au nom d'Andrew Loewes. On ne le voit jamais en chair et en os à Denver car il vit dans un établissement médical de longue durée à Québec. Loewes est devenu un « grand quadriplégique » à la suite d'un accident malheureux impliquant une moto et un plafond bas. L'accident l'a laissé affecté de graves dommages neurologiques qui l'ont rendu aveugle et incapable d'interagir avec le monde réel. Bash est dépendant, accro à la Matrice et il ne la quitte quasiment jamais. Il utilise divers pseudonymes et icônes pour dissimuler son identité.

OPTION B

Bash n'existe pas en tant qu'individu. Il est en réalité la seconde personnalité du sysop connu sous le nom de Shiva, qui souffre d'une dissociation grave de la personnalité. L'interface neurale directe de la Matrice et la puissance des ordinateurs du Nexus permettent à Shiva de manifester les deux facettes de sa personnalité simultanément. Cela explique pourquoi Bash semble parfois en savoir plus sur Shiva que qui que ce soit d'autre – Shiva compris.



OPTION C

Personne sur le Nexus ne veut en parler, mais il semble excessivement probable que Bash n'est pas (méta)humain, ni même mortel. Bien que personne ne puisse le prouver ou l'infirmer, la plupart des habitués du Nexus soupçonnent Bash d'être en réalité un esprit libre – peut-être même un fragment de Zebulon qui aurait d'une manière ou d'une autre accédé à la Matrice.

DIVERS

ABEND

Utilisez l'archétype du Hacker (p. 105, *SR4A*), mais remplacez Pistolets 2 et Étiquette (Matrice) 1 (+2) par Négociation 2 et Étiquette (Otakus) 4 (+2). Pour l'équipement, supprimez les armes.

Abend est une petite fouine d'humain de 14 ans en apparence. Il est maigrichon au point d'avoir l'air mal nourri, avec des cheveux d'un blond si pâle qu'ils en sont presque blancs et des yeux bleus affectés d'un léger strabisme. Il a toujours l'air d'une merde, et il en a l'odeur. La seule partie de son corps qui est propre est la peau qui entoure ses quatre datajacks brillants.

Abend est l'un des plus meilleurs pros des warez de la Zone libre. C'est un decker foutrement bon, mais sa principale compétence est qu'il sait trouver les infos que veulent les gens, sans aller les chercher lui-même. En fait, il sous-traite souvent les vols de données à des collègues spécialisés dans les transactions d'informations clandestines.

Abend est un otaku qui a grandi dans le paradis numérique du Nexus de Denver. Il a reçu son premier datajack quand il avait onze ans et en a rapidement ajouté trois de plus pour « maximiser la bande passante » de son cerveau. Pour des raisons plutôt évidentes, il préfère rencontrer ses clients potentiels virtuellement plutôt qu'en chair et en os. Sa personnalité abrasive et son manque de manières n'en sont pas moins notables pour autant sur la Matrice.

OPTION A

Abend est l'un des nombreux otakus qui ont tout simplement dépassé leur culture « tribale » et sont sortis du Nexus pour vivre dans le monde réel. Il a toujours des contacts étroits avec les otakus, et plusieurs d'entre eux lui doivent des faveurs.

OPTION B

Le jeune pro des warez n'a pas quitté les otakus en bons termes. Avant même de recevoir son premier datajack, il entretenait une terrible rivalité de statut avec un otaku de la « tribu ». Cette rivalité est devenue particulièrement mauvaise lors des derniers jours passés par Abend dans le Nexus de Denver, quand les combattants se sont échangés des virus conçus pour planter le céphaloware de leur adversaire. Abend a « gagné » (dans le sens où sa santé mentale n'a pas été aussi affectée que celle de son rival) mais il n'est plus un individu particulièrement stable – il ne l'était déjà pas tant que ça au départ. Le rival d'Abend hante toujours la Matrice, apparemment prêt à lancer un nouvel assaut contre le jeune decker.

Ce rival a récemment compris que s'en prendre directement à Abend n'était pas forcément la manière la plus efficace d'assurer sa perte. À la place, le rival s'en est pris à son activité d'intermédiaire en échange d'informations, corrompant les fichiers de données-butin avant qu'Abend ne les transmette à ses clients, ou les infectant de virus tueurs. Quiconque traite avec le gusse risque de se retrouver pris dans ce dangereux duel.

OPTION C

Avant de quitter le Nexus de Denver, Abend a bousillé son vieux rival et lui a aplati l'encéphalogramme avec un méchant virus. Malheureusement, une contre-attaque envoyée post-mortem l'a atteint, réduisant en bouillie ce qui représentait sa santé mentale. Aujourd'hui,



le gusse est toujours aussi effroyablement efficace dans son domaine, mais il est fou à lier. C'est un schizophrène souvent pris de crises de paranoïa, avec une tendance à s'en prendre à ses « bourreaux » supposés à coups de virus très mauvais. Il examine le moindre contrat par le filtre déformant de sa folie, et n'accepte que ceux qui correspondent à quelque objectif tordu brûlant dans son esprit. Abend n'a aucune envie de discuter de cet objectif avec qui que ce soit – personne ne le comprendrait, de toute manière – mais c'est lui qui guide toutes ses décisions et tous ses actes. Cette combinaison de génie indéniable et de folie irrécupérable rend Abend aussi précieux que dangereux.

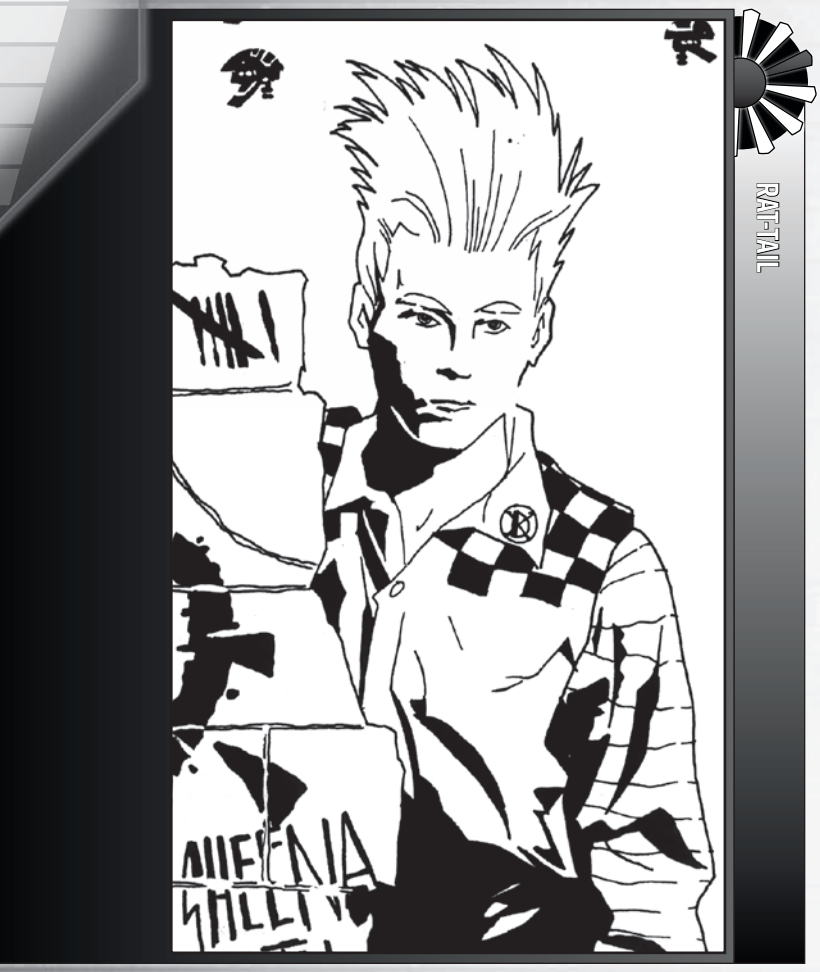
RAT-TAIL

Utilisez l'archétype de la Contrebandière (p. 102, *SR4A*), mais augmentez son Charisme à 5.

Rat-Tail (Ratty pour ses nombreux amis) est l'un des véritables héros du monde des pilotes de t-birds. C'est un vieux renard rusé qui pratique sur l'Autobahn depuis plus de dix ans (autant dire une éternité dans ce milieu où les joueurs mesurent leur carrière en mois). Sa réputation interpelle tous les fixers du continent, qui deviennent attentifs quand on prononce son nom. Comme de nombreux riggers, Ratty est petit, avec une grande masse de cheveux blancs comme l'os. Ses yeux cybernétiques sont customisés pour avoir l'air *quasiment* réel. Son VBA, le *Screaming Rat Frag*, un Banshee entouré de drones de combats et équipé d'un railgun mortel de 125 mm, est fréquemment aperçu à travers la Zone libre.

OPTION A

Ratty mérite sa réputation de pilote de t-bird le plus honnête et consciencieux. Comme il le dit lui-même, « il faut livrer le courrier ». Il préfère toujours la discrétion, la vitesse et la maniabilité à la puissance de feu, même s'il ne craint pas d'utiliser la manière forte.



OPTION B

Ça arrive même aux meilleurs d'entre nous : Ratty n'est plus aussi bon qu'avant. Son bon sens a du plomb dans l'aile, comme sa capacité de réaction (baissez sa Réaction à 3 (5), son Intuition à 4 et son Initiative à 7 (9). Il refuse d'admettre l'évidence, cependant, même vis-à-vis de lui-même. Inconsciemment, il compense ses capacités défaillantes en poussant sa personne, son zinc et son équipage plus que jamais et en prenant beaucoup plus de risques. Seuls quelques amis proches ont vu changer Ratty pour l'instant, mais d'autres soupçonneront bientôt que l'engager pour un run risque de mettre en grave péril leur cargaison.

OPTION C

Ratty perd la boule (faites les changements suggérés dans l'option B) et il le sait. Son orgueil l'empêche de tirer sa révérence : il tient à garder encore un peu son statut de superstar. Pour booster sa réputation, il s'est vendu à une grande mégacorporation. Ratty promet des faveurs et fournit des informations détaillées à la corpo sur ses employeurs, ses passes et ses cargaisons. En échange, la compagnie arrange les choses pour qu'il puisse continuer à faire passer en douce son t-bird, et le sortant de situations où ses réflexes dégradés l'enverraient six pieds sous terre.

ZAK

Utilisez l'archétype de la Contrebandière (p. 102, *SR4A*), mais appliquez les modificateurs raciaux pour en faire un elfe avec un Charisme de 3.

Zak est l'un des « jeunes » prometteurs dans le business de la contrebande. Il a une belle réput', même si elle n'arrive pas à la cheville de celle de Rat-Tail. Depuis quatre ans qu'il est dans le milieu, il s'est chargé de cargaisons assez sensibles et il a réussi à se glisser dans de vrais trous de souris. C'est un fils de pute elfe agressif de 24 ans, trapu, à la chevelure roux vif. Il a pour obsession de détrôner Ratty comme « roi de la passe » avant ses 27 printemps. Il a désossé son t-bird, le *Gray Ghost*, pour n'en garder que le strict minimum, se débarrassant de la plus grande partie de son blindage et gagnant une sacré vitesse au passage.

OPTION A

Certains interprètent l'agressivité de Zak comme un excès de confiance en soi, voire une foutue arrogance, mais ils ont tort. Il analyse soigneusement les menaces, et il ne prend aucun risque inutile. Les vieux pilotes comme Rat-Tail sont en désaccord avec ses idées (se débarrasser de son *blindage* ?), mais ils sont bien obligés d'admettre qu'il mène à bien ses missions.

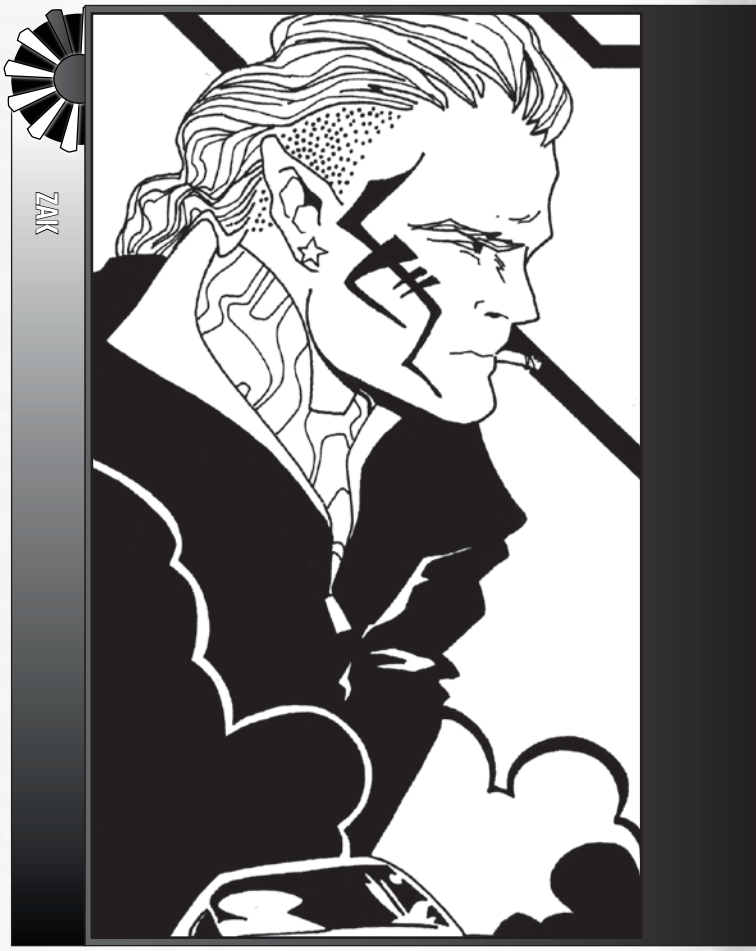
D'après des rumeurs insistantes, Zak serait un connard amoral qui vendrait ses concurrents aux autorités à la moindre occasion, mais la plupart de ces rumeurs viennent de ces mêmes concurrents qui voient leur business souffrir à cause de ce petit prodige.

OPTION B

Zak est un peu trop agressif. Il prend la réputation et l'honneur très au sérieux, et il a parfois pris de mauvaises décisions uniquement pour améliorer son image. Son arrogance tourne beaucoup de ses confrères contre lui et les rend prompts à croire le pire à son sujet. Jusqu'à présent, il a eu de la chance et il a évité tout « démêlé sérieux » qui risquerait de mettre un terme à sa carrière. Mais combien de temps encore la chance va-t-elle lui sourire ?

OPTION C

Zak est agressif et complètement impitoyable. Il est prêt à tout pour se tailler un chemin vers le sommet de la chaîne alimentaire. Il a balancé certains de ses concurrents aux autorités, il a répandu de fausses informations qui ont provoqué la mort d'autres riggers, et il a même engagé des racailles pour saboter les t-birds d'autres pilotes. Il se montre honnête envers ses employeurs uniquement s'il pense qu'il ne peut pas se permettre de les baiser. S'il peut arnaquer un employeur en sachant pertinemment que ça ne se saura jamais et que ça ne ternira pas son image, il le fera sans hésiter une seconde.



Cette section fournit des informations sur les lieux importants dans chaque secteur, sur l'ancien complexe du NORAD, et une présentation détaillée des organisations criminelles et autres les plus influentes de la Zone libre, ainsi que les individus importants de ces entités. Chacun de ces personnages et de ces lieux sont présentés avec trois degrés de « merditude » : A, B et C.

DES LIEUX ET DES ORGANISATIONS

SECTEUR AZTLAN

NUYU

Bodyshop / Umatilla Street et 12th Avenue / Gérante : Dr. Marcia « Corky » Corcoran / Aucune discrimination raciale / RTL 2303 (43-0090)

En apparence, NuYu est une « clinique d'amélioration personnelle » franchisée. En d'autres termes, l'endroit où réaliser de la chirurgie esthétique et des biomodifs superficielles telles que sculpture corporelle, scarification esthétique et modification de texture épidermique. Mais les bodyshops passent de mode comme les restaurants. NuYu était « in » en 2052 et a vu une douzaine ou plus des célébrités du secteur passer ses portes coulissantes pour être « dans l'air du temps ». Au début de l'année 2053, cependant, les aficionados des modifications personnelles avaient déjà changé de crémerie. L'unique exception était Francisco Valdez, le responsable du secteur, qui a exigé et obtenu une procédure de chirurgie ambulatoire de la part du docteur Corcoran pour un deuxième lifting. « Corky » Corcoran a la réputation de mener des procédures non autorisées par la loi aztlane. Si vous savez le demander poliment et que vous êtes prêt à payer, bien sûr.

OPTION A

« Corky » (utilisez le contact Doc des rues, p. 290, *SR4A*) peut installer du cyberware sans demander ces petites choses agaçantes comme des permis. Elle insiste en revanche sur deux contreparties. Premièrement, elle ne mène des procédures illégales que sur les clients qu'elle connaît personnellement et auxquels elle fait confiance, ou aux clients personnellement recommandés par quelqu'un en qui elle a confiance. Deuxièmement, c'est le client qui doit fournir l'équipement, car elle n'a pas les contacts nécessaires pour acquérir elle-même le matériel. Le coût de l'installation est 25 % du prix total d'une modif. Par exemple, Corky demande 250 nuyens pour installer un datajack qui lui est fourni. Corky ne fait pas dans le bioware ou la génétech (voir *Augmentations*). Désolé, bonhomme.

OPTION B

Corky a des contacts dans la rue qui lui permettent de trouver du matériel cyber si vous ne pouvez pas vous le procurer vous-même. On est en secteur aztlan, vous dit-elle tout de suite, et les prix sont élevés. Le matériel acquis par l'intermédiaire de Corky coûte en moyenne 10 % de plus que le prix de base indiqué dans la *Table du coût de la vie en secteur aztlan*, et il s'agit de seconde main (voir les règles pour le cyber d'occasion, p. 32, *Augmentations*). Mais bien sûr, la doc ne précisera pas ce dernier point à moins que vous n'insistiez *très* fort. Si vous connaissez le pot aux roses, vous pouvez la persuader de vous trouver du matos flambant neuf, mais il vous en coûtera 40 % plus cher que le prix de base.

OPTION C

Corky dispose de *bons* contacts. Elle peut mettre la main sur du matériel de dingue, et qui ne vous coûtera pas un bras et une jambe. En fait, si vous lui parlez *très* gentiment, elle pourrait même vous dégotter du cyber alpha – du chrome custom qui est particulièrement peu gourmand en Essence et qui résiste bien aux dommages. C'est bon ça, non ?

Eh bien, en fait, pas tant que ça. Corky est officieusement à la solde d'Aztechnology. La corpo lui a offert de lui laisser la vie sauve si elle acceptait de faire la moindre de leur volonté, ce qui inclut l'installation d'un petit quelque chose dans chaque pièce de cyberware qu'elle implante. Les détails sont laissés à la discrétion du meneur de jeu, mais les idées suivantes devraient faire marcher vos méninges : un transpondeur local (déclenché par un signal externe), une capsule d'acide ou de poison déclenchée par un signal radio codé (l'acide tue le cyber, le poison tue son propriétaires), une capsule d'acide reliée à un timer qui neutralise le cyberware après un certain temps, ou une petite charge explosive.

SECTEUR CAS

LIVIN' ON THE EDGE

Magasin de taille moyenne (rez-de-chaussée), Armurerie de taille moyenne (sous-sol) / South Ulster Street et East Belleview Avenue, Denver Tech Center / Gérant : Garth Wallace / Forte discrimination envers les Amérindiens / RTL 4303 (00-0909)

Livin' On The Edge a l'air d'un magasin de gadgets technologiques bien nommé qui a vu des jours *bien* meilleurs. La boutique dispose des nouveautés technos de l'année dernière présentées de manière voyante, apparemment dans l'espoir que les clients ne se rendront pas compte qu'il s'agit de matos qui commence à bien dater. Livin' On The Edge se trouve dans un vieux bâtiment pourri, et les rares vendeurs ont l'air de s'ennuyer ferme, prêts à s'évanouir s'ils devaient voir plus d'un client par jour. Les locaux surnomment affectueusement Livin' On The Edge « *Accroché du bout des doigts* ».

Quiconque observe l'endroit conclurait rapidement que les clients qui fréquentent Livin' On The Edge ne correspondent pas au type techie flashy. Les clients sont du genre durs-à-cuire, et beaucoup sont clairement dotés d'armures dermiques et de renforcements musculaires. Et ils semblent disparaître une fois à l'intérieur.

Le secret de la longévité de la boutique est l'armurerie qui se trouve au sous-sol. Elle n'a pas besoin de pub, et le bouche-à-oreille suffit pour en faire le magasin d'armes le plus prisé de tout le secteur.

OPTION A

Garth Wallace, le propriétaire, ne fait pas dans les armes et les munitions restreintes. Il ne dispose tout simplement pas du réseau de fournisseurs ou des tripes pour le faire. Mais la qualité de la marchandise qu'il vend fait revenir la clientèle, et le fait que Wallace ne soit pas regardant sur les petits détails légaux tels que les permis, les périodes d'attente et même les vérifications de crédits. Wallace oriente ceux qui cherchent un peu plus de patate vers les fixers appropriés, mais il ne s'implique pas dans ce genre de deals.

OPTION B

Tant que vous êtes prêt à payer, il y a tout ce que vous voulez chez Livin' On The Edge : fusils d'assaut, fusils de sniper, même des mitrailleuses moyennes. Pas d'armes lourdes, en revanche. Wallace fournit également tous les types de munitions spéciales, balles APDS et explosives comprises. Là encore, Wallace vous donnera les noms et numéros qui vont bien si vous voulez quelque chose de plus lourd que ce qu'il a en stock.

OPTION C

Peu importe ce que tu veux, bonhomme. Tu le trouveras chez Livin' On The Edge. Du matériel militaire, des armes lourdes jusqu'aux


HOT
DOGS 2¥
CALF FRIES: 2 FOR 1!
REWARD
75,00
50,00

missiles anti-véhicules, et même des racks lance-missiles pour ton t-bird. Demande, Wallace te le trouvera. Tout a un prix, évidemment. Comme Wallace ne demande jamais à ses fournisseurs où ils ont trouvé leur matos, cependant, ne t'étonne pas si l'ancien propriétaire de ce super minigun que tu viens d'acheter vient le chercher en pleine nuit.

SECTEUR PUEBLO

CLINIQUE GÉRONTOLOGIQUE HARGREAVES

Hôpital (2 étages) / Cheyenne Boulevard et 21st Street, Colorado Springs / Directeur : Dr. Jonathan Cold Springs / Aucune discrimination raciale / RTL 8303 (54-1142)

Cet établissement de soins spartiate pour personnes âgées mène des recherches en gérontologie. Mais la plupart des ressources de la clinique financent le service déprimant mais rentable consistant à fournir aux vieux un endroit où attendre la mort. Financé à l'origine par la famille Hargreaves dans l'espoir de trouver un « traitement » au vieillissement prématuré des trolls, la clinique fut fondée peu après la gobelinisation en troll de l'héritier de la famille, Lucas Hargreaves. Le directeur de la clinique, le Dr. Cold Springs, continue de publier des révélations intrigantes sur les divers processus de vieillissement des méta-espèces. Malheureusement, il n'a rien pu faire pour Lucas Hargreaves, qui est mort en 2051 à l'âge de 40 ans.

La clinique Hargreaves est connue dans le monde entier pour ses travaux dans le domaine de la génétech.

OPTION A

Le Dr. Cold Springs les mettrait à la porte illico s'il l'apprenait : plusieurs docteurs de la clinique arrondissent leurs fins de mois en traitant des patients qui ont subi des blessures qu'ils préféreraient ne pas décrire. Le service est plus populaire que jamais auprès des shadowrunners, parce que les médecins n'envoient pas les rapports requis aux autorités et ne demandent pas à leurs patients de donner leur SIN ou toute autre pièce d'identité. Certains des chirurgiens les plus entreprenants effectuent également de la maintenance cyberware et des opérations bioware.

OPTION B

Le Dr. Cold Springs en personne n'a rien contre le fait de se faire des petits à-côtés, et il ne fait pas grand cas des détails légaux. La clinique Hargreaves est donc le bon endroit à visiter pour trouver du bioware et de la génétech illégaux (voir *Augmentations*) et du cyberware de gamme bêta.

OPTION C

Outre les procédures médicales bioware, génétech et cyberware à destination des shadowrunners, le Dr. Cold Springs (un elfe, soit dit en passant) se laisse aller à ses penchants pour la recherche et les manipulations génétiques hautement illégales sur les humains (allez faire un tour dans son labo secret au 4e sous-sol à l'occasion – mais seulement si vous avez l'estomac bien accroché). Il publie fréquemment des données sur les recherches menées à la clinique sur la question du vieillissement des divers métatypes, bien qu'il truque un petit peu tout ce qui concerne les elfes pour égarer ses lecteurs potentiellement intéressés par la durée de vie d'*homo sapiens nobilis*.

SECTEUR SIOUX

THE PHOENIX

Petite boutique de talismans / Logan Street et East 56th Avenue / Gérante : Kara Jay / Légère discrimination raciale envers les non-Amérindiens / Aucun RTL

Petit magasin décrépit, le Phoenix s'adresse aux adeptes du *new age* rétro et aux fans de cristaux en tous genres. Même un magicien borgne passant à fond sur une Electraglide remarquerait immédiatement que les symboles à l'air vaguement cabalistique peints sur vitrine sale ne sont que des décorations sans queue ni tête. Les articles proposés sur les présentoirs poussiéreux et les étagères encombrées sont à l'avenant : vaguement intrigants de prime abord, mais pratiquement inutiles du point de vue de quelqu'un qui balance du mana. Les jolis cristaux sont de trop piètre qualité pour les utiliser dans un quelconque rituel. Quelqu'un a fabriqué ces « fétiches » et ces « talismans » pour qu'ils aient l'air cools, mais ils ne pourraient pas canaliser la moindre once de puissance. Les ouvrages, avec des titres comme *Necronomicon* et *La petite clé de Salomon*, sont des torchons écrits par des escrocs pour exploiter la mode *new age* des années 1980 et 1990. Les logiciels de numérologie ne pourraient même pas vous aider à tenir votre compte courant, encore moins générer les Neuf milliards de noms de Dieu. Le Phoenix n'a rien à promouvoir, et ne le fait pas. Il a des clients réguliers, mais les locaux sont persuadés qu'ils sont trop cramés du bulbe pour s'en rendre compte.

OPTION A

Les locaux ignorent en réalité que le Phoenix est *the place* où trouver des fétiches, des talismans et des fournitures magiques génériques si vous n'avez pas envie de payer les surtaxes ridiculement élevées que la Nation sioux impose sur ce genre d'article. Kara Jay a d'une manière ou d'une autre réussi à se fournir dans le « milieu magique underground » qui fait entrer en contrebande des matériaux rituels et ce genre de merde dans la Zone libre. Ses sources lui permettent de faire sauter au moins 20 % du prix habituel des fournitures magiques simples. Elle fait sagement le choix de ne pas montrer ces marchandises, les conservant à la place dans une réserve au sous-sol. Elle permet à des clients triés sur le volet de descendre jeter un œil.

Kara sait que ses bénéfices augmenteraient de manière dramatique si elle proposait des bibliothèques hermétiques sur puces optiques, des focus plus puissants, et même des armes magiques dans son inventaire, mais elle ne dispose pas des contacts nécessaires pour procéder à une telle expansion.

OPTION B

Si Kara ne se méfie pas de vous au premier coup d'œil, elle vous confiera son petit secret : elle peut vous vendre des fournitures magiques simples et des focus de faible puissance. Si vous parvenez à gagner sa confiance, Kara vous montrera son *véritable* inventaire : des focus brutaux, des librairies hermétiques sur puces optiques et des armes magiques. Elle garde ces marchandises dans un coffre magiquement scellé au sous-sol. Et elle peut même vous faire une réduction de 20 % sur le prix de base pour ce genre de chose.

Tous les pratiquants sérieux de l'art de la magie dans le secteur sioux connaissent Kara ou ont entendu parler d'elle. Cela en fait un excellent contact pour trouver des magiciens de diverses disciplines et capacités. Elle n'arrange ce genre de mise en relation que trop rarement pour être considérée comme une fixer, mais il lui arrive parfois de rendre service à des amis.

OPTION C

Personne ne sait où Kara se fournit, mais *putain* qu'est-ce que son matos est bon ! Son inventaire sur place est limité, mais donnez-lui un jour ou deux et elle vous dénichera à peu près tout ce que vous pourrez vouloir. Vous allez devoir vous vider les poches pour ce genre de service, mais si vous avez *vraiment besoin* d'un katana magique (et qu'il vous le faut *maintenant*), le prix n'est généralement pas un problème.

Kara a aussi une petite activité de « trouvailles ». À de rares occasions, elle montre à ses clients les plus fidèles une découverte vraiment unique qu'elle a déniché les esprits savent où. Il y a quelques mois de cela, c'était une tête de hache en nickel et en fer, toute piquetée et rouillée, mais *grouillante* de mana. Quelques mois avant cela, elle avait dégoté une sorte d'idole, taillée dans une pierre d'un rouge profond en forme de démon serrant un cristal rose sphérique contre sa poitrine. Les deux artefacts avaient un indéniable air d'antiquité, comme si ces

choses avaient déjà été anciennes quand les premières légions romaines marchaient à travers l'Europe.

Toutes ces trouvailles spéciales ont un pouvoir incroyable, et donc une valeur à l'avenant. Mais ils ont toujours quelque chose d'étrange, comme si le type de magie employé pour les créer était d'une manière ou d'une autre différent de celui d'aujourd'hui.

Malgré tout, ces articles exsudent généralement une telle puissance potentielle que les clients de Kara sont généralement prêt à faire face aux vagues risques contre lesquels elle les met en garde.

SECTEUR UCAS

THE TENDER FENDER MENDER

South Waco Street et East Easter Avenue, Aurora / Gérant : M'tembe Mobasa / légère discrimination envers les non-riggers / RTL 8303 (44-5573)

Le Tender Fender Mender est l'endroit où vous pouvez amener votre voiture après être rentré dans des lampadaires, du mobilier urbain qui refuse de bouger ou des volées de plomb à haute vélocité. M'tembe Mobasa, connu par ses amis sous le nom de Slats, est l'un des meilleurs mécaniciens auto du secteur, et il peut remettre votre caisse sur la route plus vite et en meilleur état que n'importe lequel de ses concurrents.

OPTION A

Slats Mobasa possède également le premier chopshop du secteur. Ses bandes de voleurs de bagnoles font le tour du secteur tous les soirs après la tombée de la nuit, ramenant une bonne douzaine de véhicules volés à l'atelier avant minuit. Avant l'aube, ils auront réduit ces véhicules en pièces impossibles à identifier, soit pour les vendre à des concessionnaires réputés, soit pour les réassembler sous des formes totalement différentes.

Les Ombres savent que Slats est *le* mec à connaître pour fourguer des bagnoles utilisées lors d'une fuite. Mettons que vous avez défoncé une armurerie dans votre Chysler-Nissan Javelin bleu électrique, une voiture que divers passants ont certainement vue. Déposez-la chez Slats, et en moins d'une heure votre caisse aura l'air complètement différent.

Slats a aussi la réputation d'être le meilleur pour ajouter des modifs de performance à des voitures ou des motos. Il ne dispose pas des contacts nécessaires pour acquérir du blindage ou des armes, mais si vous voulez des amortisseurs balaises, des réservoirs de carburant supplémentaires ou un turbo pour votre Jackrabbit, demandez à Slats.

OPTION B

Le chopshop de Slats peut coller n'importe quel type de blindage sur votre véhicule. Il peut aussi y installer des montures d'armes, à partir du moment où la structure de votre véhicule peut les supporter. Il peut même y monter des armes, mais malheureusement, ce sera à vous de les fournir – Slats ne fait pas dans ce genre de came. Pour un travail plus spécialisé genre micro-tourelles, racks de missiles et compagnie, Slats peut recommander des ateliers dignes de confiance.

OPTION C

Si vous pouvez y penser, Slats l'a déjà fait. Tourelles dissimulées, autocanons, racks de missiles (missiles compris), il sait faire tout ça. La communauté des pilotes de t-birds connaît et vénère Slats, et Rat-Tail en personne raconte à qui veut l'entendre comment Slats a sauvé ses fesses en remplaçant le système de drones de combat du *Screaming Rat Frag* en deux heures chrono.

SECTEUR UTE

MIKEY'S CHIPS 'N' DREK

Petit magasin simsens / Tennyson Street et Stuart Place / Gérant : Mike Western Sky / Aucune discrimination raciale / RTL 4303 (67 0022)

Ce petit magasin décrépit ressemble à d'innombrables autres revendeurs de simsens qui se débattent pour rester à flot malgré la concurrence toujours croissante et les marges de bénéfices qui se réduisent comme peau de chagrin. En fait, Mikey's Chips 'n' Drek connaît un véritable boom, et Mikey s'en sort drôlement bien financièrement. La boutique vit bien de ses ventes de BTL et de l'occasionnelle 2XS... des produits illégaux que Mikey ne vend naturellement pas ouvertement. Il utilise simplement le magasin comme « boîte aux lettres » pour communiquer avec les dealers, fournisseurs et vendeurs du marché gris qui constituent son réseau de distribution. Cet aspect de son business l'a poussé à améliorer son système informatique : Rouge-5, Barrière 5, Blaster 5 ; selon les règles *SR4A* : Indice d'appareil 5 avec CI Blaster 5 (« Barrière » en Deuxième édition correspond à « Firewall » en Quatrième édition).

Mikey possède également un entrepôt (avec tous les dispositifs de sécurité électroniques qui vous font envie) à un pâté de maison au nord sur Tennyson. C'est là que Mikey garde son stock de « California Hots » et autres puces légales (dans le secteur ute, en tout cas). Il gagne la plus grande partie de sa croûte en fourguant des BTL aux locaux, mais il fait aussi un beau chiffre d'affaires en revendant des CalHots dans d'autres secteurs, et à des contrebandiers qui les transfèrent sur le marché des UCAS.

OPTION A

Mike Western Sky, « Mikey » pour les intimes, mène ses affaires d'une façon légèrement immorale, heureux d'avoir trouvé un business qui combine beaux bénéfs et risque personnel minime. C'est un indépendant, un peu comme un fixer qui arrangerait ses affaires avec un groupe fluide de contrebandiers, de secteurs et de pilotes qu'il connaît personnellement et auxquels il fait confiance.

OPTION B

Mikey aime faire croire qu'il est un indépendant, un bon gars partisan de la libre entreprise, mais il ne se sent jamais à l'aise quand il doit traiter avec quelqu'un qu'il ne maîtrise pas complètement. Son « écurie » de pilotes et de contrebandiers se compose d'individus suffisamment stupides pour faire des choses embarrassantes ou illégales, et suffisamment poissards pour que Mikey l'apprenne et rassemble des preuves les mettant en cause. Tant que tout le monde joue le jeu à sa façon, Mikey est ravi. Dès qu'il sent sa position menacée (et les perceptions de Mikey sont souvent en décalage avec la réalité), il réagit rapidement et souvent violemment pour mettre un terme au problème. Mikey assure que ces données incriminant ses partenaires sont reliées à une « assurance-vie », un programme configuré pour que, vingt-quatre heures après sa mort ou sa disparition, tous ceux qu'il mouille soient arrêtés par la flicaille. Les membres de son écurie ne savent pas si cette menace est du lard ou du cochon, mais ils ont peur de découvrir la vérité.

OPTION C

Mikey a beau clamer son indépendance, il roule en réalité pour Fuchi (la corpo qui deviendra Novatech, puis NeoNET après le Crash 2.0). La mégacorpo le fournit en BTL, en Cal hots, en 2XS et en une chiée d'autres puces encore plus méchantes. Fuchi a décidé très tôt que le secteur UCAS représentait un excellent « marché test » pour certains de ses « produits optroniques récréatifs » les plus expérimentaux (et les plus mauvais pour la cervelle). Mikey offre une manière peu coûteuse et discrète pour que le matos se retrouve collé aux chipjacks de ses « sujets expérimentaux ». Techniquement, Fuchi n'emploie pas Mikey, mais la corpo lui permet un accès limité à un compte de frais et lui a donné un numéro de RTL à appeler en cas de pépin. Au cours de l'année passée, il a appelé ce numéro magique à trois reprises. Et à trois reprises, l'un des membres de son écurie (et la famille proche du membre en question) est malencontreusement décédé dans l'un de ces incidents tragiques de « violence aveugle », si communs de nos jours. Le message a été reçu cinq sur cinq par les autres membres de son « écurie ».

LE TROU

Au début de la guerre froide, le gouvernement US entreprit la construction du *North American Aerospace Defense Command* (NORAD, « Commandement de défense aérospatiale nord-américain ») dans les entrailles de Cheyenne Mountain, au sud-ouest de Colorado Springs et à l'ouest de Fort Carson. Le centre de commandement était conçu pour résister à une frappe nucléaire directe, et cela se voyait. Les concepteurs bâtirent les portes principales en métal armé de plus d'un mètre d'épaisseur, sécurisé par des barres d'une bonne vingtaine de centimètres de diamètre, et inclurent une série de tunnels et de portes de sécurité pour « coffrer » les effets de souffle. Les bâtiments à l'intérieur des grandes cavernes étaient installés sur d'immenses systèmes d'amortisseurs de la taille d'un homme, conçus pour absorber et dissiper l'onde de choc d'une détonation nucléaire. Un système environnemental autosuffisant permettait à ses habitants d'isoler hermétiquement le centre du monde extérieur pour protéger les occupants de la chaleur et de la contamination. Et, naturellement, le centre tout entier se trouvait au cœur d'une *montagne*, avec des centaines de mètres de graphite solide au-dessus de la tête.

Malgré tous ces éléments, certains doutes très sérieux furent émis quant à la capacité du centre à demeurer intact et fonctionnel après une frappe directe par une ou plusieurs ogives de missile balistique intercontinental. Après tout, les Soviétiques connaissaient l'existence de Cheyenne Mountain. Et des dizaines de concepteurs d'armes soviétiques passaient tout leur temps à mettre au point des ogives spécialement fabriquées pour casser Cheyenne Moutain comme un œuf. Toutefois, le « Trou », comme il a fini par être surnommé, est resté le centre opérationnel du NORAD car il n'existait pas de meilleur site.

Les gens étaient encore en train d'entrer à l'Intérieur (on pouvait *entendre* la majuscule) quand les Guerres indiennes éclatèrent. Le NORAD ne prenait pas très au sérieux les bouffonneries de Daniel Coyote-Hurlant et de ses amis, vu que les Amérindiens n'avaient pas d'armes nucléaires. Mais le danger qu'un État ennemi envisage de balancer quelques missiles sur les États-Unis pendant que son armée était occupée par des problèmes internes était bien réel. En conséquence, le Trou resta opérationnel avec tout son personnel tout au long du conflit.

Quand les Guerres indiennes prirent fin, les États-Unis ne contrôlaient plus Cheyenne Moutain. Le Traité de Denver stipulait que la montagne et tout ce qu'elle contenait appartenaient désormais au Conseil corporatif pueblo. Les fidèles de Daniel Coyote-Hurlant se mirent immédiatement à harceler le NORAD pour qu'il fiche le camp et remette l'installation à ses nouveaux propriétaires.

Pendant que l'armée américaine demandait au gouvernement pueblo de se montrer patient, elle évacua tout ce qui n'était pas soudé au sol et effaça la mémoire et les unités de stockage de tous les équipements informatiques non transportables. Puis ils bourrèrent méthodiquement le site d'explosifs et le détruisirent, lui réservant plus ou moins le même sort qu'à l'académie de l'US Air Force et aux installations de l'arsenal des montagnes Rocheuses. Quand le gouvernement pueblo fit part de sa fureur, le gouvernement américain critiqua l'« impétuosité » du personnel militaire qui avait « agi sans ordres ». Personne n'en crut rien, naturellement, mais que pouvait-on y faire ? Le Trou avait disparu, effondré sous une détonation dont la puissance totale se comptait en kilotonnes.

Presque immédiatement, on émit des doutes sur ce qui s'était véritablement passé. Les sismographes de tout le continent détectèrent la détonation, mais l'onde de choc semblait bien trop faible au vu de la quantité d'explosifs utilisée. Certains observateurs suggérèrent que certaines charges n'avaient pas explosé, ou que quelqu'un avait menti sur la quantité d'explosifs utilisée.

Pendant quelques semaines, les médias des US et des NAO passèrent en boucle le peu d'informations disponibles sur l'« incident » de Cheyenne Mountain. Puis la question fut chassée des gros titres et des unes des médias, et elle ne sembla plus intéresser personne. Personne aux États-Unis, dans le Conseil pueblo ou nulle part ailleurs dans les autres NAO. Certains reporters soupçonnèrent qu'on essayait de noyer le poisson, mais intéresser les rédacteurs en chef et le public avec des histoires dans lesquelles il ne se passe jamais rien est toujours difficile, et souvent impossible. Au bout d'un an, tout le monde avait oublié le Trou. Cheyenne Mountain était toujours là, naturellement. Les randonneurs et les campeurs continuaient d'en arpenter les pentes. Mais on en venait à se dire que rien n'avait jamais vraiment existé sous ce caillou.

La situation est toujours la même aujourd'hui, peu ou prou. Une fois de temps en temps quelqu'un tente de réveiller l'intérêt du public à propos de ce qui est arrivé au Trou, mais tout le monde s'en cogne. Les rumeurs sur l'installation refont surface régulièrement, dont une selon laquelle l'existence d'un cours d'eau souterrain courant sous Cheyenne Mountain devrait rendre possible une visite astrale du Trou – si une barrière astrale incroyablement puissante ne bloquait pas le passage. Mais ces rumeurs finissent toujours par retomber par manque de suivi.

OPTION A

L'armée US a bel et bien fait sauter le site. Toutes les bombes installées ont explosé, et elles ont fait s'effondrer le toit. Il est vrai que les ondes de choc relevées par les sismographes de tout le continent n'étaient pas aussi puissantes que ce que l'on attendait, mais le problème vient de ces attentes. Après tout, personne n'avait jamais fait sauter une montagne de l'intérieur auparavant, et les théories prédisant comment les ondes de choc se propageraient étaient tout simplement complètement fausses.

La plupart des folles rumeurs concernant la montagne sont, elles aussi, exagérées, voire tout à fait fausses. Il est effectivement plus difficile de se déplacer dans l'astral à travers Cheyenne Mountain, mais cette difficulté vient du champ magique élevé qui baigne la zone. Ce phénomène est une conséquence de l'ancien statut de Cheyenne Mountain comme « lieu sain » ou « site de pouvoir » de diverses tribus anciennes, et n'a rien à voir de près ou de loin avec le NORAD.

OPTION B

Héritière de la machine militaire US, l'armée des UCAS serre toujours les dents à cause de cette histoire. Toutes les bombes n'ont pas explosé, et certaines parties de l'installation existent donc probablement encore sous une forme exploitable (le fait que les États-Unis aient si souvent foiré quand il s'agissait de faire sauter des trucs poussent certains à se demander si les chamans amérindiens n'ont pas quelque chose à voir avec ce taux d'échec élevé).

Bien que l'explosion ait bloqué définitivement l'entrée du centre, les Pueblos ont facilement creusé un autre accès vers le cœur de la montagne en l'espace d'un an, avant de déménager des forces et du matériel dans le Trou pour en faire leur propre bunker de commandement. Pas pour la défense anti-missiles stratégiques, évidemment, cette menace n'existe plus. Mais il y a d'autres avantages à disposer d'un centre de commandement souterrain sécurisé, et ces possibilités donnent des sueurs froides aux gradés des UCAS la nuit.

OPTION C

Okay, toutes les bombes n'ont pas explosé. Mais tous les accès au Trou lui-même ont bien été bloqués, et percer une nouvelle galerie jusqu'au cœur de la montagne (sans détruire ce qui restait du Trou au passage) dépassait les capacités d'ingénierie des Pueblos. Il existe peut-être un beau bunker intact quelque part là-dessous, mais personne ne peut y accéder.

Ni physiquement, ni astralement. Ces rumeurs de barrières astrales sont bel et bien vraies. Les chamans et les hermétiques curieux qui suivent le torrent souterrain tombent sur la barrière et reviennent avec

leur esprit en rideau, quand ils reviennent. Les équipes de commandos chamaniques dépêchées avec des esprits en soutien rencontrent des problèmes similaires. Visiblement, quelqu'un, ou *quelque chose* se donne beaucoup de mal pour garder les gens à l'extérieur.

La question reste : qui contrôle le Trou ? Comment quelqu'un a-t-il pu y entrer sans creuser un tunnel ? Et que veut-il en faire ?

ORGANISATIONS

DREAMLAND SYNDICATE

Le Dreamland Syndicate fait tourner une version moderne du plus vieux métier du monde dans les Warrens d'Aurora et d'autres parties du secteur UCAS. Dreamland offre des « compagnons » de toutes les races, sexes, orientations sexuelles et « talents spéciaux », avec une grande variété de prix au gré du marché. En d'autres termes, les « services nus » (blague) peuvent coûter entre 10 et 1 000 nuyens, alors que les « événements spéciaux » peuvent commencer à 750 nuyens et montent *beaucoup* plus haut. Sur demande, Dreamland fournit également des escorts « softs » – des hommes et des femmes séduisants qui sont capables d'entretenir une conversation distinguée tout en ayant l'air proprement renversant au bras d'un dignitaire ou d'un costard corporatiste en visite.

OPTION A

C'est la Mafia qui fait tourner le Dreamland Syndicate et récupère la plus grande partie des bénéfices de l'organisation. Les mafieux donnent au patron, un humain d'âge moyen du nom de Rob Shields (utilisez le contact Fixer, p. 290, *SR4A*), énormément de liberté pour diriger les choses à sa manière.

Dans un secteur d'affaires traditionnellement peu réputé pour se soucier de la santé et du bien-être de ses « talents », Shields traite ses employés étonnamment bien. Il leur offre une part raisonnable des bénéfices qu'ils dégagent, leur assure un suivi médical, et leur permet de refuser toute « transaction » qui les met mal à l'aise. Si nécessaire, Shields envoie un ou deux casseurs de jambes discrets pour les protéger, ou « faire passer un message » moins subtil à un client qui aurait mal traité un de ses employés. Tous les travailleurs sont libres de quitter le business quand ils le souhaitent.

La Lone Star connaît l'existence des activités du syndicat, mais elle laisse Shields tranquille dans la mesure où la fermeture du Dreamland créerait un vide qui finirait par être rempli, peut-être par quelque chose de bien pire.



OPTION B

Shields aimerait peut-être mieux traiter ses gens, mais son boss, Dean Ruocco (utilisez le contact Cadre corporatiste, p. 5, *Contacts & aventures*), lui tient la bride très près du cou. Ruocco voit les « talents » comme de simples « unités de production » dont le rendement devrait être maximisé par tous les moyens possibles.

Le syndicat « recrute » de nouveaux talents par divers moyens, dont l'intimidation pure et simple. Ruocco a récemment commencé à importer des individus issus des pays les plus pauvres du globe, les attirant par la promesse d'une nouvelle vie meilleure. Il déduit ensuite de leurs salaires le coût de leur transport et de leur « formation ». Ces véritables esclaves peuvent quitter le syndicat une fois qu'ils ont « remboursé » l'investissement qu'ils représentent, un jour qui, la plupart du temps, n'arrive jamais.

La Lone Star connaît l'existence des activités du syndicat, mais elle le laisse tranquille de peur de voir quelque chose de pire prendre sa place. Cette attitude pourrait toutefois changer si la Star apprenait plus de détails sur les pratiques commerciales de Ruocco.

OPTION C

La vie au Dreamland est un enfer pur et simple. La plupart des « talents » utilisent énormément de puces pour s'évader de la misère et de l'humiliation qu'est leur vie. Shields et Ruocco travaillent ensemble pour recruter de nouveaux travailleurs, rendant souvent dépendants aux puces leurs nouvelles « acquisitions » pour mieux assujettir leur contrôle. Les suicides, les meurtres et les morts par maladies sont fréquents. Divers producteurs simsens sans scrupules qui font dans le snuffware (les « BTL noires ») recrutent souvent leurs premiers rôles dans les rangs du Dreamland Syndicate.

La Lone Star sait exactement comment le Dreamland fait ses affaires, mais des dons fréquents au « fonds de bienfaisance de la Lone Star » persuadent la police de concentrer son attention ailleurs.

THE FRONTS

Le gang des Fronts opère dans l'ensemble des secteurs CAS et UCAS. Leur « section », la plus influente (mais pas la plus vaste) se fait appeler BBs. Les BBs sont basés dans les Warrens du secteur UCAS.

AMY STEUR

Utilisez le Lieutenant des Halloweeners (pp. 283-284, *SR4A*), mais ajoutez Négociation 4, Psychologie 3.

Mince et élancée, avec des muscles comme des câbles d'acier sous une peau bronzée et des cheveux roux en pics, Amy Steuer est aussi belle qu'impitoyable. Amy dirige la « section » des BBs des Fronts. Elle ne dit pas grand-chose, mais quand elle parle, les gens écoutent. Plutôt que de se la raconter ou de menacer d'accomplir ses objectifs, elle élimine les obstacles avec une efficacité froide qui ferait frissonner un tueur corporatiste.

OPTION A

Steuer a grimpé la hiérarchie du gang en se bâtissant une solide réputation, prenant des risques calculés en attendant d'être remarquée par

les chefs du gang. Dès qu'elle a eu gagné une position d'influence au sein de la section des BBs, elle a trouvé une manière d'influencer le chef de la section pour le diriger comme elle l'entend. Sous son influence, la section a commencé à dealer de petites quantités de puces ou une bonne arme de temps en temps. Quand son ancien boss est mort lors d'une escarmouche avec les Cutters, Steur s'est retrouvée en position de prendre la direction de la section.

D'autres gangs et dealers reconnaissent désormais les BBs comme une organisation indépendante efficace avec un important réseau de fournisseurs. Steur a pour ambition d'augmenter la pénétration du marché et les profits de sa section, mais elle n'a pas d'objectif d'expansion territoriale. Elle préfère une stratégie consistant à laisser les autres sections et gangs se battre pour des territoires, saigner et mourir en les défendant. Elle croit que d'ici quelques années, les BBs auront assez d'argent pour *acheter* les territoires qu'elle convoite.

OPTION B

Steur a grimpé la hiérarchie du gang plus vite que quiconque avant elle. Plusieurs membres du gang soupçonnent qu'elle s'est permis un petit assassinat en freelance pour se dégager la voie, mais personne n'a pu fournir la moindre preuve. Et aucun membre n'est assez stupide pour se permettre de se poser la question à proximité de Steuer.

Les BBs fonctionnent comme une organisation indépendante efficace qui s'en sort extrêmement bien, merci pour eux. Pourtant, Steur veut augmenter sa pénétration du marché et sa trésorerie. Elle a l'ambition de développer le territoire et l'influence des BBs, qu'elle compte prendre au détriment des autres sections des Fronts. Elle est en train de planifier les dernières étapes de sa campagne, et seule une poignée de lieutenants fidèles savent quand elle passera à l'action. Son objectif ultime est d'unifier le gang, de mettre un terme aux rivalités entre sections et de prendre la tête de cette nouvelle force.

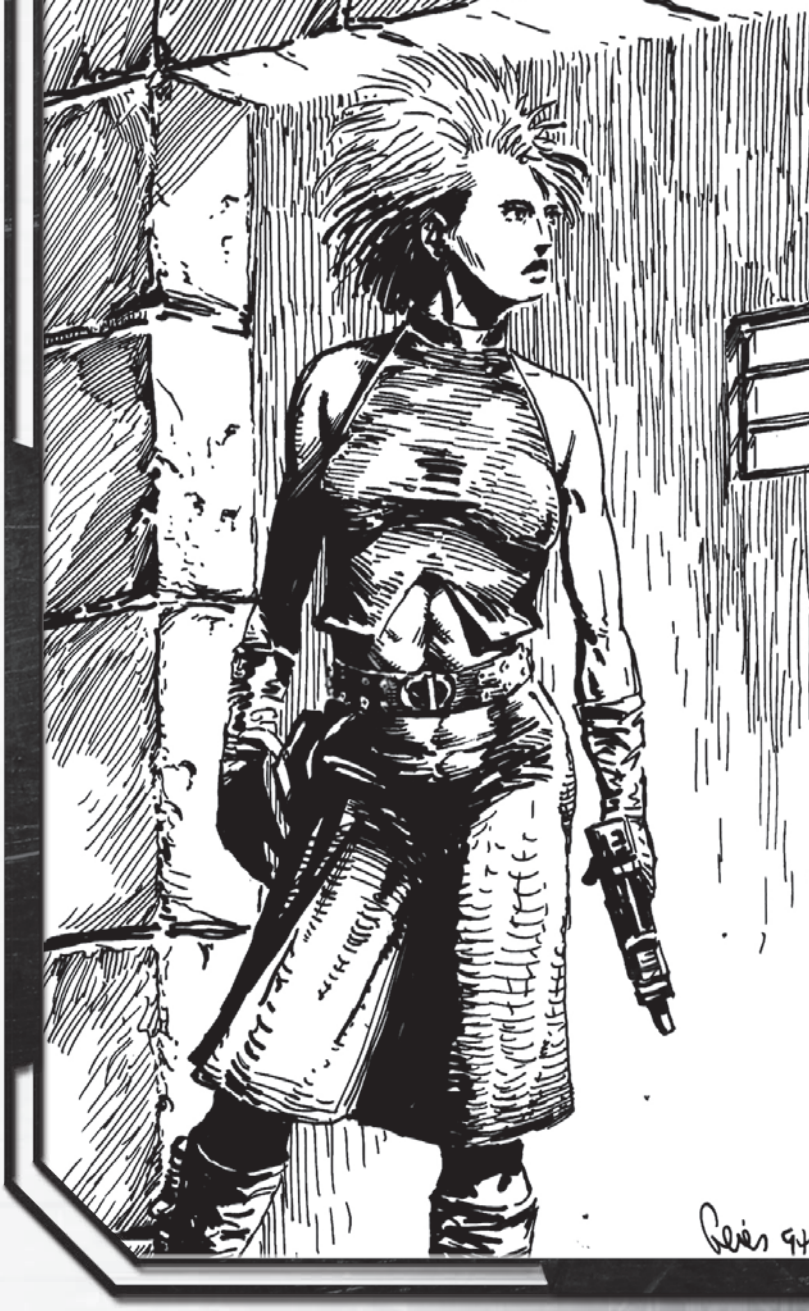
OPTION C

Steur a grimpé la hiérarchie du gang par une combinaison d'intelligence et de chance. Bien qu'elle soit parfaitement prête à éliminer un ou deux rivaux pour atteindre ses objectifs, ses concurrents pour le poste suprême se sont sortis eux-mêmes de la course au titre, essentiellement à cause de tentatives avortées de poignarder Steur dans le dos. Elle s'est rapidement retrouvée leader des BBs, et a bien vite fait de la section l'organisation efficace dont elle avait le potentiel. Les BBs ont commencé à vendre des puces, des armes et toutes autres sortes de choses. Sous son leadership, les BBs se sont mis à jouer les fixers, servant d'intermédiaires pour des échanges d'informations et des contrats dans les Ombres.

Puis, un jour, jouer les fixers l'a mise sérieusement dans la merde. Un run que les BBs avaient monté finit par coûter un max à une filiale d'Ares, et Ares découvrit d'une manière ou d'une autre qui avait servi d'intermédiaire pour le deal. Des dames et des messieurs durs à cuire de la mégacorpo s'offrirent une visite chez Steur pour l'informer que sont petit gang avait coûté un bon petit milliard de nuyens à leur corpo, et que cette dernière souhaiterait qu'on lui paie des dommages et intérêts. Steur a le choix entre rembourser les dégâts, les payer de sa vie, ou accepter de faire tout ce qu'Ares lui demandera pendant les quatre prochaines décennies environ. Pour l'heure, les demandes d'Ares sont restées raisonnables, mais ces « faveurs » deviennent de plus en plus importantes avec le temps.

LES GODZ

Ce gang de motards majoritairement elfes s'en prend aux autoroutes des secteurs pueblo et ute à l'ouest de Denver. Le principal chapitre du gang compte une centaine de membres environ, et est basé à Boulder.



REX PAQUETTE

Utilisez le Lieutenant des Halloweeners (pp. 283-284, *SR4A*)„ mais ajoutez Véhicules terrestres (Motos) 3 (+2).

Paquette dirige le chapitre des Godz à Boulder. Mince comme une trique, cet elfe aux cheveux sombres d'une petite vingtaine d'années exsude le machisme bravache typique de tant de gangers. Paquette dispose également d'une intelligence froide et acérée, et de la loyauté des membres du chapitre.

OPTION A

Paquette est peut-être un bon chef de gang, mais il n'est que ça, avec la vision du monde limitée que cela implique. Le bataillon de Boulder offre ses services de protection pour les contrebandiers et les secteurs, mais manque d'organisation. Paquette passe le plus clair de son temps à défendre son territoire et son influence contre les incursions des autres bataillons des Godz basés ailleurs dans la Zone libre.

OPTION B

Paquette est peut-être un petit chef de gang, mais il a le flair commercial d'un entrepreneur qui réussit. Depuis qu'il a pris le contrôle des Godz, il a refondu les services de sécurité et de protection personnelle et a fait de ces activités une affaire rentable. Paquette comprend également que parfois, la meilleure manière d'être payé n'est pas avec des nuyens. Il occupe désormais une position enviable : de nombreux shadowrunners, contrebandiers, secteurs (et même quelques agents corporatistes)



influents ont une dette envers lui. Paquette entretient une bonne communication avec les autres bataillons des Godz, et s'en sert d'« argument commercial » quand il négocie de gros contrats. Rien de mieux qu'une attaque par un « gang rival » pour rappeler à un contrebandier l'importance qu'il y a à assurer sa protection.

OPTION C

Paquette est sorti de nulle part il y a quelques années et s'est taillé une route jusqu'au sommet de la hiérarchie des Godz à une vitesse fulgurante. Pas surprenant : il a été formé à l'infiltration, à la tactique et au combat personnel par les meilleurs : les forces spéciales de Tir Tairngire. Récemment, les lieutenants de Paquette ont commencé à tomber comme des mouches et le chef de gang a dû remplacer ses hommes tombés par des collègues venus de l'extérieur de la Zone libre. Les gangers de base l'ignorent, mais tout l'échelon supérieur du bataillon de Boulder est désormais composé d'agents infiltrés du Tir. La mission originelle de Paquette était de devenir le chef du gang et d'assurer sa position. Maintenant, il attend de nouveaux ordres, et il se pourrait qu'il n'ait pas longtemps à attendre.

NATURAL LAW

Le policlub Natural Law (« Loi naturelle ») s'est fait un petit nom dans les années 2020. Comme Unity, Natural Law a été fondé à la faveur de la vague de mécontentement ressentie par de nombreux résidents déplacés de chez eux à l'aulne de la Clause de relocalisation du Traité de Denver. Quand le terrorisme et les conflits provoqués par l'« harmonisation » de la Zone libre des Rocheuses orientales se calmèrent, Natural Law passa plus ou moins au second plan. Comme de nombreux policlubs, il existe pourtant toujours, actif à petite échelle dans le secteur CAS. Au sens strict, le groupe n'a pas d'existence légale dans la mesure où les leaders de Natural Law refusent de remplir les formulaires nécessaires en quatre exemplaires. Mais les forces de sécurité des CAS ignorent généralement l'organisation, qu'ils considèrent comme assez inoffensive. Le policlub a un « espace de réunion » au sous-sol d'un magasin de sport près du croisement d'East 14th Avenue et d'Ivy Street. Il n'y a aucune indication à l'extérieur, mais quiconque est intéressé peut rapidement apprendre que Natural Law y tient des réunions mensuelles. Les sujets discutés n'ont jamais rien d'illégal car des agents en civil de diverses agences de sécurité participent à toutes les réunions.

Natural Law dispose d'autres espaces de réunion. Si votre version du groupe utilise des armes, de la propagande illégale et d'autres matériels « sensibles », l'emplacement de ces sites est gardé secret.

OPTION A

Le policlub Natural Law n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut. Ses leaders passent le plus clair de leur temps à se remémorer les jours de gloire au cours desquels ils résistaient réellement contre l'« occupation sauvage », mais cette époque est bien révolue.

Natural Law est « associé » à Alamos 20K et au policlub Humanis, mais la seule chose que ces groupes ont vraiment en commun est leur haine des Amérindiens et des métahumains. Ces policlubs envoient parfois à Natural Law du matériel de propagande extrémiste (généralement, uniquement après que le petit club les ait harcelés sans pitié), et une fois tous les 36 du mois ils punissent un de leurs représentants en l'envoyant intervenir lors d'une de ses réunions privées. Dans l'ensemble, cependant, Alamos 20K et Humanis méprisent Natural Law et trouvent la perpétuation de son existence vaguement embarrassante.

OPTION B

Les leaders de Natural Law ont depuis longtemps abandonné les idéaux qui les avaient menés à combattre l'« invasion » amérindienne de Denver. Désormais, ils tirent leur inspiration de la recherche du profit. Le groupe prétend peut-être être un policlub, et organise même de temps en temps des réunions en distribuant des tracts, mais Natural Law est en réalité une association de contrebandiers et de marchands clandestins bien organisée. Les leaders de Natural Law rigolent de la tolérance des forces de sécurité du secteur envers leurs activités politiques





« subversives ». Comment la sécurité réagirait-elle si elle apprenait que les activités « politiques » de Natural Law servaient de façade, d'excuse pour rencontrer tout un tas de gens qui autrement risqueraient d'attirer l'attention des autorités ?

Les membres de Natural Law sont des criminels hardcore et ils tueront pour protéger leurs secrets.

OPTION C

Les leaders de Natural Law aiment se faire passer pour des pseudo-activistes maladroits. Ils se font délibérément passer pour une organisation de ringards échouée après le reflux de la marée de l'histoire – cela leur fournit une excellente couverture pour leur véritable nature. En réalité, Natural Law n'est pas un groupe, mais deux. L'organisation écran « externe », avec son leadership désabusé, sa rhétorique éculée, ses membres inefficaces, forme le premier groupe.

Derrière cet écran se trouvent entre douze et vingt vrais fidèles. Ces individus ont « fait leur apprentissage » auprès du policlub Humanis, puis ont « passé le diplôme » des équipes d'action directe d'Alamos 20K. Ils forment maintenant l'élite de cette organisation, et sont des agents provocateurs et des assassins mortels. Comme les échelons supérieurs d'Alamos sont constitués de cellules, seule une poignée des dirigeants de l'organisation terroriste connaissent Natural Law. L'équipe de Natural Law a récemment réalisé avec succès plusieurs assassinats de hauts responsables des secteurs amérindiens, avant de disparaître. Leur profil bas actuel pousse de nombreux observateurs à soupçonner que Natural Law se prépare à quelque chose de gros dans un futur proche.

UNITY

Unity est un policlub férocement xénophobe et anti-métahumains organisé et géré dans le même style qu'Humanis ou Alamos 20K. Comme Natural Law, Unity est né lors du chaos qui a suivi la signature du Traité de Denver, continuant d'œuvrer pour ses objectifs de haine depuis cette date. Les analystes estiment qu'Unity a forgé des liens avec Alamos 20K et qu'une partie de ses fonds en provient. Cet arrangement pourrait faire croire que Unity et Humanis, lui aussi étroitement lié à Alamos 20K, seraient des alliés naturels. En réalité, les deux organisations semblent se haïr avec passion.

GLENNIS SHAND

Utilisez le Chasseur de primes (p. 101, *SR4A*), adaptez les attributs pour en faire une humaine.

Glennis Shand est une humaine brune froide mais séduisante qui approche de la quarantaine. Leader incontesté du policlub Unity, elle parle rarement de son passé, mais les observateurs s'accordent pour dire qu'elle travaillait autrefois pour la force de sécurité d'un des secteurs – probablement les CAS, mais personne n'en est certain. Shand dirige Unity avec une discipline quasiment militaire, et prête une réelle attention à la sécurité. Diverses organisations ont tenté d'infiltrer des agents chez Unity par le passé, mais ces hommes sont rentrés chez eux dans un grand nombre de toutes petites boîtes.

Shand semble entretenir une haine particulière vis-à-vis du policlub Humanis, et la rivalité entre les deux groupes a récemment dégénéré en une véritable guérilla de haute intensité.

OPTION A

Shand croit réellement en les concepts de pureté raciale et culturelle. Bien qu'elle ait autrefois admiré le policlub Humanis, elle croit que l'organisation a « trahi la cause » en mettant un terme à la « guerre raciale par le feu purificateur ». En abandonnant sa posture violente vis-à-vis des « sauvages » de Chinatown, Shand estime qu'Humanis s'est montré indigne d'exister, et elle a fait de l'élimination de l'autre policlub une vraie croisade.

OPTION B

Malgré les fréquentes accusations qu'elle porte envers Humanis, qui aurait « trahi les idéaux du mouvement », les rêves de puissance personnelle de Shand sont sa vraie motivation. La rivalité continue entre Unity et Humanis n'est pas une question de croyances ou de philosophies. Shand a pour objectif d'éliminer le leadership du chapitre local de l'Humanis pour absorber ses membres dans sa propre organisation, et d'émerger comme la responsable de policlub la plus puissante et influente du secteur.

OPTION C

Glennis Shand est en réalité l'esprit libre Night (voir le chapitre *L'esprit de Denver*, p. 152).

YAKUZA : CLAN YAMATO

KASIGI TODA

Utilisez le Consiglieri de la Mafia (pp. 289-290, *SR4A*).

Kasigi Toda est un homme à la voix douce d'une petite cinquantaine d'années, qui possède un sens intuitif de ce dont les gens ont besoin et de ce qu'ils veulent. Lors de ses négociations commerciales, il semble souvent savoir précisément ce que souhaite l'autre partie, avant même que le négociateur adverse le sache lui-même. Il est le président de Divine Winds Enterprises, une petite société d'import / export basée dans le secteur UCAS. Toda dispose d'un statut historique de « voyageur fréquent » auprès des gouvernements signataires et passe énormément de temps à rendre visite à des amis et des collègues de business, ou à se rendre à l'opéra dans les divers secteurs. Toda dispose d'une fortune considérable, mais il désamorce la plupart des sentiments hostiles que suscitent généralement les riches en faisant des dons généreux à des œuvres de charité et en faisant du mécénat d'art. Il vivait dans une magnifique maison du district de Montebello, à l'ouest de Stapleton, avec son épouse et ses enfants, jusqu'à ce que le tout soit pulvérisé par une explosion dans la nuit du 5 au 6 juin 2054.

OPTION A

Kasigi Toda est l'oyabun d'un petit clan yakuza, le Yamato. La Triade du Dragon rouge a orchestré l'attentat qui a tué sa famille après que des tueurs yakuzas eurent assassiné plusieurs chefs de la triade. Malheureusement pour Toda et sa famille, les poseurs de bombe ont mal identifié les assassins. Le clan Yamato n'était pas impliqué dans l'attaque contre la triade, et Toda n'avait aucun lien avec les meurtres.

La perte de sa famille a brisé l'esprit de Toda. L'oyabun continue machinalement d'assurer ses responsabilités de président de Divine Wind et de chef du Yamato, mais la plupart des observateurs qualifiés s'accordent pour dire qu'il ne conservera pas longtemps cette position.

OPTION B

Toda est l'oyabun du Yamato, le clan yakuza le plus influent de la Zone libre des Rocheuses orientales. Toda a manigancé les assassinats des chefs de la triade et a été absolument horrifié quand ces « barbares » ont ignoré les règles officieuses du milieu et tué des innocents – sa famille. Il a immédiatement voué sa personne et ses considérables ressources du clan Yamato à l'élimination de la Triade du Dragon rouge de la surface de la terre. Les observateurs estiment que son deuil personnel a affecté la perspicacité et l'objectivité qui ont fait de Toda un leader si efficace et a conféré au clan Yamato son influence… mais personne n'ose le faire remarquer à l'oyabun assoiffé de vengeance.

OPTION C

Toda est l'oyabun du Yamato, le clan yakuza le plus influent de la Zone libre. Toda et le Yamato sont engagés dans une ancienne rivalité avec le clan Naito. Bien que l'hostilité entre les clans en lutte ait toujours été intense, aucun n'a jamais franchi les bornes des règles non écrites de bonne conduite des « affaires », limitant toujours leurs attaques aux propriétés du clan ou aux membres officiels du Yakuza.

Jusqu'à présent. La Triade du Dragon rouge *était* une petite épine dans le pied du Yamato, et c'est bien Toda qui a ordonné l'exécution de trois de ses chefs. Mais l'élimination de la maison et de la famille de Toda n'est pas le fruit de la vengeance de la triade.

Toda a rapidement réalisé que la bombe avait été posée par le clan Naito, dans l'espoir de lancer Toda et le clan Yamato dans une vendetta contre les Dragons rouges, laissant le clan Naito étendre son influence en profitant de la distraction de son vieux rival. Toda prévoit de lancer plusieurs petites attaques contre la triade pour persuader le Naito qu'il est tombé dans le panneau, mais son principal objectif reste de rassembler ses ressources en prévision d'une longue guerre ouverte contre le Naito. Une telle guerre pourrait bien déchirer l'ensemble du monde de la pègre de Denver.



Ce chapitre couvre les règles utilisables pour entrer à Denver, notamment les transports aériens et terrestres, les passes de voyage, et tous les aspects de la sécurité frontalière. Il fournit des règles de survie dans la Zone libre des Rocheuses orientales, s'intéresse aux échanges de devises, aux prix des marchandises dans tous les différents secteurs, et aborde la classification des crimes, des peines et des armes et équipements restreints.

Une bonne partie des règles présentées ici ont un accent fortement simulationniste qui correspondait plus aux précédentes éditions de *Shadowrun* qu'à la philosophie de l'actuelle Quatrième édition. Si c'est votre style de jeu, éclatez-vous. Mais si certaines de ces règles ralentissent trop votre jeu, simplifiez les, ou ignorez les.

Toute personne équipée de cyberware de catégorie CB doit porter des menottes cybernétiques sur la plupart des vols commerciaux. Ces petites unités rembourrées s'attachent aux deux poignets mais ne restreignent pas la liberté de mouvement.

Toute personne équipée de cyberware de catégorie CC doit disposer de permis spéciaux.

Les compagnies ne contrôlent pas véritablement le bioware, car la plupart des équipements de contrôle ne permettent pas de le repérer. Toutefois, les passagers équipés de bioware de catégorie BB et BC sont censés disposer de permis spéciaux, et les compagnies aériennes doivent exiger ces documents s'ils apprennent qu'un passage en dispose.

INFORMATIONS DE JEU

ENTRER À DENVER

Denver décrit la Zone libre des Rocheuses orientales d'une façon qui semble indiquer qu'elle est plus hermétique qu'un coffre-fort de banque. Les gouvernements de secteurs aimeraient certainement que vous croyiez cela et que vous vous comportiez en conséquence, mais la réalité est différente. Les gens sont ce qu'ils sont et les machines aussi, et les deux vieillissent, fatiguent, s'usent et ont parfois simplement la flemme. Les personnages joueurs avertis peuvent exploiter ces faiblesses s'ils sont rusés et malins.

Les routes aériennes et terrestres sont le principal moyen d'accès à la ZLRO. En termes de règles, considérez les procédures de voyage en train comme les procédures de voyage aérien. Appliquez les mêmes règles et lignes directrices pour le voyage aérien et ferroviaire, mais le train ne coûte que 60 % du transport aérien.

TRANSPORT AÉRIEN

Il est possible de se rendre à Denver à bord de vols commerciaux ou privés. Généralement, les vols commerciaux sont moins chers, mais sont plus attentifs au comportement des passagers et aux tentatives de contrebande, avec une attention moindre aux besoins particuliers des clients. Le meneur de jeu doit garder les règles et informations suivantes à l'esprit quand les personnages joueurs se rendent dans la Zone libre des Rocheuses orientales ou la quittent.

VOLS COMMERCIAUX

Les transports commerciaux de 2055 sont disponibles partout, mais ils doivent faire face à des réglementations strictes en termes de contrôle des passagers et des bagages.

La plupart des compagnies aériennes permettent aux voyageurs de transporter des armes dans leurs bagages de soute. La compagnie range les bagages enregistrés dans les soutes, inaccessibles lors du vol. Toutefois, une compagnie n'acceptera de transporter des armes que si les trois conditions suivantes sont réunies : les armes sont légales dans la zone de départ du vol ; la police de la zone de destination est prévenue de la présence des armes à l'atterrissage, quel que soit le statut de légalité des armes dans la zone de destination ; le propriétaire dispose d'un permis pour porter ces armes.

Si le voyageur dispose du bon permis ou de la bonne licence, il peut transporter légalement des armes de catégorie E (pistolets) à bord d'un avion. Les gouvernements ne délivrent de tels permis qu'aux forces de sécurité reconnues comme légitimes dans la zone de départ et de destination d'un vol.

L'enregistrement du cyberware présente des problèmes spécifiques. Les autorités aéroportuaires ignorent généralement le cyberware de catégorie CA dans la mesure où il est généralement inutile sans les armes associées, bien que toutes les compagnies listent tous les passagers qui en disposent.

Les autres implants bioware et types d'objets transportables sont sujets aux lois et restrictions locales.

La *Table des prix des vols commerciaux* suggère les prix moyens de divers vols commerciaux.

TABLE DES PRIX DES VOLS COMMERCIAUX

Distance	Économie	Affaires
Domestique	100 ¥	200 ¥
Inter-États ou international		
200 km max	200 ¥	400 ¥
Plus de 200 km	300 ¥	600 ¥
Transcontinental	450 ¥	900 ¥
Intercontinental		
Conventionnel	900 ¥	2 000 ¥
Suborbital	1 600 ¥	4 000 ¥

VOLS PRIVÉS

Les vols privés sont plus flexibles encore que les vols commerciaux, et ils embarqueront n'importe qui pour peu qu'il en paie le prix. Les transporteurs privés sont prêts à pratiquement n'importe quel arrangement, tant que le client a les nuyens.

Trouver un transporteur privé qui accepte d'embarquer les PJ est une question de négociation. Suivez les règles *Charisme et compétences associées* (p. 130, *SR4A*) en remplaçant les modificateurs *Le résultat recherché par le personnage est* de la *Table des modificateurs sociaux* (p. 131, *SR4A*) par ceux de la *Table des facteurs des transporteurs privés*. Ces modificateurs représentent la difficulté du transporteur à oublier certains « bagages », physiques ou autres, que le passager embarque (voir *Articles restreints,* p. 183).

TABLE DES FACTEURS DES TRANSPORTEURS PRIVÉS

Facteur	Modificateur
Le passager possède :	
Des armes de catégorie A-G et du cyberware de catégorie CA, CB et CC	–
De la technologie matricielle de catégorie CD	–
Des armes de catégorie H et I	-1
Des armes de catégorie J	-2
Des armures de catégorie K	-1
Des munitions de catégorie L	–
Des substances contrôlées de catégorie M1	-1
Des substances contrôlées de catégorie M2	-2
Des substances contrôlées de catégorie M3	-3
Le passager est engagé dans une activité criminelle	-1



Pour déterminer le prix de base d'un vol privé, multipliez le prix d'un vol commercial par 3. Partez du principe que le pilote a une compétence de Négociation à 3 et un Charisme de 3, ou utilisez la compétence la plus appropriée d'un personnage non-joueur précis. Diminuez le coût de 5 % pour chaque succès excédentaire qu'obtient le runner. Augmentez le coût de 5 % pour chaque succès excédentaire qu'obtient le pilote ou le transporteur.

Outre le prix négocié pour le vol, le personnage doit également s'acquitter d'une « taxe d'arrivée », pour corrompre les responsables locaux. La taxe d'arrivée correspond à 100 ¥ par passager, multiplié par le modificateur final (en valeur absolue) pour trouver un transporteur privé.

exemple

Josey Moe et sa copine doivent réserver un vol privé de 150 km depuis le Conseil corporatif pueblo. Sa copine est une humaine « intacte » transportant des substances contrôlées de catégorie M2 (des BTL). Josey est elle aussi ordinaire et se balade avec une arme de catégorie H et des munitions de catégorie L. Le prix de base du vol est de 600 ¥ (vol domestique en classe affaires à 200 ¥ × 3 = 600 ¥ par personne). Quel que soit le prix qu'elle négocie pour ce prix de base, Josey doit ajouter une taxe d'arrivée de 600 ¥ (100 ¥ par passager = 200 ¥ × 3 (modificateurs de -1 et -2) = 600 ¥).

Les transporteurs privés ne peuvent pas affréter de vols suborbitaux.

SÉCURITÉ AÉROPORTUAIRE

Les personnages entrant à Denver risquent d'avoir du mal à éviter de traverser les frontières nationales. Vu que les vols entrant dans la Zone libre subissent d'importantes restrictions, les runners peuvent choisir à la place d'entrer dans le pays « parent » du secteur qu'ils souhaitent visiter, puis prendre un vol domestique à destination du secteur du pays en question, échappant ainsi à la sécurité la plus sérieuse des aéroports de chaque secteur.

Les vols internationaux sont ceux qui franchissent des frontières nationales (le terme « international » désigne un aéroport capable d'accueillir des vols suborbitaux et semi-balistiques). Les voyageurs internationaux doivent faire face aux contrôles les plus stricts à l'arrivée. Ces points de contrôle de sécurité utilisent les meilleurs programmes de vérification d'identité, et les agents des douanes ont recours aux interrogatoires et aux fouilles les plus poussés. Chaque pays gère toutefois les choses à sa manière.

Les passagers d'un vol domestique ou d'un vol entre un pays et son secteur, sont soumis à des contrôles moins stricts que les voyageurs internationaux.

Pour des détails précis sur ces contrôles et ces fouilles, voyez *Checkpoints,* p. 179. Les ressortissants circulant entre des pays / secteurs pour retourner vers leur pays de rattachement passent par des contrôles de sécurité internationaux légers, alors que les non-ressortissants doivent passer par des contrôles stricts. Les ressortissants qui se déplacent entre des destinations de leur pays subissent des contrôles « domestiques légers » alors que les non-ressortissants sont soumis à des contrôles « domestiques stricts » (voir *Checkpoints,* p. 179 pour des définitions de la sécurité légère et stricte).

SÉCURITÉ FRONTALIÈRE

La frontière de la Zone libre des Rocheuses orientales représente une étendue de territoire considérable à surveiller et à patrouiller. La sécurité frontalière dans la Zone libre est très variable, comme précisé dans le chapitre *Ce que vous avez besoin de savoir*, et détaillée dans les chapitres relatifs à chaque secteur. Par exemple, comme les frontières du Conseil corporatif pueblo et des nations sioux et ute sont directement voisins de leurs secteurs respectifs, ces gouvernements estiment qu'il est moins important de contrôler le moindre mètre de ces démarcations. Ces parties de la frontière sont donc les points d'entrée les plus accessibles pour les personnages joueurs qui souhaitent entrer à Denver sans avoir à subir le harcèlement des points de contrôle.

Utilisez les descriptions fournies dans *Denver* pour déterminer le niveau de sécurité de chaque frontière dans votre campagne. Les règles qui suivent fournissent des caractéristiques pour les diverses mesures de sécurité populaires dans la Zone libre, notamment les murs et clôtures, les senseurs, les mines, les différences entre les patrouilles (méta) humaines de chaque secteur, les bergers allemands génétiquement modifiés populaires dans le secteur UCAS, et des véhicules et autres équipements spécifiques. Ces systèmes apparaissent dans l'ordre dans lequel les runners ont le plus de chance de les rencontrer.

MURS ET CLÔTURES

Un mur ou une clôture marque quasiment le moindre mètre de la Zone libre. Les murs ont un indice de Barrière de 12, et les clôtures de 6. Les murs et les clôtures font généralement cinq à dix mètres de haut, et ont une épaisseur variable de 50 centimètres à un mètre. Les clôtures peuvent être électrifiées et surmontées de barbelés, de concertina ou de monofilament (voir p. 260, *SR4A*).

SENSEURS

Les règles suivantes sont présentées comme suggestion au MJ pour gérer le passage clandestin de frontière de manière rapide et abstraite. Les règles détaillées pour chaque type de senseurs se trouvent p. 261, *SR4A*.

Quand un PJ veut passer clandestinement une frontière, il a deux méthodes à sa disposition, selon les circonstances : le franchissement improvisé, et le franchissement après repérage.

Le **franchissement improvisé** est plus un moyen imposé qu'une méthode, car elle correspond aux moments où le personnage joueur doit franchir une frontière sans préparation. Le personnage joueur utilise au mieux ses talents et ses outils pour se frayer un chemin au travers des diverses sécurités sans se faire repérer par les senseurs déployés dans la zone. Il s'agit d'un Test étendu d'Infiltration + Agilité (indice effectif des senseurs surveillant la zone × 2, 1 Action complexe). Ce genre de méthode est davantage susceptible d'attirer l'attention, ceci dit. À chaque action de franchissement improvisé, la frontière fait également un Test étendu d'indice de senseur × 2 (Infiltration du personnage joueur × 2). Si ce test réussit, le personnage joueur est repéré.

Le **franchissement après repérage** est la méthode recommandée si le personnage joueur a un tant soit peu de temps devant lui. Avec cette méthode, le personnage joueur prend le temps de se renseigner sur la Matrice, auprès de contacts et de faire une reconnaissance du lieu le plus propice au passage clandestin. Le personnage joueur effectue un Test étendu de Infiltration + Logique (indice effectif des senseurs surveillant la zone × 2, 1 heure). À la discrétion du meneur de jeu, des actions de recherche de données et de consultation de contacts réussies peuvent fournir des modificateurs positifs à ce Test. Une fois le seuil atteint, le personnage joueur a trouvé la faille, mais ne l'a pas encore exploitée. Lorsqu'il décide de le faire, il effectue un Test opposé d'Infiltration + Réaction contre l'indice effectif des senseurs surveillant la zone × 2. Le personnage joueur bénéficie d'un bonus de +3 à ce test.

Pour déterminer l'indice effectif d'un système de senseurs frontaliers, partez du principe que les différents sous-systèmes de senseurs se combinent en un seul indice. *La Table des senseurs par secteur* suggère des indices pour chaque secteur. Les senseurs frontaliers de chaque secteur varient d'un lieu à l'autre : lancez 2D6 et utilisez la *Table des modificateurs des indices de senseurs* pour ajuster l'indice final des senseurs.

TABLE DES SENSEURS PAR SECTEUR

Nation / Secteur	Indice effectif
Aztlan	5 (le long de la majorité de la frontière)
CAS	3 (zones sensibles uniquement)
Pueblo	6 (le long de la majorité de la frontière)
Sioux	3 (sporadique)
UCAS	4 (le long de la majorité de la frontière)
Ute	2 (sporadique)

TABLE DES MODIFICATEURS DES INDICES DE SENSEURS

2D6	Modificateur
2	-2
3-5	-1
6-8	aucun changement
9-11	+1
12	+2

PATROUILLES

Chacune des nations et des secteurs de Denver double ses systèmes de sécurité électroniques de patrouilles physiques. La régularité, la composition et l'efficacité de ces patrouilles varient d'un secteur à l'autre. Suivez les mêmes règles que pour les systèmes de sécurité électroniques, en utilisant cette fois la *Table des patrouilles par secteur* pour remplacer l'indice effectif des senseurs, et appliquez les modificateurs appropriés de *Table des modificateurs de patrouille par secteur.*

En cas d'échec du personnage joueur, une patrouille se trouve à proximité. La marge de réussite de la patrouille indique que la patrouille est plus sérieuse que la normale. Par exemple, 2 succès peuvent signifier que la patrouille inclut un garde ou deux en plus que les autres raccompagnaient après le service ; avec 4 succès, les personnages joueurs tombent sur une grosse patrouille passant au peigne fin la zone ou qui revient d'une intervention avec un taux d'adrénaline encore au taquet.

Les patrouilles dans chaque pays / secteur utilisent également une combinaison unique de personnel et d'équipement. Les descriptions qui suivent suggèrent diverses compositions de patrouilles, que nous vous encourageons à adapter à vos besoins.

Les patrouilles **aztlanes** sont composées d'unités de deux à quatre hommes ordinaires, parfois accompagnés d'un animal paranormal et plus rarement d'un veilleur ou d'un autre esprit. Considérez toutes les forces aztlanes comme bien entraînées, avec un indice de Professionnalisme de 4.

Les **CAS** envoient des patrouilles de trois hommes accompagnées d'un ou deux chiens d'attaque. Ces patrouilles ne comptent que rarement des magiciens. Considérez les forces des CAS comme relativement bien entraînées, avec un indice de Professionnalisme de 3.

Chez les **Pueblos**, un drone furtif répond à toute perturbation des senseurs frontaliers. La force des équipes d'intervention dépend du nombre et de la puissance estimés des intrus repérés. Les patrouilles magiques sont quasiment inexistantes. Considérez les forces pueblos comme relativement bien entraînées, avec un indice de Professionnalisme de 3.

TABLE DES PATROUILLES PAR SECTEUR

Nation / Secteur	Indice
Aztlan	5
CAS	6
Pueblo	2
Sioux	5
UCAS	3
Ute	5

TABLE DES MODIFICATEURS DES PATROUILLES PAR SECTEUR

Situation	Modificateur
Zone urbaine	-1
Zone rurale	+2*
Frontière de secteur non contiguë	-1
*non applicable aux patrouilles UCAS.	

Les patrouilles **sioux** sont généralement composées d'équipes de deux ou trois ordinaires à pied ou à bord de véhicules de reconnaissance légers tel que des GMC-Beachcraft Patroller (utilisez le GMC Beachcraft, p. 348, *SR4A*) ou des Sikorsky-Bell Red Ranger (voir p. 179 pour les caractéristiques). Le secteur et la Nation sioux équipent également leurs patrouilles de drones Sikorsky-Bell Microskimmer (p. 350, *SR4A*). Le soutien magique n'est pas si rare, mais considérez les forces sioux comme bien entraînées, avec un indice de Professionnalisme de 4.

Des binômes ordinaires patrouillent à pied les zones urbaines le long des frontières **UCAS**. Hors des centres urbains, les patrouilles couvrent souvent leur territoire en VBA GMC Banshee et dans la version actuelle du mini hélicoptère Northrup Yellowjacket. Les forces des UCAS sont passablement bien entraînées, avec un indice de professionnalisme de 3. Les UCAS protègent par ailleurs leur frontière à l'aide de chiens d'attaque spécialement dressés (voir *Tueurs silencieux,* p. 179).

Les patrouilles **utes** comptent essentiellement sur des esprits de faible puissance, souvent soutenus par des veilleurs et des esprits contrôlés. La probabilité d'être détecté par ces patrouilles reflète les chances que les esprits locaux remarquent toute approche d'intrus. Toute intervention physique « ordinaire » dépend du nombre et de la puissance estimée des intrus repérés. Les forces utes sont passablement bien entraînées, avec un indice de Professionnalisme de 3.

ARMEMENT ET CONTREMESURES

Les frontières sont équipées de systèmes d'armement automatisés (utilisez l'Ares Sentinel série R, p. 122, *Arsenal*), de mines terrestres (voir ci-dessous) et de missiles sol-air (p. 37, *Arsenal*).

Mines terrestres

Les mines sont, en résumé, des explosifs équipés de détonateurs physiques qui se déclenchent quand la mine est touchée ou déplacée physiquement (de nombreuses mines également peuvent avoir des détonateurs à distance). On résiste aux dommages des mines avec l'armure Impact.

Désamorcer une mine requiert de connaître au préalable son emplacement. Repérer une mine nécessite un Test étendu de (Perception ou Explosifs) + Intuition (18, 1 Tour de combat) pour une zone de 3 mètres sur 3. Ajoutez comme modificateur de réserve de dés l'indice de tout appareil de détection adéquat (comme un scanner magnétique ou un senseur olfactif). En cas de réussite, la mine est trouvée. Le personnage peut contourner la mine ou tenter de la désamorcer. En cas d'échec, il enclenche la mine. En cas d'échec critique, il la déclenche et elle explose.

Une fois la mine repérée, le personnage peut la désamorcer ; il effectue un Test étendu d'Explosifs + Agilité (12, 1 Tour de combat). Il est recommandé de traiter des complications sur un jet comme une perte de succès. Un échec critique déclenche immédiatement la mine.

Une mine enclenchée explosera au moindre mouvement. Soit le personnage attend que quelqu'un vienne désamorcer la mine, soit il essaie de se dégager en comptant sur sa bonne étoile pour limiter les dommages (et son charcudoc pour remplacer sa jambe). Le personnage effectue un Test d'Agilité + Chance pour tenter de s'arracher le plus loin possible de la mine. Le seuil est de 2 s'il est debout, 4 sinon. Pour chaque succès excédentaire obtenu à ce test, considérez que le personnage s'est éloigné d'un mètre au moment de l'explosion.

B-114 antipersonnel

La B-114 est une mine antipersonnel à effet de souffle standard, courante dans les zones de conflit du monde entier.

	Dommages	PA	Souffle
B-114 antipersonnel	12P	-	-2 / m

Sikorsky-Bell « Red Ranger »

Ce monstre de vitesse qu'est cet hovercraft en fait un redoutable appareil de reconnaissance et de poursuite. Ce biplace bénéficie également d'un double système moteur qui lui permet de se déplacer comme un hovercraft standard ou sur des roues motrices. L'arsenal standard comprend un autocanon léger GE Vigilant (p. 127, *Arsenal*) en tourelle et deux missiles anti-véhicules (p. 325, *SR4A*).

Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote
+2	15 / 40	200	3
Structure	**Blindage**	**Senseurs**	
9	6	3	

Tueurs silencieux (berger allemand de combat)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
3	4	4	2	3	3	1	3	3	6	-	7	2

Déplacement : 10 / 50

Compétences : Combat à mains nues (Morsure) 2 (+2), Course 2, Infiltration 2, Intimidation (Physique) 2 (+2), Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accrus (odorat)

CHECKPOINTS

Cela fait partie du boulot à Denver : les runners doivent régulièrement passer d'un secteur à l'autre. Cela signifie qu'ils passent beaucoup de temps à traverser des checkpoints. Se feront-ils harceler ? Cela dépend de facteurs qui ne dépendent pas d'eux, mais ils peuvent améliorer leurs chances en connaissant les réalités des checkpoints de la Ville du Traité.

Sauf mention contraire, le meneur de jeu doit déterminer si un checkpoint a une sécurité « légère » ou « stricte ». Faites ce choix en fonction des circonstances, les besoins de l'histoire, le professionnalisme des gardes, le statut d'alerte (ou pas) du système, ou tout autre facteur susceptible d'affecter l'attitude des gardes ou leur système informatique. La définition de ce qui est « léger » ou « strict » varie d'un secteur à l'autre, d'un checkpoint à l'autre au sein d'un secteur, de l'importance du lieu, et du type de checkpoint (frontière, sécurité aéroportuaire, de gare ferroviaire, etc.).

Denver distingue divers types de passes de voyage et les procédures nécessaires pour les obtenir, les conserver et les utiliser. Pour falsifier un passe, en fabriquer ou se procurer un faux, utilisez les règles sur les fausses identités, p. 267, *SR4A*.

PASSE GRAND VOYAGEUR / VISITEUR

Le passe grand voyageur ou visiteur est la forme la plus commune d'autorisation utilisée pour franchir légalement les frontières sectorielles. Dans les faits, le passe grand voyageur / visiteur est un passe d'accès limité permettant à son porteur d'entrer dans un secteur pour un but ou durée déterminé. Chaque secteur a des exigences et des procédures différentes pour obtenir ce type de passe. Consultez la partie destinée aux joueurs de *Denver* pour plus de détails.

Pour obtenir un passe grand voyageur, un personnage joueur doit soumettre un créditube ou autre ID électronique au secteur dans lequel il se rend. Naturellement, posséder un créditube valide nécessite généralement d'avoir un SIN, ce qui pose en soi un problème à la plupart des shadowrunners.

Le secteur vérifie l'ID du créditube en vérifiant les informations des propres bases de données nationales auxquels il a accès. Partez du principe que ces recherches révèlent toute information importante enregistrée à propos du personnage. La réaction du secteur dépend de la nature du background du personnage et des lois du secteur. En général, une demande de passe grand voyageur suscite trois types de réponses :

- Le secteur déclare le personnage *persona non grata* et rejette la demande.
- Le secteur accorde un accès restreint au personnage. Le personnage ne peut se rendre que dans certaines zones, ne réaliser que des activités précises et il doit régulièrement se présenter à un responsable public lors de son séjour.
- Le secteur accorde un accès illimité au personnage. Cela signifie généralement que le responsable dit au personnage : « Bienvenue dans notre secteur. Nous vous souhaitons un bon séjour » tout en faisant signe à un subordonné de filer discrètement le personnage pendant la durée de son séjour.

Le processus d'approbation prend un certain temps, en fonction du secteur en question. Pour déterminer le temps d'attente nécessaire, lancez 2D6 et appliquez les modificateurs appropriés de la *Table des modificateurs de délais d'approbation*, puis multipliez le résultat par 10. Le nombre final représente le total des minutes nécessaires pour recevoir l'approbation de la demande.

Comme le secteur pueblo dispose de l'une des meilleures bases de données relationnelles qui existent, cependant, le processus d'approbation prend beaucoup moins de temps dans ce secteur. Le résultat sur 2D6 représente le temps, en minutes, qu'une personne doit attendre pour obtenir un passe pour le secteur pueblo (ne multipliez pas par 10).

TABLE DES MODIFICATEURS DE DÉLAIS D'APPROBATION

Nation / Secteur	Modificateur
Aztlan	+2
CAS	-2
Pueblo	-2
Sioux	-2
UCAS	–
Ute	+2

CONTRÔLES

Utilisez les règles standard de contrôle d'identité pour les passages de checkpoints, et appliquez à l'indice de l'appareil utilisé pour le contrôle les modificateurs de la *Table des modificateurs de système de contrôle*. Pour les fouilles, utilisez les règles de fouilles physiques standard le cas échéant, mais pour les passages de véhicules, appliquez en plus les modificateurs de la *Table des modificateurs de fouille de véhicule*.

TABLE DES MODIFICATEURS DE SYSTÈME DE CONTRÔLE

	Modificateur
Checkpoint international	+1
Checkpoint intérieur	–
Sécurité « légère »	–
Sécurité « stricte »	+1
Heure de passage	
Heure de pointe (entre 8h00 et 9h30, 16h30 et 18h00) et période creuse (23h30, 1h00)	-1
Pleine nuit	+1

TABLE DES MODIFICATEURS DE FOUILLE DE VÉHICULE

Rigueur de la fouille	Modificateur
Examen rapide (1 minute)	-2
Examen standard (3 minutes)	–
Fouille détaillée (8 minutes)	+3
Fouille minutieuse (15 minutes)	+6
Désossement intégral (40 minutes et plus)	+10

LA VIE À DENVER

Certaines particularités de la vie et du travail dans la Zone libre des Rocheuses orientales rendent la vie sur place un peu plus « excitante » que l'attendent ou le souhaitent la plupart des gens. Les personnages de passage doivent apprendre à vivre avec les effets physiques de la vie dans la zone, et sans le genre de services médicaux et de maintien de l'ordre auxquels ils sont habitués. Ces spécificités peuvent pimenter la vie des personnages joueurs, mais ceux-ci peuvent également utiliser ces éléments à leur avantage.

TABLE DES DÉLAIS D'INTERVENTION DOCWAGON

Situation	Modificateur
Secteur :	
Aztlan	-4
CAS	–
Pueblo	-1
Sioux	-1
UCAS	+1
Ute	-2
Autres zones :	
Secteur non contigu	+8
Zone métropolitaine de Denver	-2
Boulder ou Colorado Springs	-2
Zone périphérique ou rurale	+3
Territoire corporatiste	*
Danger relatif :	
Zone très patrouillée / très sûre	-2
Zone assez patrouillée / sûre	-1
Zone patrouillée / normale	–
Zone peu patrouillée / légèrement dangereuse	+1
Zone très peu patrouillée / dangereuse	+2
Zone non patrouillée / très dangereuse+	+3
Type d'intervention :	
Équipe d'intervention standard	–
Équipe d'intervention rapide	+1
Équipe d'intervention à haut risque	**
Intervention terrestre	–
Intervention aérienne	-2

* DocWagon ne répond pas aux appels passés depuis les territoires corporatistes extraterritoriaux, ou tout autre territoire sous souveraineté étrangère sans avoir auparavant obtenu l'autorisation expresse de la corporation ou de l'État en question. Normalement, cela signifie que si un appel est la conséquence d'une action menée contre la corporation ou le gouvernement en question, le service est refusé, à moins que la corporation ou l'État se trouve particulièrement bienveillant ou (plus probable) que l'intervention s'avère être à son avantage. L'obtention de la permission augmente généralement le délai d'intervention de base de 4D6. Le meneur de jeu a le dernier mot quand aux questions d'extraction en zone extraterritoriale et de disponibilité du service dans ce type de zone.

** Si une équipe d'intervention à haut risque (IHR) est envoyée dès réception de l'appel de détresse, réduisez de 1 le délai d'intervention. Si une équipe d'intervention standard répond à l'appel puis demande le renfort d'une équipe IHR, calculez le délai d'intervention normalement. La clause d'intervention sous 10 minutes n'est pas applicable dans ce dernier cas.

+ La clause d'intervention sous 10 minutes est automatiquement annulée pour les appels provenant de zones très dangereuses telles que les Warrens.

TABLE DES PERTURBATIONS D'INTERVENTION DOCWAGON

Situation	Modificateur
Perturbations sociales inhabituelles	-2
Encombrement du centre d'appels (trop d'appels simultanés)	-2
Client en situation active de combat	-1
Zone dangereuse	-1
IHR requise par équipe d'intervention standard	clause annulée

ALTITUDE

En raison de l'altitude, les nouveaux arrivants à Denver subissent un modificateur de réserve de dés de -1 à tous leurs tests de résistance aux maladies et aux toxines, au Drain, ainsi qu'à tout test pour une action demandant un effort physique (typiquement tout Test d'Athlétisme, mais aussi fatigue, Force, etc.). Cette vulnérabilité accrue dure 5 + 1D6 jours. Les personnages équipés de l'implant de bioware volume étendu (p. 66, *AUG*) ignorent cet effet.

DÉLAIS D'INTERVENTION

La nature divisée unique de Denver signifie que les délais d'intervention des services médicaux d'urgence et de police peuvent varier grandement entre la Zone libre et le reste du monde, et entre les secteurs. Les lignes directrices suivantes vous permettent de déterminer la rapidité d'intervention des services médicaux et de police aux appels d'urgence.

DOCWAGON

Les lignes directrices suivantes représentent les délais d'intervention moyens aux appels passés depuis la zone de Denver.

Le service DocWagon de Denver est assuré par une franchise qui dispose de treize centres d'intervention : six dans la zone métropolitaine de Denver (une dans chaque secteur) et sept dans les zones périphériques de la Zone libre. Trois facteurs déterminent le délai d'intervention de DocWagon : la disponibilité d'unités terrestres ou aériennes, la localisation physique, et le danger relatif de la zone dont vient l'appel de détresse. Plus l'unité est loin et plus la zone est dangereuse, moins l'intervention sera rapide.

À chaque fois que DocWagon reçoit un appel à l'aide, commencez par déterminer quel type d'unité est disponible en lançant 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, il s'agit d'un véhicule terrestre approprié (DocWagon SRT, p. 117, *Arsenal*). Sur un 5 ou un 6, un appareil aérien est dépêché. Les unités d'intervention à haut risque (IHR) répondent aux appels à leur service spécifique avec un véhicule terrestre (Doc Wagon HTR, p. 117, *Arsenal*) sur un résultat de 1 à 3, et une unité aérienne sur un 4 ou un 5 (Hughes Stallion, p. 349, *SR4A*) ou un 6 (Osprey II, utilisez le DocWagon CRT, p. 118, *Arsenal*).

Pour déterminer le délai d'intervention, lancez 3D6 et modifiez le résultat à l'aide de la *Table des délais d'intervention*. Appliquez tous les modificateurs de manière cumulative. Le résultat final est le délai d'intervention en minutes (minimum : 4 minutes).

DocWagon garantit un délai d'intervention sous 10 minutes hors circonstances exceptionnelles. Si le délai n'est pas respecté, l'addition est pour DocWagon. Dans des circonstances normales, sur un résultat de 10 ou moins sur 2D6, c'est DocWagon qui paie la facture. Si le meneur de jeu décide que l'appel a été passé dans des circonstances exceptionnelles, il peut demander un Test de Chance × 2 (2), auquel on applique les modificateurs de la *Table des perturbations d'intervention*. Si le test est raté, DocWagon trouve une « faille » légale qui l'exempte de la clause d'intervention sous 10 minutes.

MAINTIEN DE L'ORDRE

Déterminez les délais de réponse des diverses organisations de maintien de l'ordre de la même façon que DocWagon.

TABLE DES MODIFICATEURS DE TYPE DE VÉHICULE

Situation	Modificateur
Coups de feu signalés	+1
Zone périphérique ou rurale	+1
Zone métropolitaine de Denver	-4

Quand les forces de maintien de l'ordre locales reçoivent un appel à l'aide, commencez par déterminer le type d'unité d'intervention disponible en lançant 2D6. Modifiez le résultat en fonction de la *Table des modificateurs de type de véhicule*, puis consultez la *Table de disponibilité des véhicules de police*.

TABLE DE DISPONIBILITÉ DES VÉHICULES DE POLICE

Secteur	Véhicule terrestre	Appareil aérien
Aztlan	2-11	12
CAS	2-8	9-12
Pueblo	2-9	10-12
Sioux	2-7	8-12
UCAS	2-8	9-12
Ute	2-9	10-12

Les forces de police emploient généralement des véhicules modifiés (blindés) de type Ford Americar (utilisez la Mercury Comet, p. 348, *SR4A*) ou Chrysler-Nissan Patrol (p. 348, *SR4A*). Les appareils aériens sont généralement des Hughes Stallion (p. 349, *SR4A*) ou des Northrup Wasp (p. 349, *SR4A*) ou Yellowjacket (p. 119, *Arsenal*).

Pour déterminer le délai d'intervention, lancez 3D6 ÷ 2 et modifiez le résultat à l'aide de la *Table des délais d'intervention des forces de police*. Appliquez tous les modificateurs appropriés, qui sont cumulatifs. Le délai d'intervention minimum est de 5 minutes.

TABLE DES DÉLAIS D'INTERVENTION DES FORCES DE POLICE

Conditions	Modificateur
Localisation :	
Aztlan	-5
CAS	-3
Pueblo	–
Sioux	-2
UCAS	+1
Ute	-1
Secteur non contigu ou zone métropolitaine de Denver	-2
Boulder ou Colorado Springs	-2
Zone périphérique ou rurale	+5
Danger relatif :	
Zone très patrouillée / très sûre	-3
Zone assez patrouillée / sûre	-1
Zone patrouillée / normale	–
Zone peu patrouillée / légèrement dangereuse	+2
Zone très peu patrouillée / dangereuse	+4
Zone non patrouillée / très dangereuse+	+6
Type d'intervention :	
Intervention terrestre	–
Intervention aérienne	-2

JOUER LE MARCHÉ

Shadowrun n'est pas un jeu de marché noir ou gris, mais les personnages joueurs auront sans doute tôt ou tard à faire avec ces milieux à Denver. Utilisez les informations suivantes comme lignes directrices pour simuler l'activité du marché noir de Denver.

COMPARAISONS DU COÛT DES MARCHANDISES

Les chapitres décrivant chaque secteur dans la partie de *Denver* destinée au joueur fournissent un pourcentage du coût de diverses marchandises sur la base des prix de *SR4A*. La *Table de comparaison des coûts* réunit toutes ces informations dans une seule table pour le confort du MJ. Pour déterminer le prix local d'un article, appliquez le multiplicateur approprié au coût de base (voir *SR4A* et les divers suppléments d'équipement). Tous les prix sont en nuyens, sauf mention contraire. Pour les équipements et les articles non répertoriés, estimez le coût actuel réel (en 2011) et convertissez le prix en euros à un taux de 1 pour 1, puis ajustez le résultat en fonction de votre campagne.

TOPER LE MATOS

La demande de marchandises n'est jamais en berne à Denver, et cela signifie que c'est l'offre qui mène l'économie : ce qui est disponible, et ce que les gens sont prêts à payer. Tous les articles peuvent recevoir un statut de Disponibilité qui reflète la quantité de ces articles disponible sur le marché noir ou gris. La plupart des articles qui intéressent les personnages joueurs ont des valeurs de Disponibilité publiées, bien que certaines valeurs puissent changer en fonction de son prix.

Si les joueurs veulent passer beaucoup de temps à dealer sur les marchés noir et gris, le meneur de jeu doit déterminer quels articles sont disponibles dans sa campagne, et en quelle quantité. Nous suggérons au meneur de jeu de créer ses propres règles de Disponibilité et d'acquisition, avec un prix de base ajusté au coût de la vie dans le secteur. Déterminez le prix de base et la Disponibilité en prenant en compte les éléments suivants :

- Le pays d'origine (utilisez le coût modifié pour l'article dans cette région).
- Le degré d'acquisition des articles dans la chaîne de production ou de distribution. Par exemple, des articles peuvent être acquis directement auprès du fabricant à 40 % du prix de détail, bien que la plupart des fabricants ne traitent qu'avec des distributeurs – sauf s'ils veulent délibérément tremper dans le marché noir ou gris. Les articles peuvent être acquis auprès d'un distributeur à 50 % du prix de détail.
- Les lois et attitudes du secteur / pays où les marchandises ont été produites et achetées.

À partir du prix de base, déterminez la Disponibilité puis appliquez les facteurs que vous considérez appropriés pour représenter les frais opérationnels du revendeur (coûts de fonctionnement, pots-de-vin, transit, etc.). Les personnages joueurs peuvent négocier normalement (utilisez les règles de *Fourguer le matos,* p. 312*, SR4A*), mais le prix de base du butin est de 30 % du prix modifié pour le coût de la vie local.

TAUX DE CHANGE DE DEVISES

Cette section couvre les instabilités de taux de change entre devises (si si).

Toutes les monnaies s'échangent à un certain taux, qui évolue en fonction de divers facteurs. La valeur absolue du liquide dont dispose un runner varie donc d'un échange à l'autre et d'une devise à l'autre. Voici une présentation rapide des devises utilisées à Denver et leur taux de change de base. D'autres devises mondiales importantes sont inclues pour les personnages joueurs venant d'Europe.

NUYEN (¥)

Le nuyen est la devise internationale de référence. La valeur du nuyen est basée sur une série complexe de calculs réalisés sur la valeur d'un portefeuille précis d'actions de plusieurs corporations par la Zurich-Orbital Gemeinshchaft Bank. Certaines des nations les plus jeunes utilisent le nuyen comme devise principale, mais beaucoup continuent de fonder la part domestique de leur économie sur une devise nationale ou régionale (comme le dollar UCAS ou l'euro).

Dans la zone de Denver, les Pueblos, les Utes et les Sioux utilisent le nuyen comme devise standard.

TABLE DE COMPARAISON DES COÛTS

	Aztlan	CAS	Pueblo	Sioux	UCAS	Ute
Armes et protections						
Accessoires pour armes à feu	0,95*	0,85	0,95*	0,9*	1,25	1*
Armes à feu	0,95	0,9	0,95	1,1	1,25	1
Armes de jet	1	0,85	1	1	0,95	1
Armes de mêlée	1,05	0,85	1,05	1,05	1,05	1,1
Armes de trait	1	0,9	1,05	1,05	1	1,1
Explosifs	1,1*	1,1	1,1*	1,2*	1,6	1*
Munitions	1,05*	0,75	0,95*	1,05*	1,25	1,1
Protections	1,2*	1,65	1,1*	1,65*	1,15	1,2*
Surveillance et sécurité						
Appareils de sécurité	0,9	3,3	0,9	1	1,6	0,8
Appareils visuels	0,9	1,1	0,9	0,75	1,3	1
Communications	0,95	2,2	0,9	1	1,2	0,9
Contre-mesures de surveillance	–*	3,3	1	1	0,85	0,9
Équipement de surveillance	1,05	2,25	1	1	1,35	0,9
Équipement de survie	1,1	1,35	1,1	2	1,05	1,1
Niveau de vie						
Niveau de vie	1,2	0,85	1	1,35	1,5	1,2
Augmentations et électronique						
Biotech	1,5*	1,1	1,1	1,35	1,1	1,1
Céphaloware	1,5	3,5	1	1*	1,2	1
Cyberdecks	–	4,5	1	0,75	1,6	0,9
Équipement électronique	0,98	2,2	0,9	1	1,3	0,9
Programmes	–	2,75	0,95	1	2,25	0,9
Somatoware	1,5	3,35	1,05	1	1,2	1,2
Équipement magique						
Armes focus	–*	2	1,25	3,5	2,2	1,2
Focus de pouvoir	1	2,35	1,1	1,65	1,65	1,2
Focus (autres types)	0,9	2,25	1,1	1,65	1,65	1,2
Fournitures magiques	0,9	2,75	1,2	2	2,2	2,2
Matériel de sorcellerie rituelle	2	2,75	1,25	2,25	1,9	1,25
Véhicules						
Appareils aériens	1,5	2,25	1,1	1,45	1,2	1
Bateaux	2,5	0,85	1,2	2	1,4	1,45
Véhicules militaires	–*	1,5	5*	2*	2,75	1,1
Véhicules terrestres	1,5	0,85	0,9	1,6	1,35	1,1

*Article restreint. Consultez les informations sur le secteur approprié dans la partie destinée aux joueurs de *Denver*.

DOLLAR UCAS (U$)

Les États-Unis canadiens et américains utilisent le dollar UCAS comme monnaie nationale. Le dollar UCAS est une monnaie « liquide » directement convertible en nuyens et en autres devises. La plupart des transactions de la vie quotidienne au sein des UCAS sont faites en dollars UCAS en 2055, mais la plupart des transactions commerciales sont menées en nuyens.

DOLLAR CAS (C$)

Le dollar CAS est lui aussi une monnaie liquide convertible en nuyens et autres devises. La plupart des transactions de la vie quotidienne des CAS sont faites en dollars CAS en 2055, mais la plupart des transactions commerciales sont menées en nuyens.

PESO AZTLAN (AP)

Le peso aztlan est une devise non convertible. La conversion du peso aztlan standard vers n'importe quelle autre devise, sans la médiation d'Aztechnology Corporation ou du gouvernement aztlan, est illégale. Ainsi, tous les individus ou corporations qui souhaitent faire des affaires avec une compagnie ou une corporation aztlane *doivent* passer par l'intermédiaire d'Aztechnology (et payer des frais pour ce « service », naturellement). Techniquement, Aztechnology elle-même convertit les pesos standards en pesos convertibles, puis convertit ce peso convertible vers la devise souhaitée (elle est la seule à pouvoir le faire). Les pesos convertibles existent sous forme de monnaie réelle, mais elle circule rarement hors de zones d'influence d'Aztechnology.

TABLE DES TAUX DE CHANGE

Devise	Taux de change (devise vers nuyen)
Dollar UCAS (u$)	5 – 1
Dollar CAS (c$)	4,75 – 1
Peso aztlan (aP), officiel	500 – 1
Peso aztlan, marché noir	800 – 1
Livre britannique (b£)	2,5 – 1
Livre irlandaise (i£)	2,2 – 1
Euro (€)	1 – 1

En juin 2055, le taux de change officiel est de 500 pour 1 (500 pesos pour 1 nuyen) – loin du taux de change officiel de 1000 pour 1, calculé

sur la base de la valeur de marché réelle. Mais comme l'Aztlan est seul à avoir légalement le droit de convertir des pesos, les individus ne peuvent bénéficier du taux de 1 pour 1000.

Les pesos convertibles peuvent être échangés au marché noir. Malgré les risques et les coûts que cela implique, le marché noir est généralement meilleur marché (ah ah) que le taux officiel, à environ 800 pour 1.

LIVRE BRITANNIQUE (B£)

La livre sterling est la devise nationale du Royaume-Uni. C'est une monnaie liquide, directement convertible en nuyens et autres devises. Seuls les très grands magasins acceptent les nuyens au Royaume-Uni.

LIVRE IRLANDAISE (I£)

Tir na nÓg utilise la livre irlandaise, une monnaie liquide directement convertible en nuyens et autres devises. Les grands magasins et institutions acceptent également les nuyens et la livre sterling.

EURO (€)

La plupart des nations européennes utilisent l'euro comme monnaie commune. En règle générale, la valeur de l'euro est plus ou moins à parité de celle du nuyen.

TABLE DE FLUCTUATION DES TAUX DE CHANGE

2D6	Évolution du taux
2	+0,25 %
3-4	+0,1 %
5-6	+0,05 %
7	–
8-9	-0,05 %
10-11	-0,1
12	-0,25 %

CHANGE DE DEVISES

Les personnages qui doivent changer des devises doivent prendre en compte trois facteurs : le taux de change en vigueur, sa fluctuation, et la commission de change. La plupart de ces facteurs ne dépendent pas du personnage, et le meneur de jeu peut les ajuster à l'aide des tables fournies. La *Table des taux de change* fournit le taux de référence entre les nuyens et les autres devises.

Le taux de change fluctue sur la base de divers facteurs économiques externes. Pour simuler les fluctuations du taux de change, lancez 2D6 et consultez la *Table de fluctuation des taux de change*. Le taux est réévalué toutes les 12 heures.

COMMISSIONS DE CHANGE

Presque tous les intermédiaires de change prennent une commission pour tout échange de devises. Cette commission peut être comprise entre 2 et 5 %, en fonction de l'institution. Si l'acheteur utilise un créditube ou du liquide pour acheter des devises, ajoutez la commission à la conversion. Si un individu utilise un créditube enregistré et formaté dans le pays où il achète les devises pour payer la transaction, aucun frais n'est prélevé. La *Table des commissions de change* détaille les frais prélevés par les diverses institutions de change.

Il est plus facile de convertir depuis et vers des nuyens pour les échanges de devises qui ne sont pas des nuyens (par exemple, dollars UCAS vers nuyens vers livre sterling pour les changes u$ vers b£), mais n'appliquez qu'une seule commission pour l'ensemble de la transaction.

L'indice de vérification correspond à l'indice du système de vérification utilisé pour vérifier les créditubes (voir *Checkpoints,* p. 179). Le montant maximum représente la limite haute de chaque transaction que l'institution peut assurer.

AU NOM DE LA LOI

Les chances qu'un personnage se fasse arrêter à un moment donné (ou à plusieurs) tournent autour de 100 %, et les règles qui suivent sont conçues pour détailler la nature et la gravité de leurs crimes.

ARTICLES RESTREINTS

Tous les articles restreints sont répartis en catégories représentants des types d'articles semblables. Des exemples d'articles correspondant à une catégorie donnée sont fournis, mais vous trouverez les descriptions des amendes et des peines encourues pour chaque secteur dans la partie destinée au joueur de *Denver*.

CATÉGORIE A : PETITES ARMES BLANCHES

Une petite arme blanche est toute arme tranchante tenue à la main (notamment les armes improvisées) dont le tranchant mesure moins de 18 centimètres de long.

CATÉGORIE B : GRANDES ARMES BLANCHES

Une grande arme blanche est toute arme tranchante tenue à la main (notamment les armes improvisées) dont le tranchant mesure plus de 18 centimètres de long. Cela inclut les haches, les armes d'hast, et les armes tranchantes cybernétiques (lames et griffes).

CATÉGORIE C : ARMES CONTONDANTES

Une arme contondante est toute arme non tranchante tenue à la main (notamment les armes improvisées). Les armes contondantes incluent les massues, les matraques et les armes de mêlée électriques.

CATÉGORIE D : ARMES DE TRAIT ET DE JET

Une arme de trait est toute arme à distance conçue pour être projetée mécaniquement ou par la force musculaire (javelots, arcs et arbalètes).

CATÉGORIE E : PISTOLETS

Un pistolet peut être un revolver ou un pistolet semi-automatique, quel qu'en soit le calibre.

TABLE DES COMMISSIONS DE CHANGES

Type de change	Commission	Vérification	Montant maximum
Distributeur automatique / Bureau de change			
Client occasionnel	2D6 × 0,5 %	1-3	2 000 ¥ / 2 000 ¥
Client régulier	2D6 × 0,5 %	1-3	5 000 ¥ / 10 000 ¥
Banque			
Client occasionnel	2D6 × 0,25 %	2-4	5 000 ¥
Client régulier	2D6 × 0,25 %	2-4	10 000 ¥ et plus
Marché noir	2D6 × 2 %	N/A	à la discrétion du MJ
Magasin (lors du paiement)	2D6 × 1 %	1-2	selon le magasin

CATÉGORIE F : FUSILS

Un fusil peut être un fusil à levier ou un shotgun à pompe manuelle, quel qu'en soit le calibre.

CATÉGORIE G : ARMES AUTOMATIQUES

Une arme automatique a une cadence de tir supérieure à un projectile par pression de la détente. Les armes automatiques incluent tous les fusils d'assaut, les pistolets-mitrailleurs et les mitraillettes. Les permis spéciaux de détention et de port d'armes automatiques sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE H : ARMES LOURDES

Une arme lourde peut être un canon, une mitrailleuse et les autres armes de très gros calibre. Les permis spéciaux de détention et de port d'armes lourdes sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE I : EXPLOSIFS

Toutes les charges explosives, propulsées (balles hautement explosives) et de démolition sont considérées comme des explosifs. Les permis spéciaux de détention et de port d'explosifs sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.



CATÉGORIE J : ARMES MILITAIRES

Les armes de catégorie J incluent toutes les armes de grade ou d'origine militaire non couvertes par les autres catégories. Les permis spéciaux de détention et de port d'armes de catégorie J sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE K : ARMURES MILITAIRES

Les armures de catégorie K incluent toutes les armures partielles ou intégrales conçues pour le maintien de l'ordre ou les missions militaires ou de sécurité. Les permis spéciaux de détention et de port d'armures de catégorie K sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE L : MUNITIONS MILITAIRES

Les munitions de catégorie L incluent toutes les munitions spéciales (APDS, fléchettes et autres) conçues pour le maintien de l'ordre ou les missions militaires ou de sécurité. Les permis spéciaux de détention et de port des munitions de catégorie L sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE BA : BIOWARE DE CLASSE A

Le bioware de classe A inclut tous les implants de bioware réglementé, tels que les compensateurs de dommages, les orthodermes, les filtres antalgiques ou les réducteurs de trauma. Le bioware de classe A ne nécessite qu'un permis de détention.

CATÉGORIE BB : BIOWARE DE CLASSE B

Le bioware de classe B inclut tous les implants de bioware conçus pour le maintien de l'ordre et les missions militaires et de sécurité. Cela inclut les pompes à adrénaline, les renforcements musculaires, les glandes suprathyroïdiennes et les boosters synaptiques.

CATÉGORIE BC : BIOWARE DE CLASSE C

Le bioware de classe C inclut tous les implants de bioware de grade militaire, tels que les pompes à adrénaline d'Indice 2, les renforcements musculaires d'Indice 3 et supérieur, et les boosters synaptiques d'Indice 2. Les permis spéciaux de détention de bioware de classe C sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE CA : CYBERWARE DE CLASSE A

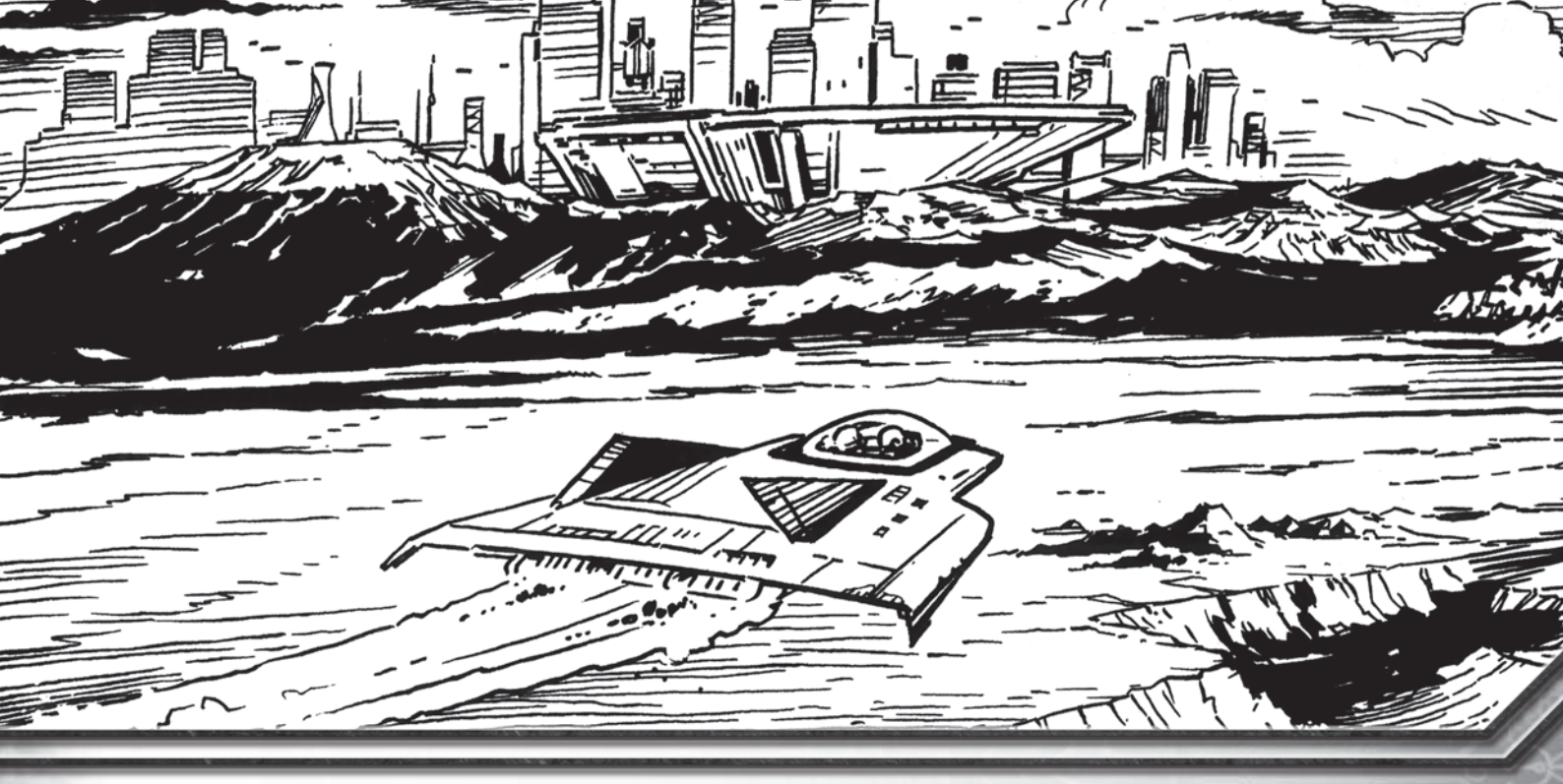
Le cyberware de classe A inclut tous les implants cybernétiques réglementés, tels que les ossatures renforcées en plastique, les armures dermiques, les masques vocaux internes, les smartlinks et les interfaces de rigging. Les permis de détention de cyberware de classe A sont disponibles.

CATÉGORIE CB : CYBERWARE DE CLASSE B

Le cyberware de classe B inclut tous les implants cybernétiques conçus pour le maintien de l'ordre et les missions militaires et de sécurité. Cette catégorie inclut les ossatures renforcées en aluminium, les accroissements de réaction, les substituts musculaires et les réflexes câblés.

CATÉGORIE CC : CYBERWARE DE CLASSE C

Le cyberware de classe C inclut tous les implants cybernétiques de grade militaire, tels que les ossatures renforcées en titane, les bombes corticales, les armes cybernétiques, les substituts musculaires d'Indice 3 et supérieur, les ordinateurs tactiques d'Indice 2 et supérieur, et les réflexes câblés d'Indice 3. Les permis spéciaux de détention de cyberware de classe C sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.



CATÉGORIE CD : TECHNOLOGIE MATRICIELLE

La technologie matricielle de classe D inclut tous les cyberdecks et les programmes matriciels. Les permis spéciaux de détention et de port de technologie matricielle de classe D sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE E1 : ÉQUIPEMENT DE CLASSE A

L'équipement de classe A inclut tout l'équipement réglementé tel que les brouilleurs et les microphones laser. Les permis de détention de cyberware de classe A sont disponibles.

CATÉGORIE E2 : ÉQUIPEMENT DE CLASSE B

L'équipement de classe B inclut tout l'équipement conçu pour le maintien de l'ordre et les missions militaires et de sécurité, notamment les briseurs de code, les dérivations de lignes de données, les passes maglocks et les identificateurs vocaux.

CATÉGORIE E3 : ÉQUIPEMENT DE CLASSE C

L'équipement de classe C inclut tous les équipements de grade militaire. Les permis spéciaux de détention et de port des équipements de classe C sont réservés aux agences de sécurité et de maintien de l'ordre légalement enregistrées.

CATÉGORIE MA : SUBSTANCES CONTRÔLÉES DE CLASSE A

Les substances contrôlées de classe A incluent tous les produits chimiques et médicaments contrôlés.

CATÉGORIE MB : ÉLECTRONIQUE NEURALE CONTRÔLÉE DE CLASSE B

L'électronique neurale de classe B inclut les BTL et autres stupéfiants électroniques.

CATÉGORIE MC : AGENTS BIOLOGIQUES CONTRÔLÉS DE CLASSE C

Les agents biologiques contrôlés de classe C incluent tous les agents de guerre microbiologique.

INFRACTIONS CRIMINELLES

Les infractions liées à la détention, au port ou à l'usage d'armes ou d'équipements particuliers dans la Zone libre sont toutes désignées par un numéro. Quand un individu est poursuivi pour une infraction liée à une arme ou à un équipement, le code utilisé pour désigner l'infraction est la classification de l'arme ou de l'équipement utilisé (voir plus haut), suivi du numéro de l'infraction. Par exemple, l'usage d'un fusil d'assaut est codifié comme une infraction de type G4.

DÉTENTION (1)

La détention d'un article restreint couvre la possession et le transport de l'article.

PORT (2)

Le fait de porter ou de transporter des articles restreints, sur soi ou dans son véhicule, est considéré comme un port.

MENACE (3)

Le fait de brandir une arme en public, que l'arme soit ou non employée intentionnellement pour menacer, est considéré comme une menace. D'après cette définition, le simple fait de porter une arme en évidence (comme un pistolet glissé à la ceinture, par exemple) constitue une menace.

USAGE (4)

L'usage d'une arme dénote l'emploi d'une arme contre des cibles vivantes, un bien public ou privé, et tout emploi à proximité de celles-ci.

USAGE AVEC INTENTION DE NUIRE (5)

L'usage d'une arme contre des cibles vivantes, un bien public ou privé, ou tout usage à proximité de celles-ci, avec l'objectif de provoquer des blessures physiques ou des dommages matériels, est considéré comme intentionnel, que des blessures ou des dommages soient ou non causés.

CHEFS D'INCULPATION

Les organisations de maintien de l'ordre inculpent rarement un individu pour une infraction liée à une arme ou à un équipement sans d'autres chefs d'inculpation criminels plus sérieux. Un agent de police n'hésitera en revanche pas une seconde pour arrêter et inculper un individu armé d'un canon d'assaut. La liste suivante décrit certains des chefs d'inculpation les plus fréquents, hors infractions liées aux armes et équipements.

Les chefs d'inculpation dont on accuse un criminel peuvent être réduits par le biais de négociations ou l'application de circonstances atténuantes en fonction de la manière dont s'est déroulé le crime. Pour chacun des chefs d'inculpation détaillés plus bas, un criminel

peut être accusé de complicité (l'individu n'a pas directement participé au crime, mais a aidé ceux qui l'ont commis d'une manière ou d'une autre) ou de conspiration (l'individu a aidé à planifier le crime).

AGRESSION

Une agression est une menace de violence physique ou une tentative ratée de violence physique.

ASSASSINAT

Un assassinat est un meurtre prémédité. Pour prouver l'assassinat, l'accusation doit convaincre un juge ou un jury que le suspect a planifié et conspiré en vue de tuer la victime.

ENLÈVEMENT

L'emploi de la force ou de la tromperie pour saisir, retenir ou enlever un individu contre sa volonté constitue un enlèvement.

ESCROQUERIE

Tromper délibérément quelqu'un ou le persuader d'abandonner un bien ou un droit constitue une escroquerie.

EXTORSION

L'emploi de menaces ou de violence pour acquérir des biens, de l'argent ou des services constitue une extorsion.

HOMICIDE INVOLONTAIRE

Un homicide involontaire est une action qui a pour conséquence la mort accidentelle d'un individu. L'accusation n'a pas à prouver de préméditation ou d'intention de tuer.

INCENDIE VOLONTAIRE

Mettre volontairement le feu à un bâtiment ou à un autre bien mobilier ou immobilier constitue un incendie volontaire.

INCITATION À COMMETTRE UN CRIME OU UN DÉLIT

L'incitation à commettre un crime ou un délit se définit comme le fait de pousser quelqu'un à adopter un comportement illicite.

MEURTRE

Un meurtre est un homicide commis avec l'intention de tuer. Par exemple, si le client d'un bar se fâche, sort une arme et tire sur l'homme assis à côté de lui, l'accusation retiendra très certainement un chef d'accusation de meurtre. La volonté de tuer est évidente, mais il n'existe aucune preuve de préméditation.

MISE EN DANGER DE LA VIE D'AUTRUI

La mise en danger de la vie d'autrui s'applique à toute action délibérée ou accidentelle ayant pour conséquence des blessures ou la mort d'autrui.

NÉGLIGENCE

La négligence est définie comme l'absence d'exercice d'une quantité raisonnable de soins, ayant pour conséquence des blessures ou la mort d'autrui.

SÉQUESTRATION

Emprisonner ou retenir quelqu'un contre sa volonté constitue une séquestration.

TRAFIC

Le trafic correspond à l'achat ou à la vente de marchandises illégales ou restreintes.

TRAHISON

Le fait de trahir une allégeance, de lever une armée, d'adhérer à l'ennemi, ou de fournir à l'ennemi aide et secours constitue un acte de trahison.

VANDALISME

La destruction d'un bien, volontaire ou non, avec intention de nuire ou non, constitue un acte de vandalisme.

VIOL ET VIOL (DÉTOURNEMENT DE MINEUR)

Un viol inclut tout acte sexuel forcé. Le détournement de mineur, considéré comme un viol, s'applique aux relations sexuelles d'un individu majeur avec un(e) mineur(e).

VIOLATION DE PROPRIÉTÉ

S'introduire dans une propriété sans en avoir le droit, ouvertement ou clandestinement, constitue une violation de propriété.

VOIE DE FAIT

Une voie de fait correspond à des coups et blessures portés à autrui, directement ou à l'aide d'un objet.

VOL

S'emparer du bien d'autrui sans son consentement et avec l'intention de l'en priver constitue un vol. Il existe deux catégories de vol. Si le bien dérobé vaut moins de 1 000 ¥, l'infraction est considérée comme un larcin. Si le bien dérobé vaut plus de 1 000 ¥, l'infraction est considérée comme un vol qualifié.

SENTENCES ET PEINES

Les sentences et les peines varient entre système judiciaire local et fédéral.

Généralement, les agences fédérales ne poursuivent les affaires mettant en jeu des armes, des blessures et des homicides qu'au cas où l'infraction a eu lieu en violation de lois fédérales. Même les infractions impliquant la détention ou le port d'armes sont rarement jugées au niveau fédéral.

Consultez les chapitres consacrés aux divers secteurs de la partie destinée aux joueurs de *Denver* pour le détail des amendes et / où des peines applicables aux diverses infractions. Diminuez ou augmentez les sentences à votre discrétion en cas de circonstances exceptionnelles ou si le personnage joueur peut négocier avec le système judiciaire.

Sauf mention contraire, la plupart des sentences incluent une possibilité de libération conditionnelle une fois que 30 % au moins de la durée d'incarcération a été effectuée. Si l'autorité judiciaire permet une libération conditionnelle, l'individu reste en liberté conditionnelle pour une durée d'au moins 20 % de sa sentence d'origine.


AZTLAN
AGULINA

INTRODUCTION À AZTLAN

Bienvenue en Aztlan, une nation de contrastes : une richesse stupéfiante et une pauvreté dévastatrice, une technologie sophistiquée et des superstitions omniprésentes, la magie et le chaos.

Aztlan est un supplément au système de jeu de *Shadowrun*. Ce livre offre aux meneurs de jeu et aux joueurs des informations détaillées sur la mystérieuse nation d'Aztlan et de la corporation qui contrôle la nation : Aztechnology. Aztlan fournira aux meneurs de jeu suffisamment d'information de base pour créer des aventures et des campagnes dans cette nation en utilisant les idées d'aventures potentielles et les « accroches de scénarios » présents au fil du texte. Les joueurs trouveront une pléthore d'informations, de rumeurs, d'avis et d'avertissements qu'ils pourront utiliser pour fournir à leurs personnages la connaissance dont ils auront besoin pour survivre aux runs en Aztlan.

Comme les autres suppléments *Shadowrun*, Aztlan est présenté comme un document électronique mis en ligne dans l'univers fictif. La plupart des faits et des chiffres qu'il contient sont fiables, mais les lecteurs ont ajouté leurs propres commentaires, opinions, corrections, malentendus, allégations, insinuations, et mêmes de parfaits mensonges dans le texte. Comme ces informations « clandestines » viennent de personnages de l'univers de jeu, les joueurs ne peuvent pas être sûrs qu'elles sont véridiques, exactes, raisonnées ou réfléchies (bien qu'elles puissent parfaitement l'être). Le meneur de jeu décide ce qui est un fait, un fantasme ou une erreur dans son jeu. Les personnages joueurs ne peuvent faire ces distinctions qu'en creusant les infos, probablement plus profondément qu'ils ne le voudraient.

Aztlan offre une description de Tenochtitlán (précédemment connue sous le nom de Mexico) et fournit également de nouvelles règles pour les conditions climatiques, l'équipement et la magie uniques à l'Aztlan. *Aztlan* est compatible avec les règles de *Shadowrun, Quatrième édition, 20e anniversaire* (*SR4A*) et *Shadowrun, Quatrième édition* (*SR4*). Ce livre exploite également des informations présentées dans les suppléments *La Magie des Ombres* et *Denver*.

LE BIG A VU DE L'INTÉRIEUR

Télécharger tout ? [O/N] > **O**
EN COURS...

ERREUR D'ACCÈS AU FICHIER-LE FICHIER CONTIENT PEUT ÊTRE DES LIENS
CONTINUER ? [o/n] > **O**

ERREUR DE LIEN
LE FICHIER CONTIENT 732 CLUSTER(S) LIÉS
CONTINUER ? [o/n] > **O**

- Reproduction d'*Ascending : le datamag de la mobilité ascendante*, printemps 2050.

Dans le monde de haute technologie et d'encore plus hautes espérances d'aujourd'hui, même les cadres supérieurs ne peuvent pas gagner le gros lot en se contentant de simplement faire leur boulot. Pour gagner le pompon, il faut faire le boulot *avec style*. Cet axiome est vrai, qu'il s'agisse de négocier une fusion sociale devant une pinte de bière pur houblon au Noggins Brew Pub ou de faire face à un conseil d'administration hostile. Tout chez les étoiles montantes d'aujourd'hui doit avoir un style personnel : le bon style.

Tout, y compr**COUPURE**\\

> ACCÈS OMEGA.PALIMPSEST\WIZ
ENTRER MOT DE PASSE : *******
CONFIRMER MOT DE PASSE : *******
ACCÈS VALIDE – OMEGA PALIMPSEST

[Bienvenue à la Cabane secrète !!!]

- Commençons par le commencement. Toutes mes excuses pour si le niveau de sécurité vous semble franchement ridicule. Des fichiers volontairement corrompus, lier les données sur Aztechnology avec du blabla néo-A obsolète, ensuite se faire la route entière du palimpseste et cacher un message dans un autre. Quel est le putain d'intérêt, hein ? Shadowland ne s'est pas emmerdé avec ces excès paranoïaques quand il a sorti le scoop à propos des deux Tir, ou même sur les mégacorpos. Vous vous dites que ces mecs ont perdu une case, qu'ils ont passé la barrière pour valser avec leur partenaire invisible...

Bon, j'ai horreur de vous enlever vos illusions, mais les gars, les pirouettes sont nécessaires. Depuis le temps que je suis dans l'organisation de Shadowland (et j'utilise le mot « organisation » dans son sens le plus ironique), nous avons eu peut être une demi douzaine de pénétrations majeures de sécurité : des fichiers détruits, du hardware détruit, du personnel détruit. Toutes sauf une (peut être deux, j'ai pas envie de reparler encore de l'explosion de la Grodin's Tavern), étaient liées d'une manière ou d'une autre à Aztlan ou Aztechnology. On dirait que les Azzies sont encore plus nerveux que les bouffeurs de pissenlits de TT quand il s'agit de garder leurs sombres secrets.

Maintenant, on sait tous le rôle important que joue Shadowland pour ramener les vrais scoops là où les gens peuvent les voir. Malgré ça, quelques personnes de la « direction » de S-land ont argué qu'on devrait juste laisser tomber le truc avec les Azzies. Évidement, les infos sur lesquelles on a mis la main sont importantes... mais assez importantes pour mettre en danger tout le système de Shadowland ? Certains ont dit non ; j'ai dis oui.

J'ai gagné.

Mais uniquement après avoir accepté d'être aussi chiant que je le pouvais sur la sécurité, d'où le palimpseste. Mode explication terminé.

L'essentiel de ce que vous allez lire nous est venu d'une seule source, malgré les apparences. D'après ce qu'on a déduit, notre bienfaiteur mystère est associé au service de renseignement d'Aztechnology (c'est obligé, pour qu'il / elle / truc ait pu mettre ses mains sur certains éléments). Si on considère que les infos sont vraies, les espions azzies ont l'air d'avoir infiltré un paquet d'endroits et d'avoir appris plein de trucs qu'ils n'auraient pas dû Notre bienfaiteur (qu'on appelle Espectro, « Fantôme », dans les « bureaux ») a piqué les données et nous les a envoyées à Shadowland. Quant au pourquoi, on pense qu'il est un sympathisant des rebelles du Yucatán, et qu'il espère servir leur cause en diffusant certaines vérités sur l'Aztlan dans le vaste monde (le fait qu'Espectro ait mis beaucoup d'informations sur


L.W.ROSENSTEIN '95

la guerre civile du Yucatán en tête de sa contribution permet sans doute de bien jauger ses motivations. Ce qui me fait penser : nous avons posté les infos dans l'ordre où nous les avons reçues, considérant qu'Espectro a mis les trucs les plus importants en premier. On a ajouté des infos à sa contribution pour boucher les trous dans la vue d'ensemble. Alors voilà, et que Dieu vienne en aide à Espectro, qui qu'il soit et où qu'il soit. S'il y a quelque chose de vrai là dedans, c'est un brave.

Un mot à propos des traductions. Une partie des infos qu'on a eu du pote Espectro était en espagnol aztlan (c'est-à-dire en espagnol tordu). On l'a fait passer par quelques programmes de traduction (les détails sont disponibles sur demande), et on a comparé les résultats, en choisissant celui qui avait le plus de sens. Mais soyez prévenu : certains termes sont intraduisibles pour une raison ou une autre. On a sorti nos meilleures déductions basées sur le contexte, selon ce format (intraduisible – « supposition/déduction ? »), mais ne misez pas vos vies là-dessus. Pour les fondus de technique, on a aussi cité les programmes de traduction qu'on a utilisés, pour que vous puissiez vérifier les algorithmes et les glossaires inclus (c'est sûrement mieux que d'avoir une vraie vie, hein ?).

• Captain Chaos (12:10:31/5-1-56)

• Est-ce que je suis le seul a me sentir mal à l'aise avec ça ? On parle des putains d'Azzies là…

• Monty (04:15:06/5-2-56)

• Tu penses que c'est peut être de l'intox ? En fait, ça m'a aussi traversé l'esprit. Quel meilleur moyen de nous baiser que de « perdre » des infos qui sont juste de la merde ? Et ensuite de s'asseoir et de nous regarder nous tuer en y croyant…

Question : qui est ce putain d'Espectro ? « Un mec des renseignements azzie qui est tout chose à propos d'une bande de révolutionnaires » ça le fait pas pour moi. Avant de pouvoir évaluer les données, on doit évaluer la source, non ? Alors est ce qu'on peut préciser les choses un petit peu ?

• Doc (09:13:13/5-2-56)

• Voilà mon avis, *kotz* et *kotchkas*. Cette merde ne vaut pas le support numérique sur lequel elle est stockée. Et voilà pourquoi. Vérifiez l'origine de certains fichiers. Des mémos internes d'Ares Arms. Des documents de planning des Opérations consulaires des UCAS. Des briefings de mercenaires venant des rebelles du Yucatán. Et encore plus de merde du même genre. Je veux dire, qui est ce qu'ils croient tromper ? Personne n'est infiltré aussi profond dans autant de cibles. Même pas Aztechnology / Aztlan. C'est plus simple de faire des mensonges convaincants. Tout ce truc doit être une arnaque. C'est obligé.

• Oshkosh (16:02:23/5-3-56)

• On dirait qu'Oshkosh a redécouvert le rasoir d'Occam. Normalement, je serais d'accord avec lui, mais l'en-tête du fichier du ConsOps est authentique. Je n'ai plus assez d'accès pour vérifier si c'est un vrai fichier, mais je peux dire que la syntaxe de l'identifiant du fichier est correcte. Ça pourrait être un vrai document des ConsOps. Et de ce fait je suis moins enclin à utiliser le rasoir d'Occam ici.

Hé, les gars, est ce qu'il y a un flic d'Ares ici qui pourrait voir si le format de fichier d'Ares est correct aussi ? Si c'est le cas, je serais plus tenté de croire tout ce truc.

• Jason (02:17:11/5-4-56)

• Je sais que vous allez me bâcher pour ça, mais ça doit être dit. Je sais qu'on continue à respirer uniquement parce qu'on soupçonne tout ce qu'on voit d'être un mensonge, et que personne ne nous dit jamais la pure vérité, mais là il faut arrêter. Je connais des gens personnellement (dont certains postent sur ce forum) qui DISENT LA VÉRITÉ ! En fait, si ce gars est à l'intérieur et qu'il cherche à faire sortir des infos, quelles que soient ses raisons, POURQUOI EST-CE QU'IL MENTIRAIT ? Et puis, si c'est juste une sorte de canular élaboré, est ce qu'on ne peut pas supposer que l'auteur va se planter quelque part et qu'on verra que c'est un faux ? Bordel, ça fait beaucoup d'infos à jeter d'un coup. Si je devais mater par-dessus mon épaule autant que vous le dites, je pourrais postuler pour jouer dans la suite de l'Exorciste (et je n'ai même pas aimé le premier !).

• Plaintive in Poughkeepsie (14:45:08/5-4-56)

• Eh ben. Je connais Plaintive, et elle a survécu assez longtemps pour savoir de quoi elle parle. Peut être qu'on devrait écouter la vieille chouette. Ou peut-être pas.

• Doc (14:55:14/5-4-56)

• Comme d'habitude, ce truc présuppose un paquet de connaissances préliminaires que beaucoup de merdeux comme vous n'auront sans doute jamais (Vous connaissez la vieille blague : « qu'est ce qui est long et dur pour un shadowrunner ? » Réponse : « le cour élémentaire », arf arf arf). Alors le bon Captain m'a demandé d'ajouter des infos de base provenant de sources faciles pour mettre à jour les idiots qui pensent que l'Aztlan est quelque part au sud près de la Tierra del Fuego. À plus.

• W-boy (09:08:25/5-4-56)

• Hé, Wiener-boy, viens dans mon coin de la ville et je te montrerai ce que j'ai qui est long et dur. Ça te fera sortir les yeux des orbites (le choc hydrostatique fait ça parfois, ça dépend où touche la balle).

• Long Rifle (11:28:15/5-4-56)



:::::[THE BIG 'D'] Bonsoir.

:::::[HECATE] *****Échec identifiant-<Intraduisible>*****

:::::[THE BIG 'D'] Utilisez l'anglais commun, s'il vous plait. Mon interface intègre un traducteur en temps réel et je crains qu'il ne gère pas les langues anciennes.

:::::[WORDSMYTH] Qu'est ce que cela signifie ??

:::::[THE LAUGHING MAN] Bravo ! Battu par le Ver noir ! Quelle diablerie !

:::::[LADY OF THE COURT] On ne m'a pas dit qu'il y aurait d'autres personnes à notre rendez-vous, dragon...

:::::[WORDSMYTH] À moi non plus.

:::::[JUNGLE CAT] Il semble que nous soyons tous victimes de la même ruse.

:::::[THE LAUGHING MAN] Merveilleuse ironie, que nous qui préférons nous sauter à la gorge devions être piégé pour nous rencontrer après tout.

:::::[THE BIG 'D'] Le subterfuge semblait nécessaire pour arriver à mes fins.

:::::[HECATE] Donne-moi ta raison pour ce <Intraduisible>, ou je m'en vais.

:::::[THE BIG 'D'] Je veux que vous tous lisiez quelque chose que les humains appellent une compilation de fichiers. Cette collection particulière concerne l'Aztlan.

:::::>JUNGLE CAT CRACHE

:::::[WORDSMYTH] Est-ce que le Veilleur assiste à ceci ?

:::::[UMSONDO] Je suis là.

:::::[THE LAUGHING MAN] Et tu ne lâches rien, comme d'habitude. En ton honneur j'éviterai tout autre humour ou trait d'esprit. > THE LAUGHING MAN RICANE.

:::::[WORDSMYTH] Et qu'est ce qui vous fait croire que cette compilation contiendrait quoi que ce soit que nous ne sachions déjà ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Oh, je suspecte qu'il sait que tu sais ce qu'on va voir. Il pense juste que tu n'as pas réfléchi à ce que tu sais qu'on va voir.

:::::[LADY OF THE COURT] Ah, alors le dragon te connaît bien, « Wordsmyth ».

:::::[WORDSMYTH] Et pour quelle raison a-t-il pu choisir de t'amener ici, « Lady of the Court » ?

:::::[THE BIG 'D'] Vous devez savoir trois choses, mes amis. Premièrement : je suis, en vertu d'un de mes amis, votre maître technique ici, d'une certaine façon (ce n'est pas que je souhaite le souligner). Chacun d'entre vous est libre de partir quand il le désire, mais étant donné l'importance de ce que nous allons considérer ici, il pourrait être légèrement difficile pour vous de partir avant que nous ayons épuisé les possibilités de la discussion.

:::::[THE LAUGHING MAN] Un ver rusé, n'est ce pas ? Bien, je n'essaierai pas de défaire ses liens, s'ils sont ainsi. Ça peut être amusant pour un temps. <gloussement>

:::::[THE BIG 'D'] Deuxièmement, chacun d'entre vous est ici à cause de qui il est et dans la plupart des cas qui il représente, que ce soit un pays ou d'autres intérêts.

:::::[THE LAUGHING MAN] VOIX D'ELVIS -> Euh, merci beaucoup.

:::::[THE BIG 'D'] De plus, grâce à mon ami doué pour la technologie, vous avez laissé vos animosités personnelles à la (comment dit-on) « porte virtuelle » quand vous êtes entrés.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ah ! Est-ce que cela signifie que Brightlight est ici parmi nous ?

:::::[LADY OF THE COURT] Je ne pense pas. Il a mieux à faire que de donner de la confiture à des cochons. Il n'est pas passé par la « porte virtuelle » en question.

:::::[HECATE] Laisse-le tranquille. Il a mérité son arrogance. Toi non.

:::::> THE LAUGHING MAN TIRE SON CHAPEAU A HECATE.

:::::[JUNGLE CAT] Suis-je à jamais condamné à m'associer avec des enfants ?

:::::[THE BIG 'D'] Mettez de côté votre mauvaise volonté. Je ferai régner la politesse entre vous si j'y suis absolument forcé. Il serait préférable que nous nous comportions comme des créatures raisonnables désirant survivre et poursuivre nos intérêts et plaisirs. Pouvons nous s'il vous plaît nous accorder là-dessus ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Qui pourrait être en désaccord avec un raisonnement si adorable ?

:::::[WORDSMYTH] <soupir> « Que fait un dragon vieux de dix mille ans ? »

:::::> HECATE SOURIT

:::::[THE LAUGHING MAN] Le Wordsmyth a fait une blague ! Ça y est, c'est le Sixième Monde !

:::::[JUNGLE CAT] Je ne comprends pas.

:::::[LADY OF THE COURT] Il paraphrase une vieille plaisanterie sur les gorilles.

:::::[JUNGLE CAT] Je ne connais pas celle là.

:::::[HECATE] TOUT CE QU'IL VEUT !

:::::[THE LAUGHING MAN] RÉPONSE -> TOUT CE QU'IL VEUT.

:::::[JUNGLE CAT] Ah.

:::::[THE BIG 'D'] Je vous dirai la troisième chose que vous devez savoir quand nous aurons fini de lire ceci.

:::::[WORDSMYTH] Merveilleux.

:::::[THE LAUGHING MAN] Je parie que je sais ce que c'est !

:::::[THE BIG 'D'] Vous recevrez tous le texte complet de ce document « Aztlan » simultanément en temps réel. Faites vos commentaires librement sur ce qui touche une corde sensible. Vous pourriez aussi trouver enrichissant de discuter entre vous de ce que vous lisez.

:::::[LADY OF THE COURT] Dun... Big 'D', j'ai mieux à faire de mon temps.

:::::[THE BIG 'D'] J'en doute, Lady. Je suis sûr que tu seras d'accord en lisant ceci. Plus important, je crois que tu voudras entendre ce que les autres ont à dire.

:::::[HECATE] Je reste.

:::::[WORDSMYTH] Moi aussi, pour l'instant.

:::::[THE LAUGHING MAN] J'en suis !

:::::[JUNGLE CAT] Si je dois apprendre quoi que ce soit à propos de notre ancien ennemi, je reste.

:::::[LADY OF THE COURT] Je suppose que je dois rester, aussi.

:::::[UMSONDO] Je reste et j'observe.

:::::[THE BIG 'D'] Alors nous pouvons commencer.

>>>>CODE : EXÉCUTER FICHIER-AZTLAN

COMMENCER ? [O/N]> **O**

LA GUERRE CIVILE

- Quand on a reçu ce putain d'ÉNORME post à Shadowland, cet article de presse était en tête. Après l'avoir lu, on a compris pourquoi. Il se passe de sacrées embrouilles dans le sud, et les braves gars qui essayent d'y faire quelque chose n'ont pas réussi à donner leur version de l'histoire.

  Jusqu'à maintenant. Avec l'aide d'Espectro, les lecteurs de ce forum ont un aperçu de la vérité sur le « soulèvement localisé » du Yucatán. Ceux qui prévoient de runner pour l'un des camps, de près ou de loin (ce qui fait beaucoup, mes amis), ont maintenant une idée claire de ce qui se passe vraiment. Apprenez la vérité, les garçons et les filles, car elle vous rendra sans doute libres (ou au moins plus prudents).

  Ce qui suit est un fichier texte apparemment chipé au système informatique d'édition / composition de *newsFAXday* près d'Atlanta. Je ne sais pas comment Espectro a réussi à le piquer, mais il nous a donné le texte original de l'auteur d'un reportage sur la guéguerre du Yucatán, plus les changements fait par l'éditeur sur le premier jet. Les parties supprimées (les merdes enlevées par l'éditeur) apparaissent en ~~texte barré~~. Les parties ajoutées par l'éditeur au premier jet apparaissent en **caractère gras**. C'est compris ? Bien.

  Oh ouais, pour ceux d'entre vous qui veulent être au courant, la journaliste est Nicola Forberger. Son éditrice à Atlanta est Diana Mlodzik.
- Captain Chaos (12:00:10/5-1-56)

Derrière moi, vers la mer, le ciel était d'un bleu tropical parfait, infini. Devant moi, à travers le pare-brise du Hummer de location, le ciel me rappelait une vue d'artiste de l'enfer.

La fumée s'élevait en fines colonnes tourmentées. Cinquante mètres au dessus de la cime des arbres, elle se répandait pour former un fin plafond, un voile diaphane couvrant la moitié du ciel. Devant, je pouvais voir la limite de l'ombre où la fumée atténuait la lumière du jour. Comme je suivai la route vers l'intérieur des terres et passai sous le rideau de fumée, le soleil devint rouge, sa lumière se réfractant sur les particules. Je remontai les vitres du Hummer. Trop tard : l'odeur âpre de brulé me prenait déjà à la gorge.

Non, ce n'était pas ~~la guerre civile~~ **l'insurrection des rebelles**, pas encore. Les « traditionnels » du Yucatán, les autochtones vivant ici depuis des temps immémoriaux, étaient en train de brûler les sous-bois près de la route pour revitaliser le sol. Peu de personnes le réalisent, mais la péninsule du Yucatán est un bouclier de calcaire sans faille recouvert par une couche superficielle de sol à peine fertile. C'est pourquoi les arbres des jungles du Yucatán ne se dressent pas aussi haut que ceux de la jungle amazonienne (ils ne peuvent pas plonger leurs racines assez profondément avant d'atteindre le socle rocheux).

Le sol est si mince que les cultures ont tôt fait de drainer ses nutriments vitaux. Les traditionnels (certains pourraient les appeler « paysans », mais pas en face d'eux !) doivent brûler ce qui a poussé pour rendre l'azote au sol, afin qu'ils puissent continuer à gagner leur maigre pitance.

> :::::[JUNGLE CAT] Parce que leurs vils maîtres ont perverti leur magie pour qu'ils ne puissent pas guérir la terre. Paejaki.
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] Surveille ton langage, il y a des enfants ici. Ils pourraient ne pas comprendre ce que tu veux dire.
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Oh, taisez-vous.
>
> :::::[UMSONDO] Cat n'a pas vraiment tort de parler. La stérilité est la fertilité. La destruction plante la graine d'une vile croissance. Pourquoi sinon sommes-nous ici à parler ?

LA ROUTE VERS L'INTÉRIEUR DES TERRES

Mon voyage a commencé dans la ville de Progreso, sur la côte nord de la péninsule du Yucatán. Autrefois petit port de pêche, c'est maintenant une ville bourgeonnante avec une grande base militaire à proximité.

- C'est le contraire, fillette. C'est une base militaire qui se trouve être à proximité d'une ville (c'est pratique pour le ravitaillement et autre).
- Tituba (12:02:01/5-8-56)

Des transports blindés et des tanks légers grondent à travers les rues. Des hélicoptères d'attaque s'entraînent à leur danse de mort dans le ciel au-dessus. Parfois, le hurlement torturé de puissantes turbines en provenance du complexe de sécurité clôturé laisse deviner la présence de VBA.

- VBA ? Tu te moques de moi. Le Yucatán, c'est une putain de jungle, non ? J'aimerais bien voir cette meuf piloter son t-bird dans une putain de jungle.
- Rhombus (22:49:04/5-10-56)

- Comme dit la journaliste, Rhombus : arrête de penser à la forêt amazonienne. Les racines sont beaucoup plus courtes. Les arbres atteignent peut-être 30 mètres de haut, maxi, et leurs racines ne sont pas profondes. Si tu t'inquiètes pas pour la peinture, tu peux juste passer à travers avec un VBA qui a assez de jus (et si les VBA classe Lobo des Azzies ont une chose, c'est du jus).
- Arctic White (23:05:31/5-10-56)

- Oh, ouais, tout en douceur. Fais rugir ton t-bird à travers la jungle. Tout le monde va t'entendre arriver à cinquante kilomètres à la ronde et te préparer un chouette accueil. En voilà une que j'ai vu les rebelles utiliser encore et encore. Il y a beaucoup de gouffres dans le calcaire du Yucatán (les locaux les appellent *cenotes*). Le pilote de t-bird moyen ne peut pas le voir tant qu'il ne rugit pas juste au-dessus.

  Trop dommage s'il se trouve qu'il y a une équipe de rebelles avec armes lourdes planquée au fond du cenote, attendant juste de coller une volée de roquettes sous la jupe du VBA. Y a pas beaucoup de blindage là-dessous, hein ? Et même si les missiles ne traversent pas jusqu'au compartiment d'équipage, ils arrachent quand même les putains de moteurs à poussée vectorielle. Bang, sans portance, un VBA vole à peu près comme une brique.

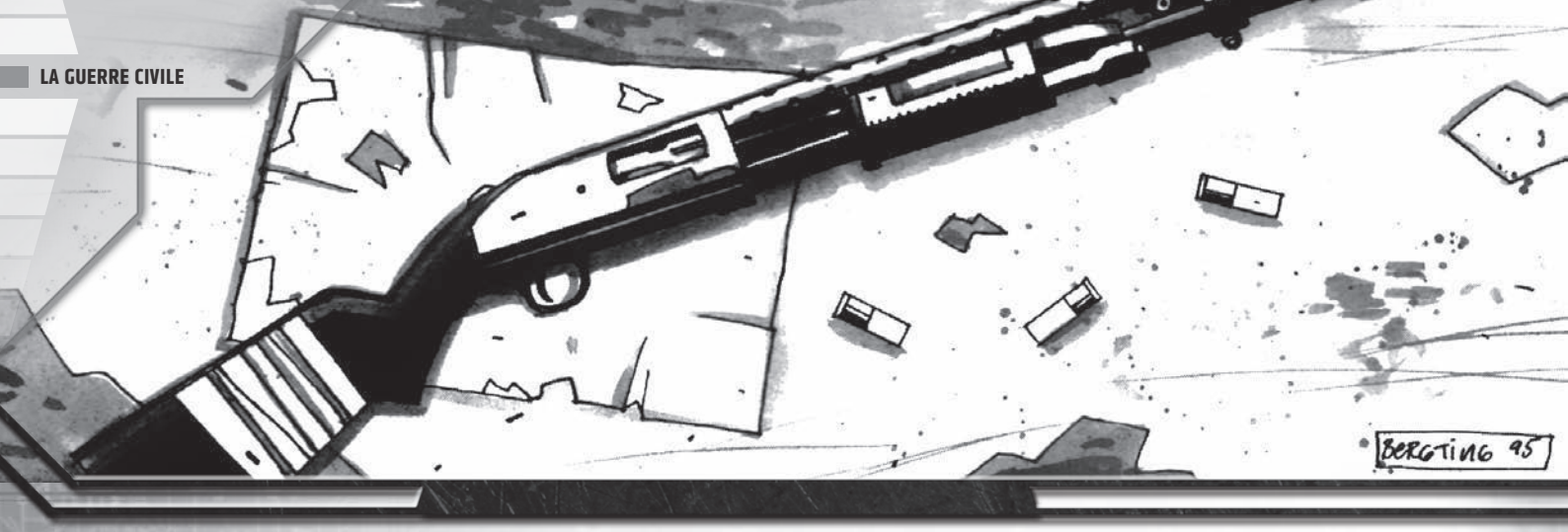
  Et pour les rebelles, un Lobo paralysé c'est comme un Lobo détruit.
- Beowulf (09:16:22/5-12-56)

- J'ai dit que c'était possible. Je n'ai pas dit que c'était malin.
- Arctic White (00:15:37/5-13-56)

- Pourquoi est-ce que je dois encore le dire ??? Est-ce que tout le monde a de la merde dans le cerveau ??? VOLEZ AVEC VOTRE PUTAIN DE VBA ! C'est un Véhicule à Basse Altitude, pas un putain de BUS.
- Firelight (20:18:13/5-13-56)

La ziggourat high-tech du radar à réseau de phase de la base militaire transperce la jungle à l'horizon, brillant comme un énorme joyau





dans la lumière du soleil levant. Alors que je la fixe pleinement émerveillée, quelque chose ressemblant à une petite comète brûler de l'autre côté du dispositif : l'un des élémentaires de feu qui protège le site d'une importance vitale. Je ne peux pas voir les autres défenses qui protègent l'installation radar, bien sûr ~~: les lobes invisibles d'énergie électromagnétique autour des systèmes d'incendie et des sites antimissiles qui flanquent la base, les détecteurs de mouvement et capteurs de pression, les gardes armés, les paranimaux en patrouille~~.

- Oups, on dirait que ça devenait un peu trop spécifique pour les censeurs azzies.
- Tilde (14:05:01/5-9-56)

- Les censeurs azzies n'ont jamais vu ce truc, idiot. C'est l'éditrice du newsfax qui sabre les trucs sympa.
- London (03:05:16/5-10-56)

- Ok, on peut le dire une bonne fois pour toutes. NewsFAXday appartient à une chaîne d'info / divertissement basée à Atlanta, contrôlée par Xpress Communications Corporation. Vous avez trois chances pour deviner à quelle mégacorpo XCC appartient corps et âme… et les deux premières ne comptent pas.
- Media Watcher (08:14:31/5-11-56)

- Aztechnology. Honto ?
- Jeni Fire (15:06:00/5-11-56)

- En plein dans le mille, Jeni (personne n'est surpris, hein ?). Vous ne verrez rien de désobligeant sur Aztechnology, ni rien que la corpo pourrait considérer comme sensible, dans aucune publication de XCC, point final… et ça inclut bien sûr newsFAXday (je suis franchement surpris que l'éditrice ait laissé passer le commentaire sur les VBA).

  Maintenant, avant que quelqu'un ne parte en guerre, faut dire qu'il n'y a rien de nouveau. Ce genre de connerie remonte à avant le début du siècle dernier (je crois me souvenir d'une vieille citation à propos de la liberté de la presse venant de ceux qui la possèdent). Bref, voilà un cas d'école des années 1970 / 1980. L'un des réseaux de TV majeur de l'époque (NBC je crois, mais évitez de me citer ou de me traîner en justice) n'a jamais fait un portrait sympathique des militants anti-nucléaires. Pourquoi ? Parce que le réseau appartenait à GE, une proto-mégacorpo, qui justement fabriquait et vendait des réacteurs nucléaires.

  Plus ça change, hein ?
- Media Watcher (09:23:15/5-12-56)

Les rues de la ville sont pleines de soldats, essentiellement des patrouilles armées et des hommes en uniforme libres de profiter de Progreso pendant leurs heures de repos. Partout où je regarde, je vois des uniformes bruns. C'est difficile pour un civil de distinguer les membres d'Aztechnology Corporate Security et les soldats des Forces armées aztlanes. Il me faut quelques minutes pour noter la différence majeure : le *sarape* stylisé (sorte de large écharpe) qui distingue les uniformes ACS.

- Ils n'ont pas l'air différent parce qu'ils ne sont pas différents. La limite entre ACS et les FAA est une affaire d'opinion.
- Zoltrix (22:13:06/5-9-56)

Je pourrais passer des jours à absorber l'ambiance fascinante de la nouvelle Progreso, en armes. Mais cette ville n'est pas ma destination. Serrant mon datapad avec ses cartes et fichiers cryptés, et m'assurant que j'ai mon créditube, je me dirige vers mon Hummer à l'arrêt. Pendant un moment, je réfléchis à ma décision de voyager désarmée. Même un pistolet léger me rassurerait. Puis je vois l'armement des militaires et du personnel de sécurité en brun. Les soldats au repos n'ont rien de plus léger que des pistolets-mitrailleurs où des mitraillettes. Et les membres des patrouilles (anguleux et étranges dans leurs armures militaires) ont l'air de considérer une mitrailleuse légère comme une arme personnelle convenable. Tout d'un coup, l'idée de porter un pistolet semble déplacée.

Le moteur du Hummer démarre immédiatement. Le véhicule tremble de façon embarrassante sur la route alors que j'essaye de m'habituer à l'embrayage, et je pars vers le sud sur l'autoroute 261. Puis je prends vers l'est sur la route secondaire qui passe par Motul, Temax et Tizimin (tous des noms évocateurs, d'une certaine façon) vers la mer des Caraïbes. Destination : le village de Kantunilkin, à environ 70 kilomètres à l'intérieur des terres depuis Cancún. Mon objectif : un rendez vous avec un officier supérieur des ~~combattants de la liberté~~ **rebelles**.

LE PASSAGE DE L'HISTOIRE

Le soulèvement du Yucatán (ou « rébellion », selon votre préférence), n'est pas un événement historique isolé, même si beaucoup cherchent à le présenter ainsi. De bien des manières, c'est juste la dernière éruption d'un conflit qui bouillonne depuis des décennies, peut être des siècles. Au début des années 1990, un soulèvement dans l'État du Chiapas, 300 kilomètres au sud-ouest de la zone de conflit actuel, a porté à l'attention du public les plaintes longtemps ignorées des traditionnels (qui ont du sang mésoamérindien) et des *mestizos* (les métis d'Espagnols et de Mésoamérindiens).

Ces tensions ont éclaté avec une violence renouvelée au tournant du siècle. En plus des protestations, des manifestations, des émeutes et des petits sabotages habituels, l'aube du 21e siècle a vu une vague d'assassinats à travers le sud-est du Mexique. Les gouverneurs de trois États (Chiapas, Campeche et Quintana Roo) sont tous morts en l'espace de deux semaines. Le gouverneur du *Distrito federal* (le District fédéral, le siège du gouvernement fédéral à Mexico) a à peine réussi à sauver sa vie quand une voiture piégée a explosé devant son bureau dans la même période.

- Les rebelles mésoamérindiens n'ont pas essayé de descendre le gouverneur du Distrito federal Francisco del Grande, même

si c'est vraiment un sale type. Le cartel reconstitué de Medellín était derrière ce coup là. En utilisant certaines clauses de l'ALENA (Accord de libre-échange nord américain), les U.S. ont assommé Mexico sur leur « complaisance » vis-à-vis des chargements de drogue qui survolaient le territoire mexicain ou qui passaient la frontière mexicaine. Le président Miguel Ávila a plié sous la pression et a commencé à réprimer le trafic de drogue.

Ávila, qui se trouvait avoir un petit déjeuner programmé avec Del Grande le matin du Grand Kaboom (il est arrivé en retard, je me demande s'il savait quelque chose), était la cible de la voiture piégée. Pour des raisons politiques, c'était mieux pour tout le monde d'accuser les rebelles mésoamérindiens.

- Sangre (11:10:05/5-12-56)

- Je suis d'accord. Les rebelles n'ont utilisé des voitures piégées que plus tard, lorsqu'ils ont reçu un « transfert technologique » d'autres sources. À ce moment là, ils étaient plutôt du genre à utiliser un flingue bon marché ou un fusil de chasse.
- Pedro (16:55:07/5-14-56)

La répression sanglante du gouvernement en 2002 a semblé mettre fin au problème. Plus d'une vingtaine de chefs rebelles ont été capturés ou abattus en résistant à leur arrestation. Mais les tensions qui avaient provoqué les soulèvements précédents étaient toujours présentes sous la surface, gagnant en intensité et suppurant dans les ténèbres des organisations clandestines de la « liberté ».

- Ooooh… est-ce ce qu'on appelle la « presse poubelle » ? Ou le « pathos ampoulé » ?
- Bung (08:07:50/5-10-56)

En 2010, les tensions ont explosé de nouveau avec une intensité renouvelée. Cette fois le soulèvement était centré sur les États du Campeche et du Yucatán, bien que les violences s'étendirent au Chiapas et même à l'État voisin du Tabasco. La nature même du soulèvement était différente cette fois. Dans les conflits précédents, les bureaux des gouvernements locaux ont été pris ou assiégés par des « milices civiles » marginalement organisées de fermiers, d'éleveurs et de routiers, armés d'à peine plus que des machettes, des fusils de chasse, des fusils à pompe rouillés et une juste fureur. Les gouverneurs des États avaient été assassinés par des civils, des gens qui étaient sortis de chez eux et qui l'avaient fait, sans grand-chose en termes de plan ou de soutien (deux des trois assassins de 2001 furent capturés et interrogés, et le gouvernement dut admettre à contrecœur qu'ils avaient agit seuls : c'était juste des hommes en colère avec une arme).

Le soulèvement de 2010 était bien mieux organisé. Bien que les « hommes de ligne » fussent toujours des miliciens civils, cette fois ils coordonnèrent leurs actions à un point surprenant, quasiment comme s'ils avaient une structure de commandement centralisée. L'armement et la logistique s'étaient aussi améliorés cette fois. La majorité des « soldats » restait pourtant toujours armée de fusils de chasse archaïques, et le gouvernement fédéral mexicain fut donc surpris d'assister à l'émergence d'unités « *Especial* » équipées d'armes plus sophistiquées.

- Mon père a eu le douteux privilège de servir l'armée mexicaine durant cette période. Fin 2010, son unité prenait l'autoroute principale qui relie Mérida à Cancún dans la péninsule du Yucatán. Près de Chichén Itzá, ils sont tombés dans une embuscade des rebelles. Des bandes de clous artisanales avaient été placées en travers de la route pour déchirer les pneus de leurs Humvees. Les camarades de mon père savaient qu'ils se feraient tirer dessus dès qu'ils auraient quitté l'abri de leurs véhicules pour enlever les bandes. Mais ils étaient sûrs que les blessures qu'ils subiraient seraient légères. Après tout, ils portaient les meilleures armures personnelles que la technologie de 2010 pouvait offrir, alors ils pensaient que des balles de vieux fusils de chasse feraient à peine plus que des bosses. En ordre parfait, les camarades de mon père ont sprinté depuis leurs véhicules et ont commencé à enlever les obstacles. À ce moment l'unité Especial rebelle enterrée entre les arbres sur les bords de la route a ouvert le feu. Pas avec de vieux fusils de chasse : avec des mitrailleuses à bandes militaires. Avec des lance-roquettes. Avec des miniguns portatifs. En 20 secondes, l'unité de mon père a subit 80 % de pertes, et il a reçu une blessure qui lui a coûté son bras droit.
- Mujeres (10:25:21/5-12-56)

- On aurait pu croire que les Mexicains auraient appris quelque chose de la situation des Mohawk à Oka dix ans auparavant. « Natif » ne veut pas dire « primitif ». Pas quand n'importe qui avec les biftons peut se lier à un groupe terroriste international et acheter tout le matériel militaire dont ils ont besoin pour ruiner la journée d'un paquet de soldats.
- Jimjim (04:56:29/5-13-56)

Rétrospectivement, il semblait évident que les traditionnels de la région du Yucatán recevaient un soutien extérieur (d'autres nations peut-être, ou des cartels de la drogue de Colombie ou d'Équateur).

- Surtout les derniers, si vous voulez mon avis. La bande de Medellín était probablement toujours un chouilla énervée à propos de la répression d'Ávila sur leurs opérations au Mexique.
- Lanza (13:37:09/5-10-56)

Une fois de plus, le gouvernement a essayé la répression. Mais cette fois-ci, il a trouvé de la résistance. C'était assez facile de ramasser à la pelle des tonnes de « soldats » civils, mais les chefs et les organisateurs du soulèvement ont réussi à garder un bon coup d'avance sur les rafles du gouvernement. Fin 2010, une nouvelle vague d'assassinats a balayé le pays, paralysant le gouvernement des États du sud-est du Mexique, d'Acapulco à Cancún.

Ces assassinats ont aussi montré plus de sophistication et une meilleure organisation. Le tir au fusil restait la principale méthode, mais



au lieu de Remingtons de chasse vieux de 30 ans, les armes étaient des fusils de sniper technologiquement avancés. Les tactiques coordonnées, diversions, multiples tireurs, et plans de fuite bien montés ont rapidement montré au gouvernement que le conflit avait changé. En l'espace de quatre mois, deux douzaines d'officiels du gouvernement ont perdu la vie. Pour tous ces crimes, seul un assassin a été capturé, et il fut rapidement accusé, condamné et exécuté.

- De la merde. Le gouvernement devait absolument prouver qu'il n'était pas totalement à la rue, alors il a ramassé un pauvre bougre dans la rue. Un procès de pacotille et un peloton d'exécution, tout ça pour envoyer un message dont tout le monde se foutait de toute façon.
- Sangre (11:19:12/5-12-56)

- Les rebelles se sont mis aux voitures piégées à ce moment là ; des trucs sophistiqués utilisant des explosifs militaires, pas les merdes diesel-fertilisant auxquelles on pouvait s'attendre.
- Pedro (17:07:30/5-14-56)

La rébellion n'était pas le seul problème que le gouvernement devait affronter. La coalition au pouvoir, combinant le *Frente democrático nacional* gauchiste (le Front démocratique national, ou FDN) et le *Partido de acción nacional* nominalement catholique (Parti d'action national, ou PAN) souffrait d'une série de scandales encore pires que ceux qui avaient mis à bas le *Partido revolucionario institucional* (Parti révolutionnaire institutionnel, ou PRI) cinq ans auparavant.

- Une coalition de gauchistes et de catholiques ? Uniquement à Mexico, je pense.
- Drover (04:17:06/5-11-56)

- Hé, même les socialistes et les catholiques peuvent être d'accord parfois. Dans ce cas, ils étaient d'accord pour mettre dehors le putain de PRI.
- Socio Pat (19:28:57/5-11-56)

L'économie a pris un coup quand les intérêts des milieux d'affaires, qui comptaient parmi les principaux soutiens du PRI avant la dernière pile de scandales, ont retiré leur support de tous les programmes gouvernementaux dans une tentative évidente de dégager la coalition au pouvoir, qu'ils considéraient (avec une certaine part de vérité) comme fanatiquement anti-entreprises. Les activités terroristes d'une branche d'« extrême gauche » du FDN, qui considérait que le parti avaient « vendu » ses principes communistes dès qu'il eut pris le pouvoir, s'ajoutèrent aux actions directes des cartels de la drogue pour déstabiliser la nation trébuchante. Le Mexique était devenu un baril de poudre n'attendant qu'une allumette.

Cette allumette est arrivée quand l'épidémie de SIVTA a décimé la population mexicaine. La maladie a durement frappé le centre dépeuplé du pays, mais a eu son plus grand impact au cœur de Mexico. À cette époque, Mexico était devenue une mégalopole tentaculaire de plus de 23 millions d'âmes, sa population surchargeant déjà les infrastructures et distendant sévèrement les services médicaux en place. Quand le SIVTA a frappé, la panique a dégradé encore plus l'efficacité d'un système de soins qui n'était déjà pas au niveau. À Noël 2010, plus de 12 % de la vaste population de Mexico étaient morts ou mourants.

- Le chiffre a l'air assez mauvais, mais la réalité était pire. Beaucoup de gens, porteurs du virus, ont fui la ville surchargeant les systèmes de soins d'autres villes mexicaines qui auraient peut être pu passer la crise sans ça. À Mexico, le nombre même de morts posait ses propres problèmes. Des corps en décomposition flottaient dans le *Canal de Chalco*, pourrissaient dans l'*Avenida 5 de mayo*, remplissaient l'air de la puanteur de la pourriture, et contaminaient les ressources en eau. Plus de 2,5 millions de gens sont morts du SIVTA uniquement à Mexico, et encore un million ou plus à cause du choléra et d'autres infections secondaires.
- Staedtler (13:56:00/5-12-56)

- Beaucoup de mes anciens compatriotes se rappellent de ces jours là. Ils font toujours référence à cette période comme du « Temps de la Terreur ».
- Matador (01:51:18/5-17-56)

Les tentatives pour limiter la propagation de l'épidémie ont souvent fait plus de mal que de bien. La tentative désespérée de balayer les « centres d'infection » en brûlant des portions de la ville en est l'un des exemples tragiques. La crémation en bloc de quartiers, souvent dans les parties les plus pauvres de la ville, était menée par des « comités d'action citoyenne » plutôt que par les autorités. ~~Dans de nombreux cas, cependant, les autorités de la ville savaient que les incendies auraient lieu, et ont choisi de ne pas intervenir pour les empêcher.~~ Des zones entières de la ville furent la proie des flammes, détruisant des monuments et des œuvres d'art irremplaçables.

- Bordel de Dieu, est-ce que vous pouvez imaginer ça ? Le SIVTA d'un côté, le choléra de l'autre, et entre les deux vos voisins qui voulaient vous tuer vous et votre famille parce que l'un d'entre vous était peut être porteur.
- Thoroughly Mondo Millie (15:14:20/5-10-56)

En janvier 2011, l'inévitable s'est produit. Le gouvernement s'est effondré et le Mexique a sombré dans l'anarchie.

- Est-ce que ça pourrait avoir quelque chose à voir avec le fait que l'essentiel du gouvernement s'était barré au début de l'épidémie, vers le nord à Atlanta et d'autres villes américaines où ils recevraient les soins de pointe que leurs compatriotes ne verraient jamais ? Non, bien sûr que non…
- Archer (23:24:02/5-9-56)

Pendant les 20 années suivantes, le Mexique (renommé Aztlan), a récupéré des désastres économiques et sociaux de 2010-2011.

~~Sous le gouvernement supposément plus éclairé d'Aztlan, les traditionnels et autres rebelles du Yucatán n'ont toujours pas vu les avancées et bénéfices pour lesquels ils avaient tué et pour lesquels ils étaient morts. Les pressions qui avaient conduit la rébellion bouillaient toujours sous la surface, apparaissant parfois dans des éruptions de violence localisées et rapidement, brutalement étouffées : Tizimín (2035), Celestun (2039), Xpujil (2045), et le massacre sanglant près de Campeche en 2050 où des forces de l'ACS ont abattu des centaines de civils désarmés.~~

Sous le gouvernement plus éclairé d'Aztlan, les traditionnels et *mestizos* ont vu des améliorations massives de leurs conditions de vie, de même que la reconnaissance de leur culture distincte dans la nouvelle constitution. Certaines personnes, cependant, ne sont jamais satisfaites de leurs gains, et elles se sont tournées délibérément vers la violence pour obtenir plus de concessions du gouvernement. Des émeutes ont éclaté à Tizimín en 2035, Celestun en 2039, et Xpujil en 2045. En 2050, l'armée aztlane a été mobilisée pour défendre la ville de Campeche contre une force d'assaut de rebelles bien armés, soutenus par des étrangers.

- Est-ce que vous n'adorez pas les reportage objectifs ? Je me casse…
- Puget Deb (19:37:02/5-11-56)

- C'est le travail d'un éditeur, Deb : mettre un frein aux excès d'une journaliste fanatique au cœur tendre.
- Newt II (03:21:39/5-12-56)



- Ce n'est pas vraiment ce que je veux dire, comme tu le sais très bien, connard.
- Puget Deb (19:02:09/5-12-56)

~~Le massacre~~ **L'assaut** de Campeche semble avoir déclenché la ~~guerre civile~~ **rébellion** actuelle. Des raids militaires sur des sites stratégiques dans le Yucatán ont commencé début 2051, augmentant en fréquence et en intensité pendant les quatre années suivantes. Le niveau du conflit est resté bas selon la façon dont on mesure généralement ces choses, grimpant rarement au dessus de faibles actions de guérillas.

Et je conduis mon Hummer de location droit sur le théâtre du conflit.

ÉGARÉE

Ma route ers l'est me conduit à travers d'innombrables villages trop petits pour apparaître sur ma carte numérique. Tandis que je conduis vers le cœur du Yucatán, j'ai l'impression de remonter le temps. Quand j'arrive à la ville de Temax, j'ai laissé le 21e siècle derrière moi. Si la route a jamais eu un système GrideGuide™ installé, il est hors service depuis longtemps faute de maintenance. Il n'y a pas de lampadaire, pas de panneau indicateur. Sans doute pour la première fois de ma vie, je suis hors de la couverture du réseau ; mon téléphone et le modem cellulaire compact de mon datapad sont de simples gadgets technologiques inutiles.

- Hein ? Elle n'a pas un téléphone satellite ?? Qu'est-ce que ça veut dire ?
- J-School Doctor (10:20:34/5-10-56)

Une heure à l'est de Temax, je me gare dans une station service Pemex (une installation en ruine pourrissante qui me rappelle un décor de documentaire historique tridéo). Le propriétaire / pompiste, quand il daigne finalement venir me servir, ne parle pas anglais, et mon espagnol me permet tout juste de spécifier la qualité de méthanol dont mon Hummer a besoin. Je fais finalement passer le message, et il commence à remplir le réservoir. Pendant qu'il s'en occupe, sa famille (une femme à la peau sombre et aux cheveux noirs, et trois petits enfants ayant tous moins de quatre ans) m'observe depuis l'ombre du bureau avec une curiosité non dissimulée. Quelque chose dans leur regard fixe me met mal à l'aise. Je suis soulagée de me remettre à rouler.

- Elle s'enfonce au fond de l'Aztlan, et elle ne parle pas espagnol ???
- J-School Doctor (10:21:58/5-10-56)

- Si tu lisais avec plus d'attention, J, tu aurais pu trouver une solution plus logique : elle connaît assez d'espagnol pour s'en tirer dans les coins « civilisés » qu'elle fréquente le plus, mais il se trouve qu'elle ne connaît pas les mots précis pour un certain type de carburant. (Paranos...)
- Meistersinger (10:36:59/5-10-56)

Les villages minuscules que je traverse ont l'air d'avoir été déracinés d'un siècle ou plus dans le passé. Environ une douzaine de bâtiments délabrés (presque des huttes) flanquent la route. Rien d'aussi sophistiqué qu'un feu rouge ou un panneau stop dans ces villages. L'autoroute passe directement au milieu de chaque bourgade : les poules picorent sur la surface poussiéreuse de la route. Cependant, vingt mètres avant chaque petite agglomération, je passe sur une série de larges dos d'âne mis en travers de la route pour ralentir la circulation. La première fois que je les vois, je rétrograde au pas pour épargner les suspensions du Hummer. Aussitôt, des enfants apparaissent devant les arbres sur le bord de la route, courant à côté de ma voiture, essayant de me vendre des fruits. Je trouve cela charmant au début. Puis je vois les hommes au regard sombre qui se tiennent dans l'ombre des arbres, plusieurs d'entre eux portant des machettes. Ils fixent mon Hummer, et le charme s'évanouit. Après cela, je prends les dos d'âne plus vite qu'un homme ne peut courir.

Je peux voir que certains visages qui me regardent depuis le bord de la route sont des traditionnels. Ils sont tous petits et trapus, leur peau a la couleur du cuir fraîchement tanné. Des yeux perçants, et quelque chose de singulier dans la forme du crâne. Il est impossible de les confondre avec des *mestizos*, des Aztlans descendant d'Espagnols.

J'arrive à Tizimín en milieu d'après-midi. Bien que je sois profondément en territoire disputé, je n'ai encore vu aucune trace d'action militaire (soldats, véhicules de combat ou signes de combats récents).

- C'est ça qu'on appelle « conflit de faible intensité », connasse. Qu'est-ce que t'espérais, des charniers énormes jonchés de tanks calcinés, parsemés de débris de missiles guidés ? T'es à la masse !
- Tozer (16:19:09/5-12-56)

Je me range sur l'aire d'un café style routier, à l'air mal famé, à la périphérie de la ville. Quand je sors du Hummer climatisé, la chaleur et l'humidité me frappent avec une force presque physique. Je me précipite à l'ombre du bâtiment branlant et j'y cherche du « ravitaillement » (eau en bouteille, jus de fruit, et peut être une bière pour la route). Le propriétaire, un latino épais, m'accueille avec un sourire ébréché et me souhaite le bonjour dans un espagnol lent, simplifié. Il hoche la tête pendant que je lutte pour donner ma commande.

Puis il lève les yeux derrière mon épaule. Et ses yeux sombres s'écarquillent de frayeur.

Instinctivement, je tourne les talons pour voir ce qui se trouve derrière moi. Rien. Perplexe, je me retourne… juste à temps pour voir dans la main du propriétaire un petit pistolet vomir un nuage de gaz sur mon visage. Je suis instantanément aveuglée. Puis l'inconscience m'emporte comme une vague noire.

RENCONTRE SURPRISE

La conscience revient avec une saisissante soudaineté, comme le basculement d'un interrupteur. Je suis couchée sur une sorte de lit de camp dans une pièce sombre. J'ouvre les yeux, mais même la faible lumière est trop vive. La douleur me fait gémir.

« Détendez vous, Señorita Forberger », me dit une voix proche (une voix profonde et douce comme du velours, comme le cœur de la nuit).

J'essaie de m'asseoir, mais mon corps est toujours trop faible. Je demande : « Où suis-je ? ».

Un gloussement de cette voix à la modulation impossible. Je sens une chaleur au creux de mon estomac. « À l'abri », me dit la voix. Pour la première fois, je réalise qu'elle n'a pas d'accent (*aucun*). On dirait l'idéalisation parfaite de l'anglais.

« Mais où ? » Ma demande est un peu plaintive.

« Vous n'avez pas besoin de le savoir précisément », dit calmement la voix. Puis un autre gloussement. « Vous êtes là où vous vouliez être, mais par un autre chemin. »

J'essaye de m'asseoir de nouveau. Cette fois j'y parviens. Je me force à ouvrir mes yeux pleins de larmes.

Et je me retrouve à regarder le visage allongé d'un serpent à plume. Des yeux de la taille d'un ballon me regardent calmement. « Vous pouvez m'appeler *Pobre* », dit-il. Cette voix impossible résonne clairement dans ma tête, mais la bouche du serpent ne bouge pas.

- Pobre. Ça veut dire « pauvre ». Qu'est-ce que ça veut dire ?
- Goliath (12:16:38/5-12-56)

- Quelqu'un qui a perdu ce qui lui appartient de droit (qu'on lui a enlevé ou dénié) peut se considérer comme pauvre, non ? Juste une supposition.
- Lanza (17:12:27/5-12-56)

::::[HECATE] Pobre ? Quelqu'un que nous connaissons ?

::::[THE BIG 'D'] Un jeune, d'après mon estimation.

::::[JUNGLE CAT] Peut-être par le corps, mais pas par l'esprit.

::::[UMSONDO] Le jugement dans ce cas est entravé par le pouvoir du masque et de l'illusion. Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être, et l'examen ne révèle rien que la tromperie et le changement.

::::[THE LAUGHING MAN] Le Voyant ne voit rien ! Notre hôte est dans l'erreur et réprimandé. Doit-on s'attendre à des excuses ?

::::[LADY OF THE COURT] Laughing Man devrait tenir sa langue s'il n'a rien d'intéressant à dire.

::::[THE BIG 'D'] En l'occurrence, je ne me considère pas offensé. Continuons.

INTERVIEW AVEC LE SERPENT

Nicola Forberger : Vous êtes… hum… la *personne* que je devais rencontrer ?

Pobre : Bien sûr.

NF : Alors pourquoi… ?

P : [gloussement] Pour des raisons de sécurité, bien sûr. Les forces d'Aztlan adoreraient découvrir ma localisation, et auraient peu de scrupules à utiliser une innocente comme… un *retriever*.

NF : Alors vous m'avez fait kidnapper…

P : Je préfère le terme « détourner ».

NF : Écoutez, j'ai déjà fait ce genre d'interview avant. Je m'y connais en sécurité. Je n'étais pas suivie.

P : Je vous crois. Cependant, il y a d'autres risques, n'est-ce pas ? Un émetteur placé dans votre véhicule ou même sur vous. Une surveillance à distance, de nature technologique ou magique. Vous comprenez. Nous devions éliminer ces possibilités. Nous vous avons scannée, ainsi que vos possessions, avec la technologie et la magie. Nous sommes convaincus que vous êtes « clean ». Incidemment, vous serez heureuse d'apprendre que votre aura montre que vous êtes en pleine forme.

Bien. Vous avez arrangé ce rendez-vous pour poser des questions.

NF : Très bien. Est-ce que Pobre est votre vrai nom ?

[Pause] Okay, question stupide, je la retire.

P : Merci.

- Je me demande si « Pobre » n'est pas en fait Hualpa, le grand dragon amazonien. Quelqu'un sait ?
- Curious George (05:17:20/5-9-56)

- Même si quelqu'un prétendait avoir la réponse, je ne saurais pas comment le confirmer ou l'infirmer.
- Argent (02:13:02/5-11-56)

NF : Quelle est votre position dans l'organisation rebelle ?

P : J'ai une place au Conseil révolutionnaire. Vous pouvez considérer le Conseil comme l'équivalent d'un comité des chefs d'état-majors.

NF : Êtes-vous natif d'Aztlan ?

P : Absolument pas.

NF : Amazonien, alors ?

P : Je suis Mexicain.

NF : Je croyais que vous aviez dit ne pas être un Aztlan.

P : Je ne le suis pas.

- Attention, Will Robinson… Fais gaffe, Nicola, ou tu vas finir en quatre heure pour serpent.
- Attitude Adjuster (01:18:29/5-10-56)

- C'est quoi le bordel, Aztlan ou Mexicain ? C'est la même chose, putain. Non ?
- Diamondback (02:17:11/5-12-56)

- Oh ? Diamondback, on ne s'est pas rencontrés mais j'ai entendu parler de toi. Tu es Texan, non ?
- Argent (02:20:05/5-12-56)

- En plein dans le mille.
- Diamondback (02:20:34/5-12-56)

- Non, c'est faux. Tu es des CAS, comme mon pote Io d'Atlanta.
- Argent (02:21:10/5-12-56)

- Putain de sophiste, il y a une putain de grosse différence… Okay, j'ai compris.
- Diamondback (02:21:52/5-12-56)

- Ça va au-delà de ça, Argent, vieille branche. Il y a aussi cette connerie de tradition historique. La plupart des gens qui se

disent « Mexicains » plutôt qu'« Aztlans » remontent au Mexique tel qu'il était avant d'exploser en 2011. Mais voilà le truc intéressant : Pobre ne peut raisonnablement pas avoir été là avant 2011.

• Socio Pat (13:17:19/5-13-56)

:::::[JUNGLE CAT] Des distinctions si simples, mais si importantes.

NF : Mmm. Okay, continuons. Vous êtes dans une position où vous pouvez parler pour les forces rebelles, non ?

P : Autrement je ne me serais pas donné le mal d'arranger cette entrevue.

NF : Alors dites-moi : quel est votre but ? Quel est l'objectif de la rébellion ?

P : J'aurais pensé qu'il était évident.

NF : La destruction de l'Aztlan ? Le renversement du gouvernement d'Aztlan ?

P : ~~Nous n'avons pas l'ambition de détruire le gouvernement aztlan, excepté dans la mesure où le gouvernement aztlan nous empêche d'atteindre nos buts.~~ **Bien sûr.** Nous nous battons pour ce qui nous appartient de droit (ce qui nous a été pris il y a des siècles). Pour le droit de vivre comme nous le souhaitons, dans l'autonomie et le respect. **Et si le gouvernement continue à s'opposer à nous, nous ferons ce qu'il faut pour détruire la nation d'Aztlan.**

• Ah, merde… et cette version éditée s'est retrouvée sur le réseau, hein ? Personne à part nous n'a vu le texte original de l'interview ?

• Vergis (14:29:06/5-10-56)

• T'as tout compris. Nous, peut être quelques personnes à newsFAXday, et Espectro bien sûr.

• Talbot (03:27:39/5-12-56)

• Pourquoi est-ce que cette salope de Nicola Forberger n'est pas intervenue publiquement pour donner sa version ?

• Monolith (13:37:05/5-12-56)

• Pense « t'es virée ». Pense « liste noire ». Pense « tu ne travailleras plus jamais dans ce milieu ».

• Talbot (04:03:17/5-13-56)

• Il y a une autre possibilité, les rigolos. Peut être que tout ce putain de truc est une manipulation de ce petit malin d'Espectro. L'histoire qui a été diffusée sur les réseaux est bien celle qui a été écrite par la mignonne Forberger. Tout le texte supprimé / ajouté a été mis après coup par Espectro pour nous titiller (et ça a l'air de marcher d'ailleurs).

Mon idée est qu'Espectro connaît très bien l'attitude dominante à Shadowland. Pratiquement tout le monde ici va avaler n'importe quelle info qui salit une mégacorpo (en particulier AZT). J'ai pas raison ?

Cramez-moi par message personnel, pour éviter de gêner les autres lecteurs du site. <esquive>

• Findler-Man (14:11:44/5-15-56)

• Je crois que tu as tord, Findler. Je crois que je sais qui est Espectro. Une pote à moi a un peu travaillé à l'occasion pour des gars en position de savoir (et je n'en dirai pas plus ou quelqu'un va être blessé), et elle m'a dit qu'il y a eu du ménage dans les rangs des espions de haut niveau de la Grande Pyramide. Trois ou quatre agents haut placés ont été « déchus », et personne n'est sûr de ce qui leur est arrivé ou pourquoi. Je vous parie qu'Espectro est un de ces gars.

• Sniffer (16:22:34/5-15-56)

• C'est pratique, hein, que vous autres qui « avez entendu quelque chose » d'un copain d'un copain d'un copain ne puisse jamais être plus spécifique que ça pour éviter que « quelqu'un soit blessé ».

• Findler-Man (11:12:33/5-16-56)

• Ouais, mais si Sniffer a raison… Snif, mon vieux, tu as piqué ma curiosité. Je vais creuser un peu.

• Little Jo (13:34:22/5-16-56)

NF : Vous dites « nous ». Qui est ce « nous » ?

P : Les divers peuples qui habitaient ces terres à l'origine. Pour utiliser le terme qui est devenu si populaire lors au siècle dernier, les Peuples premiers ; les peuples qui vivaient ici quand les premiers envahisseurs sont arrivés sur ses rivages, et qui ont été si durement opprimés depuis.

Vous êtes une native des UCAS, n'est-ce pas, Señorita Forberger ? Vous êtes trop jeune pour vous souvenir du soulèvement du MSA, des « guerres indiennes ». Mais vos parents ont sans doute vécu les luttes pour l'indépendance et l'autonomie. Notre combat est une continuation de ce cycle, le cycle qui a mis fin au colonialisme et à l'oppression en Amérique du Nord. Notre lutte est un « travail inachevé ». Tant que nous n'aurons pas notre autonomie, la page du colonialisme ne sera pas tournée.

NF : Je crois que je comprends. Vous vous voyez comme des combattants de la liberté, luttant pour vous libérer d'un régime qui oppresse votre peuple sur des critères ethniques ?

P : ~~Précisément.~~ **Nous décrire ainsi est dans notre intérêt.**

• Hé ben, c'est plutôt chargé comme connerie. On penserait que quelqu'un qui lit newsFAXday se rendrait compte que Pobre s'enfonce dans la mouise avec cette interview (à moins que Findler-Man ait raison, hmmm).

• Tenmace (01:14:16/5-17-56)

• Est-ce que tu as déjà pensé au genre de gens qui lit newsFAXday ? Ce torchon est un (petit) cran au dessus d'un tabloïd. Putain, je ne serais pas surpris de voir un article en pleine page sur la dernière apparition de Jetblack ou de Kurt Cobain un beau matin.

• Media Watcher (11:57:41/5-17-56)

NF : Votre lutte est soutenue par l'Amazonie, correct ?

P : Par des éléments au sein de cette nation. Oui.

:::::[HECATE] Vrai ou pas ?

:::::[JUNGLE CAT] Est-ce qu'on a l'air stupides ??

NF : Pourquoi ? Quel est l'intérêt de l'Amazonie dans le Yucatán ? **Ou est-ce que l'Amazonie a des objectifs plus vastes dans tout cela ?**

P : ~~Quiconque a un intérêt pour la liberté, la justice et l'équité devrait soutenir notre cause. En Amazonie, mon peuple, les descendants des Olmèques, des Mayas, des Aztèques, que l'on qualifie de « traditionnels », sont des citoyens respectés et honorés. Ils sont en colère de voir leurs frères et sœurs si durement opprimés en Aztlan. L'Amazonie n'a pas d'autre but que d'aider mon peuple à gagner sa liberté.~~ **Question suivante.**

:::::[WORDSMYTH] Cela ressemble trop à Utopia. La vérité ne correspond pas vraiment au discours, hein, Jungle Cat ?

:::::[JUNGLE CAT] J'admettrai qu'il y a de l'intolérance, mais nous n'arrachons pas le cœur de nos frères pour renforcer notre art.

:::::[LAUGHING MAN] Pas trop...

:::::[JUNGLE CAT] Ce n'est pas drôle.

- Et on y retourne. Pobre continue à dire « mon peuple ». Comme s'il y avait une parenté. Je suppose que ça pourrait être une sorte de parenté symbolique, mais je n'arrive pas à me débarrasser de l'idée qu'il y a plus que ça.
- Blowtorch (12:03:38/5-11-56)

NF : Vous recevez aussi du soutien d'ailleurs, n'est-ce pas, Pobre ?

P : Bien sûr. ~~La volonté de se dresser pour ce qui est bien n'est pas limitée à l'Amazonie.~~ **De nombreuses autres factions ont des intérêts particuliers dans le combat contre le gouvernement aztlan.** Nous recevons un soutien financier et logistique ~~de~~ **d'éléments révolutionnaires dans** diverses nations des NAO, de Tir Tairngire, et d'autres sources.

- Ok les gars, on crache le morceau. Quelles autres sources ?
- G Lola B (13:29:05/5-10-56)

- Les CAS. Sans déconner, hein ? C'est connu, les CAS sont pas des anges quand il s'agit de « respecter et d'honorer » qui que ce soit à part de bon p'tits gars buveurs de bière et amoureux de flingues. Mais s'il y a une chance de frapper Aztlan dans les burnes (une petite vengeance pour Austin et San Antonio), ils en sont, pour sûr.
- Attitude Adjuster (01:00:32/5-11-56)



- Je surveillerais ma bouche si j'étais toi, gamin, surtout si tu veux qu'elle garde toutes ses dents.
- Diamondback (02:29:11/5-11-56)

- Mis à part les sarcasmes et la rhétorique yankee, tu dois admettre que le gamin marque un point, Diamond. De toute façon, qui d'autre ? J'ajouterais Tír na nÓg a la liste pour un soutien financier limité adossé à un bon gros paquet de renseignements utiles, mais je ne peux pas le prouver.

  Parmi les nations des NAO, je parierais sur les Pueblos (pour essentiellement les mêmes raisons que les CAS) et sur la Nation transpolaire aléoute (pas grand-chose de concret pour la TPA, mais un très gros soutien moral, je pense que la TPA est la nation qui possède le plus d'affinités pour les traditionnels de Pobre).

  Revers à la médaille, le Tsimshian s'est déclaré publiquement contre les rebelles, soutenant tout ce que le gouvernement aztlan pourrait faire pour assurer la paix. Je pense que le Tsimshian a misé sur le fait que l'Aztlan va liquider les rebelles (et sacrément vite, en plus), et qu'il se souviendra de tous ceux qui auront parlé en faveur des vainqueurs.
- Argent (02:33:09/5-11-56)

:::::[HECATE] Vrai ou pas ?

:::::[WORDSMYTH] Je suppose que cette question est pour moi. Nous ne sommes pas insensibles à la détresse des rebelles.

:::::[HECATE] Et toi, Lady of the Court ?

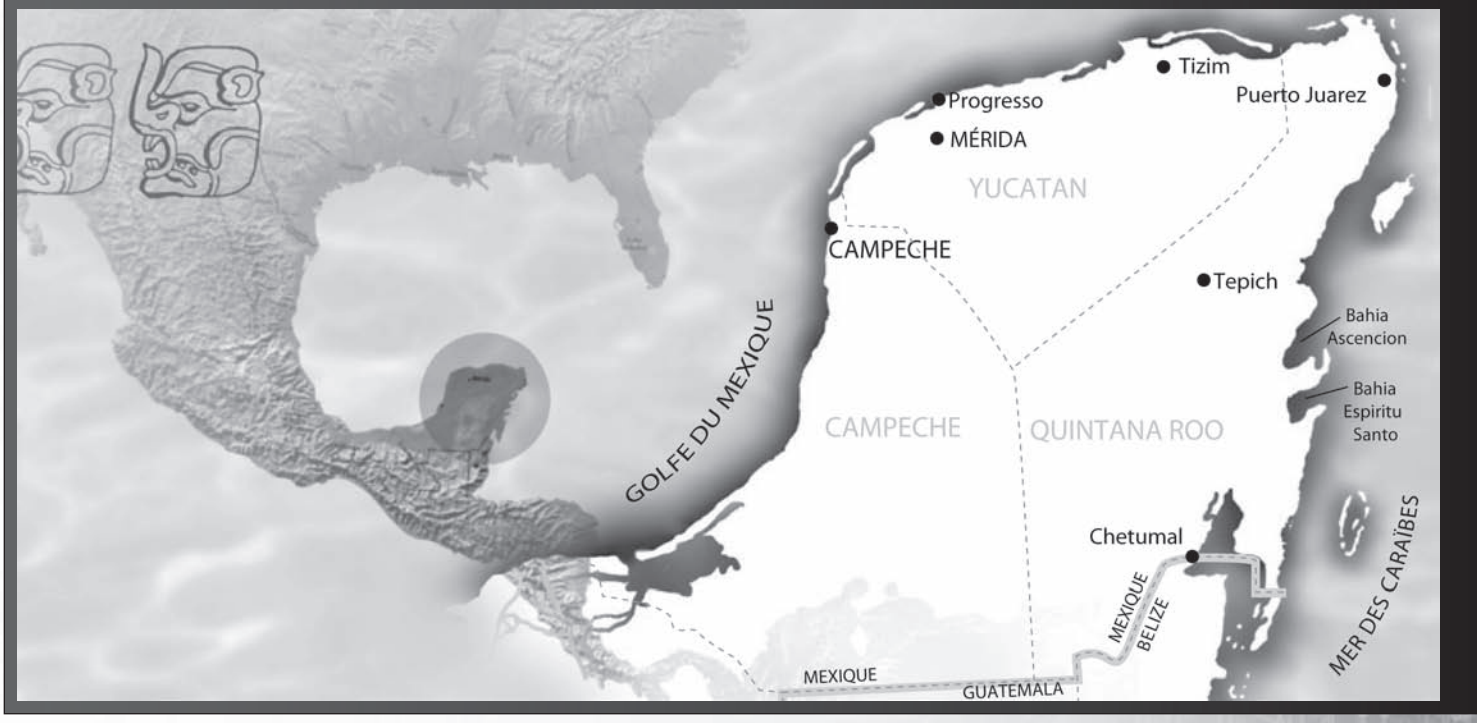
:::::[LADY OF THE COURT] Je crains de ne pas être en position de commenter nos accords politiques.

:::::[LAUGHING MAN] Ouais, c'est ça. Des yeux Vigilants sont-ils braqués dans cette direction ?

:::::[UMSONDO] Mon regard se porte dans toutes les directions. Laughing Man sait que l'assistance est subtile et indirecte quand elle est donnée. Je suis la sagesse de la Lady.

NF : Pour l'instant, vous (vos forces, je veux dire) avez évité une bataille frontale avec les forces d'Aztlan. Au lieu d'une guerre de positions, vous avez choisi la guérilla (des tactiques de harcèlements, d'embuscades et de sabotages). Des assassinats et des attaques terroristes sur des cibles civiles innocentes aussi, pourquoi ?

P : La réponse simple ? Dans une guerre de positions, nous perdrions sûrement. Nos forces sont bien équipées, bien entraînées et motivées **au point du fanatisme**, mais nous sommes toujours surpassés en nombre et en armes par l'armée aztlane~~et les forces d'Aztechnology Corporate Security... comme s'il y avait vraiment une différence aujourd'hui~~. Señorita Forberger, je crois que vous pensez dans les termes du concept traditionnel de bataille, tirés des conflits majeures du siècle passé et du début des Euro-guerres. Mais cette époque (qui voyait des unités massives se faire face le long d'un « front » clairement délimité) est depuis longtemps révolue. Évidemment, ces formations existent toujours (comme celles qui se font face des deux côtés du Rio Grande, par exemple), mais je ne pense pas qu'elles seront jamais utilisées. Aujourd'hui, les batailles se font avec des unités plus petites et mobiles. Des tactiques de guérilla, si vous voulez... bien que ce mot porte en lui beaucoup de connotations négatives. Sun Tzu comprendrait les contraintes de nos actions et approuverait notre solution. Frapper au point faible de l'ennemi, pas au point fort. Vaincre petit à petit. Frappez ses lignes d'approvisionnement. **Détruire son soutien populaire en prouvant son incapacité à protéger ses citoyens.** Frapper, disparaître dans les terres, et frapper encore.



NF : Et vos forces ? Une milice civile, c'est ça ? **Une foule en armes ?**

P : [gloussement] Vous avez plusieurs années de retard, Señorita Forberger. Ce qui était une milice civile est devenu une force paramilitaire entraînée avec laquelle il faut compter ; demandez aux Aztlans.

NF : Vous dites que vous n'utilisez pas de mercenaires ?

P : Je ne dis pas du tout cela. Bien sûr que nous utilisons des mercenaires. ~~Comme les Aztlans, puisqu'on en parle. Mais les mercenaires ne forment pas le gros de nos forces, contrairement à ce que certains voudraient vous faire croire. La majorité de nos soldats se bat pour des raisons personnelles. Ce sont des traditionnels, après tout. Ils se battent pour leur propre liberté.~~

- Vérification : est-ce qu'Aztlan / Aztechnology emploie des mercenaires ?
- Grady (02:10:13/5-9-56)

- (Tu veux t'enrôler, Grady mon pote ?) Oui. Aztlan / Aztechnology emploie des mercenaires pour se battre au Yucatán. Pas beaucoup, et ils sont vachement sélectifs. Mais si ça ne vous pose pas de problème d'opérer sous commandement d'officiers azzies (et généralement sans savoir pourquoi vous faites ce que vous faites, ni comment cela s'intègre dans la campagne globale), la paie est bonne.

  Personnellement, je ne prendrais pas un contrat azzie. Pas à cause d'un problème moral, je vous assure (aucun côté du conflit, azzie ou rebelle, n'est blanc comme neige et au cœur pur). Mon problème est que le conflit n'est pas convenablement délimité. Aztlan / Aztechnology a d'autres marrons sur le feu, et je ne peux pas être sûr que la mission qu'on me donne est vraiment liée à la rébellion du Yucatán. De la même façon, Aztechnology a un paquet d'ennemis qui ne feront pas la distinction entre des mercenaires et d'autres « agents supplétifs ». Traduction : si je claque sur le champ de bataille, nickel ; c'est mon job. Mais ça me défriserait de casser ma pipe aux mains d'un assassin corporatiste de Saeder-Krupp.
- Arctic White (07:46:41/5-11-56)

NF : Et votre objectif final est… ?

P : De rendre la zone du Yucatán (les terres traditionnelles de mon peuple) ingouvernable. De faire empirer le problème au point que le coût de garder le Yucatán soit trop grand pour que le gouvernement aztlan puisse le supporter plus longtemps.

NF : L'Irlande du Nord, encore une fois.

P : ~~Pas exactement. Les attaques terroristes sur la population civile ne font pas partie de nos plans.~~ **Précisément.**

NF : Il y a pourtant eu des attaques terroristes sur des sites non militaires. Rien que le mois dernier, par exemple : le ferry hydroptère Cancún-Cozumel n'était certainement pas une cible militaire. Combien de personnes sont mortes dans cet incident ? Cent ? Deux cents ?

P : ~~Un accident malencontreux, laissez moi vous l'assurer. Le missile qui a touché le Barca Morelos était l'un des nôtres, mais ce n'était pas un missile anti-navires surface-surface comme le prétend le gouvernement aztlan. C'était un missile surface-air Flecha que nous avons tiré sur un avion de surveillance d'Aztlan rôdant près de Puerto Morales. L'avion de surveillance a activé ses contre-mesures. Notre SAM a décroché et a adopté une trajectoire balistique. Le circuit d'autodestruction n'a pas fonctionné. S'il a touché le ferry, c'est par pure malchance.~~

~~Cependant, même si ces morts m'attristent, il me faut les admettre.~~ La réaction du peuple a ébranlé la confiance de l'opinion dans la capacité du gouvernement à protéger des innocents.

- Ooooh, bien joué, bien édité. Elle change une explication en une revendication de responsabilité.
- Tarquin (18:29:31/5-10-56)

- Quelqu'un est prêt à jouer à « trouver le mensonge » ? Vérifiez l'explication du ver.
- Argent (02:36:55/5-12-56)

- Okay, je crois que je l'ai. Le Flecha est un SAM léger, non ? Lanceur portatif, semi-autonome : parfois il est lancé par un simple lanceur monté sur un Hummer. Ce qui signifie qu'il porte une tête explosive de… combien ? Dix kilos ? Vingt max. C'est

assez pour abattre un avion (tout ce qu'il y a à faire c'est de balancer des éclats incandescents dans le réservoir de toute façon). Ça ne ferait pas grand-chose à un ferry hydroptère, non ? (Maintenant que j'y pense, est-ce que la détonation n'a pas brisé la quille en deux ?) Donc ça n'était pas un Flecha.

Et le reste ? « C'est comme ça, point ? » Ce genre d'explication ne m'a jamais satisfait.

Hmm. Je pense que t'es sur quelque chose, mon vieil Argent.

- Beowulf (00:46:10/5-13-56)

- Comme je l'ai déjà dit, les rigolos : aucun camp n'est blanc comme neige et au cœur pur. Croyez-le.
- Arctic White (08:13:07/5-13-56)

- Pourtant, en général, je donne le bénéfice du doute aux rebelles (au moins quand on parle de propagande).
- Bung (15:45:32/5-13-56)

- Les morts de Puerto Morales sont juste un exemple des dégâts collatéraux que ces guerres de guérilla infligent à la population innocente en générale. On ne peut pas oublier que la vie dans le Yucatán et les autres régions touchées par le conflit actuel est devenue complètement imprévisible pour les citoyens ordinaires (créant une incertitude qui pèse lourdement sur leur esprit, dégrade encore leur condition de vie déjà médiocre, et peut même affecter leurs relations avec leur entourage). Les problèmes d'une société en guerre sont magnifiés au-delà de tout ce que vous ou moi pouvons imaginer ou comprendre, et les terribles résultats sont bien documentés.

  Aucun aspect d'une société en guerre ne ressemble à la vie ordinaire. Au-delà de la raison pour laquelle quelqu'un se rend dans une telle région, le climat anormal créé par la mentalité de guerre fait que rien n'est comme il était ou comme il devrait être. Ceux qui espèrent survivre à un voyage en Aztlan ou une autre zone de guerre doivent accepter que la mort les attend à chaque tournant, et peut venir des mains d'un enfant aussi bien que d'un soldat expérimenté. Tenez-en compte pour votre propre bien, et apprenez comment vous comporter de façon appropriée avec ceux qui ne font pas activement partie du conflit.
- Highhorse (09:45:08/5-17-56)

- Message bien reçu, Horsey. Tous ceux que vous rencontrerez ne seront pas vos ennemis, mais vous devrez les manipuler comme des explosifs instables jusqu'à ce qu'ils l'aient compris. Ces gens qui essaient juste de continuer à vivre ont des moments difficiles, et depuis longtemps. Ceci dit, je ne peux pas résister : je vais t'en donner, de l'approprié ! L'approprié commence au bout de mon AK-98 ! <sourire>
- Foamer (11:23:35/5-20-56)

NF : Et à propos du « mur de crânes » ? Une unité technique aztlane a disparu sans laisser de trace près de Tulum. Plus tard, leurs crânes ont été retrouvés (les 24), empilés de manière à former un mur. Les os complètement nettoyés, avec les plaques d'identification enfoncées dans les mâchoires.

P : Guerre psychologique. Cela a eu un effet sur le moral aztlan, n'est-ce pas ?

NF : Et à propos des rumeurs disant que les techniciens ont en fait été capturés vivants, et ont ensuite été sacrifiés lors d'un rituel religieux ou magique ? Que les corps ont été vidés de leur sang et ensuite mangés par certains de vos… *hommes* ?

P : [gloussement] Vous devriez vraiment être prudente en écoutant des rumeurs.

NF : Est-ce une infirmation ?

P : Prenez-le comme vous voudrez. Question suivante.

:::::[HECATE] Vrai ou pas ?

:::::[JUNGLE CAT] Je ne sais pas.

:::::[WORDSMYTH] Cela m'en dit long. Cat devrait savoir, et s'il dit qu'il ne sait pas, mes soupçons sont éveillés.

:::::> JUNGLE CAT CRACHE

:::::[UMSONDO] Attends. Ces soupçons sont logiques. Mais Wordsmyth ne considère pas que certains pourraient ne pas être heureux de révéler qu'ils ne savent pas ce que d'autres pensent qu'ils devraient savoir. Peu sont heureux de révéler l'incertitude.

:::::[LAUGHING MAN] Comment est-ce qu'on peut avoir un doute là-dessus ?

:::::[UMSONDO] Sottise. Une telle mort porte un masque sur une scène. Il est difficile de séparer le masque du vrai visage de la profanation quand beaucoup ont intérêt à maintenir les apparences. Hecate ne peut pas se faire une véritable opinion sur cela.

NF : La magie. Vous l'utilisez ?

P : Personnellement ?

NF : Vos troupes.

P : Bien sûr. Quand un ennemi est un adepte de la magie (et les forces aztlanes ont accès à une puissante magie, sans erreur ; peut-être même plus puissante que ce que vous connaissez), vous devez le combattre par la magie. Il faut combattre le feu par le feu.

NF : Alors il est vrai que des esprits se battent aux côtés de vos hommes ?

P : Bien sûr. ~~Des deux côtés de la bataille. La seule différence est que nos alliés spirituels se battent pour nous de leur propre volonté.~~

NF : Et la magie du sang ?

P : ~~Encore une fois, il nous faut combattre le feu par le feu.~~ **La magie du sang n'existe pas.**

- Il est bien en train de dire que les deux camps utilisent la magie du sang ? Et c'est quoi la « magie du sang », bordel ? La seule fois où j'ai entendu le terme, c'était en référence à la Grande Danse Fantôme. Est-ce que le ver veut dire qu'il y a des danseurs aztlans ?
- Brass (19:52:15/5-11-56)

- La Grande Danse Fantôme est l'opposé symbolique de la magie du sang. La Danse était un acte de sacrifice : les danseurs ont donné leur vie volontairement, avec joie, pour un objectif plus élevé. La magie du sang dont parle Pobre est une perversion dans laquelle l'oppression et l'exploitation remplacent le sacrifice volontaire.
- Man-of-Many-Names (22:18:17/5-11-56)

- (Many-Names ? Il est de reeeeeetour…) Je me permets de te contredire, l'ancêtre. Techniquement, la Danse était une forme de magie du sang, avec toutes les conséquences collatérales (j'ai parlé avec quelques runners qui en ont une connaissance personnelle). Faut que tu vives avec. Toi et tes potes chamans n'êtes pas très différents des prêtres azzies qui arrachent des cœurs.
- Magister (03:16:04/5-12-56)

- Incendiez-vous sur un autre forum, les gars. À strictement parler, vous avez raison tous les deux. La Danse est liée à la magie du sang parce qu'elle tire sa puissance de l'énergie vitale d'un donneur (dans ce cas précis, de plusieurs). Mais parce que ces donneurs sont volontaires, elle est différente de la magie du sang azzie. Dire que les deux sont identiques revient à dire

qu'une ambulance est identique à un tank parce que ce sont tous les deux des véhicules terrestres.

- The Ref (16:07:22/5-12-56)

> :::::[WORDSMYTH] Quelle ignorance...
>
> :::::[THE BIG 'D'] C'est en partie ce que je veux montrer. Comment peuvent-ils savoir, sinon en le découvrant lentement par eux-mêmes ? Et alors, il sera trop tard.

NF : Y aura-t-il un jour la paix au Yucatán ?

P : ~~Quand mon peuple sera reconnu comme une culture distincte, une nation souveraine.~~ **Quand le gouvernement aztlan aura été réduit en cendres.**

RETOUR

Et ainsi se termine l'interview du serpent. J'ai encore des questions, mais Pobre se contente de sourire. Alors que je regarde son visage, ses yeux semblent devenir des puits de ténèbres sans fond. Je sombre en eux, et l'inconscience me prend une fois encore.

Je me réveille après un laps de temps indéterminé, assise dans mon Hummer de location sur le bord d'une petite route. Par réflexe, je tire mon GPS de ma poche. En quittant Progreso, je l'ai configuré en mode « auto-pistage ». Il aurait dû enregistrer tous mes mouvements depuis ce point de départ. Je ne suis pas surprise de constater qu'il a été réinitialisé. J'apprends que je suis à 15 kilomètres à l'ouest de Tizimín, mais il n'y a nulle trace en mémoire de l'endroit où je suis allée.

Je démarre le moteur et m'engage sur la route, prenant à l'ouest vers Progreso et mon vol retour. Le calme de la matinée est rompu par le hurlement aigü de turboréacteurs en postcombustion. Derrière moi, vers Kantunilkin et Cancún, je vois un escadron de quatre chasseurs anti-blindés Halcón en formation serrée foncer en rase-mottes au-dessus de la cime des arbres. Leurs couleurs et marquages d'unités aztlanes accrochent la lumière du matin.

- On aurait pu s'attendre à ce que newsFAXday envoie un reporter avec un implant GPS.
- Mosaic (21:02:59/5-10-56)

- Tu penses vraiment que Pobre ne l'aurait pas réinitialisé aussi ? (ou même enlevé, une idée particulièrement déplaisante).
- Clarence the P (05:24:09/5-11-56)

- Super. On a une bimbo reporter qui interroge un ver de terre en peluche géant. Pas une seule putain d'info utile sur les déploiements de troupes, les schémas d'organisation et d'équipement, les tactiques, et tous les bons trucs.
- Gaïus (14:11:57/5-13-56)

- Très bien. Tu veux une vue militaire d'ensemble, à ton service. En bref, les forces aztlanes contrôlent les routes, les villes et les parties dégagées de la côte (avec quelques exceptions intéressantes). Grossièrement, les rebelles contrôlent la jungle.

  La procédure aztlane standard est de faire patrouiller les troupes en unités combinées : de petites unités d'infanterie mécanisée avec un support aérien en réserve, et peut être même des blindés. L'infanterie mécanisée fait des patrouilles rapides (on sort et on rentre vite) et parfois des missions plus longues de type recherche & destruction, en espérant casser du guérillero. Le problème, c'est que l'infanterie mécanisée est paralysée par la jungle hors des routes et des villes (parfois, des commandants coupent et brûlent des parties de la jungle, mais pas souvent à cause du contrecoup politique).

  Dans le même temps, les rebelles n'ont pas l'air d'avoir de procédure standard. Ils changent de tactique et même de

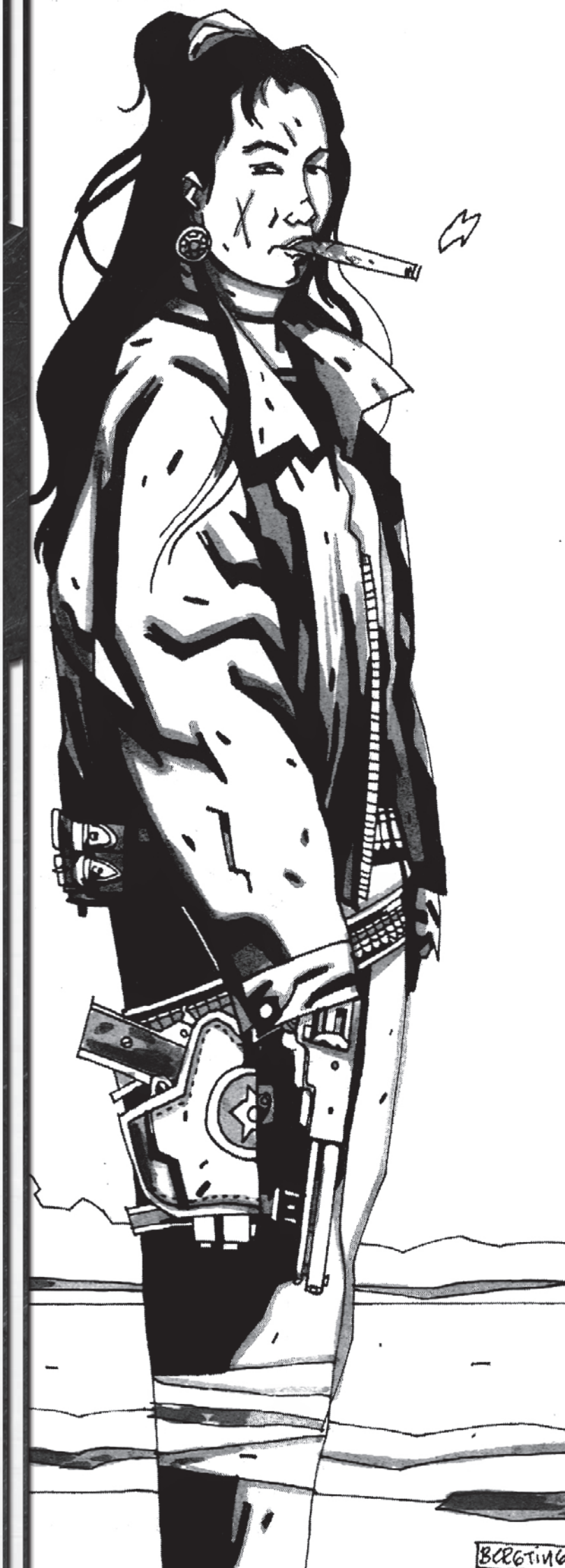


schéma opérationnel en fonction des conditions, des objectifs opérationnels, ou peut être des caprices du commandant pour ce que j'en sais. Les rebelles sont à fond dans les tactiques de harcèlement, mais la méthode n'arrête pas d'évoluer. Parfois les forces rebelles s'infiltrent dans un campement aztlan et piègent le matériel, ou peut être empoisonnent la nourriture. Parfois une équipe de pénétration tue un Aztlan sur dix dans leurs sacs de couchage. Parfois ils balancent des grenades au phosphore blanc à l'intérieur et les regardent griller. D'autres fois ils attaquent avec une escadrille de drones dispersant des armes à sous-munitions. C'est un mélange de tactiques de guerriers de la jungle primitifs et de technologie militaire de pointe… et vous pouvez parier que c'est terrifiant pour les Azzies.

- Arctic White (10:53:21/5-14-56)

- Les tactiques azzies changent, Whitey, ne l'oublie pas. Ils apprennent. Personne n'a dit que les Azzies étaient débiles.

  Récemment, ils se sont amusés avec des unités et des tactiques d'infanterie légère. Ils prennent une unité d'infanterie mécanisée et ils enlèvent la mécanique, puis ils envoient leurs combattants légers dans la jungle appliquer les mêmes tactiques de guérilla que les rebelles. Ils les prennent à leur propre jeu sur leur propre territoire. Si j'étais le commandant des rebelles, c'est une évolution qui m'inquiéterait.
- Beowulf (18:22:25/5-14-56)

- Vous pouvez remercier un de mes vieux camarades pour cette innovation (ou le maudire, ça dépend de votre façon de voir les choses, je suppose). Il s'appelle Ian Dumfries (ses amis comme ses ennemis l'appellent « Dumdum » – comme la balle). Vétéran des Guerres du Désert, quelques circuits difficiles avec Ares. Puis il est devenu merco. D'après la rumeur, il aurait signé avec les Azzies… et par miracle, les gradés azzies l'écoutent vraiment.

  Avertissement pour ceux qui sont impliqués, ou qui pensent s'impliquer. Dumdum est la quintessence du guerrier-philosophe, un homme incroyablement brillant, un commandant innovant, et quelqu'un qui n'a pas l'habitude de perdre.
- Argent (21:10:24/5-14-56)

- S'il est vraiment si malin, pourquoi est-ce qu'il a signé un putain de contrat avec les Azzies ? Hein ?
- Dogbreath (22:15:01/5-14-56)

BRIEFING D'INTRODUCTION : OPÉRATION LIBERTAD

- Les gars, le fichier suivant est traduit de l'espagnol aztlan. Quand un truc a l'air d'être un nom de code, comme opération *Libertad* ci-dessus, on ne l'a pas traduit. Autrement, on l'a fait passer dans nos meilleurs programmes de traduction (pour les fondus qu'il y a ici, la traduction qu'on a choisit au final est celle qu'a sorti *WORD/word* de FTL Technologies, une boîte de Cheyenne, dans la Nation sioux). Les mots intraduisibles apparaissent en italique, comme ça : (intraduisible) suivi de la meilleure tentative du programme.
- Captain Chaos (13:08:21/5-1-56)

- T'aurais dû glossariser les noms de code aussi, Captain. Assez souvent, les connotations d'un nom de code donnent des indications sur l'opération en question (ou au moins comment les grands pontes la voient). C'est pour ça que les ConsOps choisissent toujours leurs noms de code au hasard dans une liste générée par ordinateur. Par exemple, *« libertad »* veut dire *« liberté »*. Ça annonce la vision des choses des rebelles, non ?
- Bourne (06:53:22/5-6-56)

Bienvenu, mon ami, à la *[intraduisible – flamme / feu ?]* de la liberté. Au moment où tu liras ceci, tu auras été assigné au camp *Entrañas*, au camp *Templo*, ou au camp *Naranja*.

Contrairement aux autres campagnes dans lesquelles tu as pu servir, l'opération *Libertad* n'offre pas de zone de refuge, pas de zone « derrière les lignes » où tu peux librement et ouvertement admettre ton affiliation et discuter de ton engagement. Dans notre guerre, il n'y aura pas de ligne de front. Nous sommes, chacun de nous, infiltrés derrière les lignes ennemies. Ceux qui l'oublient appellent la mort sur eux et sur notre cause.

- La « Flamme de la liberté ». C'est comme ça que les rebelles s'appellent ? Je pensais que c'était la Ligue de libération d'Aztlan.
- Dobu (05:14:30/5-7-56)

- La LLA n'a rien à voir, Dobu (ce sont sans doute des sympathisants des rebelles, mais ils ne sont pas associés directement). La LLA dirige la « filière clandestine » qui fait passer les réfugiés d'Aztlan vers les CAS et qui les aide à s'installer une fois sur place.

  Gardez à l'esprit qu'il y a un sacré paquet de groupes qui ont à se plaindre du gouvernement aztlan. Il y a la LLA. Il y a Orgullo (« Fierté »), un groupe de Mexicains durs-à-cuir (ce ne sont pas des Aztlans). Il y a le Front d'action catholique, et encore un tas d'autres. Beaucoup de ces petits groupes ont sans doute des contacts avec les rebelles (la « Flamme de la liberté », ou quel que soit leur nom cette semaine), mais des contacts ne font pas une appartenance.
- Socio Pat (23:08:05/5-9-56)

- Revoyons un peu ce briefing d'introduction et voyons ce qu'on peut en tirer (considérez ça comme un exercice de lecture, si vous voulez).

  Premièrement, les rebelles ont trois camps majeurs vers lesquels les mercenaires peuvent être affectés. À propos, Captain Chaos, l'ami Bourne a raison, tu devrais traduire les noms de code. Ils sont très instructifs. Par exemple, le camp Entrañas : *entrañas* veut dire « cœur », dans un sens symbolique ou figuratif. Le camp principal des rebelles peut-être ? Puis le camp Templo (« temple »), il serait logique de penser qu'il se trouve près d'une sorte de temple (peut-être des ruines majeures comme Chichén Itzá, Tulum, Tikal, Coba, Uxmal, Kabah ou Labna ?). Et pour finir, le camp Naranja (« orange », comme le fruit, pas la couleur), peut être que ce camp est près d'Orange Walk à 50 kilomètres au sud sud-ouest de Chetumal ?
- Royston (23:54:41/5-12-56)

:::::[JUNGLE CAT] L'évidence est une arme si puissante.

DOMAINES D'OPÉRATION

En ce moment, nous nous concentrons sur trois régions de la péninsule du Yucatán. Cela n'élimine pas la possibilité d'actions dans d'autres régions, mais ces trois zones demandent actuellement toute notre attention.

ZONE FANTÔME

Au moment où nous rédigeons ce briefing, cette zone est notre priorité numéro un. Cette zone de la côte est notre principale tête de pont pour l'approvisionnement et l'armement. Les espions aztlans ont

récemment concentré un niveau d'attention inconfortable dans cette zone, ils suspectent peut-être son importance pour notre action. Des navires d'observation, incluant des vaisseaux de classe *Tiburón*, opèrent au large de la côte plus souvent que d'habitude. Les forces terrestres et aériennes s'y concentrent également.

Nous devons à tout prix empêcher le gouvernement de couper nos lignes d'approvisionnement. Les missions dans la zone Fantôme combineront des actions directes contre les forces du blocus et des diversions pour attirer ces forces ailleurs.

- Putain, et alors ? Qu'est-ce que j'en ai à foutre ? Je ne sais pas où est cette putain de zone Fantôme. Merde inutile. Si on passait aux trucs intéressants, non ?
- Locust-Eater (17:07:01/5-9-56)

- Zone Fantôme, hein ? Je me demande. Est-ce que le mot utilisé dans la version en espagnol aztlan était « espíritu », par hasard ? Si c'est le cas, regardez votre carte du Yucatán, les gars. Environ 200 bornes au sud de Cancún, il y a une baie appelée Baya de Espíritu Sancto (la baie du Saint Esprit). Coïncidence, la baie du Saint Esprit semble être un coin tip top pour décharger dans le coin sans attirer l'attention. Elle est à l'abri des tempêtes et autres, et il n'y a pas un bled à 70 bornes alentour.

  Je dis que la « zone Fantôme » est la baie du Saint Esprit. Quelqu'un veux parier ?
- Tish (03:35:17/5-11-56)

- Ma chère Patricia, tu pourrais bien avoir raison.
- Neddy (14:09:53/-5-11-56)

ZONE LAGOS

La région autour du camp Templo représente une opportunité majeure pour des forces révolutionnaires. C'est l'une des rares zones où nous pouvons établir une tête de pont à partir de laquelle lancer des actions militaires directes (cette évolution ne correspond pas à nos tactiques habituelles ; pourtant, dans ces circonstances, le jeu en vaut la chandelle).

Nos forces dans la zone Lagos sont actuellement indétectables grâce à une combinaison de facteurs technologiques et magiques. Des tests ont montré que même nos propres senseurs ne peuvent pénétrer cet écran combiné. Il y a peu de chances que les senseurs aztlans puissent le faire.

- Si vous voulez mon avis, c'est un peu présomptueux.
- Arctic White (08:19:30/5-13-56)

Les opérations dans cette zone se concentrent sur le renforcement des unités déjà présentes et l'amélioration de notre camouflage. Les prochains mois seront les plus dangereux pour cette opération, le renforcement et les améliorations pouvant compromettre le secret. L'infiltration d'agents aztlans pourrait compromettre non seulement la zone Lagos, mais même le camp Templo. Cependant, quand cette période intermédiaire sera passée, la zone Lagos servira de zone de transit pour un assaut militaire conventionnel majeur contre les concentrations de troupes et les centres logistiques aztlans.

Les recrues intéressées par le conflit direct unité contre unité plutôt que par les opérations de guérilla devraient penser au transfert vers le camp Templo et la zone Lagos.

- J'y pige rien, Lagos c'est au Nigeria, non ?
- Puzzled in Philly (09:22:10/5-12-56)

- Je crois pouvoir dire quelque chose sur cette zone également. Je parie que le programme de traduction a fait la même hypothèse que PinP : Lagos est la ville du Nigéria, et donc il ne l'a pas traduit. Mais si je me souviens de mes premiers cours d'espagnol, *lagos* veut dire « lacs ». Honto ?

  Maintenant, souvenez-vous de ce que Royston a dit plus haut. Il s'est dit que le camp « Templo » devait être près d'un temple (sans déconner). Dans sa liste, il a indiqué Tikal. Vérifiez vos cartes, tout le monde, et cherchez Tikal (pour ceux qui ont une carte ancienne, c'est dans l'ex-Guatemala, près de la frontière du Belize). Vous remarquez les trucs dispersés autour ? Des lacs. Je parie que le camp Templo est dans Tikal ou à proximité, et que la zone Lagos est la région sauvage autour des ruines.
- Tish (02:59:28/5-13-56)

- Ça se pourrait, Tish. Si tu as raison, ça pourrait être le prochain coin chaud de la guerre civile.
- Arctic White (08:22:28/5-13-56)

- Surtout si les Azzies lisent ce texte.

  Hé, une seconde. On sait qu'Espectro est un agent azzie, non ? Donc les Azzies sont déjà au courant pour le camp Templo et la zone Lagos, n'est-ce pas ? Whitey, je sens que le coin va devenir très chaud, très vite…
- Argent (10:56:01/5-13-56)

ZONE CATHÉDRALE

Pendant les prochains mois, de nouvelles ressources seront transférées dans la zone Cathédrale et les opérations contre le point Polyphemus vont s'intensifier. Nous avons fortement perturbé les opérations aztlanes au point Polyphemus depuis un an, mais l'installation clef dans la région est toujours fonctionnelle. Pour des raisons évidentes, nos opérations en zone Cathédrale iront dans le sens des objectifs en zone Fantôme.

Les forces aztlanes dans la zone Cathédrale sont importantes et concentrées autour du point Polyphemus. Le combat direct, face-à-face, n'est pas recommandé, à cause de l'importance des troupes ennemies. Les tactiques de harcèlement doivent se poursuivre, mais la puissance de frappe des équipes d'assaut doivent prendre en compte les défenses ennemies. Une seule escouade a un impact limité. Nous pensons que la seule option est l'attaque d'une unité de la taille d'une section, malgré l'augmentation des risques de détection pendant la phase d'approche.

- Je tente ma chance sur celui-là aussi, tant que j'y suis. Au début, j'ai cru que les rebelles avaient enfin compris l'intérêt des noms de code abscons…

  Et puis j'ai surfé un peu sur les bases de données et j'ai trouvé quelques possibilités intéressantes pour la zone Cathédrale. Premièrement, la ville de Mérida est célèbre pour sa cathédrale du 16e siècle. Et puis j'ai réfléchi au « point Polyphemus ». Polyphemus est le cyclope qui s'est fait avoir par Ulysse dans la légende grecque. L'œil unique des cyclopes est un gros point faible (comme Ulysse l'a bien compris). Eh bien, il y a quelque chose d'une importance comparable près de Mérida : l'installation radar à réseau de phase de Progreso. C'est l'œil d'Aztlan sur la côte du Yucatán.

  Dix contre un que la zone Cathédrale est la région de Mérida, et que le point Polyphemus est Progreso. Je suis brillante, ou quoi ?
- Tish (03:23:55/5-13-56)

- Quoi.
- Bung (07:12:26/5-13-56)

- Cette section faisait partie du téléchargement original d'Espectro. Il n'a pas donné de source pour cette histoire simplifiée, mais d'après le ton je parierais que ça vient du système éducatif aztlan (surtout parce qu'elle est marquée par l'attitude chauvine qui a l'air typique de toute la nation aztlane). À la lumière de son fichier sur l'actualité de la guerre civile centrée sur le Yucatán, je recommande aux lecteurs qui veulent comprendre ce qui se passe de bien garder cette guerre à l'esprit en lisant l'interprétation des faits et rumeurs qui suit (et qui est indiscutablement biaisée). C'est probablement grossièrement vrai, mais on peut penser qu'Espectro a ajouté ce texte pour faire passer un message.

J'ai pris la liberté de tailler de grosses parties du texte fourni par notre fantôme pour garder l'attention de nos durs-à-cuire assez longtemps pour qu'ils saisissent l'importance de ce qui est écrit. En plus, ça n'avait pas grand-chose à voir dans le contexte !

- Captain Chaos (12:25:16/1-5-56)

NOTRE GLORIEUX HÉRITAGE

Les traditions de la culture aztlane (*notre* culture) remontent loin dans les temps anciens. L'Aztlan, et avant lui le Mexique, a abrité la civilisation la plus ancienne et la plus avancée de cet hémisphère. Il n'est donc pas étonnant que notre civilisation et notre culture soient restées supérieures aux cultures voisines dans l'hémisphère occidental.

- « Chauvin » ne rend pas justice à leur ton. Essaye « arrogant, condescendant et totalement écœurant ».
- Larkspur (00:26:39 / 03-05-56)

Des preuves archéologiques montrent que notre terre a accueilli un peuple de chasseurs remontant à 21 000 avant JC (et peut-être même avant). Vers 8 000 avant JC, nos ancêtres ont commencé à cultiver des cultures comme la courge (on peut soutenir que ce sont les premiers à l'avoir fait sur le continent américain).

- On rembobine et on s'arrête une seconde. Est-ce que c'est moi, ou est-ce qu'il n'y a pas une contradiction, ici ? J'ai toujours pensé que les classes supérieures aztlanes descendaient généralement des Espagnols, que les Mésoamérindiens étaient des paysans, les classes inférieurs, les *burakumins*. *Honto* ?

  Alors qu'est ce que c'est que ces conneries à propos de « nos » ancêtres ? Les vrais descendants de ces anciennes civilisations sont les traditionnels bouseux que la couche supérieure de l'Aztlan adore humilier.
- The Bandit of Love (23:44:16 / 09-05-56)

- Bandit, tu viens de toucher l'hypocrisie contradictoire centrale au cœur de la société aztlane. Les bourges sont des descendants d'Espagnols (et sacrément fiers de l'être, en plus). Et les traditionnels sont des citoyens de seconde zone (ou pire) sur les terres qui étaient autrefois dirigées par leurs ancêtres. Mais on parle d'identité culturelle, ici. Et l'identité culturelle n'a rien à faire de la réalité. Tout est question de perception de la réalité (un fantasme, si tu veux).

  Les Aztlans modernes débordent d'orgueil en pensant que leur culture remonte aux Aztèques (d'où le nom du pays), et même aux Olmèques qui les ont précédés. Et dans un sens ils ont raison. Ils ont réutilisé un paquet de symboles et de concepts, y compris la religion et les références culturelles. On peut dire qu'ils ont recréé une culture, une culture que leurs ancêtres directs avaient supprimée et presque anéantie. Les vrais descendants des Aztèques et des Olmèques sont les pauvres paysans affamés qui vivotent dans les terres ou brûlent les forêts du Yucatán pour revitaliser le sol qui les maintient en vie.

  Comment les Aztlans modernes peuvent réconcilier ces faits ? J'en sais rien, mec, c'est pas mon rayon. Et ne t'embête pas à demander à un Aztlan. S'il ne croit pas en ce château de cartes conceptuel, il ne répondra pas. Et s'il y croit, il te cassera le nez ou il t'étripera pour avoir eu la témérité de poser la question. Dans les deux cas, t'auras pas de réponse.
- Doc (10:34:51 / 10-05-56)

HISTOIRE

- Je trouve que cette malhonnêteté intellectuelle est la caractéristique la plus insultante de ces « seigneurs aztèques » autoproclamés qui ont pris mon pays. Cette raison, plus que toutes les autres raisons valides ou justes, m'a persuadé de rejoindre les combattants de la liberté du Yucatán. Les traditionnels devraient bénéficier des traditions aztèques et des cultures olmèque, maya et toltèque.

  Je ne rabaisse pas ma propre culture : celle du Mexique et des Mexicains. Je suis fier de nos nombreuses réalisations, et j'ai honte de nos nombreux péchés. Mais mélanger les cultures mexicaine et « traditionnelle » les appauvrit et les insulte toutes les deux. Un tel acte ridiculise ma culture, comme si elle était sans valeur, et vole les anciennes cultures à leurs vrais héritiers. C'est le cœur de mon désaccord avec la nation d'Aztlan.
- Matador (14:19:00 / 11-05-56)

- Putain, descend de tes grands chevaux, Matador. Tu y es parce que c'est un bon morceau, et tu es avec les rebelles parce qu'ils ont touché ton ego de merco surdimensionné. Fin de l'histoire.
- Smiley (01:42:05 / 13-05-56)

Le peuple mésoamérindien que nous appelons les Olmèques a établi la première civilisation majeure sur notre terre entre 1 500 et 200 avant JC. Dans les deltas marécageux et les jungles épaisses le long de la côte du Golfe (dans les États actuels de Veracruz et Tabasco), les Olmèques ont bâti des cités et des temples de pierre étonnamment sophistiqués. La première pyramide érigée en Amérique se dresse au cœur de la cité de La Venta, le centre de leur longue civilisation. Un arrangement axial de places et de temples entoure ce point de repère architectural.

- À noter : La Venta est aussi le nom d'une organisation révolutionnaire créée en 2044 par un serpent à plumes qui se fait appeler Henequen (la rumeur dit qu'il se cache des escadrons de la mort d'Aztechnology à Denver ces jours-ci). Je ne sais pas quel est son problème avec les Azzies, mais apparemment c'est chaud. Peut être que le ver à plumes est aussi remonté que Matador après le « pillage » des anciennes cultures par les Azzies.
- Marguerita (17:13:06 / 12-05-56)

- Si tu veux mon avis, Marge, tu devrais mieux choisir les rumeurs auxquelles tu crois.
- Dynalink (18:21:24 / 12-05-56)

Pendant la domination olmèque, un autre groupe de tribus, avec une langue, une culture et des traditions distinctes, se développait à l'ouest et au sud. Les tribus mayas ont commencé à construire leur


LAUBENSTEIN
'95

civilisation au Yucatán, dans les États aztlans modernes de Campeche, du Chiapas, du Belize et du Guatemala vers 1 400 avant JC. Cependant, les tribus mayas n'ont émergé comme une force majeure que plusieurs siècles après la disparition de la civilisation olmèque. Durant la période classique de la culture maya (de 300 à 900 après JC), ces tribus ont construit des monuments aussi durables que les cités de Palenque, Tikal, et Copán (appelée aujourd'hui Coban). En plus d'élever la maîtrise architecturale des Olmèques vers de nouveaux sommets, les Mayas ont développé des systèmes très avancés de mathématiques et d'astronomie, créé des œuvres d'arts raffinées et durables, et domestiqué le chien et le dindon, en plus de nombreuses autres réalisations.

Tandis que la civilisation maya progressait vers son zénith, un autre groupe fondait la cité de Teotihuacán, environ 40 kilomètres au nord de l'actuelle Tenochtitlán. Fondée juste avant la naissance de l'ère chrétienne et habitée jusqu'à approximativement 700 après JC, Teotihuacán couvrait 1,3 millions d'hectares et s'enorgueillissait de plus de 70 000 habitants. En son cœur se trouvent trois monuments majeurs : le Temple du Soleil (l'une des plus grandes pyramides construites à cette période), le Temple de la Lune et l'Avenue des morts. L'architecture sublime et la culture du peuple de Teotihuacán ont influencé les Mayas du Yucatán et les civilisations qui ont suivi.

Vers 900 après JC, pour des raisons encore inconnues, les Mayas ont quitté leurs cités et migré dans les jungles de la péninsule du Yucatán, où ils ont continué à vivre pendant des siècles.

- Des cités antiques, des putains de pyramides, quelqu'un peut me dire qui s'intéresse à ces conneries ?
- Laser's Edge (17:29:52 / 09-05-56)



- Tu devrais, si tu veux visiter l'Aztlan un jour. Toutes ces « conneries » sont au cœur de la culture moderne aztlane, qui est en gros un micmac de cultures maya, toltèque, et aztèque (et peut-être un peu d'olmèque). On ne comprend pas le présent sans comprendre le passé. Si t'es pas complètement débile (ce qui est une possibilité d'après ton post, maintenant que j'y pense), prend des notes.
- Webster (18:22:33 / 11-05-56)

Alors que les Mayas quittaient leurs vieilles cités, un nouveau groupe migrait depuis le nord. Les belliqueux Toltèques établirent rapidement un empire dans la vallée de Mexico, au nord de l'actuelle Tenochtitlán. Tollán (parfois appelée Tula) devint la capitale de l'empire militaire toltèque. Un grand temple dédié à Quetzalcóatl, le Serpent à plumes, dominait la cité (des colonnes de cinq mètres de haut représentant des guerriers « gardaient » le temple de Tollán, comme dans le temple de Quetzalcóatl à Tenochtitlán).

- Note de traduction : le mot utilisé pour « temple » dans le texte original est *teocalli*. Vous pouvez être sûr de retomber dessus, si ce n'est pas en Aztlan même, au moins dans la suite du texte.
- Captain Chaos (12:29:01 / 01-05-56)

- Encore une contradiction de la culture aztlane pour ceux qui suivent. La dernière fois que j'ai visité Tenochtitlán, j'ai vu deux teocallis de part et d'autre d'une avenue majeure : un dédié à Quetzalcóatl, l'autre à une autre divinité, Tezcatlipoca. Traditionnellement, Quetzalcóatl et Tezcatlipoca étaient rivaux. Selon la légende toltèque, Tezcatlipoca a viré Quetzalcóatl et ses adorateurs de serpents hors de Tollán / Tula vers 1000 après JC. Les adorateurs de serpents sont allés au sud et ont occupé la cité maya de Chichen Itzá, ils en ont fait leur capitale et leur centre religieux.

  Je ne peux pas m'empêcher de me dire que si Quetzalcóatl et Tezcatlipoca existent vraiment, ils doivent un peu tiquer d'avoir leurs temples face à face.
- Holly (18:08:42 / 04-05-56)

Au XII^e^ siècle, le déclin de la civilisation toltèque s'annonçait tandis que d'autres tribus envahissaient la vallée centrale et finalement pillèrent Tollán. Au sud, les Mayas finirent par assimiler les Toltèques survivants.

- Un peu de justice poétique, si on considère que les Toltèques avaient conquis les Mayas des siècles plus tôt.
- Holly (18:09:57 / 04-05-56)

L'ajout final à notre grande culture vint un siècle plus tard, quand un groupe de sept tribus (les tribus nahuatls) vinrent dans la vallée depuis le nord. La tribu principale était les Aztèques, aussi appelés Mexica. En 1325, ils fondèrent Tenochtitlán et en firent une forteresse majeure pendant les décennies suivantes. Les Aztèques ont rapidement étendu leur influence à travers la vallée de Mexico, devenant la principale puissance de la région au XV^e^ siècle.

Comme nous le savons tous, l'art et l'intelligence de la civilisation aztèque étaient développés à un degré incroyable, bien au-delà de la plupart des civilisations contemporaines dans le monde. Les Aztèques bâtirent de grandes cités et devinrent encore plus sophistiqués en termes de société, de politique et de religion. Plusieurs des doctrines et des symboles de notre propre culture sont issus de cette grande et glorieuse civilisation. La lumière qui illuminait si brillamment le cœur de la civilisation aztèque continue à illuminer l'Aztlan aujourd'hui, un phare pour guider le reste du monde.

- Uurgh, passez moi une bassine.
- Bung (19:43:06 / 10-05-56)

:::::[WORDSMYTH] Et le concept d'une protoculture ne les a jamais effleurés ? Parfois le désir de Big 'D' de dire la vérité me paraît sympathique (je me sens vraiment idiot d'écrire cela…), mais la plupart du temps la courte-vue et l'ignorance volontaire des gens de cette ère me hérissent. J'ai bien peur que des révélations ne les aident pas.

:::::[HECATE] La référence à 8 000 avant JC m'amuse, et le fait que les habitants de la région étaient les premiers à cultiver la courge. Très drôle.

:::::[THE LAUGHING MAN] En effet.

:::::[LADY OF THE COURT] Il est aussi intéressant que les apprêts culturels qu'ils aient choisis viennent d'une culture d'à peine 600 ans.

:::::[THE LAUGHING MAN] Oui, c'est toujours mieux de remonter aux traditions celtiques vraiment anciennes.

:::::[LADY OF THE COURT] Vous me faites marcher.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ouaip. <gloussement>

L'INVASION COLONIALE

Le premier explorateur européen à visiter nos côtes fut Francisco Fernández de Córdoba, qui toucha le Yucatán en 1517 et rencontra les descendants de la grande civilisation maya. Juan de Grijalva le suivit en 1518, c'est lui qui fit un rapport sur le riche empire aztèque à la colonie espagnole de Cuba. Ces rapports ont incité le gouverneur de Cuba, Diego Velázquez, à envoyer des troupes importantes sur nos côtes l'année suivante. La force expéditionnaire était dirigée par le Grand exterminateur, Hernán Cortés.

- Ok, les gars, j'ai viré environ 2,3 Mp de texte sur la conquête de l'empire aztèque par le « Grand exterminateur » (un sobriquet intéressant, non ?). Si vous voulez la vérité là-dessus, cherchez une autre source.

  Les 2,3 Mp que j'ai purgés sont bourrés de contradictions, de toute manière. Les forces coloniales espagnoles sont décrites à la fois comme des « fous génocidaires » et comme des « bienfaiteurs éclairés » qui ont sorti Mexico de l'âge sombre. Allez comprendre.
- Captain Chaos (12:37:17 / 01-05-56)

- Encore une fois : « identité culturelle ». Comme je l'ai déjà dit, ça n'a pas besoin d'avoir un sens.
- Doc (10:51:10 10-05-56)

- Le traitement des Mésoamérindiens par les conquérants espagnols est l'un des péchés dont j'ai parlé dans mon post précédent. Même si la population mésoamerindienne était nominalement « libre », et qu'elle avait droit à un salaire pour son travail, les conquistadores les ont traités à peine mieux que des esclaves. Les tentatives tardives du gouvernement mexicain de compenser ces opprimés ne peuvent pas racheter cette tache sur notre réputation.
- Matador (14:38:14 / 10-05-56)

- J'ai laissé les conneries qui suivent parce qu'elles affectent toujours l'Aztlan d'aujourd'hui.
- Captain Chaos (12:38:56 / 01-05-56)

Durant cette période, l'Église catholique romaine devint un monument arrogant de pouvoir, de richesse et de cupidité. Les missionnaires (principalement jésuites, franciscains, augustiniens et dominicains) sont entrés dans le pays avec les conquistadores et y ont taillé un « empire » pour l'Église catholique. L'Église devint immensément riche grâce aux dons et aux legs dont ils disposèrent à perpétuité. Jusqu'à la nationalisation des propriétés de l'église en 1859, le monolithe catholique romain possédait *33 %* de toutes nos terres.

- Ah, les Jésuites, soldats du Christ. Les petits gars sont toujours là (même si leur ordre a été officiellement supprimé par le gouvernement aztlan il y a 20 ans). Ils sont toujours impliqués dans des cabales et des mouvements anti-gouvernementaux, servant de troupes de choc au Vatican.
- Marcus (10:27:52 / 08-05-56)

- Des troupes de choc philosophiques, peut être. Mais même leur célèbre pouvoir de persuasion et leur rhétorique ne va pas servir à grand-chose face à un hélicoptère d'attaque, hein ?
- Link (10:29:03 / 08-05-56)

- Mec, de toute évidence, tu n'as jamais rencontré un Nouveau jésuite. Quand j'ai dis « soldats du Christ », je voulais dire soldats. La Nouvelle société de Jésus enseigne toujours à ses gens comment convaincre une mule sauvage de céder sa patte arrière, mais ses membres se battent aussi comme des tronçonneuses enragées. Une Bible dans une main, et une mitraillette dans l'autre (et non, je ne plaisante pas). « S'il ne peut entendre raison, massacrez-le ».
- Marcus (09:56:10 / 09-05-56)

- Des robes de bure avec des canons d'assaut ? Ça fout les jetons.
- Carver (23:01:48 / 10-05-56)

- La Nouvelle société de Jésus a peu de chose qu'on peut considérer comme « nouvelle ». Notre mandat a toujours été de propager l'Église par le prêche et l'enseignement, ou l'accomplissement de tout ce qui est considéré comme un besoin impérieux de l'Église. Quels que soient les changements qui semblent avoir eu lieu, ce furent les besoins de l'Église, pas notre volonté ou notre habilité à remplir notre devoir. *Ad majorem Dei gloriam*.
- Locutor (02:27:52 / 11-05-56)

- Je vais vous donner un des secrets les mieux gardés. Certains des meilleurs deckers du monde sont jésuites. Croyez-moi.
- FastJack (03:21:54 / 11-05-56)

- J'ai encore éjecté 1,7 Mp (je me suis dit que vous n'avez pas besoin ou envie de savoir la différence entre les *peninsulares* et les *criollos* et toutes ces conneries.
- Captain Chaos (12:40:02 / 01-05-56)

:::::[LADY OF THE COURT] L'un d'entre vous possède-t-il des informations sur les Nouveaux jésuites ?

:::::[WORDSMYTH] My Lady, j'aurais pensé que vous en saviez plus que le reste d'entre nous.

:::::[LADY OF THE COURT] Peut-être est-ce bien le cas.

LA RÉVOLUTION

La première étincelle de rébellion s'alluma en 1810, quand Miguel Hidalgo y Costilla, un prêtre de village de Dolores, demanda l'abolition des distinctions de castes et la fin de l'oppression des Mésoamérindiens. La Révolte d'Hidalgo, comme on l'appelle maintenant, a finalement échoué, et Hidalgo lui-même fut capturé et exécuté en 1811.

- Ainsi que tous les autres prêtres, si vous voulez mon avis.
- Bonzo Dog (19:42:25 / 10-05-56)

Mais cela ne mis pas fin au mouvement de libération lui-même. En 1814, un autre prêtre (José Maria Morelos y Pavón) proclama la

république du Mexique, indépendante de l'Espagne. Encore une fois, les révolutionnaires furent violemment réprimés par les forces royalistes. La bannière de la révolution passa alors à Vicente Guerrero.

- Et encore, j'ai coupé 2,1 mégapulses de blabla de plus (Seigneur, que ces Aztlans sont bavards). Si vous avez vraiment besoin de ces conneries, je peux vous orienter vers une bonne base de données historique.
- Captain Chaos (12:42:27 / 01-05-56)

En 1821, toutes les parties en présence ont signé le Plan d'Iguala, qui donnait trois garanties majeures qui ont profondément affecté le futur du Mexique. Premièrement, le Mexique devint un pays indépendant, dirigée comme une monarchie constitutionnelle. Deuxièmement, les Espagnols et les Créoles eurent les mêmes droits et privilèges. Enfin, l'Église catholique romaine devint la religion d'État. Le début formel de l'indépendance mexicaine fut marqué par la signature du traité de Córdoba en juillet 1821.

EMPIRE ET RÉPUBLIQUE

- Rien d'intérêt vital ici. Encore 2,1 Mp à la corbeille.
- Captain Chaos (12:45:00 / 01-05-56)

LA GUERRE MEXIQUE-AMÉRIQUE

Pendant le premier quart du XIX^e^ siècle, le territoire du Texas était sous la loi mexicaine. En 1829, les Texicans (comme on les appelait à l'époque) prirent ombrage d'un décret du président Santa Anna qui abolissait l'esclavage. L'intention de Santa Anna de centraliser le gouvernement aviva leur ressentiment, et en 1836 le Texas se rebella.

- On va couper pour être brefs. Si vous êtes vraiment intéressé par la lecture d'une description révisionniste fascinante de la bataille d'Alamo et une apologie expliquant comment Sam Houston a truandé Santa Anna à San Jacinto : des espions texans ont mis du poison dans les *frijoles* de Santa Anna (je vous promets, c'est ce qu'ils prétendent), tout l'opus de 3,2 Mp peut être trouvé dans un fichier annexe. Voilà le lien : /html :/shadow.blather/annex1/pubs/mix.ftp/Azzie-apologia.
- Captain Chaos (12:48:21 / 01-05-56)

Le 12 mai 1846, les États-Unis déclarent la guerre au Mexique.

- Et c'est reparti pour une apologie (même pas convaincante, cette fois), comment les troupes sataniques des USA ont occupé Mexico en 1847 (encore une traîtrise yankee, bien sûr). Pour résumer, en 1848 le Rio Grande est fixé comme la frontière du Texas, et la Californie et le Nouveau Mexique font parti des USA. Encore 4,1 Mp à la corbeille.
- Captain Chaos (12:49:59 / 01-05-56)

JUÁREZ ET MAXIMILIEN

- Et ça aussi supprimé.
- Captain Chaos (12:51:14 / 01-05-56)

DÍAZ, ZAPATA ET VILLA

- Idem.
- Captain Chaos (12:51:58 / 01-05-56)

LA NOUVELLE RÉVOLUTION

- Des combats vicieux, grèves, des coups politiques tordus (rien qui n'ai déjà été vu). Ah, putain, je dégage tout jusqu'au début du siècle. On fait pas un cours d'histoire.
- Captain Chaos (12:55:31 / 01-05-56)
- Il était temps, bordel.
- Bonzo Dog (19:46:10 / 10-05-56)

LE DÉBUT DU SIÈCLE

Au début du XXI^e^ siècle, le PRI (le *Partido Revolucionario Institucional*, ou Parti révolutionnaire institutionnel) semblait retrouver son emprise sur le Mexique. Les scandales fréquents et les assassinats occasionnels semblaient juste renforcer la détermination du parti en exercice à conserver le pouvoir. Les principaux partis d'opposition (le FDN, pour *Frente Democrático Nacional* ou Front démocratique national, et le PAN, pour *Partido de Acción Nacional* ou Parti d'action nationale) étaient désorganisés et les différents groupes marginaux du pays se marginalisaient de plus en plus. L'Église catholique romaine apportait son soutient au PAN, mais ça ne changeait pas grand-chose : en 2001, les nouvelles restrictions gouvernementales sur l'Église avaient fortement diminué son influence réelle dans les zones urbaines, qui comptaient alors plus de 75 % de la population du Mexique.

- Ces restrictions ont poussé les Jésuites (et finalement les Nouveaux jésuites, membres de la Nouvelle société de Jésus) à envoyer leurs gros bras au Mexique. Il s'est passé du temps avant que les Jésuites soient officiellement dissous, mais ils n'étaient sûrement pas populaires (surtout dans le Distrito Federal et à Mexico).
- Socio Pat (09:20:16 / 10-05-56)

Puis en 2004, une vague de scandales d'une nouvelle ampleur secoua le PRI. On découvrit que le président du PRI, Miguel Ávila, avait accepté d'importants pots-de-vin de plusieurs organisations des États-Unis. On montra qu'il y avait des liens entre d'autres membres importants du parti et les cartels de la drogue colombiens et panaméens, qui étaient de plus en plus puissants. Quand on lia l'administration Ávila à la mort d'un représentant syndical qui était un opposant déclaré à la politique gouvernementale, la chute du PRI semblait inéluctable. L'année suivante, une élection spéciale balaya le PRI du pouvoir et le remplaça par une coalition du PAN et du FDN.

- En y regardant de plus près, beaucoup de ces scandales étaient en réalité de la propagande concoctée à la va-vite par ces étranges alliés : les gauchistes du FDN et les catholiques du PAN. On trouve encore des preuves ici ou là suggérant que les Jésuites ont joué un rôle majeur dans la « découverte » de ces scandales. Ad majorem tralala, hein ?
- Carthago (12:58:42 / 13-05-56)

- Un examen non biaisé des archives historiques prouvera que vos insinuations calomnieuses sont totalement sans fondement.
- Locutor (01:51:00 / 14-05-56)

- Avis aux amateurs : même si l'actuel gouvernement aztlan prétend avoir « nettoyé » son personnel, il compte toujours de nombreux individus qui gardent des liens avec les anciens FDN, PAN et même le PRI (et malgré ce que dit Locutor, les Jésuites utilisent toujours leurs vieux trucs). Et il y a un paquet de squelettes dans les placards du gouvernement (symboliquement, en tout cas). Quand on essaye de comprendre certaines crises de rage étranges au sein du gouvernement aztlan, il faut remonter à cette période de l'histoire pour comprendre la dynamique (qui a dit que le passé c'était le passé ?).
- Socio Pat (14:52:02 / 16-05-56)

Les années suivantes, le FDN et le PAN virent tous les deux un milieu d'affaires fort comme une menace contre leur pouvoir. À partir de bases philosophiques différentes, ils mirent en place des contraintes encore plus restrictives sur les activités des principales

corporations mexicaines comme le géant pétrolier Pemex. En 2009, les dirigeants d'entreprises du pays unirent leurs forces pour résister à ces lois répressives. Les intérêts corporatistes retirèrent leur soutient de tous les programmes administrés par le gouvernement (sacrifiant parfois leurs cadres corporatistes face à des accusations criminelles ou à la prison pour marquer le coup). Les corporations boycottèrent des institutions comme le Conseil des relations commerciales et firent en sorte de révéler à la population que ces symboles de « coopération et de consultation » entre les corporations et le gouvernement étaient de simples supercheries. La population s'est lassée de la coalition FDN / PAN et a soutenu de plus en plus les milieux d'affaires au fur et à mesure que les déclarations des corporations devenaient évidentes.

- Humm, encore une apologie (des grandes entreprises cette fois). J'ai bon ?
- Carstairs (10:11:04 / 10-05-56)

- Ben, tu t'attendais à quoi ? Aztlan / Aztechnology a été fondé par les intérêts des grandes entreprises. Continue à lire, MacDuff.
- Doc (12:37:16 / 10-05-56)

CHAOS ET RENAISSANCE

Luttant déjà pour rester à flots, la coalition toujours plus répressive du FDN / PAN était totalement prise au dépourvu par le chaos qu'a engendré l'épidémie de SIVTA en 2010. Le gouvernement s'est désintégré dans l'année, plongeant le Mexique dans un chaos sanglant. Heureusement (certains diront comme on pouvait s'y attendre), les milieux d'affaires du Mexique vinrent à la rescousse. Des corporations comme Pemex ou ORO ont distribué l'assistance médical aux nécessiteux et déboursé d'innombrables milliards de pesos pour soutenir l'économie. L'Église Catholique Romaine a profité de l'opportunité pour capitaliser sur la confusion et rétablir sa domination sur la nation post-SIVTA. Malheureusement pour l'église, la bulle papale déclarant que la métahumanité était une abomination a aliéné les paroissiens dont les enfants se sont gobelinisés ou sont nés métahumains. L'église qui aurait sans doute transformé le Mexique post-SIVTA en une théocratie superstitieuse et claustrophobique si elle avait repris le contrôle de la population a perdu cette opportunité face à des intérêts séculiers (encore une fois, essentiellement les entreprises).

- Une façon intéressante de voir les choses. Assez unilatérale vous trouvez pas ?
- Benny G (11:11:13 / 12-05-56)

- C'est une distorsion ignoble des événements. On a entravé l'Église Catholique Romaine dans de nombreuses actions charitables et philanthropiques parce qu'elle clachait avec les intentions de ceux qui changeraient la nation en une ploutocratie (dirigée par les riches, et les entreprises, pour leur propre bénéfice et aucun autre).
- Locutor (01:58:27 / 14-05-56)

- Et ça aussi c'est unilatéral. La vérité est toujours plus compliquée que ce qu'on aimerait nous faire croire.
- Benny G (10:56:01 / 14-05-56)

Les milieux d'affaires du Mexique formèrent un gouvernement par intérim pour continuer à faire fonctionner la nation jusqu'à ce qu'un nouveau gouvernement élu par le peuple puisse être établi. Sous la pression populaire demandant qu'il reste en place, ce gouvernement par intérim servit la nation pendant quatre ans jusqu'en 2015, assurant la survie des infrastructures de la nation et l'accès de la population aux services habituellement rendus par un gouvernement. Finalement pourtant (au milieu des demandes populaires de rester) le gouvernement corporatiste d'intérim s'effaça pour laisser la place à l'actuel système de démocratie directe.

ÉTABLISSEMENT DU MODÈLE DE DÉMOCRATIE DIRECTE

Les politologues avaient déclaré depuis longtemps que la démocratie représentative était arrivée à son terme, rendue obsolète par la technologie qui donnait à chaque citoyen de la nation une prise directe sur sa gouvernance, sans l'intermédiaire de représentants élus. Avec l'omniprésence accrue de la Matrice, il était devenu possible pour chaque citoyen de voter directement pour chaque poste électif et de participer à des plébiscites nationaux.

- Chaque citoyen qui a une connexion matricielle, un groupe qui n'inclut sans doute pas ces fermiers de subsistance mayas ou aztèques, hein (mais bon, de toute façon ils ne comptent pas, non ?) ? Ça ressemble à une autre « -ocratie », n'est ce pas ? Une technocratie cette fois : le pouvoir de ceux qui ont la technologie.
- Nexus Ranger (00:31:58 / 10-05-56)

Le premier système électoral basé sur la Matrice fut mis en place par ORO Corp., qui a absorbé tous les coûts d'installation, de configuration et d'administration comme un service public. Le système a fourni les moyens pour la première élection directe de l'histoire du Mexique, qui eut lieu le 5 mai 2015. Le Parti azatlán a pris le pouvoir et a toujours été réélu depuis.



- Sans déconner, Sherlock. L'avantage d'un système électoral direct est que tout le monde peut voter sur n'importe quoi (et celui qui est en charge du système informatique central peut manipuler les votes sur n'importe quoi). En établissant généreusement le système informatique électoral (comme un service public, bien sûr) ORO n'a pas seulement acheté la première élection, mais toutes les suivantes. Ça c'est un sacré coup.
- Crystal (10:48:17 / 08-05-56)

- Et c'est carrément impossible à prouver, en plus. Dieu sait que j'ai essayé. Le système électoral d'ORO existe encore aujourd'hui en temps que réseau tertiaire de sous-processeurs des bases de données centrales d'Aztechnology (notez que j'ai dit Aztechnology, pas Aztlan). Je me suis quasiment bousillé un lobe en essayant de tailler à cette profondeur. J'y reviendrai plus tard, mais ces bases de données centrales rivalisent presque avec le paradis numérique de Denver (le Nexus) pour son architecture astucieuse et sa saloperie de GLACE. C'est si noir là dessous qu'un de mes potes, Low Ranger, l'appelle le Cœur des Ténèbres.
- FastJack (21:19:11 / 09-05-56)

LE PARTI AZATLÁN

Le Parti azatlán (et pour ainsi dire toute la nation aztlane) est le bébé de Francisco Pavón y Guetterrez del Córdoba. Pavón est né en 1980 à Córdoba, une ville du sud-est. Pendant son adolescence, il a été formé par des jésuites à Mexico, mais à 25 ans il s'est retourné contre les superstitions et les rituels vides de l'Église catholique. Les dix années suivantes, il poursuit son éducation supérieure de manière purement séculière.

Pavón a toujours été fasciné par l'histoire ancienne de sa patrie, par la force et les réalisations des cultures qui ont précédé la sienne. Au fil des ans, il se sentit de plus en plus d'affinités avec les anciennes croyances. Finalement, il comprit quelle richesse spirituelle son peuple a perdu quand il a abandonné, et dans certains cas activement supprimé, les Anciennes Voies. Avec le retour de la magie dans le monde en 2011, il réalisa que beaucoup de ces croyances condamnées contenaient en fait du vrai. Les déités vénérées par les anciens étaient plus que des mythes creux, plus que des « béquilles psychologiques » sur lesquelles les crédules s'appuient. Les deux années suivantes, il a accepté et suivi la voix de Quetzalcóatl.

- En d'autres termes, il est devenu chaman, un suivant du totem Serpent à plumes.
- Tracer (19:26:15 / 06-05-56)

De nombreuses personnes pensaient comme lui et l'ont rejoint, et il est rapidement devenu le chef et le porte-parole du Parti azatlán, un mouvement de promotion du retour au développement naturel et de la croissance des Anciennes voies (le nom lui-même, « azatlán », fait référence à la terre mythique des aztèques). Selon le mouvement, le Mexique ne pouvait se sortir du chaos post-SIVTA qu'en revenant à ses racines, en recherchant et en suivant les anciennes vérités qui étaient au cœur de ces anciennes civilisations perdues et sophistiquées. En 2014, le Parti azatlán était connu, respecté et même aimé à travers tout le Mexique. Quand le gouvernement corporatiste par intérim annonça que des élections générales se tiendraient en mai de l'année suivante, les suivants de Pavón le nommèrent candidat à la présidence, et il accepta leur soutien. Quand on ferma les canaux de données et qu'on comptabilisa les votes à minuit le soir du 5 mai 2015, Francisco Pavón devint le premier président directement élu du Mexique. De plus, les membres du parti avaient remporté tous les postes principaux du nouveau gouvernement.

- C'est une description vachement simpliste d'un sac de nœud bien vicieux. Et à propos des attaques quasi terroristes contre des églises catholiques perpétrées par des fidèles du Parti azatlán ? Et à propos du soutien corporatiste massif dont a bénéficié le mouvement azatlán ? Et à propos de… aaah, vous avez compris le tableau.
- Sangre (14:34:28 / 09-05-56)

- T'es en train de me dire qu'en l'espace de dix ans, un apprenti jésuite désabusé a créé un parti de fidèles qui ont carrément pris la tête d'un putain de pays ? Laisse-moi rire.
- Larkspur (09:42:19 / 11-05-56)

- Mahomet a fait presque aussi bien au VII[e] siècle. Et il n'avait pas l'avantage des communications instantanées, des voyages rapides, et d'un soutien corporatiste massif.
- Holly (13:59:52 / 11-05-56)

La première action d'importance de Pavón en tant que nouveau président a été de renommer le pays *Aztlan*, une version simplifiée et modernisée de la terre mythique des aztèques : *Azatlán*.

- Et un paquet de plus vers la corbeille, 1,8 Mp cette fois (je pense que vous n'avez pas besoin de tous les détails du mandat de Pavón). Oh oui, et tant que j'y suis, si vous cherchez des trucs croustillants sur l'implication d'Aztechnology (qui s'appelait encore ORO Corp.), vous verrez ça dans le prochain fichier (et c'est une perle).
- Captain Chaos (13:04:44 / 01-05-56)

Pavón servit admirablement son pays jusqu'à ce que Serpent à plume le rappelle à lui en 2033.

- « Le rappelle à lui ». Quel joli euphémisme ! Bien plus élégant que « grillé dans une révolution de palais ».
- Argent (04:57:24 / 09-05-56)

- Pourquoi le descendre ?
- Sonic Sal (13:06:15 / 09-05-56)

- Il a fait la grosse erreur de ne pas sauter assez haut quand ses « maîtres » d'ORO Corp. lui ont donné l'ordre. Ils l'ont remplacé par quelqu'un d'un peu plus docile.
- Argent (00:08:10 / 10-05-56)

CROISSANCE NATIONALE

Pendant le mandat présidentiel de Pavón, de graves événements ont englouti l'Amérique du Nord. Le Mouvement souverainiste amérindien (MSA) se battait contre les États-Unis, et Pavón a exprimé le soutien de l'Aztlan pour le combat du MSA pour la liberté. Bien que l'Aztlan ne puisse pas envoyer de forces militaires dans le conflit pour différentes raisons, l'Aztlan fournit un abri sûr pour les réfugiés fuyant le gouvernement vindicatif des U.S., ainsi que des fournitures et une aide logistique. Mais le plus important est que l'Aztlan a donné aux guerriers du MSA un « soutien moral » crucial : savoir qu'une grande nation les soutenait et croyait de tout cœur à leur cause.

- Uurgh. Est-ce qu'il y a toujours un seau dans le coin ?
- Bung (19:58:17 / 10-05-56)

- « Ne puisse pas envoyer de forces militaires pour différentes raisons » ? Je dirais plutôt que Pavón ne savait pas quel camp allait gagner. C'est toujours mieux d'attendre le dénouement pour miser, hein ?
- Arctic White (06:59:00 / 11-05-56)

Quand les Nations des Américains d'origine (NAO) furent formées en 2017 et 2018, l'Aztlan fut invité à rejoindre le Conseil tribal souverain (CTS). C'était logique à l'époque, car le CTS en train de s'agrandir reconnaissait que les intérêts aztlans et les siens étaient presque identiques. Après tout, l'Aztlan n'était-elle pas elle aussi une autre nation

souhaitant revenir à l'âge d'or d'avant le colonialisme pour retrouver les Anciennes voies ? Pavón accepta l'invitation avec plaisir.

- Bien sûr qu'il l'a fait : il avait compris ce qui allait se passer. Même s'il ne savait pas sous quelle forme, il savait qu'il y aurait une sorte de traité. Et il voulait que l'Aztlan ait une part du gâteau (après tout, le butin va aux vainqueurs et à leurs sycophantes).

  Si vous voulez mon avis, l'Aztlan lorgnait déjà le Texas (il leur avait appartenu, non ?). Et il s'est dit que les NAO seraient un bon moyen pour l'avoir. Le pauvre petit Pavón devait pas être content vu que tout ce qu'il a finalement obtenu, c'est la zone aztlane de Denver.
- Arctic White (07:02:25 / 11-05-56)

- Vous continuez à parler comme si Pavón prenait les décisions. C'était ORO / Aztechnology qui tirait les ficelles depuis le début.
- The Chromed Accountant (17:52:57 / 11-05-56)

L'Aztlan resta un membre honorable des NAO jusqu'en 2034, quand il se retira en protestant contre les chamailleries insignifiantes qui rendaient le CTS inefficace. En réponse (et comme preuve supplémentaire, s'il en était encore besoin, de la détérioration du CTS depuis ses brillantes réalisations) les NAO ébauchèrent une proposition officielle censurant l'Aztlan pour son traitement des populations indigènes. Bien sûr, cette accusation était sans fondement. En réalité, l'Aztlan était une épine dans le pied du CTS car notre nation restait fidèle aux Anciennes voies (tandis que les autres nations des NAO se détournèrent de ce noble combat dès les premières difficultés).

- Apologie maximum. L'Aztlan s'est tiré des NAO parce qu'elles ne voulaient pas forcer les UCAS à abandonner le Texas comme les Azzies le voulaient. Ben, waouh.
- Socio Pat (15:00:36 / 16-05-56)

Depuis lors, les NAO ont toujours été un adversaire de l'Aztlan, décriant et essayant de bloquer chaque mouvement de notre nation pour faire avancer sa culture et sa société.

L'ÈRE DE L'EXPANSION

En 2035, l'Aztlan lança la première étape pour récupérer les territoires du nord qui appartiennent de droit à son peuple. L'année précédente, les États américains confédérés (CAS) autoproclamés avaient fait sécession des UCAS. Le temps était venu de corriger les graves torts commis contre le peuple d'Aztlan au XIX^{e} siècle. Le massacre perfide des loyales troupes mexicaines à San Jacinto et les mensonges à propos d'Alamo pendant des décennies seraient vengés. Les forces aztlanes se dirigèrent vers le nord, s'enfonçant profondément au cœur du Texas.

Cette fois le combat était loyal, et le résultat fut ce qu'il aurait dû être la première fois. Les forces aztlanes mirent en déroute les Rangers du Texas et la milice de la Lone Star et récupérèrent de larges territoires qui appartenaient traditionnellement à notre nation, ainsi que les villes d'Austin et de San Antonio.

- Juste en partie pour Austin, *amigo*.
- Diamondback (17:07:36 / 05-05-56)

Bien sûr, le Texas demanda un soutien militaire pour s'accrocher à ce qu'il avait usurpé depuis si longtemps. Le reste des CAS nouvellement formés reconnut cependant notre droit sur cette terre, et refusa.

- C'est du révisionnisme rampant. Les CAS n'ont pas soutenu les Texans parce qu'ils n'avaient pas récupéré de la sécession. S'ils avaient pu, ils l'auraient fait.
- Wallace (15:54:15 / 07-05-56)



En réponse, le Texas fit sécession des CAS et se déclara république indépendante. Puis il se tourna vers les UCAS, quémandant encore de l'aide. Une fois encore, ces demandes furent justement rejetées.

Pendant ce temps, les représentants aztlans approchèrent le CTS des NAO, sollicitant son soutien pour la campagne du Texas. Par l'une de ses nombreuses décisions irrationnelles et vindicatives, le CTS refusa de nous assister. La campagne du Texas s'enlisa, et rapidement un Texas piteux demanda sa réadmission dans les CAS.

» Faites attention, c'est assez intéressant. Dans l'histoire que j'ai toujours apprise, les UCAS n'ont pas dépanné le Texas parce qu'ils avaient peur que les NAO viennent au secours de l'Aztlan et ne lancent une nouvelle Grande danse fantôme. Mais d'après cette merde, les NAO n'aimaient pas l'Aztlan et ne les soutenaient pas. Si c'est vrai, les Danseurs ne se seraient sûrement pas encore sacrifiés pour un pays que le CTS ne soutenait pas. Où est la vérité ?
» Markops (11:52:29 / 08-05-56)

» Ou bien tout ce discours, c'est de la merde, ou bien les UCAS se sont gravement plantés sur les attitudes et les intentions des NAO. Où est la vérité ? C'est pile ou face mon pote.
» Auntie Social (07:12:10 / 09-05-56)

» Est-ce que cette daube fait chier quelqu'un autant que moi ?
» Sabertooth (09:15:46 / 09-05-56)

» Voilà qui est parlé comme un vrai shadowrunner des rues, dur de dur.

Tu t'es déjà demandé pourquoi tant de jeunes costauds comme toi se font si souvent piéger dans le biz des Ombres ? C'est parce que les recherches de fond vous font chier. Des infos qui pourraient sauver vos pauvres petits culs de bâtards. Tu peux parier que les Johnsons qui t'engagent pour leurs runs connaissent le background quand ils montent leurs contrats. Si tu ne le connais pas aussi bien qu'eux, c'est un appel à te faire enfler. Et après tu vas venir pleurnicher. Ça me saoule.

Okay, c'est l'heure de l'histoire les enfants. J'étais en Aztlan il y a quelques années. Pour terminer mon contrat, il me fallait un « angle » (une faiblesse de mon opposition que je pourrais exploiter). Pas un angle physique, comme un garde endormi ou un trou dans le grillage, mais une psychologique. Je devais faire craquer une cible individuelle, il fallait qu'elle soit assez énervé et remonté pour aller dans une certaine direction sans penser aux conséquences. Et je l'ai trouvé. J'ai joué sur la rivalité actuelle entre l'Aztlan et les NAO. C'est un fait historique, une partie de ce background qui t'ennuie à mourir, pauvre chéri. J'ai joué sur la fierté patriotique et l'arrogance culturelle de ce pauvre type jusqu'à ce qu'il fasse juste ce que je voulais, en pensant tout du long qu'il se vengeait de la « trahison » du CTS contre son pays. Il a plongé, j'ai eu ce que je voulais, et personne ne pourra jamais remonter jusqu'à moi. Exposition zéro, même pas un seul coup de feu. Bien sûr, j'aurais sans doute pu le faire à la « bonne vieille méthode de shadowrunner », foncer en sortant les flingues comme un putain de cow-boy. Mais le run n'aurait jamais été aussi clean, et j'aurais pu me faire tuer. Résultat non optimal.

Alors arrêtez de chialer comme les chiots que vous êtes. Lisez et apprenez, à moins que vous ne vouliez finir comme cible d'entraînement pour les armes de poing des gorilles azzies. Rien ne m'énerve autant que le gâchis. Et le pire gâchis c'est quand de jeunes apprentis shadowrunners crament leur gueule juste parce qu'ils n'arrivent pas à utiliser leur cervelle pour rester en vie.

» Argent (11:36:41 / 13-05-56)



L'année suivante, une division d'infanterie blindée prit vers le nord depuis la zone de transit près d'Ensenada pour libérer la ville de San Diego (encore un territoire qui appartenait de droit à la nation aztlane). Cette fois, le gouvernement aztlan partit du principe qu'une demande de soutien au CTS serait rejetée, et ne prit pas la peine de demander son assistance. Le gouverneur de Californie demanda le soutien des UCAS pour repousser nos opérations, mais rien ne vint. Une fois de plus, le gouvernement des UCAS reconnut la justesse des revendications de notre nation.

» Aucun rapport possible avec le fait que la Californie était séparée du reste des UCAS par les nations pueblo, ute et sioux, n'est ce pas ? Non, *priyatel*, t'as sûrement raison : Washington s'est rendu compte que San Diego était à vous <sourire>.
» Wallace (15:54:15 / 07-05-56)

En 2040, Aztlan se révélait comme la culture la plus stable, prospère et socialement avancée de l'hémisphère. Au nord, chamailleries intestines, sécessions, et invasions étaient la règle. Au sud, les pays méso-américains devenaient de plus en plus instables au fur et à mesure qu'ils

luttaient pour transformer leurs économies primaires en versions tertiaires basées sur l'information. Durant les années suivantes, ces nations approchèrent notre gouvernement pour demander à intégrer la république aztlane. Quatre ans plus tard, la république aztlane accueillit son premier État membre méso-américain.

Pendant ce temps, la puissance croissante des prétendues mégacorporations commençait à menacer l'autonomie et l'autodétermination d'Aztlan. Dans une remarquable démonstration de faiblesse, les UCAS et bien d'autres pays avaient accordé à ces mégacorporations un statut extraterritorial en 2001. Désormais, ces conglomérats surdéveloppés exigeaient la même chose de la part de l'Aztlan. Mais notre gouvernement resta ferme face aux pressions répétées et grandissantes de ces *zaibatsus*.

En 2044, il devint clair qu'il fallait faire quelque chose. Dans un geste courageux, le gouvernement aztlan nationalisa toutes les entreprises étrangères sur le territoire aztlan. Certaines mégacorporations, qui prenaient déjà pour acquise l'extraterritorialité qu'elles n'avaient jamais obtenue, déployèrent des forces de sécurité pour résister à la décision du gouvernement aztlan. Cependant, l'armée aztlane réprima rapidement ces tentatives d'insurrection isolées. Les loyales corporations aztlanes, comme Aztechnology ou Pemex, joignirent leurs forces à l'armée fédérale.

- Ben, évidement qu'Aztechnology s'est jeté dans l'arène et a lancé son armée privée. Au départ, c'est Aztechnology elle-même qui avait fait pression sur le gouvernement pour lancer la nationalisation. Oh, tant qu'on y est, une autre présidente a été « rappelée » par le Serpent à plumes à cette période. Elle soutenait que la nationalisation allait ouvrir la boîte de Pandore. La présidente est morte, vive le président, et Francisco Gortari a atterri sur le fauteuil encore chaud.
- Webster (17:16:53 / 10-05-56)

De 2045 à 2047, les nations du Guatemala, du Belize, du Honduras, du Salvador et du Nicaragua furent acceptées comme États membres de la république aztlane, garantissant aux peuples de ces pays les mêmes droits et privilèges qu'aux citoyens aztlans. En 2048, le Panama demanda à devenir membre et fut également accepté. La même année, l'Accord de Veracruz entre le gouvernement aztlan et plusieurs mégacorporations régla les derniers désaccords.

- Pour plus de détails sur l'attaque d'Ensenada et l'accord de Veracruz, reportez vous à la prochaine partie du fichier.
- Captain Chaos (13:10:46 / 01-05-56)

L'année suivante, la nation terroriste d'Amazonie envoya ses forces vers le nord et annexa l'essentiel de la Colombie et du Venezuela. Ces deux États souverains appelèrent Aztlan à l'aide pour combattre l'invasion. Malheureusement, les terroristes amazoniens avaient déjà pris l'ensemble du Venezuela, à part la cité-État de Caracas, avant que nos forces ne puissent se mobiliser. Cependant, les troupes aztlanes purent défendre à peu près la moitié de la Colombie face à l'incursion lors d'une brillante opération de protection. Une contre-attaque début 2050 parvint à récupérer une petite partie du territoire vénézuélien aux envahisseurs, mais l'armée aztlane jugea la libération totale du pays impossible. En 2050, la partie toujours indépendante de Colombie demanda à devenir membre à part entière d'Aztlan. Bien sûr, la demande fut acceptée.

- Si vous demandez aux Amazoniens, ils vous diront que c'est l'Aztlan qui a essayé d'annexer la Colombie et le Venezuela. Les Amazoniens clament qu'ils ont été forcés de prendre la moitié de la Colombie et le gros du Venezuela pour stopper l'agression aztlane.

  Que s'est-il vraiment passé ? J'en sais rien, mais je parierais sur une sorte d'« engagement fortuit ». Les deux pays avaient des visées impérialistes, et c'est pas dur d'imaginer qu'ils ont voulu croquer la même pomme au même moment.
- Auntie Social (07:20:57 / 09-05-56)

BRIEFING TACTIQUE : ENSENADA ET VERACRUZ

- En voilà un autre qui mérite une explication. Si on doit croire Espectro, lui (ou la division d'Aztechnology qui s'occupe de la surveillance des forces corporatistes) a réussi à sortir ça des bases de données d'Ares Macrotech. Son objectif déclaré est de donner une sorte de suivi à l'« incident » d'Ensenada et ses retombées. Comme toujours, les garçons et les filles, lisez ça avec le même filtre de scepticisme que vous utilisez pour la propagande corporatiste.
- Captain Chaos (13:18:02 / 01-05-56)

En-tête du fichier : Ares-1://html :/0202-Operation Reciprocity Ensenada
Lien sécurisé : Omega-335 10/10/48

- Je répète ma requête précédente. Est-ce qu'il y a un « réfugié » d'Ares dans le coin qui peut nous donner un élément de vérification sur cette structure d'en-tête de fichier ? Est-ce que ce truc raconte la vérité sur l'« opération Reciprocity » ? Et est-ce que c'était vraiment un Ordre Oméga ?
- Jason (02:38:10 / 04-05-56)

- Ordre Oméga ?
- Talbot (09:10:29 / 06-05-56)

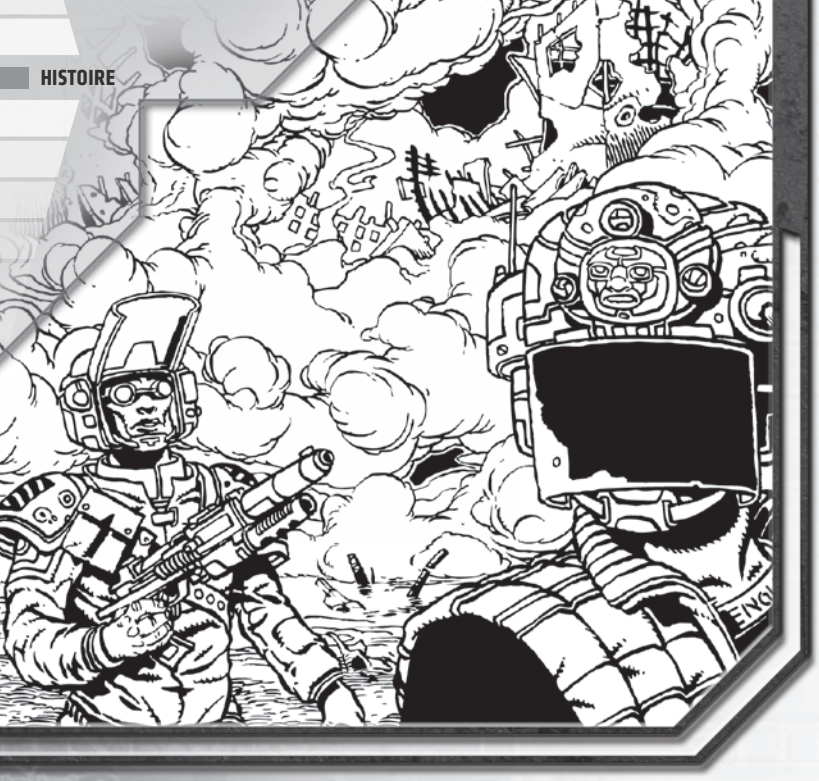
- En substance, un Ordre Oméga revient à ce que la Cour corporatiste de Zurich Orbital déclare la chasse ouverte sur une corporation pour un certain nombre de raisons.
- Link (00:03:15 / 07-05-56)

VUE D'ENSEMBLE

L'opération RECIPROCITY était une initiative pan-corporatiste pour envoyer un avertissement à Aztechnology Corporation (siège Tenochtitlán, RefFichCorp A-644-b). Pendant les quatre années précédant le lancement de RECIPROCITY, Aztechnology (avec le consentement silencieux du gouvernement aztlan) a bafoué les édits de la Cour corporatiste en nationalisant les actifs de différentes mégacorporations multinationales extraterritoriales opérant en Aztlan. La Cour corporatiste a émis plusieurs condamnations à l'encontre de ces actions, malgré les vociférations du représentant d'Aztechnology à la cour. Cependant, la haute direction d'Aztechnology a ignoré les ordres de la cour de cesser ces actions. La cour a également employé d'autres moyens d'approche, sans résultat. Aztechnology défend fermement ses actions illégales et a même menacé de se retirer de la Cour corporatiste.

- Je suppose que l'illégalité est dans l'œil de celui qui regarde. Si le gouvernement aztlan n'avait jamais accordé l'extraterritorialité aux mégas, sur quoi la Cour corporatiste pouvait baser son accusation de « procédure corporatiste illégale » ?
- Andy L (11:58:04 / 08-05-56)

- Tu raisonnes en termes de loi nationale, Andy. Selon la loi aztlane, les accusations des mégacorpos ne tiennent pas. Mais qui s'intéresse aux lois nationales ? Pas les mégacorpos, ça c'est sacrement sûr. La seule loi qui compte pour eux est celle de la Cour corporatiste. En refusant de se soumettre au verdict de la cour, Aztechnology a provoqué tout ce qui a suivi. Du moins, c'est le point de vue corporatiste sur ce sujet.
- Link (00:06:02 / 07-05-56)



Début 2048, la Cour corporatiste a proposé la possibilité d'une action directe pan-corporatiste contre les ressources et les actifs domestiques et étrangers d'Aztechnology. Le représentant d'Aztechnology à la cour a présenté un veto (basé sur un codicille secondaire des Lettres d'incorporation de la Cour, que la plupart des autres représentants pensaient expiré). L'appel a été déferré devant un conseil judiciaire composé des représentants légaux de toutes les corporations. De manière prévisible, le conseil judiciaire a déclaré le veto d'Aztechnology déplacé, nul et non avenu. Mais il avait rempli son office. Les représentants d'Aztechnology avaient approché les représentants des autres grandes mégacorporations, offrant des concessions d'Aztechnology ailleurs dans le monde en échange du retrait sur le sujet aztlan.

- En d'autres termes : « vous nous laissez jouer sans entrave sur notre territoire, et on vous le rend ailleurs ».

  Ça a l'air d'un échange correct, sauf que ça revient à faire confiance à Aztechnology pour tenir sa part du marché. Donc ce qui s'est passé ensuite n'est pas très surprenant.
- Link (00:09:37/7-5-56)

Beaucoup de mégacorporations mineures ont accepté le marché, mais peu de corporations triple-A (celles qui ont une représentation à la Cour corporatiste et qui connaissaient parfaitement les actions d'Aztechnology) l'ont fait.

Pendant ce temps, Aztechnology a renforcé de nombreux actifs en préparation d'une guerre corporatiste. Dans ce contexte, « renforcé » fait référence principalement à la consolidation financière et la préparation à des attaques économiques, le renforcement des systèmes de défenses contre les virus de « guerre » sur mesure. Les défenses physiques des actifs physiques et des personnels de la corporation sont maintenues constamment en alerte élevée.

- Comme si on ne le savait pas !
- Sidewinder (21:20:23 / 08-05-56)

Chaque tentative de la Cour corporatiste de discuter du problème en session ouverte a été bloquée par le représentant d'Aztechnology à la Cour. Puis début 2048, la Cour a pris la décision extraordinaire de réunir un « Comité de sécurité pan-corporatiste » *ex officio*, comprenant les représentants de toutes les mégacorporations triple-A (sauf Aztechnology), pour étudier les options disponibles pour la communauté mégacorporatiste. Le comité a déclaré qu'une action était nécessaire pour prouver à Aztechnology qu'aucune corporation n'est au dessus de la juridiction de la loi corporatiste (comme un exemple pour l'avenir). Pour l'intérêt supérieur de la communauté corporatiste dans son ensemble, le comité a conclu que la situation requérait une action directe contre Aztechnology.

- Mon Dieu, j'adore les belles rationalisations. Principe de base : chaque fois que quelqu'un commence une phrase par « dans l'intérêt supérieur de », courrez à l'abri, parce qu'ils en ont après quelqu'un.

  Prenons ce cas. Pourquoi veulent-ils punir Aztechnology ? « Dans l'intérêt supérieur de » blablabla ? Non. Parce qu'Aztechnology a nationalisé leurs putains d'actifs : c'est-à-dire volé leurs jouets, pour ensuite leur dire de ne plus jouer dans son jardin azzie.

  Aztechnology a fait perdre un paquet de fric en actifs et en profits futurs. Et par Dieu notre seigneur, les autres corpos allaient faire payer Aztechnology. Fin de l'histoire.
- The Keynesian Kid (10:53:21 / 11-05-56)

FAIRE PASSER LE MESSAGE

La première tâche du comité, bien sûr, a été de décider précisément quel genre de message devait être envoyé, et le meilleur moyen de le faire passer. Les mégacorporations étaient en conflit avec Aztechnology, pas avec les citoyens aztlans ou le gouvernement civil, ce qui limitait les options (pas autant que cela l'aurait fait avec une autre corporation, cependant, à cause des fortes interrelations entre Aztechnology et le gouvernement aztlan). Malgré tout, le comité a estimé que des dommages collatéraux à la population civile aztlane ou aux infrastructures nationales (non corporatistes) seraient contre-productifs. Différents plans ont été discutés, des opérations sous couverture contre les ressources et le personnel d'Aztechnology jusqu'à une frappe massive sur le quartier général même d'Aztechnology. Le comité a abandonné cette dernière option car trop imprécise et inefficace, car le message devait aussi informer la direction d'Aztechnology que des représailles ne seraient pas profitables pour la corporation. Le comité a développé des plans pour cette dernière option avant de finalement l'abandonner à cause des dommages collatéraux qui résulteraient inévitablement d'une telle frappe. Finalement, le représentant d'Ares a proposé une solution que le comité a jugée acceptable.

Depuis l'annexion aztlane de San Diego, la ville côtière d'Ensenada (référence cartographique Ares 1124.55/0332.39) est devenu le site d'une des plus grandes concentrations de forces militaires corporatistes, par opposition aux coalitions corporatistes / nationales (le détail des forces d'Aztlan / Aztechnology se trouve dans d'autres fichiers). Pour l'objectif présent, il suffit de savoir que les concentrations de troupes à Ensenada étaient presque exclusivement sous commandement direct d'Aztechnology. Les troupes d'Ensenada portaient les uniformes d'Aztechnology (plutôt que ceux de l'Aztlan), et leurs véhicules de combat et de soutien étaient peints aux couleurs d'Aztechnology. Le comité a jugé que cette distinction était d'une grande importance psychologique. Le comité a décidé qu'une attaque soudaine, rapide et puissante sur ces forces enverrait le « message » le plus clair possible.

- Ouais, ça j'y crois. C'est un bon message : « On vient de baiser ta putain d'armée. Si on décide plus tard de baiser n'importe quoi d'autre, comment tu crois que tu vas nous en empêcher ? »
- Link (00:11:02 / 07-05-56)

Lorsque la planification et la préparation de l'opération RECIPROCITY a commencé, les corporations participantes étaient : Ares Macrotechnology, Fuchi Industrial Electronics, Mistuhama Computer Technologies, et Saeder-Krupp. Renraku Computer Systems, Shiawase et Yamatetsu ont fourni du soutien logistique et des zones de transit, mais n'ont pas contribué aux troupes de combat de l'attaque.

- Eh ben, que des visages connus…
- Billabong (13:31:35 / 10-05-56)

Sous le couvert du secret, les forces devant être impliquées dans l'attaque se sont regroupées dans trois zones de transit. Grâce à Yamatetsu, les forces maritimes ont été regroupées au SITE UN. Des forces aériennes de diversion ont été assemblées sur le SITE DEUX, tandis que les deux éléments des forces qui devaient effectivement accomplir la frappe aérienne se sont regroupés près du SITE TROIS, avec un important support de ravitaillement.

L'élément d'assaut naval a quitté le SITE UN, déguisé en vaisseaux d'escorte du groupe porte-engins de la FORCE KWANTO qui réalisait un exercice dans le secteur cartographique 5137.

- SITE UN ? Laisse tomber. Ce truc est vieux de sept ans, pourquoi s'emmerder à maintenir un tel secret ?
- Billabong (13:32:56 / 10-05-56)

- Au cas où les corpos voudraient remettre ça.

  Ça m'a pris un moment, mais j'ai pu reconstituer comment ça s'est passé. Le SITE UN était Alameda, en Californie (vous savez, le gros chantier naval impérial ?). D'une façon ou d'une autre, Yamatetsu a obtenu la permission de réunir les navires des mégas là bas, protégés des curieux par les marines impériaux. Et on en vient à la FORCE KWANTO. De toute évidence, c'est la flotte impériale japonaise. Et le secteur 5137 se trouve juste au large de San Diego, à la limite des eaux territoriales de l'Aztlan.

  Le SITE DEUX, d'où est venue l'attaque de diversion (une idée bien vicieuse, celle-là), était Mayagúez, à Puerto Rico dans la Ligue des Caraïbes. Et le SITE TROIS était un site d'entraînement du désert ute (je suppose que c'est Yamatetsu qui a dégagé un couloir aérien à travers l'espace aérien de Californie libre pour le raid, sinon les avions d'attaque se seraient fait pourrir par les SAM et les intercepteurs californiens).
- Arclight (23:31:19 / 11-05-56)

L'élément de diversion a décollé du SITE DEUX à l'aube. Il comprenait essentiellement des drones leurres à haute altitude et haute vitesse, leurs transpondeurs configurés pour apparaître sur les systèmes de défense aériens aztlans comme des bombardiers de classe opérationnelle « en approche ». Une seconde vague de drones plus petits et plus rapides suivaient en vitesse de croisière. Bien avant que les « bombardiers » n'atteignent la limite des eaux territoriales aztlanes, les plus petits drones ont accéléré à pleine vitesse et se sont séparé rapidement des véhicules plus lents.

Les forces de défense aériennes aztlane sont immédiatement entrées en alerte. Le système radar à commande de phase avait repéré les « bombardiers » dès qu'ils avaient dépassé le plancher radar, et les contrôleurs au sol ont mis toutes les batteries de SAM en ligne. Comme prévu, les contrôleurs ont aussi considéré que des chasseurs-bombardiers furtifs plus lents accompagneraient les bombardiers en approche, rendant les envahisseurs invulnérables aux tirs de SAM depuis le sol. Les contrôleurs au sol ont donc fait décoller en urgence près de 95 % des forces d'interception aztlanes, les lançant vers le raid pour neutraliser les chasseurs-bombardiers furtifs.

- C'est là que ça devient vicieux. Qu'est ce que les Azzies ont vu sur leurs écrans radar ? Un escadron en formation de bombardiers « en approche » : probablement des B1 ou des B2 obsolètes (mais toujours mortels). À 250 kilomètres, ils voient les bombardiers lâcher leurs « missiles » (en fait c'étaient les petits drones rapides qui sont passé à pleine vitesse et se sont éloignés des autres). Bordel de Dieu, il y a une vraie frappe militaire





en cours ! Qui n'enverrait pas tous les chasseurs pour contrer la menace ?

Et c'est exactement ce que les corpos voulaient qu'ils fassent.

- Arclight (23:36:58 / 11-05-56)

En réaction « naturelle » à la mise en ligne de ses systèmes de défense par Aztechnology, la FORCE KWANTO a mis en route ses propres brouilleurs et est retournée au port à pleine vitesse. Pendant ce temps, l'élément d'assaut corporatiste (sous le couvert du brouillage) a tourné au sud-est et est parti vers Ensenada.

Simultanément, l'élément de frappe aérienne du SITE TROIS a pris au sud-ouest, empruntant un couloir protégé à travers l'espace aérien de KWANTO. Au moment où ils sont entrés dans l'espace aérien aztlan, presque toute la défense aérienne avait été envoyée affronter l'« attaque des bombardiers » à l'est.

Le premier élément de frappe aérienne comprenait des avions de guerre d'attaque au sol à signature réduite, complétés de brouilleurs et d'intercepteur de SAM Wild Weasel. Les forces anti-aériennes basées au sol des Aztlans ont infligé des dommages au raid, mais les pertes ont été limitées à un acceptable 15 % de l'élément d'attaque. Quand les forces d'intercepteurs aztlans ont réalisé qu'ils avaient répondu à des drones plutôt qu'à des bombardiers, le premier élément d'attaque avait infligé de lourds dommages à la base d'Ensenada et était déjà en train de se replier. Le deuxième élément du SITE TROIS était maintenant en vol, à 30 minutes de l'espace aérien d'Aztlan.

La force d'attaque maritime est arrivée à portée et a tiré ses missiles. Cet élément d'attaque avait la capacité de lancer un assaut terrestre si le rapport de dégâts indiquait que c'était nécessaire. Finalement, ce fut inutile. Tous les missiles, dans des tolérances acceptables, atterrirent dans la base militaire d'Ensenada. La force d'attaque fit alors demi-tour et prit au nord vers les eaux territoriales de KWANTO.

Les ressources aériennes aztlanes, leurrées par le raid de diversion, seraient bientôt en position pour attaquer la force d'attaque navale en repli. Cependant, elles furent interceptées et contraintes à rompre par le second élément aérien, composé de chasseurs de supériorité aérienne à faible signature. Les chasseurs aztlans étaient à court de carburant, et beaucoup avaient déjà lancé leurs missiles sur les drones aériens. Ainsi, le second élément aérien corporatiste ne souffrit aucune perte.

- Une vraie belle opération combinée, celle-là : coup au corps, coup au corps, uppercut, pauvre cloche KO ! Ça montre les dégâts que peuvent faire les mégacorpos quand elles s'y mettent vraiment.
- Arclight (23:40:01 / 11-05-56)

- J'aimerais revenir sur le commentaire : « dans des tolérances acceptables ». Est-ce qu'il n'y a pas cinq missiles qui ont atterri dans des zones résidentielles d'Ensenada même ? Est-ce qu'ils n'ont pas incinéré quelques centaines de personnes ? Alors c'est quoi cette merde à propos de « limiter les dommages collatéraux » ?
- Post Haste (18:14:15 / 12-05-56)

- De la propagande azzie, peut être ? Au moins partiellement. Des observateurs objectifs ont noté seulement un missile qui a frappé en dehors de la zone de la base. Un Phantom IV Wild Weasel de Saeder Krupp s'est bien crashé dans une zone résidentielle, cependant, après avoir intercepté un missile à tête chercheuse. Il y a eu des dégâts collatéraux. Mais ils ont été étonnamment faibles. Bon plan, excellente exécution.
- Beowulf (20:42:59 / 12-05-56)

ÉVALUATION APRÈS-COUP

Selon les mesures opérationnelles, l'opération RECIPROCITY a été un succès remarquable. Les pertes des forces d'attaque étaient bien en dessous des limites acceptables, et le rapport de dégâts a indiqué presque exactement le degré de dommages prévus par

l'état-major. Le seul impondérable à ce moment était la réponse d'Aztechnology / Aztlan.

Elle fut véhémente, comme prévu. Les dommages infligés au complexe d'Ensenada n'étaient globalement pas sévères. La capacité militaire du site avait simplement été dégradée d'approximativement 10 %. Cependant, la destruction du complexe d'Ensenada en tant que force de combat n'était pas l'objectif de l'opération RECIPROCITY. Le message était passé aussi clairement que possible que les forces pan-corporatiste *auraient pu* aller bien plus loin.

Pourtant, l'émotion s'est emparée du gouvernement aztlan et de la direction d'Aztechnology (peut-être suffisamment pour surpasser leur raison ou leur rationalité). Pendant que les porte-parole d'Aztlan / Aztechnology menaçaient de représailles globales, un communiqué secret de la haute direction d'Ares a été envoyé au quartier général d'Aztechnology Corporation à Tenochtitlán. La volonté d'Ares d'activer l'opération Big Gun contre le complexe d'Ensenada a été exposée sans ambiguïté avec un délai de 72 heures.

Douze heures avant l'expiration du délai, Aztechnology a capitulé face aux demandes pan-corporatistes. L'Accord de Veracruz en fut le résultat.

- Okay, c'est quoi ce putain de Big Gun ? J'ai entendu des rumeurs selon lesquelles c'est une bombe atomique. C'est quoi le vrai truc ?
- Mondo Esto (03:42:04 / 12-05-56)

- On l'a déjà évité une fois, n'est ce pas ? Peut être que Big Gun était une bombe atomique (ou autre chose). Je parie que c'était une frappe Thor. Vous savez, des projectiles téléguidés suspendus en orbite en attendant un signal satellite pour leur dire de rentrer dans l'atmosphère et d'écraser une cible donnée avec une quantité d'énergie cinétique pure. Ares est le premier à y avoir eu accès, et elle en a sans doute encore le plus.
- Webster (20:57:05 / 12-05-56)

- Okay les enfants, continuez dans le forum des conspirations.
- Captain Chaos (21:17:49 / 12-05-56)

L'ACCORD DE VERACRUZ

Les analystes débattent toujours pour savoir si l'Accord de Veracruz était le résultat optimal que la Cour pouvait attendre de l'opération RECIPROCITY. Cependant, l'accord parut satisfaisant pour le Comité de sécurité pan-corporatiste. Les détails exacts de l'Accord de Veracruz sont toujours gardés sous haute sécurité (accès Ares OVERLORD-1 requis). Cependant, l'objectif global de l'accord est du domaine public.

Selon l'Accord de Veracruz, l'Aztlan / Aztechnology a payé des compensations directes à toutes les corporations dont les actifs ont été nationalisés durant les quatre années précédentes (les transferts financiers correspondants sont confidentiels). De plus, d'autres mégacorporations auront dès lors le droit de faire affaire en Aztlan, mais indirectement. Les mégacorporations peuvent établir des filiales locales, pourvu que les actionnaires majoritaires soient des citoyens aztlans ou une corporation majoritairement détenue par des Aztlans (dans la majorité des cas, l'« actionnaire majoritaire » n'était autre que le gouvernement aztlan). Dans ce contexte, « majeur » implique que l'élément aztlan doit être le principal actionnaire individuel, pas nécessairement qu'il ait le contrôle des votes sur la filiale. Une distance suffisante doit être maintenue entre les autres actionnaires pour les empêcher de réunir leurs actions et ainsi d'invalider le droit de la filiale à opérer en Aztlan.

- Ça n'est pas passé aux infos, mais il y a deux ans Mistuhama a perdu une de ses filiales aztlanes (Chalco Computer Systems) à cause de cette condition de l'Accord de Veracruz. Chalco avait trois actionnaires principaux : le gouvernement aztlan (40 %), MCT North America (22 %) et une boîte qui s'appelait HybriData (20 %). Le reste des actions était détenu par des petits porteurs, dont aucun n'avait plus de 1 % des actions. Puis il y eut des preuves qu'HybriData était en fait une compagnie-écran détenue directement par MCT Australasia. L'Aztlan a fait appel devant la Cour corporatiste, qui a établi que MCT NA et HybriData n'étaient pas à « distance suffisante ». Chalco a perdu son droit à opérer, et Aztechnology l'a racheté pour 5 % de sa valeur. Inutile de dire que MCT était énervée.
- Nuyen Nick (07:15:45 / 03-05-56)

- Maintenant vous savez pourquoi Aztechnology ne s'entend pas si bien avec les autres mégacorpos. Et pourquoi les Azzies ont une relation « je t'aime moi non plus » avec la Ligue de Caraïbes. Et pourquoi Aztlan déteste la Nation ute et la Californie libre.
- Largo (14:26:09 / 09-05-56)

- Et comme je l'ai dit plus tôt, si vous prévoyez de runner en Aztlan, apprenez cette merde. Sept ans ce n'est pas long, pas du point de vue d'une mégacorpo. Pour elles, l'Accord de Veracruz c'était hier, et c'est toujours une plaie à vif, aussi bien pour Aztechnology que pour certaines autres corpos (dont probablement Ares) qui pensent qu'Aztechnology aurait dû payer plus.

  Est-ce que vous pouvez utiliser ce genre de chose à votre avantage ? Putain oui, vous pouvez si vous avez un cerveau. Et ne faites pas l'erreur de croire que le Johnson ne connaît pas cette merde et ne l'a pas prévu dans ses plans. Ma tête à couper, j'ai entendu parler de shadowruns entières qui tournaient autour de ces histoires. Et la seule façon pour les runners d'y avoir survécu (si tel a bien été le cas) a été d'en comprendre la dynamique.

  Okay, okay, fin du putain de sermon.
- Argent (11:40:18 / 13-05-56)

> :::::[THE BIG 'D'] Intéressant, vous étiez étrangement calmes pendant cette partie.
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] Bien sûr. Ceux d'entre nous qui ont pris la peine d'écouter à l'époque s'en souviennent clairement.
>
> :::::[UMSONDO] Certains ont des problèmes plus graves à surveiller.
>
> :::::[THE BIG 'D'] <soupir> Poursuivons ?

- Espectro a envoyé un paquet de fichiers pour nous donner une chouette vision exhaustive de la façon dont fonctionne la Grande Pyramide, en commençant par un autre document apparemment piqué à Ares Macrotechnology. Alors vous pouvez arrêter de pleurnicher à propos des trucs croustillants qui manquaient dans notre dernier dossier sur les corpos, okay ?

  Encore une fois, on est partis du principe que notre source avait choisit l'ordre des fichiers sur l'Aztlan, et on a laissé les documents tels quels après les avoir décompressés. Pour ceux qui n'auraient pas fait attention, le cadeau d'Espectro indique que les circonstances de la guerre civile au Yucatán, l'histoire de la formation de l'Aztlan, et le fonctionnement d'Aztechnology (suivi directement par la religion et la magie) représentaient les éléments les plus importants de la nation d'Aztlan (et donc représentent les infos dont les runners et autres ont le plus besoin pour survivre dans cet endroit unique et effrayant).
- Captain Chaos (14:30:02 / 01-05-56)

AZTECHNOLOGY

En-tête : Ares-5://html:/1504-Aztechnology Corporate Background
Lien de sécurité : Able-644-b 30/1/54

AZTECHNOLOGY CORPORATION
Siège social : Tenochtitlán, Aztlan
PDG : Juan Atzcapotzalco
Statut corporatiste : privé
Produits / services principaux : biens / services mystiques, chimie, industrie lourde, technologie militaire
Intérêts secondaires : aérospatiale, biens de consommation, biotechnologie, cybernétique, services
Forces de sécurité / militaires : Aztechnology Corporate Security

L'information sur ses rivaux est d'une importance vitale pour une mégacorporation, particulièrement quand la rivalité n'est pas limitée à la concurrence sur le marché. Aztechnology Corporation représente un rival majeur et même un ennemi pour Ares Macrotechnology, et de ce fait exige une attention particulière.

Ce rapport fournit aux nouveaux personnels de direction d'Ares une vue d'ensemble d'Aztechnology Corporation. Il n'a pas pour objectif d'être une analyse exhaustive des origines, de l'organisation, des actifs, des capacités ou des positions de marché de la corporation. Les directeurs qui ont besoin d'informations plus poussées devraient consulter différents sous-documents et fichiers rattachés : les hyperliens vers ces fichiers sont fournis dans chaque section principale de cette analyse.

L'information contenue dans ce rapport est considérée comme la **propriété d'Ares** et classée groupe de sécurité Bravo. Les précautions de sécurité appropriées doivent être observées en permanence. La diffusion inappropriée de ce document, des sous-documents ou des hyperliens est **strictement interdite**. Les défaillances de sécurité seront considérées comme des infractions aux Dispositions de sécurité d'Ares Macrotechnology, section M-12, sous-section A-13, paragraphe 13.5.2.1.

- Oh, est ce que ça veut dire qu'Espectro a commis un gros délit ?
- Delbit (12:15:12 / 08-05-56)

- Mec, Ares et la plupart des autres mégacorpos considèrent la diffusion d'information propriétaires comme un acte d'espionnage industriel et commercial. Les mégacorpos considèrent l'espionnage ind / comm comme la plupart des pays considèrent l'espionnage militaire. En d'autres mots : « Est-ce que vous voulez qu'on vous bande les yeux, M. le Costard ? »
- Artemis (09:36:39 / 09-05-56)

HISTOIRE

Comme les États, les comportements et visions du monde des mégacorporations sont fortement influencés par la façon dont ces dernières ont atteint la prééminence dans le monde des affaires. C'est particulièrement vrai pour Aztechnology Corporation. Bien que le nom « Aztechnology » n'apparaisse qu'en 2020, l'histoire d'Aztechnology Corporation remonte à bien avant l'Éveil.

CARTELS

Aztechnology a commencé dans les cartels de la drogue basés en Colombie, puis au Panama et au Nicaragua, à la fin du XX^{e} siècle. Les cartels étaient impliqués dans plusieurs entreprises des années 1970 aux années 1990, puis ils y sont revenus au début du siècle après certains revers de fortune. Le cartel de Medellín dirigeait le groupe pendant les années 1980, cédant la place au cartel de Cali dans les années 1990. Après la perte d'influence du cartel de Cali suite à différents facteurs (hyperlien /html://Cali-10335), la faction de Medellín a repris l'ascendant.

Dans le paragraphe précédent, le mot « faction » est utilisé à dessein. Même si les cartels travaillaient parfois ensemble, comme lors de leur réponse à la « guerre contre la drogue » menée par les États-Unis dans les années 1990, ils passaient l'essentiel de leur temps en compétition directe et souvent violente.

- On dirait les mégacorpos aujourd'hui, non ?
- Larkspur (16:08:24 / 09-05-56)

Pendant les premières années du XXI^{e} siècle, le cartel de Cali a retrouvé une partie de sa puissance perdue, mais il n'a pas réussi à prendre l'entreprise en forte croissance de Medellín. Dans l'intérim, deux nouveaux cartels avaient pris de l'importance : un basé à Masaya (Nicaragua) et l'autre à David (Panama, près de la frontière du Costa Rica). Le cartel de Medellín dominait, les cartels de Cali, Masaya et David formaient le « deuxième groupe » (voir hyperlien /html://Cartel-09428).

Durant les années 1990 et 2000, les cartels de la drogue accumulèrent d'énormes profits grâce à leur commerce illicite, leurs gouvernements étaient souvent au courant et parfois participaient directement.

- Grâce en partie à la « guerre contre la drogue ». En fait, si j'avais voulu augmenter les profits des cartels, j'aurais pas trouvé meilleure arnaque. Bien sûr, l'interdiction et l'infiltration ont attrapé certains transporteurs de drogue, voire quelques laboratoires de cocaïne, mais elle a surtout fait flamber le prix de la rue de la coke, du crack et de leurs dérivés.
- DNF (16:25:09 / 11-05-56)

À la fin du siècle dernier, les « seigneurs de la drogue » (ou « dirigeants des cartels » comme on les a appelés dans les archives d'Aztlan / Aztechnology) avaient du mal à trouver où investir l'argent de la drogue. Contrairement à la croyance populaire, le besoin de « blanchir » ces fonds était un facteur de motivation mineur : la coopération de différents gouvernements de la région rendait ces tactiques complexes inutiles. La raison principale était bien plus simple : les seigneurs de la drogue avaient bien trop d'argent pour pouvoir tout dépenser,





malgré leur niveau de vie élevé. Les cartels se sont alors efforcés de « devenir légaux » à un certain point, tout en maintenant leurs principales activités (hyperlien /html://Cartel-09378).

En 2007, Juan Ortega, le *jefe* (« chef ») du cartel de Medellín, a réussi à coordonner sous sa direction les différents efforts des cartels pour investir dans des entreprises légales. Ce succès lui a également permis d'affermir sa position comme chef *de facto* du trafic de drogue mésoaméricain. En 2007, les principaux cartels ont racheté une grosse compagnie de développement primaire basée à Villahermosa au Mexique, et l'ont rebaptisé ORO Corporation. Bien que le mot *oro* signifie « or », le nom vient en fait des initiales des trois principaux chefs de cartels qui l'ont établie et dirigée : Ortega (Medellín), Julio Ramos (David) et Diego Oriz (Masaya).

L'année suivante, un énorme dépôt de molybdène (un métal d'importance stratégique) a été découvert à plusieurs kilomètres de la côte panaméenne dans le Golfo de los Mosquitos au nord de San Cristóbal. La première estimation de la découverte minéralogique a été estimée à des dizaines de milliards de dollars US, mais elle s'est vite révélée plus prudente. « Coïncidence », ORO Corporation était la seule à avoir les droits d'exploitation, acquis auprès du gouvernement panaméen des mois avant la découverte du dépôt. De plus, dans les mois qui ont précédé la découverte ORO a acheté, ruiné ou mis hors course d'une autre manière toutes les compagnies locales qui fournissaient les équipements et le matériel nécessaires pour exploiter les dépôts. La corporation a créé des « arrangements » similaires avec les compagnies de raffinage, celles qui allaient traiter le minerai de molybdène extrait de la plaque continentale peu profonde (hyperlien /html://ORO-06564).

Il semblait évident à l'époque qu'ORO Corporation avait été informée de la découverte, et qu'elle avait manipulé les événements pour maximiser ses profits. Malgré tout, personne n'a pu prouver de délit d'initié de la part de la corporation. Et de toute façon, l'affaire aurait été traitée par la justice panaméenne, une nation qui tirerait énormément de la bonne fortune d'ORO. Cet événement à lui seul a catapulté ORO Corporation de l'obscurité dans le « peloton de tête » de l'industrie.

- T'es en train de me dire que sans ce putain de tas de moly-truc, on n'aurait pas Aztechnology sur le dos aujourd'hui ?
- London (11:17:14 / 06-05-56)

- Cette découverte leur a juste facilité la tâche. Même sans le moly, ORO aurait trouvé un autre moyen de se hisser au sommet (bordel, si on compte tous les revenus de la drogue des cartels, ORO et ses petits copains faisaient plus de chiffre d'affaires annuel que le PIB de certains États d'Europe).
- The Chromed Accountant (13:56:25 / 06-05-56)

ORO ET LA TECHNOPIRATERIE

Sous la pression d'ORO Corporation et de ses « affiliés » des cartels, plusieurs pays de la région se sont retirés de plusieurs accords internationaux sur le copyright, le secret commercial, et la protection de la propriété intellectuelle et des brevets. En Colombie, au Panama, au Nicaragua, et (dans une large mesure) au Honduras, il n'était plus illégal de copier, changer l'emballage, désassembler et / ou pirater des logiciels de n'importe quelle classification. Les compagnies locales, qui à ce moment là étaient devenues des filiales ou partenaires d'ORO Corporation, ont commencé à « pirater » et à revendre les codes d'applications informatiques, des jeux vidéo / tridéo, des publications électroniques, des programmes tridéo et musicaux, et (plus tard) des enregistrements simsens. Ces compagnies n'ayant pas besoin d'investir en développement, elles pouvaient faire drastiquement baisser leurs prix par rapport au monde officiel, tout en continuant à générer d'énormes profits (hyperlien /html://Pirate-23442)

Pendant qu'ORO et ses affiliés s'adonnaient à la technopiraterie, les pays de la région mésoaméricaine étaient parmi les derniers dans le monde à refuser la logique nécessité et la sagesse de l'extraterritorialité mégacorporatiste. Dans les pays sous la coupe d'ORO, les mégacorporations touchées par la technopiraterie avaient peu de recours. La direction d'ORO refusait d'entendre raison et restait sur sa ligne d'action dangereuse. Les gouvernements nationaux et les systèmes judiciaires s'alignaient totalement sur les intérêts d'ORO. Les consommateurs du monde entier étaient bernés par les prix bas des articles piratés d'ORO. Les autres États-nations, même ceux qui ont eu la clairvoyance d'accepter l'extraterritorialité, ne voulaient pas ou ne pouvaient pas empêcher leurs citoyens d'acheter ces produits piratés. Les bénéfices d'ORO ont explosé une fois de plus.

- Est-ce que c'est pas génial la propagande pro-corporatiste ? Les consommateurs étaient « bernés » par des prix bas. Une interprétation intéressante, non ?
- Scooter (04:16:45 / 09-05-56)

- Pourquoi est ce que les mégacorpos ne sont pas juste venues défoncer le cul d'ORO ? C'est ce qu'elles feraient aujourd'hui, compte là-dessus.
- Digital Assassin (15:26:06 / 11-05-56)

- C'était à l'époque, aujourd'hui c'est différent. Les mégas étaient extraterritoriales depuis peu, elles avaient déjà leurs

forces de sécurité privées, mais ce n'étaient pas encore de véritables armées. Même en travaillant ensemble, je ne crois pas qu'elles auraient pu défoncer le cul d'ORO, même en rêve. Souviens-toi qu'à l'époque, ORO avaient des pays de son côté. On peut présumer que ces pays auraient défendu les intérêts d'ORO militairement, s'il l'avait fallu, parce que ces intérêts étaient alignés sur les leurs (c'est-à-dire qu'ils gagnaient un paquet de fric). Le Panama, le Nicaragua, la Colombie, le Honduras étaient des petits pays, mais à l'époque leurs armées étaient bien plus importantes que tout ce que les mégas pouvaient aligner. Aujourd'hui, c'est une autre histoire.

- Doc (09:44:18 / 12-05-56)

Durant le chaos provoqué par l'Éveil, ORO Corporation a étendu ses opérations de technopiraterie à d'autres pays mésoaméricains, soumettant leurs gouvernements dans le processus. Rapidement, les cartels avaient acquis une influence considérable sur les gouvernements du Costa Rica, du Honduras, du Salvador, du Nicaragua, du Panama, de Colombie et du Venezuela.

- Hé, ils ont oublié le Belize.
- Tarquin (06:25:09 / 06-05-56)

- Hé mec, t'as raison. ORO s'est complètement planté : ils ont manqué l'occasion parfaite de prendre de l'influence sur le segment banane-et-plongée-sportive !
  Réfléchis un peu avant de parler, gars.
- Josh (14:15:01 / 12-05-56)

- Ils ont le Belize maintenant. Vérifie dans les infos sur Aztlan plus haut dans ce fichier.
- Doc (14:31:02 / 12-05-56)

Les opérations élargies de technopiraterie ont fourni une motivation importante à la formation du Conseil intercorporatiste en 2012, qui est finalement devenu la Cour corporatiste. La première incarnation du CIC n'incluait pas ORO. Cependant, les corporations membres ont rapidement reconnu que, malgré les pratiques commerciales détestables d'ORO, la corporation était trop grande et influente pour être tenue à l'écart du conseil.

- Un peu comme mettre l'URSS à l'écart des Nations-Unies, à l'époque de la formation de cet auguste groupe.
- Webster (10:27:45 / 10-05-56)

- La principale autre histoire que j'ai sur cette période (sur Shadowland, bien sûr) ne mentionne aucun rôle d'Aztechnology (pardon, ORO) dans la formation du CIC. Les fichiers disent que la création du CIC était une réponse à la guerre corporatiste de la terre brûlée entre BMW (qui accouchera plus tard de Saeder-Krupp) et Keruba (qui sera absorbé par Renraku). Alors quelle est la vérité ? Je pense que les deux sont vraies : ils racontent juste la partie de l'histoire qui soutient leur thèse centrale.
- Doc (09:08:11 / 12-05-56)

De façon un peu prévisible, le CIC n'a pas réussi à freiner les actions irresponsables d'ORO. En 2013, Keruba (à l'époque principalement une société de software, et l'une des principales victimes de la technopiraterie d'ORO) a initié plusieurs raids mineurs contre les ressources d'ORO, pour « envoyer un message » à la direction de la corporation. ORO a répondu par des opérations plus larges, et la situation a rapidement escaladé en guerre corporatiste. Le CIC a tenté de calmer la situation en faisant pression sur ORO, les sympathies des autres représentants mégacorporatistes au conseil allant plutôt à Keruba, mais sans succès notable. Finalement, le conflit s'est éteint quand les deux corporations eurent épuisé leurs liquidités.



FORMATION D'AZTECHNOLOGY

Les événements des années 2010 ont fait passé le statut d'ORO de celui d'un renégat à celui d'un partenaire respectable d'un tout nouveau gouvernement. Dès 2015, ORO avait acquis une certaine respectabilité suite à ses efforts humanitaires après l'épidémie de SIVTA qui avait balayé le Mexique. Ceci, ainsi que son travail acharné pour établir un système de démocratie directe après la chute du gouvernement mexicain, a fait monter la valeur éthique de la corporation pour beaucoup.

- Maintenant, on voit comment marche le système corpo, hein ? Ares déteste Aztechnology (ou ORO, ou le putain de nom que vous voulez), mais toutes les mégacorpos serrent les rangs pour protéger les leurs.
- Davis (11:06:09 / 08-05-56)

- T'as raison, bien sûr, les mégacorpos serrent vraiment les rangs. Mais ce n'est pas vraiment ce qui se passe ici. En 2015, ORO était juste trop gros pour être coulé. Toute la « respectabilité » que la corpo pouvait gagner était simplement par défaut. Les autres mégacorpos se sont dit : « on ne peut pas couler ORO, alors on doit vivre avec ». ORO avait simplement trop de succès pour être diabolisé plus longtemps.

  Sir John Harington l'a très bien dit : « Jamais la trahison ne prospère, quelle en est la raison ? / C'est que si elle prospère, nul ne l'appelle plus trahison. »
- Webster (18:28:13 / 08-05-56)

Le partenariat entre ORO et le nouveau gouvernement de la nouvelle nation d'Aztlan a donné à la corporation l'accès et un certain degré de contrôle sur un large marché. En réponse à la stabilité relative du nouveau gouvernement d'Aztlan (par comparaison avec les autres nations mésoaméricaines), ORO a déplacé sa structure de direction centrale à Mexico (rebaptisé depuis peu Tenochtitlán). En 2022, ORO Corporation s'est rebaptisée Aztechnology Corporation. Ce changement de nom a coïncidé avec un énorme projet de « recréation d'image », une campagne de relations publiques de proportions épiques. La corporation a dépensé des milliards de pesos pour se montrer comme une nouvelle organisation, complètement différente des technopirates qui avaient fait régner la terreur sur le marché une décennie plus tôt. Ce qui est remarquable, et contraire aux prédictions de nombreux analystes corporatistes, c'est que cette campagne a marché sur les consommateurs non corporatistes. Les corporatistes savaient à quoi s'en tenir, bien sûr, le jaguar nommé Aztechnology pouvait avoir changé son pelage, il restait le même prédateur bestial en dessous.

- Oh, quelle métaphore...
- Bung (09:13 :46 / 10-05-56)



Les vingt années suivantes, Aztechnology était à la pointe de l'expansion de l'Aztlan. Les « forces de sécurité » d'Aztechnology se battaient aux côtés des troupes nationales dans les campagnes du nord qui ont frappé le Texas et « libéré » San Diego. Aztechnology a aussi joué un rôle majeur dans la campagne d'Aztlan pour compromettre les gouvernements du sud (incidemment, c'étaient les pays qui avaient passé des « *gentlemen's agreements* » avec ORO). De manière prévisible, la campagne pour compromettre ces pays s'est déroulée exceptionnellement en douceur.

- Traduction : ORO / Aztechnology avait déjà ses crochets enfoncés profondément dans ces gouvernement (ils avaient déjà corrompu les gens, savaient déjà où étaient planqués les squelettes, avaient déjà les programmes de chantage en place). Avec ce genre de préparation, il ne fallait pas beaucoup d'efforts pour retourner ces gouvernements le moment venu.
- Mink (11:37:01 / 08-05-56)

CONFLIT CORPORATISTE

Aztechnology est de nouveau entré en conflit avec la sphère corporatiste en 2044 quand le gouvernement aztlan, agissant sur instructions directes de la corporation, a nationalisé toutes les entreprises appartenant à d'autres mégacorporations qui opéraient dans la nation. Les négociations lors desquelles la Cour corporatiste et des mégacorporations individuelles ont souligné avec force et de manière répétée les conséquences de cette action n'ont pas eu le moindre effet. En 2048, une coalition de mégacorporations ont organisé l'opération Reciprocity, une frappe paramilitaire sur les installations d'Aztechnology à Ensenada, la Cour corporatiste étant parfaitement informée et ayant donné son accord (hyperlien /html://O-335, niveau de sécurité Ares-3).

- Au cas où vous n'ayez pas fait le rapprochement, cet hyperlien renvoie au document *Briefing tactique : Ensenada et Veracruz* qui apparaît plus tôt dans ce fichier.
- Captain Chaos (14:33:00 / 01-05-56)

Les détails de l'opération Reciprocity sont classifiés, tout comme le détail des négociations qui ont suivi. Bien sûr, le résultat est bien connu : les mégacorporations ont signé les Accords de Veracruz en 2048. Une vue d'ensemble des conditions des Accords est disponible par l'hyperlien plus haut. Les discussions détaillées sur les Accords sont classifiées Ares Overlord-1.

Bien que les Accords de Veracruz desserrent un peu l'hégémonie d'Aztechnology sur l'économie de la région mésoaméricaine, son emprise actuelle est toujours forte. Avec ses liens privilégiés avec le gouvernement aztlan et les conditions des Accords qui prévoient que l'Aztlan (et souvent Aztechnology) soit l'actionnaire majoritaire de toute corporation étrangère, Aztechnology Corporation reste une force avec laquelle il faut compter.

AZTECHNOLOGY ET LE GOUVERNEMENT AZTLAN

Identifiant de fichier : **Archive 11034-2156-011**
Références croisées : **11034-2156-012, -013, -014**
11034-2158-223 et suivant
11034-2242-001 et suivant
11047-1649-042
Indices de sécurité : **CC-001 [[Pas de distribution générale]]**
CC-xAZ [[Pas de diffusion à Aztechnology]]

Bien que dans la plupart des cas il soit inutile de faire la distinction entre Aztechnology Corporation et le gouvernement souverain de l'Aztlan (les liens entre la corporation et le gouvernement sont si étroits

que le gouvernement national aztlan peut être considéré comme une division d'Aztechnology), dans certains cas il peut être souhaitable de faire la différence. D'autres documents décrivent le développement de cette association étroite entre ces deux entités. Le lecteur de ce rapport doit comprendre comment le statu quo est maintenu.

TECHNIQUES DE CONTRÔLE

Aztechnology utilise certaines techniques connues et efficaces pour maintenir et renforcer son emprise sur le gouvernement civil de l'Aztlan.

MOYENS TECHNIQUES

ORO Corporation a établi et maintenu le système informatique qui gère les élections et plébiscites aztlans. Aujourd'hui, Aztechnology possède, maintient et contrôle ce système, et à travers lui tout le processus électoral. Les élus qui ne suivent pas la ligne d'Aztechnology seront éjectés à l'élection suivante. Si les circonstances l'exigent, un « rappel » prévu dans la constitution du pays permet d'organiser des élections spéciales pour mettre à l'épreuve un élu à mi-mandat. Comme la « pétition électronique » qui initie le processus de rappel est également contrôlée par le système électoral, Aztechnology peut facilement utiliser ce moyen de pression sur les leaders nationaux qui s'égarent.

MOYENS ÉCONOMIQUES

Tous les membres du gouvernement aztlan ne sont pas élus. La plupart sont des bureaucrates de « carrière » nommés ou employés. La durée de service au gouvernement de ces individus est en moyenne de 17 ans. Une fois qu'ils ont quitté le service de l'État, ils trouvent souvent une position bien payée dans le secteur soi-disant privé. Comme on peut s'y attendre, beaucoup de ces emplois sont chez Aztechnology.

De façon tout aussi prévisible, de nombreux individus au service du gouvernement commencent à se placer pour un emploi chez Aztechnology avant de quitter le service public. Ils fournissent des informations confidentielles à Aztechnology pour prouver qu'ils sont « dans la boucle » des décisions importantes, ou ils agissent directement au profit de ce qu'ils espèrent être leur futur employeur. En quittant le service du gouvernement, en moyenne 35 % des hauts fonctionnaires vont travailler pour Aztechnology, généralement comme consultants.

- Alors la compétition doit être féroce entre les candidats, non ? Je veux dire, merde, pensez-y. À combien émarge un fonctionnaire par an ? Soixante dix mille nuyens, max, peut-être moins. Combien gagne un « consultant » azzie ? Au moins six chiffres. Ces enfoirés feront tout ce qu'il faut pour avoir ces jobs, non ?
- Cook (23:15:56 / 01-05-56)

- Un gouvernement vendu à une corpo. Ça suffit à me rendre nostalgique du bon vieux temps, quand les pouvoirs publics et privés ne marchaient pas main dans la main. À l'époque, le pire dont il fallait se méfier, c'était les démagogues de jardin et les incompétents.
- Liberty Bell (11:32:45 / 03-05-56)

- Libby, Libby, quelle naïveté. Bien sûr, le gouvernement azzie est « vendu » parce qu'il passe un paquet de contrats à Aztechnology (sous toutes les formes possibles et imaginables). Mais en quoi est-ce que c'est nouveau ? Où est-ce que tu penses qu'en serait le vieux gouvernement US s'il n'avait pas payé pour les calculateurs géants de TRW ou d'autres grosses corpos ? Et merde, même avant la fin du siècle dernier, certains endroits privatisaient le maintien de l'ordre, l'éducation, et même les putains de prisons. D'accord, l'Aztlan a peut être poussé plus loin que la plupart. Même si beaucoup de villes des UCAS ont délégué la police à la Lone Star ou à d'autres compagnies, au moins les UCAS ont leur propre armée. Mais c'est juste une différence de niveau, pas de nature, hein ? Le gouvernement dirige le pays, c'est tout ce qui est écrit ici. Il essaie juste de faire gagner quelques pesos aux pauvres contribuables en délégant des services essentiels à des compagnies qui ont les ressources pour rendre ses services mieux et plus efficacement que le gouvernement lui-même.
- Newt II (15:04:56 / 03-05-56)

- Ouah. C'est l'heure du cours.

  Newtie Boy, Aztechnology et le gouvernement azzie ont dépensé beaucoup d'énergie pour que les choses ressemblent juste à ce que tu as compris. Alors quelle est la vérité, tu te demandes ? Je vais te donner ma vision (si quelqu'un a une autre opinion, il est le bienvenu, je n'ai pas eu un bon débat en ligne depuis longtemps).

  Le véritable pouvoir, sur le long terme, est chez Aztechnology. Comme le dit cette étude de la Cour corpo, Aztechnology contrôle le processus électoral. Réfléchissez-y, les mecs. Les prêtres gnomes (c'est comme ça que j'appelle les petits technocodeurs qui officient dans les banques de données de la Big A) déterminent qui s'assied sur le fauteuil présidentiel, qui a le droit de jouer au sénat, qui va faire du pugilat à la Chambre des députés. Un candidat qui ne plait pas à Aztechnology n'aura pas les votes, fin de l'histoire.

  Tous ceux qui sont dans le coup savent ça. Le Parti azatlán le sait. Le mec qui est dans le bureau présidentiel le sait. Peut-être que les petits scribouillards locaux de la Chambre des députés ne le savent pas, mais qui en a quelque chose à foutre d'eux de toute façon ?

  C'est l'heure de la méthode socratique. Quel est l'objectif central d'un politicien ? Trois... deux... un... bzz. Désolé, la bonne réponse était : se faire réélire (vous ne gagnez donc pas ce magnifique service de table, pauvre petit). Lorsque vos chances de réélections sont fermement dans la pogne d'Aztechnology, est ce que vous allez faire quelque chose qui énerve votre bienfaiteur ? J'attends...

  Même si (mon dieu) vous ne vous souciez pas de votre réélection. Vous êtes toujours à la merci de la Big A. Même si les escadrons azzies ne s'arrangent pas pour que Serpent à plumes vous rappelle à lui prématurément, vous savez tous les dégâts qu'Aztechnology peut causer à votre partie du gouvernement. Mec, il suffit qu'ils interrompent certains de leurs services : armée, police, traitement de données, espionnage, traitement des bulletins de paie du gouvernement. Vous suivez ?

  Ces deux leviers leur donnent le contrôle sur n'importe quel politicien. Si vous êtes un charognard individualiste typique, Aztechnology peut s'arranger pour que vous retourniez ramasser des courges, ou faire du harcèlement sexuel sur des étudiantes en droit, ou qu'importe ce que vous faisiez avant de commencer une carrière dans le service public. Si vous êtes le fonctionnaire sur un million qui est honnête et réellement concerné, la menace est bien pire : Aztechnology peut nuire au pays tout entier.

  Voilà le scoop tel que le voit le charmant auteur. Aztechnology et le gouvernement aztlan sont deux entités distinctes (comme un marteau et un clou sont deux entités distinctes, et avec quasiment la même relation).

  Des questions ?
- Hidalgo (10:54:38 / 04-05-56)

- Euh, non. Honnêtement, je n'aurais pas pu faire plus succinct moi-même.
- Doc (10:48:05 / 06-05-56)



- Ouais, mais est ce qu'un paquet de membres du Parti azatlán ne sont pas des employés d'Aztechnology ?
- Jervis (18:43:15 / 07-05-56)

- J'ai oublié de parler de ce point, n'est ce pas ? Oui. Il n'y a pas ce qu'on peut appeler une distance suffisante entre le Parti azatlán et Aztechnology. Mais ça n'est pas si bizarre ou inhabituel, tant que les candidats du Parti azatlán ne sont pas des cadres supérieurs d'Aztechnology au moment de leur nomination (ils ne le sont jamais, à dessein). Sinon, où est le problème ? C'est comme râler parce que des membres du syndicat des travailleurs automobiles ont leur carte du Parti démocrate, ou parce que les lampistes du TRW payent leur cotisation de membres du Parti technocrate des UCAS. Honto ?
- Hidalgo (23:47:47 / 10-05-56)

MOYENS PERSONNELS DIRECTS ET INDIRECTS

Bien qu'il faille encore le prouver catégoriquement, il y a des preuves soutenant l'assertion selon laquelle Aztechnology aurait un « levier personnel » sur un grand nombre d'officiels du gouvernement aztlan à tous les niveaux dans les branches exécutive et législative. Dans certains cas critiques, des preuves suggèrent que des pressions personnelles indirectes ont renforcé d'autres moyens de contrôle.

- Est-ce que vous n'adoooorez pas la langue de bois bureaucratique ? Des « pressions personnelles indirectes », mon joli petit cul. Chantage, les mecs, voilà ce que ça veut dire. Extorsion. « Fais ce qu'on te dit, ou on publiera ces photos de toi et du mouton. » Ou « Tiens-toi à carreau, ou on bute ton chien. »
- Jezz (14:04:21 / 09-05-56)

La proportion relativement élevée d'employés d'Aztechnology qui sont magiciens rend le choix du contrôle personnel direct particulièrement intéressant pour la corporation. Les sorts de contrôle mental constituent la forme la plus commune de contrôle personnel direct. Correctement utilisés et activés pour devenir une part de l'aura du sujet, ces sorts peuvent être difficiles à détecter et encore plus difficiles à contrer. Des formes de lavage de cerveau et des techniques non magiques de modification comportementale (se référer au fichier de référence croisée *Candidat manchou)* sont aussi efficaces, bien qu'elles tendent à être plus longues à mettre en œuvre.

Des indices récurrents existent selon lesquels certaines formes d'esprits pourraient contrôler directement, et même « posséder », un individu. Pour des raisons évidentes, de tels esprits seraient un outil puissant pour contrôler un politicien.

- Des esprits de sang, les mecs. Ces choses peuvent vous posséder. Vous arracher l'âme par les oreilles et porter votre corps comme des putains de fringues.
- I-Ching (11:52:35 / 08-05-56)

Une technique très risquée mais efficace est de sanctionner l'individu à contrôler et d'utiliser la magie pour maintenir l'illusion qu'il est toujours vivant. L'efficacité vient du fait que le mage ou le chaman qui conduit le projet a un contrôle total sur tous les aspects du comportement du sujet. Le risque vient des conséquences potentiellement dévastatrices de la découverte de la supercherie.

- Sans déconner. « Oh mon Dieu, le président est un zombie… !». Mauvais pour le moral de la nation, je dirais.
- Carmen (14:15:43 / 07-05-56)

Des rapports indiquent que cette technique est utilisée au sein d'Aztechnology, spécifiquement dans le cas de Juan Atzcapotzalco.

- Putain, je vous l'avais dit. Atzcapotzalco est un mort-vivant ! Je l'ai déjà posté, mais personne ne me prend au sérieux.
- Rat Dancer (23:32:17 / 08-05-56)

Cependant, des investigations plus poussées ont montré que ces rapports étaient sans fondement.

- Et moi, putain, je te dis même pas dans tes putains de rêves ! C'est sans fondement, exactement comme c'est écrit.
- Pyramid Watcher (09:25:15 / 09-05-56)

STRUCTURE CORPORATISTE

- Espectro n'a pas cru bon de nous donner de trucs croustillants sur ce sujet. Peut-être qu'il a des raisons personnelles pour garder certains sujets secrets. Peut-être qu'il pense que ce sont des connaissances générales, et donc qu'elles ne méritent pas qu'on y revienne. C'est vous qui voyez. De toute façon, j'ai rappelé mon vieux pote Pyramid Watcher, que beaucoup d'entre vous doivent déjà connaître. Il a écrit toute la partie sur la structure de la corpo. Amusez-vous bien !
- Captain Chaos (14:37:12 / 01-05-56)

- Donc vous considérez que cet enfoiré d'Espectro a peut-être (éventuellement) des objectifs cachés pour toute cette arnaque ? Ben ça alors, qui c'est qu'aurait ben pu le penser ? <sourire>
- T-Rex (00:25 :14 / 06-05-56)

Okay, les mecs, restez bien assis. Bienvenue dans la brève visite guidée éclair du monolithe corporatiste qu'est Aztechnology Corporation.

DIVISIONS MAJEURES

Si vous avez été voir l'e-doc sur les corpos dans le menu de Shadowland (et sinon, *pourquoi* non ?), alors vous avez déjà vu des fragments de cette partie. Ça peut ressembler à un voyage gratuit au pays de la mémoire, mais ça vous donne la perspective dont vous aurez besoin pour comprendre les nouveaux trucs que je vais vous envoyer plus tard.

Le premier niveau d'organisation d'Aztechnology se fait par continents. La Big A a six divisions majeures : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique, Asie et Australasie. Les opérations en Aztlan

font partie de la division Amérique du Nord (ce qui donne un indice intéressant sur la façon dont Aztechnology se voit elle-même). Le quartier général de Tenochtitlán accueille les décideurs de toute la corporation, donc en matière d'organisation, il est au-dessus des limites divisionnaires. Les affaires marchent toujours hors du QG de la pyramide, cependant, et toutes les pertes et profits sont reportés dans les livres de la division Amérique du Nord.

Les gens demandent souvent quelle est la plus grosse division (vous aussi ça vous intéresse, hein ?). Tout ce que je peux répondre c'est que ça dépend de ce que vous appelez « la plus grosse ». Le plus d'employés ? Amérique du Nord, de loin. Le plus de filiales ? Europe. Le plus de chiffre d'affaires ? Amérique du Nord encore. Le plus de bénéfices ? Amérique du Sud (celle-là m'a vraiment laissé sur le cul). Plus gros taux de croissance ? Asie. Choisissez le critère qui vous va.

- « La plus grosse » dépend aussi de la limite entre Aztechnology et non-Aztechnology. Des filiales possédées à 100 % ? Bien sûr, elles font partie d'Aztechnology. D'autres filiales où Aztechnology est actionnaire majoritaire ? Majoritaire à quel point ? Vous voyez ce que je veux dire.

  Des divisions différentes ont une approche différente. Prenez Az-NA, plutôt monolithique, non ? La plupart des opérations placées sous la bannière d'Azzie-Amérique du Nord ont le logo d'Aztechnology arboré partout. Az-Australasie est assez différente. Cette division est plus une holding avec un paquet de filiales. Financièrement, ça ne fait pas une grande différence : tout le fric finit dans les coffres de la Big A. Mais en Australasie, pratiquement rien ne porte le logo d'Aztechnology à part le QG divisionnaire.
- Chromed Accountant (12:52:17 / 09-05-56)

Ces six grandes divisions ont des subdivisions géographiques. Par exemple, la division Amérique du Nord comprend Nord-Ouest, Nord-Est, Centre, Sud-Ouest, Golfe du Mexique et Aztlan.

- Il y a quelques années, ici sur Shadowland, j'ai scanné une référence à un « Vice-président des opérations pour l'Hémisphère nord ». Il s'appelait Rivera. Qu'est ce qu'il en est ?
- JoyToy (10:50:25 / 13-05-56)

- Ouais, j'ai vu la même chose. C'est une référence obsolète JT, fin de l'histoire. La Big A a rationalisé sa structure de direction depuis 2050, au moment où cette référence a été postée. « L'hémisphère nord » est simplement trop grand pour être géré par un seul costard.
- Nuyen Nick (13:45:18 / 13-05-56)

- Ce n'est pas tout à fait exact. Même si ça n'apparaît nulle part sur les organigrammes officiels, Aztech a un niveau de bureaucratie au dessus du divisionnaire. L'équipe des grands directeurs (comme je l'explique plus tard dans le post) inclut une tripotée de vice-présidents exécutifs seniors et autres. Certains d'entre eux ont une supervision non-officielle sur des régions plus grandes que les divisions. Comme l'a dit JoyToy, il y a un VP exécutif senior qui supervise les « opérations dans l'hémisphère nord ». Ça n'est pas son titre formel, mais c'est comme ça que les choses fonctionnent vraiment.

  Rivera est OUT, au fait. Totalement out (tué dans un crash d'hélico l'an dernier).
- Pyramid Watcher (09:13:48 / 14-05-56)

- Rivera a été assassiné.
- Strauss (12:11:42 / 14-05-56)

- Bien sûr qu Rivera a été assassiné, effacé. Le problème, c'est que personne ne sait qui l'a fait. Rivera avait une liste d'ennemis personnels plus longue que celle de mon Johnson, et chacun d'entre eux aurait éventré sa mère pour avoir une ouverture sur Rivera.
- Pyramid Watcher (10:25:29 / 15-05-56)



PRINCIPALES FILIALES SOUS CONTRÔLE

Au fur et à mesure qu'ORO / Aztechnology croissait, elle a racheté autant de corporations mexicaines / aztlanes influentes qu'elle le pouvait. Les principales corpos sous le « parapluie » d'Aztechnology, totalement possédées par la Big A même si ce fait peut être plus ou moins caché, incluent Pemex (*Petroleos Mexicanos*, l'industrie pétrolière nationale), Televisa (le conglomérat central de médias) et Bancomext (*Banco Nacional de Comercio Exterior* : Banque nationale de commerce extérieur).

- Hoi. J'ai lu cette merde, et finalement, j'ai vu qu'Espectro n'avait rien à dire à propos de la couverture médicale. Aztlan a sa propre version de DocWagon, ça s'appelle MediCarro (« Voiture Médic ») et c'est une autre filiale de la Big A. C'est DocWagon qui gère, mais c'est les Azzies qui la possèdent (c'est vraiment genre « sous le radar », Aztlan / Aztechnology est majoritaire, mais c'est vraiment comme une antenne de DocWagon).

  Point clef : votre couverture DocWagon est valable ici. Vous avez plus ou moins les mêmes services qu'à la maison, sauf pour le délai d'intervention de dix minutes maximum (MediCarro arrivera probablement en dix minutes ou moins dans les grandes zones urbaines, sinon c'est dommage).
- Toro (10:41:11 / 18-05-56)

PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

La Big A est une corporation privée, ce qui veut dire que ses actions ne s'échangent sur aucun marché d'actions public (même si c'est le cas pour beaucoup de ses filiales). Ce statut privé donne à la Pyramide quelques avantages majeurs, et quelques inconvénients. Premièrement, une corpo privée n'a pas à remettre de rapports trimestriels aux différentes autorités de régulation boursière qui surveillent les échanges virtuels. Les privées n'ont pas non plus à envoyer de rapports annuels aux actionnaires, ni de prospectus aux actionnaires potentiels. Ils n'ont pas à ouvrir leurs livres pour tout montrer sur l'agora aux réunions générales annuelles. Ils peuvent tout garder secret. De plus, en mettant des limites draconiennes aux ventes d'actions privées, elles peuvent s'assurer qu'un requin corporatiste ne peut pas se pointer et piquer la corpo sous leurs nez (hé, ça arrive...).

Le revers de la médaille, c'est qu'il est potentiellement plus difficile pour une privée de générer de l'investissement en urgence si elle se retrouve dans la merde économiquement. Les corpos publiques peuvent émettre une nouvelle série d'actions sur le marché public, des millions, dès qu'elles ont besoin d'un afflux de capitaux. En général, les privées ne le peuvent pas. Elles peuvent proposer de vendre plus d'actions aux actionnaires existants, mais qu'en est-il s'ils ont déjà investi tout ce qu'ils ont ? Même en Aztlan, les corpos doivent garder le nombre d'actionnaires sous un certain seuil pour conserver le statut privé.

Alors qui possède Aztechnology ? Un consortium de personnalités de l'ombre, voilà qui. Mais ne vous emballez pas, je ne parle pas de théorie de la conspiration ici. Quand on y regarde, les corpos les plus privées du Sixième Monde sont aux mains d'un consortium de personnalités de l'ombre. C'est un autre avantage des privées : pas besoin de donner publiquement le nom des actionnaires majoritaires (et donc de ceux qui contrôlent la compagnie). Les corpos privées sont le choix parfait pour les investisseurs qui veulent garder profil bas pour des raisons qui leur sont propres (parfois mensongères, parfois juste parce que ces pauvres types veulent avoir une vie normale sans attirer l'attention des arnaqueurs, des extorqueurs et des kidnappeurs).

Le problème, c'est qu'il n'y a presque *rien* à creuser sur ceux qui dirigent vraiment Aztechnology. On sait qui a démarré ORO à l'époque, mais après que ces mecs soient retournés retrouver leur créateur, personne n'a rien dit sur ceux qui ont repris le show. Bien sûr, il y a des rumeurs (un paquet même), mais aucune sur laquelle je parierais mon déjeuner ou celui de n'importe qui. J'ai inclus la plupart des rumeurs sur les actionnaires principaux et les directeurs plus loin dans ce fichier. Si vous arrivez à déterrer d'autres noms, vous êtes meilleur que moi, Gunga Din.

- Alors, à propos de la rumeur sur le dragon dans la pyramide, hein ?
- Jake (15:24:11 / 05-05-56)

- <soupir> Ouais, ok, j'ai entendu cette rumeur aussi. « En haut des étages des grands directeurs de la pyramide de Tenochtitlán, il y a un serpent à plumes. Peut être même un Grand serpent à plume ». C'est à propos de ces rumeurs que tu bafouilles ?

  Les mecs, je confirme qu'il y a une rumeur d'un grand serpent à plumes qui serait impliqué dans la direction / actionnariat d'Aztechnology. Il y a aussi quelques serpents à plumes plus bas dans la hiérarchie, au niveau vice-président junior et plus bas, mais aucun qui ait accès au penthouse « executive country », okay ?

  Faisons un sondage. Est-ce qu'il y a quelqu'un ici qui a déjà vu ce mystérieux dragon ? Vu personnellement, pas « entendu dire par l'ami du cousin au deuxième degré » ou une autre connerie. Alors ?
- Pyramid Watcher (10:04:15 / 06-05-56)

- C'est bien ce que je pensais.
- Pyramid Watcher (09:56:21 / 10-05-56)

- Hé, crétin. Ça veut juste dire que personne ne l'a vu et n'a survécu pour en parler. Non ?
- Dakka (03:45:01 / 11-05-56)

- Tu peux utiliser le même argument pour la petite souris, non ? De toute façon, continuez la lecture. J'en ai d'autres à raconter à propos de ces conneries de dragon plus loin.
- Pyramid Watcher (08:31:42 / 11-05-56)

::::[LADY OF THE COURT] La théorie du dragon existe depuis longtemps, n'est ce pas ? Elle n'a jamais été prouvée, correct ?

::::[WORDSMITH] Correct.

::::[THE BIG 'D'] Et pourtant elle persiste.

::::[HECATE] J'aurais cru que d'entre tous les êtres, tu saurais si oui ou non un Grand est à l'œuvre ici.

::::[THE BIG 'D'] Même nous ne savons pas qui a survécu à votre « chasse » du bas du cycle, ma chère.

::::[WORDSMITH] Euh, je...

::::[THE BIG 'D'] Et si nous savions avec certitude qui est responsable, nous n'aurions peut être pas une conversation si plaisante.

::::[THE LAUGHING MAN] Bien sûr, certains d'entre nous ont des Grands comme ennemis jurés.

::::[UMSONDO] La Reine des Pluies n'est pas comme tous les siens.

::::[JUNGLE CAT] Bien, je peux parler avec la conscience tranquille, et je peux aussi dire que je n'ai vu aucune preuve directe de magie draconique. Aucune. J'ai vu et senti beaucoup de magies « bizarres », mais rien de draconique.

::::[THE LAUGHING MAN] J'en déduis que tu n'as pas pu reconnaître le style ou la forme ?

::::[JUNGLE CAT] Non, je n'ai pas pu.

STRUCTURE DE DIRECTION

Aztechnology a une structure de direction assez standard. Comme beaucoup de mégacorpos, c'est légèrement lourdingue (il y a presque autant de chefs que de larbins, pour reprendre une vieille phrase politiquement incorrecte), mais ce n'est pas aussi affreux que certaines bureaucraties retranchées (comme Ares Macrotech). Chacune des six divisions est dirigée par un vice-président senior, les subdivisions régionales par des vice-présidents junior (ou directeur général dans le cas de l'Europe, où certaines subdivisions sont minuscules à cause de la balkanisation du continent).

Comme ce post est diffusé au nœud de Seattle en premier avant d'être redistribué au reste de Shadowland, voici quelques données spécifiques. Le complexe d'Aztechnology à Seattle est le QG d'Aztechnology Amérique du Nord – Nord-Ouest. Il est en charge de toutes les opérations azzies à Seattle, dans le Conseil salish-shidhe, au Tsimshian, et à Tir Tairngire (ouais, exactement). Le VP junior en charge de la subdivision nord-ouest est toujours Salvador Ramirez. Il a pris le poste en 2040, et il a toujours le grand bureau (ses subordonnés directes ne s'en sont pas si bien sortis, le bureau de Seattle a connu un turn-over assez sévère, surtout ces dernières années, ne me demandez pas pourquoi). Eh oui, c'est le même « Fiera » Ramirez : celui qui était l'« expéditeur » azzie au Panama et au Honduras.

- « Fiera » veut dire bête sauvage. Il n'a pas gagné ce nom grâce à son tempérament (il est vraiment doué pour le contrôler). Les « escorts » qui « s'occupent » des costards seniors d'Aztechnology à Seattle ont commencé à l'appeler comme ça, et le nom s'est répandu.
- Spook (05:25:02 / 08-05-56)

En dessous des VP juniors / directeurs, la structure hiérarchique devient variable au point de paraître complètement arbitraire. Les VP juniors / dirlos peuvent organiser leur boîte à peu près comme ils veulent, tant qu'ils produisent selon les attentes des directeurs seniors. Le cadre est personnellement responsable de la façon dont les performances de tout et tous ceux qui sont sous son contrôle affectent les pertes et profits. Si l'échelon supérieur de la hiérarchie en a envie, un cadre peut être tenu personnellement responsable de n'importe quelle bavure qui a lieu dans son petit « empire », jusqu'au plus insignifiant garde ou pousse-bouton. Ce genre d'imposition a l'air assez arbitraire pour un externe. Prenons « Fiera » Ramirez : il extrait seulement une croissance moyenne annuelle de 9 %, mais il a toujours son boulot (et sa tête). Malgré tout, ça doit quand même avoir du sens pour les systèmes experts du siège.

ÉQUIPE DE DIRECTION SENIOR

Le groupe des directeurs seniors de la Big A compte huit gros costards. Voilà la feuille d'équipe avec tout se que j'ai pu grapiller sur les noms clefs. N'hésitez pas à annoter (comme si j'avais besoin de le préciser...).

Président-directeur général: Juan Atzcapotzalco, pas de mérite à deviner celui-là. Le grand Juan tient sa position depuis presque douze ans maintenant. Sur les huits dernières années, il a limité ses apparitions publiques au point d'être presque invisible (il n'apparaît même plus sur les trids corpo internes depuis deux ans). Malgré sa disparition, il y a toujours des trucs qui sortent de son bureau avec sa signature. Faites en ce que vous voulez.

- Comme je l'ai déjà dit, Atzcapotzalco a cassé sa pipe il y a neuf ans. Les vrais décideurs d'Aztechnology l'ont manipulé pendant des années comme un homme de paille, mais maintenant ils ne font même plus l'effort de faire semblant (probablement parce que le grand Juan est un peu faisandé après neuf ans).
- Rat Dancer (23:01:41 / 13-05-56)

- Bon, ben... Sujet suivant.
- Pyramid Watcher (09:18:08 / 14-05-56)

:::::[LADY OF THE COURT] Comme c'est étrange. Pourquoi feraient-ils cela alors qu'il serait si simple de juste créer un simulacre ou un substitut d'un autre genre ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Encore une expérience personnelle ?

:::::[JUNGLE CAT] Atzcapotzalco a toujours été une énigme, même quand il était encore une figure publique. Nous avons reçu des rapports clairs indiquant qu'il était magiquement actif et assez capable, pourtant quand j'étais en Aztlan pour affaires il y a dix ans (avec mon « déguisement »), j'ai réussi à m'approcher de lui pendant un moment. J'ai senti une aura de puissance palpable autour de lui, et pourtant pas de signe d'une aura facilement discernable. J'ai pensé que c'était peut être un double, mais tout les autres signes indiquaient le contraire.

:::::[WORDSMITH] Je l'ai également rencontré, il y a un peu moins de huit ans (après qu'il ait « cassé sa pipe » d'après monsieur « Rat Dancer »). Nous avons... discuté de certaines pratiques et efforts d'Aztechnology envers le Tir. Il ne plaisantait pas. Je ne plaisantais pas. C'est un homme de grand pouvoir, pouvoir mystique. Je l'aurais pris pour l'un d'entre nous, mais il est simplement humain d'après tous les examens rapides que j'ai effectués. Inexplicable.

:::::[THE LAUGHING MAN] J'ai jamais traité avec le type, en tout cas.

:::::[LADY OF THE COURT] Est-ce qu'il pourrait avoir un artefact ou un objet ?

:::::[WORDSMITH] Possible, surtout en considérant la zone. Cat, tu as dis que l'Amazonie avait un locus. Est-ce qu'Aztechnology pourrait en avoir un aussi ?

:::::[JUNGLE CAT] Dans ce cas, pourquoi les rites de sang ?

:::::[WORDSMITH] Juste.

:::::[LAUGHING MAN] Les leurs pourraient être corrompus.

:::::[LADY OF THE COURT] Que cette pensée soit maudite !

:::::[THE BIG 'D'] VOUS DIGRESSEZ. Nous devrions revenir au sujet.

Directeur des opérations : Diego Chavez. Ce sacré dur-à-cuire a grimpé les échelons par le côté des « ressources élargies » de la corpo (et oui, ça veut dire exactement ce à quoi vous pensez). Il a 67 ans, mais son équipe personnelle de gérontologues lui garde l'aspect de ses 45 ans. Même s'il ne se salit plus les mains, il a définitivement gardé son approche de la résolution des problèmes de l'époque ou il était exécuteur / assassin.

- Chavez était le garde du corps personnel de Juan Ortega, le jefe du cartel de Medellín en 2007.
- Flashburn (18:14:56 / 08-05-56)

- Ça c'est intéressant. Donc Chavez doit savoir qui possède quoi dans Aztechnology.
- Sabre (21:02:18 / 10-05-56)

- Tu vas lui demander ?
- Don John (18:28:18 / 11-05-56)

Directeur financier : le responsable financier et comptable en chef est Carmencita Rico. Elle a de meilleurs gérontologues que Chavez, vu qu'elle a l'air dans la trentaine, alors qu'elle a plus de 60 ans (est ce que la technologie n'est pas formidable ?).

- Les traitements de Rico ne sont pas que cosmétiques. Elle a 70 ans, mais elle a toujours la réputation d'épuiser une escouade entière d'« escorts » de la division loisir pendant une bonne nuit.
- Spook (13:56:29 / 14-05-56)

Personne n'a l'air de savoir d'où vient Carmencita. Il y a dix ans, elle n'apparaissait même pas dans le paysage. Cela fait quatre ans qu'elle s'est glissée dans le fauteuil de directeur financier.

Directeur des systèmes d'information : le plus jeune des grands directeurs, Tsurunaga Shinoyama a gagné le fauteuil de responsable des systèmes d'information pour son cinquantième anniversaire, il y a presque exactement un an. Il dirige, maintient et améliore les systèmes de gestion de l'information d'Aztechnology (et pendant qu'il y est, tout le super-système informatique de la corpo). Contrairement aux autres grosses huiles, Shinoyama n'a pas passé sa vie chez Aztechnology. Faisant une exception à ses propres procédures, Aztechnology l'a soufflé à Fuchi Asia il y a quatre ans et l'a rapidement préparé pour de plus grandes choses. Comme on peut s'y attendre, Shikei Nakatomi (qui dirgie Fuchi Asia) n'a pas pardonné à Aztechnology de lui avoir « extrait » une de ses étoiles montantes.

- Trois semaines après l'extraction, Nakatomi a envoyé une équipe clandestine pour « disposer » de Shinoyama. Ça n'a pas marché, bien sûr, mais ça a certainement envenimé les hostilités entre Aztechnology et Fuchi Asia (de vagues rumeurs prétendent que c'est Richard Villiers, le patron de Fuchi Americas

et rival de Nakatomi, qui a « saboté » l'opération et laissé Aztechnology choper les tueurs.
- Hangfire (21:18:58 / 09-05-56)

Vice-présidents exécutifs seniors : il y en a quatre (trois hommes, une femme, moyenne d'âge 57 ans, durée de service moyenne chez Aztechnology 30 ans, en d'autres termes des vétérans). Voici les noms, pour ce qu'ils valent : José Escobedo, Juan LaTorre, Peter Morales, et Carmelita Rocha. Je n'ai pas trouvé grand-chose pour les différencier, n'hésitez pas à essayer. Je sais que Rocha s'est glissée dans le fauteuil de Rivera quand son hélico a fait de la spéléo. Ça peut vouloir dire qu'elle est derrière le coup, ou peut-être que son protecteur tire les ficelles.

- Question : protecteur ?
- HP (11:40:57 / 15-05-56)

- Lis la suite.
- Pyramid Watcher (09:11:41 / 16-05-56)

POLITIQUE CORPORATISTE

Tous les membres de l'équipe de direction senior sont nommés par le conseil d'administration. C'est ça, les mecs : Juan Atzcapotzalco n'a l'autorité d'engager ou de virer aucun de ces types, même s'ils doivent tous lui rendre compte selon l'organigramme. Je ne peux pas en être sûr, et je peux juste faire des hypothèses sur le véritable fonctionnement, mais il y a des rumeurs constantes selon lesquelles les directeurs seniors sont à peine plus que des pions dans une partie d'échecs politiques bizarre entre membres du conseil d'administration. De ce que j'ai compris, les directeurs seniors ont chacun un « protecteur » parmi les administrateurs. Ces protecteurs disent à leurs directeurs comment voter, comment déléguer leurs charges, comment lacer leurs putains de chaussures. Décrire les directeurs seniors comme des marionnettes effleure à peine l'étendue du contrôle des administrateurs.

- Connerie. Aucune corporation qui veut rester à flot ne peut fonctionner comme ça.
- DNF (10:071:11 / 07-05-56)

- Hé, Watcher. Des métas chez les costards sups ? T'as rien précisé.
- Loree (13:04:28 / 09-05-56)

- Négatif majeur, Loree. Les échelons supérieurs sont humains, sans doute parce que la Big A est assez vieux jeu sur l'escalade corporatiste. Il faut payer son dû (pendant des décennies) pour être éligible à un gros poste, et les elfes / nains ne sont pas là depuis assez longtemps (regarde les moyennes d'âge et tu verras ce que je veux dire : personne n'a moins de 50 ans dans l'équipe de direction). Pour les orks / trolls, une courte espérance de vie et, euh, ce que les gens appellent des défis neurophysiques sont deux gros écueils pour eux.
- Pyramid Watcher (08:56:56 / 11-05-56)

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Je m'excuse d'avance les mecs, j'ai été incapable de creuser aussi profond que j'aurais voulu sur les administrateurs. Putain. Je ne suis même pas sûr du nombre d'administrateurs de la Big A à un moment donné. Ma meilleure hypothèse est autour d'une douzaine. J'ai juste réussi à trouver des trucs vagues sur trois d'entre eux.

- La loi exige que les administrateurs soient listés, même pour une compagnie privée. C'est la loi des UCAS *et* de l'Aztlan.
- Legal Beagle (02:45:15 / 07-05-56)

- Exact Beagle. Dommage que l'Aztlan ait fait une dérogation à la loi dans le cas d'Aztechnology, hein ?
- Pyramid Watcher (15:23:52 / 07-05-56)

- Hé, Loree. Je me suis dis que tu aimerais savoir qu'il y a des métatypes chez les administrateurs (en plus du serpent à plumes, bien sûr). L'âge et la durée de service ne compte pas autant quand il s'agit des administrateurs. Le nombre d'actions en poche est tout ce qui compte.
- Pyramid Watcher (08:59:00 / 11-05-56)

Le dragon : des rumeurs persistantes mettent celui-là en haut du panier. Le dragon serait un grand serpent à plumes, et d'après certains une femelle, mais on ne sait presque rien de plus. Quelques personnes ont rapporté des apparitions occasionnelles de serpents à plumes plus grands que la normale arrivant ou partant de la grande pyramide, mais rien de vérifiable.

- Allez ! Il doit y avoir une fuite ! Aucune compagnie n'est aussi étanche.
- Dingbat (12:47:05 / 08-05-56)

- Les échelons supérieurs d'Aztechnology le sont. On suppose que les directeurs seniors connaissent le who's who du conseil d'administration, mais est ce qu'on peut le parier ? Ils pourraient être autant dans le noir que nous.
- Pyramid Watcher (09:02:38 / 11-05-56)

> ::::[LADY OF THE COURT] Je suis vraiment surprise que personne parmi nous ne puisse confirmer ou infirmer cette rumeur sur le dragon femelle.
>
> ::::[THE LAUGHING MAN] Cela impliquerait des faits, ma Dame. Nous ne sommes, à défaut d'autre chose, qu'une bande de moulins à ragots.
>
> ::::[WORDSMYTH] Pour ma part, je commence à croire, ma Dame, que votre affirmation n'est pas entièrement vraie.
>
> ::::[LADY OF THE COURT] Quoi, que je sois surprise ? Je ne supporterais pas que...
>
> ::::[WORDSMYTH] Non, que personne ici ne sache la vérité.

Thomas Roxborough : le vieux Roxy est un cas d'étude intéressant. Roxy était un super raider corporatiste : un « spécialiste en acquisitions », le genre de pourriture qui se fait du fric en menant des rachats hostiles de compagnies vulnérables, puis en les mettant en pièces et en vendant leurs actifs à d'autres entreprises. Le petit Roxy était plus riche que les autres gosses de riches, vivant apparemment une vie de rêve.

En 2049, il a découvert qu'il était mourant. Il avait une maladie auto-immune vraiment déplaisante qui faisait que son corps attaque, tue et finalement métabolise ses propres tissus (assez dégueu si vous voulez mon avis). Ses docteurs lui ont donné neuf mois. Alors il a pris un nouveau lot de docteurs... et ils lui ont donné six mois. Roxy n'était pas le genre de gars à se coucher, alors il est allé de sa maison au Royaume-Uni à Houston, où une boîte de génie génétique appelée Universal Omnitech venait juste de racheter l'hôpital M.D. Anderson du Houston Medical Center. UniOmni (au cas où vous n'en auriez pas entendu parler) était à la pointe du génie génétique et de la génétech depuis six ou sept ans, et ils ont dit à Roxy qu'ils avaient une nouvelle thérapie expérimentale de ligne germinale qui pourrait le sauver.

C'était un traitement expérimental, bien sûr, avec tous les risques que ça implique. Mais Roxy s'est dit que même s'il lançait des dés pipés, c'était mieux que d'attendre que ses lymphocytes mangent son cerveau. Alors il a sauté dans la cuve, et les toubibs d'UniOmni ont commencé leur magie vaudou.

Roxy est toujours en vie six ans après le jour M (le jour de sa mort). Il écume toujours les marchés, mais plus en personne (voir plus loin), et apparemment il adore avoir la haute main sur la Big A. Il ne peut pas assister aux réunions en chair et en os, mais c'est pas grave : un



holoprojecteur peut donner de lui un simulacre 3D parfaitement rendu sur le fauteuil à la table du conseil (même le regard, un peu glacial).

Alors pourquoi Roxy ne peut plus faire le circuit du raider corporatiste ? Pourquoi est-ce qu'il ne se montre plus en chair et en os aux réunions du conseil azzie ? Eh bien, c'est assez embarrassant...

Vous voyez, il est toujours dans la cuve de l'hôpital et centre de recherche Anderson d'Universal Omnitech (la même que celle où il a plongé il y a six ans). Et c'est là qu'il va rester jusqu'à ce qu'il meure de vieillesse, peut-être dans quelques siècles (à moins que quelqu'un ne le débranche accidentellement avant). La thérapie de ligne germinale a fait ce que les docs d'UniOmni avaient promis : elle a neutralisé les effets de la maladie auto-immune de Roxy. Elle a aussi eu des effets secondaires inattendus. De ce que j'ai compris, le bon vieux Tommy Roxborough n'est plus vraiment *humain*. Son esprit est toujours intact (ou en tout cas c'est ce que tout le monde prétend), mais son corps... ben mieux vaut ne pas rester là-dessus trop longtemps. Disons juste qu'un paquet de ses cellules se sont redifférenciées sous l'effet de la génétech. Des cellules qui étaient contentes de faire partie de son foie ont décidé qu'elles devraient plutôt être des muscles, et vice-versa. Et ainsi de suite. Déplaisant.

Et c'est pour ça, mesdames et messieurs, que vous ne rencontrerez maître Thomas Roxborough que dans la Matrice.

- Bordel, comment est-ce que qui que ce soit peut prétendre que son esprit est intact ? Qu'est ce qui empêche ses cellules grises de se redifférencier aussi ?
- Timothee (17:31:13 / 07-05-56)

- C'est vrai. Les décisions de Roxy sont devenues un peu... surprenantes, dernièrement. Mais c'est un actionnaire majoritaire, et c'est tout ce qui compte.
- Pyramid Watcher (10:06:44 / 08-05-56)

- Je suis surpris de ne pas voir l'autre rumeur sur Thomas Roxborough ici : c'est-à-dire que sa cuve n'est plus à UniOmni. Devinez l'endroit où il peut être ?
- Trinidad (03:28:15 / 10-05-56)

- Une clinique anonyme d'Amérique centrale, peut -être ?
- Hangfire (13:21:25 / 11-05-56)

- Et on lui donne un bel ours en peluche ! Et encore plus intéressant, j'ai entendu par mes contacts financiers que Roxy avait dit à des amis qu'il pourrait bientôt les rencontrer « en personne ».
- Trinidad (23:28:17 / 12-05-56)

- Quoi ? Toutes mes informations indiquent que sa situation est incurable : il s'est trop détérioré. Ce que tu as entendu ne peut pas être vrai.
- Pyramid Watcher (20:17:27 / 13-05-56)

- Tes infos sont en accords avec les miennes, PW. Je répète juste ce qu'il dit aux gens.
- Trinidad (14:08:50 / 14-05-56)

Domingo Ramos : eh oui, mesdames et messieurs, voilà un nom qui devrait être familier. Domingo (« Ding » pour les intimes) est le fils de Julio Ramos, le seigneur de la drogue panaméen et le « R » dans « ORO ». Les esprits seuls savent combien Ding Ramos a hérité de papa, mais j'imagine que ça doit approcher les 5 % des actions d'Aztechnology.

Ding est un gars calme, avec des goûts simples : il veut juste le meilleur absolu de tout ce qui existe, et autant qu'il peut mettre la main dessus. C'est un exemple vivant des valeurs familiales : demandez à ses quatre ex-femmes, sept maîtresses et sa vingtaine de gamins illégitimes. Il vient fréquemment à Tenochtitlán mais passe le plus clair de son temps près de sa terre natale (dans une enclave de haute sécurité complète, avec un zoo rempli d'animaux en voie d'extinction, juste après Concepción au Panama).

Oh, et au fait, Ding est un elfe.

:::::[HECATE] Un elfe ? A-t-il le Don ?

:::::[WORDSMYTH] Je ne pense pas que les vérifications appropriées aient jamais été effectuées.

:::::[THE LAUGHING MAN] Son comportement indique qu'il devrait l'être. Un autre Veilleur ?

:::::[UMSONDO] Non.

:::::[HECATE] Laughing Man nous insulte !

:::::[THE BIG 'D'] Dois-je toujours maintenir l'ordre parmi mes enfants ? Continuons...

AUTRES ADMINISTRATEURS

C'est tout ce que j'ai pu me mettre sous la dent. Mon hypothèse est que ces trois-là, peu importe qui est vraiment le numéro un, possèdent à eux tous environ 25 % des actions d'Aztechnology. Je suppose que neuf autres personnes que je n'ai pas réussi à tracer possèdent les 75 autres pourcent.

Juste pour être complet, je vais balancer les rumeurs que j'ai entendues sur ces autres personnes. Oh, et Captain Chaos m'a demandé de dire : « s'il vous plaît, limitez vos commentaires à ceux qui sont au moins partiellement étayés, okay ? », autrement il devra vous bannir et purger le registre. Encore.

Rumeur courante numéro 1 : *Atzcapotzalco est un actionnaire minoritaire, possédant environ 2 % des actions*. Je continue à l'entendre, mais je ne sais pas. Peut-être qu'il a des actions, mais je suis carrément sûr que quelqu'un d'autre utilise son droit de vote. Faites-en ce que vous voulez.

Rumeur courante numéro 2 : *un des actionnaires majoritaires est un esprit libre, un « joueur » pour utiliser le jargon actuel*. Je ne sais rien sur celle-là non plus, mais j'ai moins de difficultés à croire celle-là que celle sur Atzcapotzalco.

- C'est vrai, mec. Crois-moi, je sais. Seulement l'esprit n'est pas un joueur, c'est une putain d'ombre. C'est l'absolue vérité. C'est l'un de ces trucs d'esprits de sang. Et il préfère recevoir ses dividendes en sacrifice, pas en argent.
- Stonecoat (03:16:15 / 21-05-56)

- Je ne vais pas me donner la peine de répondre à ça.
- Pyramid Watcher (10:22:04 / 21-05-56)

::::[LADY OF THE COURT] Cat ? Cela expliquerait-il la magie étrange ?

::::[JUNGLE CAT] Non. Il y a beaucoup d'esprits en Amazonie. Je reconnais leur goût, pour ainsi dire.

::::[THE LAUGHING MAN] Oui, c'est ça, « pour ainsi dire », j'en suis sûr. <gloussement>

::::[UMSONDO] Avec tout mon respect, Hecate n'a peut-être pas observé pendant suffisamment longtemps pour tirer les bonnes conclusions.

::::[THE LAUGHING MAN] Comment ? Nous avons tous tort et tu as raison ?

::::[UMSONDO] Je mets juste en garde contre des conclusions fondées sur trop peu d'observations. Je n'ai rien à ajouter.

::::[WORDSMYTH] C'était suffisant. Nous ferions bien de réfléchir plus avant sur ce sujet. Peut-être que, finalement, cette rencontre aura une récompense associée à ses irritations.

::::[THE BIG 'D'] Enfin, je reçois quelques remerciements. Je les accepte dans l'esprit de générosité avec lequel ils ont été offerts.

::::> THE LAUGHING MAN GLOUSSE.

- Puisqu'on parle encore de ce sujet, voilà autre chose que j'ai entendu sur les esprits de sang (est-ce que les esprits de sang pourraient être à l'origine des mythes sur ces démons *tzitzimines* dont parlent certains radoteurs aztlans ? Juste une idée).

  Un pote m'a dit qu'il a eu une communication astrale avec un esprit de sang qui lui a dit qu'il avait été un mortel : spécifiquement un prêtre aztèque mort avant même que Colomb ne soit un éclat dans les yeux de son père. Lui et ses copains prêtres ont flotté en astral depuis lors, des esprits désincarnés oubliés par leurs dieux (ou c'est ce qu'ils pensaient). Ils ne pouvaient rien y faire. Pendant plus de mille ans, personne dans le monde de la viande ne pouvait les voir ou communiquer avec eux (et ça, *amigos*, c'est parmi les pires existences que je peux imaginer).

  Puis vint le retour de la magie, et les gens ont commencé à voir les esprits de nouveau. La première chose que la plupart de ces gens ont essayée de faire ? Les lier ou les contrôler (leur demander des services ou les transformer en putains d'esprits alliés).

  D'un autre côté, ces prêtres morts pouvaient communiquer dans l'autre sens. Ils pouvaient pousser des crétins à faire des rituels de sang pour eux, pour les dieux qui les avaient apparemment oubliés. Des sacrifices pour convaincre les dieux que ça avait trop duré et qu'il était temps d'être réincarné.

  C'est ce que l'esprit a dit à mon pote, en tout cas.
- NiteSpawn (19:18:55 / 24-05-56)

- Conneries.
- Beowulf (17:10:21 / 25-05-56)

- En fait, ça ne me pose pas de problème de croire que l'esprit a raconté tout ces trucs au pote de NiteSpawn. Seulement je ne crois pas que l'histoire de l'esprit soit vraie. Les esprits mentent aussi souvent que les mortels. Au fait, il y a des trucs intéressants sur les tzitzimines dans le fichier *Religion et magie*, plus loin.
- Doc (21:57:24 / 25-05-56)

::::[JUNGLE CAT] Est-ce possible ?

::::[LADY OF THE COURT] Non.

::::[WORDSMYTH] Difficilement.

::::[THE LAUGHING MAN] Peut-être, ça dépend...



:::::[HECATE] Ça dépend où et quand les sacrifices ont eu lieu. Si le rituel a été réalisé dans un endroit qui a gardé sa puissance, alors oui, je crois que c'est possible. Probable ? Non.

Rumeur courante numéro 3 : *Damien Knight est un actionnaire majoritaire d'Aztechnology.* Mon avis sur celle-là ? Une connerie de premier ordre.

Rumeur courante numéro 4 : *un des actionnaires majoritaire d'Aztechnology est une IA (une intelligence artificielle), « vivant » dans la base de données principale du QG d'Aztechnology à Tenochtitlán.* Contrairement aux autres rumeurs déjantées, celle-là est plus difficile à écarter d'emblée.

- Comment est-ce qu'une IA pourrait posséder quelque chose ? C'est juste du code informatique, bon sang.
- Sidewinder (00:21:16 / 06-05-56)

- Aucun problème. Des « entités » bien plus abstraites qu'une IA (en considérant que les IA existent) peuvent légalement posséder des choses. Des corporations par exemple (ce sont des fictions légales, mais elles possèdent sans aucun doute des choses, non ?).
- Legal Beagle (11:24:21 / 06-05-56)

:::::[HECATE] Un ordinateur ?

:::::[WORDSMYTH] Techniquement possible, mais improbable dans les conditions actuelles. Il y a des rumeurs, bien sûr. Renraku, Fuchi et Saeder-Krupp sont toutes censées avoir une ou plusieurs IA en développement.

:::::[THE LAUGHING MAN] Le Nexus de Denver est censé en héberger une ou en être une.

:::::[HECATE] Je dois admettre que la technologie est mon point faible. Est-ce possible ?

:::::[WORDSMYTH] Comme je l'ai dit, pas dans les conditions actuelles. Ce qui est possible, c'est que quelqu'un crée une machine assez « intelligente » et « rapide » pour convaincre un humain qu'elle est vivante...

:::::[THE LAUGHING MAN] Ah oui, le test de Turing.

:::::[HECATE] Le quoi ?

:::::[THE BIG 'D'] Un test censé permettre de déterminer si une machine est consciente. Si lors d'un test en aveugle l'examinateur ne peut pas faire la différence entre la machine et un autre être humain, la machine est consciente.

:::::[HECATE] Absurde !

:::::[THE LAUGHING MAN] En effet. Je demanderais, qui doit être convaincu? N'importe qui ? Le test dépend d'un canal de communication suffisamment dégradé en contenu et en contexte pour que la distinction devienne impossible. Le test de Turing est un tour de passe-passe au même titre que les tours de magie des goûters d'anniversaire. J'ai en ma possession un article intéressant d'un certain docteur Antonio Vieri de l'université de Milan qui le démystifie, même si je pense qu'en creusant un peu on découvrirait que le bon docteur n'existe pas. Pas sous ce nom.

:::::[WORDSMYTH] Eh bien. Pourquoi Brightlight aurait-il choisi Milan?

:::::[THE LAUGHING MAN] Ben, il a déjà vu Florence et Venise après tout. <Rire> Il se lasse vite.

:::::[WORDSMYTH] Le sujet est discutable, puisque maintenant nous pouvons utiliser la magie pour le test. Et je ne crois pas que nous verrons une véritable conscience artificielle tant que nous n'aurons pas de vraies machines techno-organiques. Un système expert assez rapide pour tromper un humain ? Sûrement, mais il ne sera pas vivant.

J'ai entendu de plusieurs personnes en qui j'ai confiance qu'il se passe quelque chose d'anormal dans les bases de donnés centrales azzies, et que ce quelque chose pourrait être une IA (ouais, ouais, je sais, toutes les corpos qui ont une arcologie ou un bâtiment qui ressemble vaguement à une pyramide ont soi-disant une IA apprivoisée, c'est comme le gamin qui criait au loup, ou un truc comme ça, mais je sais ce que j'ai entendu). J'ai aussi vu quelques études théoriques ici sur Shadowland qui impliquent qu'il y a un seul « cerveau » derrière les actions d'Aztechnology (je suis pas féru de statistiques, alors me demandez pas les détails). Ces deux éléments de preuves (bon d'accord, de rumeurs) pourraient induire qu'il y a vraiment une IA au conseil d'administration. J'en sais rien, les gars. Mais c'est possible.

- S'il y a une IA dans les bases de données centrales azzies, je ne pense pas qu'ils l'aient mise là exprès. La Big A a consacré vachement moins d'efforts que les autres mégas dans les programmes de développement d'IA. Comme les programmes dotés de fonds énormes n'ont rien trouvé, je ne pense pas que les Azzies l'aient fait.

  Mais une IA aurait pu s'éveiller spontanément comme une propriété émergente d'un système informatique complexe (bordel, l'idée existe depuis un siècle, que vous y croyiez ou pas). Si je devais parier sur un endroit dans l'univers où une IA aurait le plus de chance de surgir spontanément, ce serait le système central azzie : le Cœur des Ténèbres.
- Red Wraith (02:32:52 / 12-05-56)

- Avec quoi tu te défonces, Wraith ? Si un truc comme ça devait surgir, ce serait au Nexus : le paradis numérique de Denver. Il y a plus de puissance informatique là-bas que n'importe où ailleurs dans le monde.
- Slicer (02:33:56 / 12-05-56)

- Ça n'est pas qu'une question de puissance.
- Red Wraith (02:35:04 / 12-05-56)

- Notre ami spectral est trop prudent pour dire que les recherches informatiques azzies sont allées dans d'autres directions que les autres corpos. Plutôt que des recherches directes sur les IA, les Azzies se sont concentrés sur les bio-ordinateurs : des ordinateurs biologiques. Je parle d'ordinateurs basés sur des *cerveaux*, de vrais tissus cérébraux découpés et remaniés ou flottants dans des cuves d'électrolytes. Spécifiquement, des cerveaux de mammifères. Et encore plus spécifiquement, des cerveaux *(méta)humains* (peut être encore vivants et conscients... <frisson>). C'est logique, non ? Même un superordinateur optique moderne ne peut pas rivaliser avec la densité et la complexité d'un cerveau humain. Et aucune forme de système de stockage et de recherche de données ne peut rivaliser avec les capacités d'un cerveau.

  Alors il pourrait bien y avoir une IA dans les bases de données principales azzies. Le « hardware » qui *nous* donne la conscience est définitivement présent. Pourquoi pas une conscience indépendante ?
- Arclight (22:18:10 / 12-05-56)

:::::[HECATE] Voilà ton ordinateur « tehno-organique », joueur de mots.

:::::[WORDSMYTH] Possible, mais je pense que la tâche dépasse l'expertise actuelle.

:::::[THE BIG 'D'] Certaines personnes disent qu'il y a des « entités » dans la Matrice.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ah, les cultes technochamaniques. Oui, ils racontent ça. Devrions-nous les croire ? Non. Ils font partie des gens les plus à l'ouest que je connaisse.

:::::[WORDSMYTH] Il reste toujours Brightlight...

:::::[THE LAUGHING MAN] S'associerait-il avec ces abrutis ?

:::::[WORDSMYTH] Bon argument.

:::::[HECATE] Un accord entre vous ! La lune se lèvera et se couchera cent mille fois avant que cela ne se reproduise.

Rumeur courante numéro 5 : *un seul individu, (méta)humain ou autre, dirige toute l'organisation d'Aztechnology.* Selon la plupart des interprétations de cette rumeur, tout le conseil d'administration et les équipes de direction seraient des marionnettes (et pas juste le pauvre Atzcapotzalco).

Bon, peut-être. Comme je l'ai dit plus haut, il y a des éléments qui indiquent qu'Aztechnology a plus d'unité d'objectif et d'action que la plupart des autres corpos. Pour que vous compreniez ce que je baragouine, voici le contexte.

Il y a une école spécifique d'analyse psychologique, la « psychostatistique » ou un truc dans le genre, qui a dédié ses efforts à l'analyse du processus de décision. D'après cette école, si vous analysez suffisamment de décisions venant d'une source particulière (même une boîte noire, comme un état-major militaire ou la direction d'Aztechnology), vous pouvez en tirer des conclusions importantes sur la structure de la source. Par exemple, vous pouvez dire si c'est un groupe ou un seul individu qui décide. Si vous savez que c'est un groupe et que vous connaissez aussi un peu les individus dans ce groupe, vous pouvez estimer qui a le plus de poids. Des trucs comme ça (d'accord, je l'admets : ça ressemble un genre de vaudou pour moi aussi).

- C'est vrai. Différents organes de renseignement militaire travaillent sur ce truc depuis des années. C'est une façon statistiquement valide d'identifier le véritable décideur dans une force ennemie pour pouvoir le cibler pour un assassinat.
- Arctic White (19:04:21 / 10-05-56)

Enfin bref, des psychostatisticiens ont utilisé leurs mojo sur les décisions qui filtraient depuis le conseil d'administration d'Aztechnology. Si vous en croyez leurs conclusions, aucun de ceux que j'ai listés plus haut (Atzcapotzalco, le dragon, Roxborough, Ramos ou n'importe quel autre) n'a un poids statistiquement significatif dans les décisions majeures. La majorité de ces décisions viennent d'une seule source, un individu que je n'ai pas réussi à tracer (quelques têtes de chrome psychostats faisaient des suppositions bizarres sur cet individu, trop bizarres si vous voulez mon avis).

C'est tout ce que je peux dire là-dessus. Si vous croyez ces trucs de psychostat, vous avez la solution. Sinon, continuez à chercher.

- J'y crois à mort. Cet individu qui tire toutes les ficelles, c'est le putain de *dragon*, les gars. Celui qui est dans la pyramide de Tenochtitlán.
- Jake (15:51:29 / 05-05-56)

- Tu vas arrêter... ?

- Greer (19:14:02 / 08-05-56)

- Hoi. Bon. Cette connerie sur le dragon. Peut être que *j'ai vu* quelque chose. Je voulais pas l'ouvrir au début parce que je voulais pas me faire shooter. Mais, hé, c'est peut être important, je sais pas.

  J'ai vu un dragon, un dragon oriental, se poser au sommet de la pyramide de Tenochtitlán. Je l'ai vu depuis l'astral. J'étais dans une quête de vision.

  C'était un grand dragon, mais il avait quelque chose de tordu. Quelque chose... d'*éteint* dans son aura. J'ai pas aimé ça. Ça m'a fait peur. Des taches noires. Des taches *vides*. Comme quand quelqu'un a du cyber, en quelque sorte, sauf que les taches vides n'étaient pas reliées à la part physique du dragon. Elles étaient plutôt connectées avec son esprit, son essence. Son âme peut-être. Et c'est comme si les taches se tortillaient...

  Il s'est posé sur la pyramide. Ensuite il est entré dedans. C'est la dernière fois que je l'ai vu. Mais il était là. Et c'était un grand.
- Bobby Two Eagles (11:25:15 / 27-05-56)

- Hein hein. Bobby, mon vieux, dis-moi la vérité. T'as pris un truc, hein ? T'as pris quelque chose avant de partir dans ta balade de vision, non ?
- Glynnis (13:20:11 / 27-05-56)

- Juste du peyotl. Pas beaucoup. Deux têtes. Peut-être trois. Les quêtes de vision sont *dures*. Des fois j'ai besoin d'un coup de pouce. Peut-être quatre têtes. Pourquoi ?
- Bobby Two Eagles (10:53:35 / 01-06-56)

:::::[JUNGLE CAT] Il l'a vu pendant une quête de vision ? C'est ce qui m'alarme le plus.

:::::[WORDSMYTH] La source est douteuse, Cat, malgré ce que tu pourrais croire. Mais... des taches noires et vides dans son aura qui se tortillent ?? Cela ressemble à quelque chose dont cette personne ne devrait pas avoir connaissance...



:::::[LADY OF THE COURT] Est-ce ce à quoi je pense ?

:::::[HECATE] Tu es trop jeune pour en avoir fait l'expérience personnellement, ma chère, mais oui. Cela ressemble à la Corruption.

:::::[THE LAUGHING MAN] Je le saurais, ma chère.

:::::[THE BIG 'D'] DU CALME ! Nous sommes au cœur du problème.

:::::[THE LAUGHING MAN] C'est ce que je me disais, vieux lézard. Et je reconnais que cela requiert plus ample investigation, mais faire plus de suppositions ici n'a pas de sens. Nous parlons de sombres secrets bien enfouis, et je suspecte que nous ne devrions pas les exhumer devant tout le monde. Pour certains, les blessures sont trop fraîches... Oh, ça alors, maintenant je commence à parler comme l'encyclopédiste.

:::::[WORDSMYTH] Voilà qui est remarquable, mais je dois encore dire que je suis d'accord avec mon ami peinturluré. Cela semble potentiellement dangereux : les implications sont terrifiantes. Mais si nous décidions de nous aventurer dans un terrain propre à créer des dissensions, nous devrions nous arrêter là, obtenir plus d'informations, puis en reparler.

:::::[THE BIG 'D'] Des mots ! Des mots ! Combien de temps encore va-t-on perdre ? Les cycles se répètent à l'identique, n'est ce pas ? Vous allez rester les bras ballants pendant que cette horreur continue jusqu'à ce que vous ayez fait plus de « recherches » et mené plus de « discussions » ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Pour ma part, je ne serai pas inactif, mon ami. Le Destin m'a déjà entraîné dans cette histoire. Je continuerai mon combat.

:::::[THE LADY OF THE COURT] Oh, s'il vous plaît...

PRATIQUES COMMERCIALES

Type de fichier : AMSCPAE//html:/Aztech.biz.pract/intro/e-doc.5
Sécurité : Membres uniquement (Alpha-5 Vert)
Mise en ligne : 23/11/54
Dernier téléchargement : 16/02/56

Nouvelle opus dans la série d'e-pubs d'introduction fournies par l'Association de marketing pour la sphère de coprospérité d'Asie orientale, ce document présente aux membres les pratiques commerciales standards d'Aztechnology Corporation basée à Tenochtitlán. Comme avec les autres mégacorporations, il est difficile (en fait, dangereux) de faire des généralisations à propos d'une organisation aussi diverse et étendue qu'Aztechnology. La procédure standard (ou SOP, pour « *Standard Operating Procedure* ») d'une division, ou d'une subdivision, peut être absolument inconnue dans un autre lieu géographique ou sur un autre segment industriel. Ce document se concentre sur les pratiques suivies par le QG de la corporation, l'hypothèse est que ces pratiques reflètent le mieux la philosophie centrale de la corporation.

- En d'autres termes, tout comme les corpos font la loi chez elles, les divisions font pareil au sein des corpos. Prendre des décisions dans une zone géographique ou industrielle méconnue en se basant sur la façon dont ça se passe à la maison est un super moyen pour se retrouver dans la merde. À bon entendeur.
- Kevin Kelvin (15:10:38 / 11-05-56)

SEGMENTS INDUSTRIELS CLEFS

Les segments industriels dans lesquels Aztechnology domine sont la chimie, l'industrie lourde, les biens et services mystiques, et la technologie militaire. Les segments secondaires incluent l'aérospatial, la biotechnologie, les biens de consommations, la cybernétique et les services.



- La cybernétique est seulement un segment secondaire ? Je pensais que quelqu'un avait dit que les Azzies explosaient dans les bio-ordis. Ça compte comme de la cybernétique, non ?
- Elder God (11:24:19 / 11-05-56)

- Ou comme de la biotechnologie, selon la définition. De toute façon, les « segments clefs » ci-dessus résument les activités reconnues par Aztechnology. Les projets secrets comme les bio-ordis ne vont pas se retrouver sur le marché public. Bizarrement, je n'imagine pas que l'Association de marketing pour la sphère de coprospérité d'Asie orientale ait un département d'espionnage industriel d'enfer.
- Nuyen Nick (13:18:03 / 11-05-56)

Sur ces segments, les suivants ont une croissance de plus de 15 % par an (selon les rapports et estimations de bénéfices) : la biotechnologie, les biens et services mystiques et la technologie militaire. Le seul segment majeur actuellement en déclin, au taux marginal de 3 % par an selon les rapports et estimations de bénéfices, est l'industrie lourde.

- Hein ? Je pensais que l'industrie lourde était une vache à lait pour les Azzies.
- Fritz the Rat (10:20:26 / 09-05-56)

- C'était le cas. Mais penses-y. Où est ce qu'on trouve le gros de l'industrie lourde aujourd'hui ? Les nations du Quart-monde, d'accord ? Des endroits où ils ne réalisent pas à quel point l'industrie lourde détruit l'environnement, ou alors où ils s'en fichent (les salaires minables par rapport au reste de la planète aident aussi).

  Maintenant, quels sont les endroits du monde où les conditions pour faire du business sont risquées ? Ces mêmes nations du Quart-monde, *neh* ? Toujours déchirées par des troubles politiques, des guerres civiles, *ad* putain de *nauseum* : c'est dur de faire le boulot dans ces conditions. Et chaque fois qu'il y a trouble politique ou guerre civile, qu'est ce qui se fait généralement plastiquer ? Les ressources fixes des mégacorporations « oppressives », *neh* ? En d'autres mots, les usines.

  Alors la Big A a compris le message et déplacé un gros paquet de son appareil industriel dans des corpos de seconde zone (des désespérées trop heureuses d'avoir cette chance). Laissons d'autres corpos payer pour le privilège de perdre de l'argent quand des tarés avec des bombes détruiront *encore* l'usine. La Big A récupère le chiffre d'affaires perdu en ingénierie informatique, les gars. Ils se lancent dans le contrôle et l'automatisation en *grand*, vendant des logiciels de systèmes experts de forte puissance aux tocards qui viennent juste de racheter les grosses usines. Comme ça, la corpo se remet en gagnant quand le fabricant gagne sans jamais prendre de risque (il y a *toujours* une licence de partage des bénéfices dans les contrats de logiciels). C'est ce que j'appelle être malin.
- Pyramid Watcher (15:35:53 / 10-05-56)



EXPANSION / ACQUISITIONS ET PRATIQUES CONCURRENTIELLES

Aztechnology est parmi les mégacorporations « triple A » les plus expansionnistes et acquisitives. Un département entier du QG de Tenochtitlán, rendant directement des comptes au Directeur des opérations (actuellement Diego Chavez), est responsable d'identifier des cibles pour des rachats hostiles. Ce département a toutes les ressources nécessaires pour sélectionner des sujets appropriés et évaluer la meilleure façon de briser ses défenses contre un rachat. Sous la direction de Chavez, le département a l'air de devenir encore plus agressif dans sa mission.

- Connaissant l'historique de Chavez comme exécuteur et assassin, est-ce que c'est vraiment une surprise ?
- Nuyen Nick (16:10:44 / 12-05-56)

Aztechnology utilise couramment l'acquisition comme une tactique contre la concurrence. La corporation a étendu cette pratique pour inclure les filiales mineures des autres corporations majeures, une stratégie qui n'a certainement pas plu aux autres mégacorporations.

- Et alors ? Les grosses corpos ont toujours pratiqué le « si tu peux pas le battre, achète-le ». Depuis Motorola, IBM et Microsoft jusqu'à Monobe, Renraku et Aztechnology.
- Foster (15:47:57 / 11-05-56)

- C'est assez vrai. Mais Motorola, IBM et Microsoft ne faisaient pas sauter d'usines ou ne descendaient pas des cadres pour faire baisser le cours des compagnies qu'elles voulaient absorber…
- KHB (02:26:38 / 13-05-56)

- Passez en revue le sous-fichier *Concurrence* de la compilation sur les corpos, sur ce serveur. Lisez tout et surlignez tous les trucs vicieux que vous pourrez trouver dans ce texte. Copiez-collez le texte surligné dans un autre fichier. Vous avez une assez bonne approximation du manuel des procédures d'Aztechnology pour gérer la concurrence.
- Nagel (20:16:17 / 13-05-56)

- Aztechnology a tendance à ne pas engager beaucoup de shadowrunners pour ce genre de merde, comparé à d'autres mégacorporations que je pourrais citer. La Big A a ses propres équipes de barbouzes sous contrat.
- Hangfire (23:59:25 / 13-05-56)

L'approche d'Aztechnology face aux initiatives de la concurrence contre ses propres opérations a été décrite comme de « terre brûlée » et de « guerre totale ». Ces descriptions ne sont pas loin du compte, rapportées au monde des affaires. La mégacorporation répond à ce qu'elle considère comme une attaque, même aussi bénigne en apparence que la concurrence sur des parts de marché dans un segment particulier, en dépassant la simple réciprocité pour passer directement à l'escalade massive.

Un cas d'étude intéressant concerne un défi à la domination d'Aztechnology sur l'industrie chimique de Padoue-Venise. Komatsu Corporation, une corporation de second ordre, a racheté une raffinerie obsolète et l'a convertie en usine de « cracking » pour produire des engrais chimiques évolués, ce qui relevait jusqu'alors du domaine d'Aztechnology. La direction locale d'Aztechnology a mis du temps à passer d'un état d'esprit monopolistique à celui incluant la concurrence, et pendant ce temps Komatsu vendait sous le prix d'Aztechnology et a récupéré une part de marché majeure.

Quand Aztechnology vit la menace, la réponse fut rapide et brutale. À travers l'Europe, Aztechnology a commencé à brader des produits sur des marchés où Komatsu avait des parts. Aztechnology vendait sous le prix de Komatsu à travers l'Europe, même si c'était à perte, contraignant la petite corporation à une guerre des prix sauvage. Dans le même temps, toujours à perte, Aztechnology a racheté trois corporations mineures, précisément les seules qui pouvaient fournir l'usine de Komatsu à Padoue-Venise en matières premières. Une fois acquises, Aztechnology commença immédiatement à augmenter le prix de ces matières premières.

La direction de Komatsu a compris le message et a fermé l'usine de Padoue-Venise. Aztechnology l'a rachetée sous le prix du marché et l'a rajoutée à son empire chimique. Dès que Komatsu s'est rendue, Aztechnology a arrêté de brader ses produits et tout est revenu à la normale. Différents analystes estiment que cette seule réponse à la concurrence a coûté à Aztechnology 200 millions de nuyens.

- Mais ça a marché, non ? Du feu de Dieu que ça a marché. Komatsu s'est trouvée exsangue et a abandonné. Vous pouvez parier que n'importe quelle autre corpo qui pense se frotter à la Big A va regarder la débâcle de Komatsu, bien réfléchir, et laisser tomber aussi. Alors, bien sûr, Aztechnology a perdu de l'argent en cognant Komatsu. Mais combien est-ce que la corpo a économisé en n'ayant pas à jouer la compétition avec d'autres corpos qui ont retenu la galère de Komatsu ?
- Nuyen Nick (16:13:11 / 12-05-56)

- Aztechnology ne garde pas toujours le truc de « guerre totale » uniquement sur le plan des affaires. Parfois les Azzies répondent à un défi un peu plus… directement. En fait, je suis un peu surpris qu'Aztechnology n'ait pas répondu en sanctionnant quelques cadres de Komatsu. Les balles et les explosifs coûtent nettement moins de 200 millions.
- Hangfire (09:16:37/13-5-56)

- Tout à fait d'accord, Hangfire. Et aussi, Aztechnology ne limite pas ce truc de « représailles massive » uniquement aux petits poissons de la mare corporatiste. À au moins trois occasions, Aztechnology a joué l'attrition avec d'autres mégas AAA, et ça a été une putain de chance que ça ne dégénère pas en vraie guerre corporatiste.
- Link (23:17:02 / 14-05-56)

RELATIONS INTERCORPORATISTES

Étant donné les pratiques commerciales d'Aztechnology, les relations entre elles et les autres mégacorporations majeures ont tendance à être assez tendues.

- Mode euphémisme : activé.
- Bung (16:48:07 / 10-05-56)

De toutes les mégacorporations triple-A, seule Mistuhama semble être en bons termes avec Aztechnology à l'heure où sont écrites ces lignes. Les deux corporations ont été en conflit par le passé, mais ces tensions semblent avoir engendré un respect mutuel qui limite les conflits actuels.



- Ne pariez pas que ça va durer. Personnellement, je ne considère ni MCT ni Aztechnology comme suffisamment raisonnables pour rester en paix beaucoup plus longtemps.
- Hangfire (09:17:58 / 13-05-56)

Au moment de la compilation de ce rapport, les relations entre Aztechnology et Saeder-Krupp sont plus tendues encore que d'ordinaire. Bien qu'aucun conflit n'ait éclaté entre les holdings centraux des deux corporations, les frictions entre les filiales « périphériques » sont élevées, et continuent à augmenter.

- Sans déconner. Je continue à entendre des rumeurs que pour une raison ou une autre, Lofwyr a décidé d'un coup qu'il haïssait Atzcapotzalco (ou celui qui tire les ficelles de Big Juan), et il va vraiment régler ça.
- Silver Dowager (19:04:59 / 16-05-56)

- Pendant qu'on en est à qui déteste qui, j'ai entendu dire que Telestrian Industries Corporation et Aztechnology étaient entrés dans une guerre d'attrition.
- Markops (02:15:52 / 17-05-56)

- Alors tout le monde est contre la Big A parce qu'elle est juste maléfique, méchante et vicieuse ? <ricane>.
- Samwise (23:57:04 / 19-05-56)

- Hmm. On dirait, n'est ce pas ? C'est le problème de ces forums mono-topic : tout le monde balance ses histoires « je hais Aztechnology ».

  Les gars, dans mes carnets Aztechnology n'est pas significativement pire ou meilleure qu'une autre mégacorpo. D'accord, ils sont un peu rapides à sortir les armes quand on leur marche sur les pieds. Mais pour ce qui est des coups vicieux, ils ne sont pas pires que Renraku, MCT ou Ares. Les produits de consommation qu'ils sortent ne sont pas plus pourris, pas plus surévalués, et pas plus mauvais pour la santé que les merdes que sortent tous les autres sur le marché. Ils font circuler un putain de paquet de crédits dans l'économie globale, ce qui aide tout le monde. Et si j'en juge par ce que j'ai entendu, la satisfaction des employés et la loyauté sont assez élevés.

  Il est tentant de désigner Aztechnology comme le méchant : c'est tellement plus facile de désigner un bouc émissaire que de regarder la vérité en face. Il est beaucoup plus simple de blâmer et de haïr que de réfléchir.
- The Chromed Accountant (01:31:29 / 20-05-56)

- Collabo. Putain de collabo lécheur de cul de corpo. Espèce de misérable **(1,3 Mp effacé par le sysop)**.
- Panther (17:08:39 / 21-05-56)

RECRUTEMENT

Aztechnology a mis en œuvre une procédure de recrutement plus intense que celle de n'importe quelle autre mégacorporation. Même le fameux « tamis personnel » d'Ares n'est pas aussi strict que le système de sélection d'Aztechnology.

Les candidats à tous les postes, même le plus subalterne, doivent passer une batterie de tests d'aptitudes et de personnalité qui prennent presque une journée entière. Pour des postes particulièrement sensibles, la période de test est étendue. Les « embauches extérieures » pour des postes seniors suivent typiquement une période de tests d'aptitudes assistés par ordinateur de trois jours, suivis d'au moins un entretien personnel (cinq ou plus pour des directeurs). Les candidats à des postes clefs doivent aussi se soumettre à un « examen paranaturel ». Le candidat peut refuser, mais il n'y a aucun cas connu où un candidat ayant refusé ait ensuite été engagé.

- « Examen paranaturel », ça veut dire une sonde mentale magique, mesdames et messieurs. Un chaman ou un hermétique azzie qui se balade dans votre esprit, cherchant Dieu sait quoi (et laissant Dieu sait quoi en terme de suggestion post-hypnotique derrière lui). *Flippant*, hein ?
- Constanzia (13:22:11 / 11-05-56)

- Ça va plus loin que ça, les gars, ce scan mental c'est en fait une chasse aux cafards. Souvenez-vous, la Big A connaissait les putains d'esprits insectes avant tout le monde. Les Azzies sont allés loin pour s'assurer que ces enfoirés chitineux pervers restent hors de leur précieuse corporation.
- Mugshot (21:45:30 / 11-05-56)

- D'où tu sors qu'Aztechnology savait pour les cafards avant le reste du monde corporatiste ?
- La Sombre (09:28:56 / 12-5-56)

- Tu te souviens du fichier sur la Confrérie universelle qui était sur le réseau quelques minutes avant que le serveur de Shadowland se fasse griller (c'était il y a quatre-cinq ans maintenant, je crois) ? C'était assez évident, non ?
- Mugshot (12:23:05 / 12-5-56)

- Hmm. D'accord, Aztechnology savait qu'il y avait quelque chose de louche à propos de la Confrérie universelle. Je te l'accorde. Mais est ce que la corpo savait ce que c'était ? Peut être que la direction n'aimait simplement pas se faire détourner ses employés loyaux par des laveurs de cerveau tout-gentils-tout-beaux. Est-ce que la Big A aurait réagit différemment si ça avait été une autre secte (comme le Nouveau temple solaire, ou les Moons, ou l'Église du Christ (généticien), ou d'autres) ?
- Doc (13:40:52 / 13-05-56)

Avec son dossier de candidature, chaque candidat doit fournir des références personnelles et professionnelles détaillées. Les recruteurs d'Aztechnology contactent toutes ces références pour confirmer les faits pertinents pour la candidature.

Pour les postes seniors, Aztechnology préfère la promotion interne plutôt que de recruter à l'extérieur. Bien qu'aucune mégacorporation aujourd'hui ne puisse maintenir le vieil idéal de l'emploi garanti à vie des *zaibatsus*, Aztechnology s'en rapproche le plus. Cette pratique inspire un haut degré de loyauté envers l'organisation.

Aztechnology a montré moins d'intérêt que d'autres mégacorporations à « extraire » de force du personnel d'organisations concurrentes. À l'inverse, Aztechnology répond de façon particulièrement forte aux tentatives d'extraction visant son propre personnel.

- Ouais, c'est pas des conneries. Un des runs les plus vicieux que j'aie fait était une extraction contre Aztechnology : Ares voulait barboter une chercheuse particulière, mais ladite chercheuse avait dit à Ares où ils pouvaient se mettre leur offre. Là-dessus j'arrive avec mon équipe pour la mettre dans un sac et l'emmener.

  Pas drôle. Le run a merdé et on a dû se battre pour sortir, en traînant la chercheuse avec nous. Alors qu'on y était presque, un de ces putains de Gardes léopards a surgi de nulle part et a descendu la chercheuse (avec trois de mes potes).

  C'est la procédure standard Azzie pour répondre à une tentative d'extraction : flinguer la cible de l'extraction. Le genre d'attitude « si on ne peut pas l'avoir, personne ne l'aura ».
- Blunt Object (21:14:52 / 13-05-56)

- C'est la méthode standard azzie, c'est vrai. Et au sujet des extractions de la Big A, ils ne lancent généralement pas

d'extraction « unilatérale » (forcée). Mais si un type veut sauter dans le bateau corporatiste, Aztechnology est tout prêt à lui donner un coup de main.

- Argent (00:31:18 / 14-05-56)

AZTECHNOLOGY CORPORATE SECURITY

Type de fichier KES :
KES1000/companal.az.acs/compet.intro/1002
******Propriété de KES******
Profil de sécurité : BlackKnight-008

- Vous noterez qu'Espectro, qui nous a envoyé ce fichier, et Knight Errant, qui l'a compilé, pratiquent apparemment la gymnastique mentale qui leur permet de considérer qu'Aztechnology et Aztlan possèdent des forces de « sécurité » significativement distinctes. Knight Errant nous donne un tuyau sur les forces de sécurité d'Aztechnology, ensuite notre vieil ami Arctic White fera un exercice de comparaison avec l'armée aztlane pour qu'on ait une vue d'ensemble. Le plus important ? Les deux sont si inextricablement intégrés que l'un ne peut pas fonctionner efficacement sans l'autre. Leurs efforts coordonnés sont ce qui les rend tous les deux aussi efficaces. Lisez et pleurez.
- Captain Chaos (14:50:14 / 01-05-56)

La sécurité interne et externe des sites d'Aztechnology Corporation est assurée par Aztechnology Corporate Security (ACS), une subdivision de la structure corporatiste. Les unités individuelles d'ACS sont sous l'autorité de la direction corporatiste locale (les forces ACS affectées à la protection de la pyramide d'Aztechnology de Seattle, par exemple, sont sous l'autorité du directeur de l'installation). Les personnels d'ACS sont « mutés » sur les sites et les installations et ont pour instruction de suivre les ordres de la direction locale, mais cette instruction peut être contredite par les officiers supérieurs d'ACS quand c'est nécessaire.

Dans les faits, ACS est une organisation distincte sous le contrôle d'Aztechnology. ACS a sa propre structure de communication, sa chaîne de commandement, et ses modes de promotion. Le commandant général d'ACS est classé comme directeur, bien que le poste ressemble par bien des aspects à un officier militaire, et il rend directement compte au Directeur des opérations.

- La salope en charge d'ACS de la sécurité corpo d'Aztechnology en ce moment est Carmel Vega : une vétéran des Guerres du Désert et une employée azzie de « seconde génération » (son père était exécuteur pour ORO quand elle est née).
- Thibault (21:15:43 / 07-05-56)

Les forces d'ACS en Aztlan semblent plus importantes que nécessaire pour protéger les ressources d'Aztechnology, essentiellement parce qu'ACS sert aussi de principale agence de maintien de l'ordre civil d'Aztlan.

- Je sais que ça a déjà été dit, mais il faut le redire. Les gars, si vous enfreignez la loi n'importe où en Aztlan, il y a de sacrées chance pour que les gens d'ACS se retrouvent à vos trousses.
- Viviane (15:00:25 / 08-05-56)

Cette analyse concurrentielle introductive utilise le « profil opérationnel » standard pour quantifier différents aspects des activités d'ACS. Ce profil a une échelle de zéro à dix. À tire de comparaison, le profil opérationnel d'Ares Macrotechnology est le suivant :

Sécurité globale : Fort
Magique : Fort
Matricielle : Fort
Physique : Exceptionnel

Sur cette échelle, l'indice de sécurité globale d'Aztechnology est de 8.

SÉCURITÉ MAGIQUE

Indice : 9

Aztechnology est reconnue pour ses mesures de sécurité magiques. La corporation a un effectif supérieur à la moyenne de personnel magiquement actif dans son personnel de sécurité. ACS considère également avec attention le rôle de la magie dans presque toutes ses procédures de sécurité, aussi bien pour les tactiques et les stratagèmes que l'opposition pourrait utiliser que pour les mesures spécifiques contre ces tactiques (même des corporations disposant de personnels autrement compétents, comme Yamatetsu ou Shiawase, sont souvent étonnement négligentes à propos des menaces magiques et des réponses à y apporter).

Aztechnology préfère intégrer ses ressources magiques dans ses forces non magiquement actives. Les chamans et les mages d'Aztechnology servent habituellement aux côtés de forces ordinaires au niveau du peloton, plutôt que de rester dans des unités magiquement actives séparées.

ACS utilise des esprits veilleurs de manière intensive comme sentinelles, une sorte de « système d'alarme » magique. Les veilleurs ont l'instruction de déclencher une alarme et d'appeler de l'aide en cas d'intrusion magique. Ces veilleurs fonctionnent généralement par équipes de deux : l'un d'entre eux s'accroche à l'intrus pendant que l'autre va chercher en urgence le renfort d'un jeteur de sort ou (plus fréquemment) d'un puissant esprit ou élémentaire.

- Et, les gars, le système marche sacrement bien, laissez-moi vous le dire. Je faisais une bonne vieille reco astrale dans ce que je pensais être une installation azzie abandonnée. Erreur. Les lumières étaient peut être éteintes, mais il y avait quelqu'un ou quelque chose à la maison. Avant que j'aie pu comprendre, il y avait ce petit enculé d'esprit veilleur qui me gueulait son charabia dessus pendant que son jumeau fonçait je ne sais où en hurlant de toute sa voix psychique. Si j'avais réagi plus vite, j'aurais peut être pu les descendre tous les deux avant qu'ils ne rameutent du monde, mais j'ai été un peu trop lent.

  Alors j'ai aplati le petit truc qui me baragouinait dans l'oreille (le bruit aidait pas vraiment à se concentrer). Juste à ce moment là, l'autre veilleur revenait, avec le plus gros élémentaire de feu que j'ai eu le déplaisir de rencontrer. Et les gars, il était furax...

  En y repensant, je me dis que j'ai eu de la chance que ça n'ait pas été un de ces esprits de sang. <frisson>
- NiteSpawn (15:21:19 / 16-05-56)

Les zones très sensibles sont souvent patrouillées par des paranaturels de différents types. La corporation semble préférer les chiens de l'enfer et les piasmes, mais ils utilisent aussi des nagas, des cocatrix et des basilics. Des rapports non prouvés mais intéressants laissent entendre que des serpents à plumes ont une grande expertise dans le dressage des nagas. Dans certains sites sensibles, Aztechnology utilise une technique apparemment inconnue pour générer un puissant « champ mana ». L'intensité de ce champ distord la vision des observateurs astraux, ce qui en fait un ajout utile à la sécurité astrale.

- Hein ? Oh, j'ai pigé. Ce « champ mana » est le champ magique dont les magiciens parlent tout le temps, c'est ça ? J'ai continué à lire, et dans une autre section ils disent que le champ magique azzie fait briller certains teocallis comme le putain de soleil. Hé, est ce que les Azzies pourraient faire ça exprès, juste pour nous faire peur ?
- Essian (22:37:34 / 19-05-56)

- Une chose à souligner. Les mages et les chamans sont rares, les gars, ne l'oubliez pas. J'ai lu quelque part que peut être 1 % de la population a un quelconque « talent » magique. Aztechnology va tellement loin pour recruter du personnel magiquement actif, que l'incidence de l'usage de la magie dans l'ACS est proche de 2 % (ce chiffre étant situé entre une estimation prudente et une hypothèse très optimiste). Donc pour chaque tranche de 100 gardes de sécu azzies avec qui vous échangerez des blagues et des tirs d'armes légères, peut-être que deux seront des jeteurs de sorts.

  Mais les gars, ça ne veut pas dire que les 98 autres sont de purs ordinaires bons teints sans une touche de magie, okay ? L'un des principaux devoirs d'un mage de sécurité azzie est de blinder ses copains de peloton avec des gris-gris magiques (comme des sorts de barrière ou de soin ou de détection ou d'autres ancrés sur des trucs comme des amulettes, ou le casque d'un copain d'escouade tant qu'on y est). Ça coûte du temps et des nuyens, bien sûr... mais, hé, c'est moins cher sur le long terme que de voir votre personnel de sécurité hautement (et chèrement) entraîné se faire descendre par un rat des rues avec un flingue à deux nuyens.
- Argent (10:23:57 / 21-05-56)

- Argent a mis dans le mille. J'ai eu la malchance de tomber sur un groupe d'intervention de durs-à-cuire azzies qui avaient tous des trucs magiques comme ça : des combinaisons détection de balle / barrière physique, détection de grenade / barrière physique, et d'autres petites combinaisons de sorciers. On a faillit prendre cher.

  On avait tendu une embuscade, vous voyez ? Les durs azzies se précipitaient dans une ruelle, et on se les faisait tous dans un beau bain de sang : tirs automatiques depuis trois points, plus grenades. *Omae*, ils ont à peine bronché quand ces trucs magiques se sont activés. D'accord, la plupart de ces sorts étaient à usage unique, mais ça a empêché notre première salve de les transformer en passoires. D'un coup notre embuscade est devenue une bataille de tranchées, c'est pas ce qu'on voulait.
- Libbie (16:02:33 / 23-05-56)

SÉCURITÉ MATRICIELLE

Indice : 8

Comme la plupart des mégacorporations, Aztechnology préfère une approche complexe, variable, de la sécurité matricielle. Les systèmes corporatistes périphériques ont une sécurité élevée, tandis que les systèmes centraux du QG de Tenochtitlán sont d'ultra-haute sécurité. Les niveaux typiques de sécurité dans des nœuds représentatifs sont les suivants.

NIVEAUX DE SÉCURITÉ TYPIQUES D'AZTECHNOLOGY

Type de nœuds	Systèmes périphériques	Systèmes centraux
Jonctions de lignes de données, nœuds esclaves	Vert-3 à Orange-1	Orange-1 à Orange-3
Ports E/S, bases de donnés et USP de sécurité faible	Orange-2 à Rouge-1	Orange-4 à Rouge-2
UC, USP, NAS et bases de données de haute sécurité	Rouge-2 à Rouge-5	Rouge-3 à Rouge-8

Pour minimiser la charge du système, les contre-mesures d'intrusion sont presque exclusivement blanches et grises dans les systèmes périphériques. Dans les systèmes centraux, la glace noire est la règle. La procédure standard d'Aztechnology consiste à déployer des deckers en patrouille constante dans les sous-systèmes sensibles.

- Ces dernières années, les Azzies ont l'air d'avoir découvert les merveilles de la glace adaptative (les « knowbots », logiciels cognitifs) et de la glace en cascade. Dans les systèmes centraux, attendez-vous à vous frotter à des glaces pilotées par systèmes experts (piquées à Transys Neuronet, si quelqu'un dans le coin a été impliqué dans ce run, moi et ma batte de baseball aimerions beaucoup vous remercier personnellement), et des constructs multi-mode de la taille de juggernauts. Je ne l'ai pas vu moi-même, mais des potes m'ont dit que les Azzies avaient acheté ou acquis d'une autre manière de nouvelles saloperies de la division Sécurité matricielle de la Lone Star (en particulier des boucles d'Escher et des vers de données).
- Arclight (17:08:18 / 07-05-56)

SÉCURITÉ PHYSIQUE

Indice : 7

La plupart des gens ne rencontreront jamais les personnels magiques ou matriciels d'ACS. Dans la plupart des points du globe, en revanche, il est rare de passer plus de quelques jours sans voir un agent de sécurité d'Aztechnology. L'uniforme brun et ocre d'ACS se rencontre facilement dans les rues de la plupart des villes.

Malgré leur réputation, les personnels de sécurité d'Aztechnology ne sont pas exceptionnellement bien entraînés. Les personnels équivalents de KE ou de Mistuhama, pour donner deux exemples, sont entraînés pour faire preuve de bien plus d'initiative dans leur travail. Le personnel d'Aztechnology apprend à gérer les situations « comme dans le manuel », suivant les procédures standards préétablies. Ce genre d'entraînement garantit virtuellement qu'un garde de sécurité d'Aztechnology saura presque toujours ce qu'il *devrait* faire face à une situation, mais cela permet aussi à quiconque connaît ces procédures d'ACS d'utiliser ces informations contre le personnel d'ACS.

ACS essaie de compenser cette faiblesse en améliorant les armes et les armures. Dans n'importe quelle situation donnée, le personnel d'Aztechnology a presque toujours du matériel légèrement supérieur aux autres. Par exemple, dans un environnement à menace faible où le personnel de KE ne porte généralement qu'une armure légère et une mitraillette, un détachement équivalent d'Aztechnology portera une armure moyenne et des shotguns d'assaut.

- La paix grâce à une puissance de feu supérieure.
- Wild Bunny (07:18:19 / 12-05-56)

UNITÉS D'ÉLITE

ACS comprend deux classes de troupes d'élites : les Gardes léopards et les Gardes jaguars. Les deux sont des groupes spécialement entraînés pour les actions de forces spéciales. Presque tous sont des vétérans des Guerres du Désert.

- Ces salauds portent presque le même uniforme que leurs camarades normaux : des insignes d'épaule différents, mais c'est dur à repérer en plein combat. En général, vous pouvez les voir arriver à un kilomètre à leur attitude suffisante, presque arrogante.
- Jameson (11:45:21 / 09-05-56)

Les Gardes léopards sont à peu près équivalents aux Samouraïs rouges de Renraku. Selon certaines estimations, plus de la moitié des Gardes léopards sont cybernétiquement modifiés, et beaucoup de ceux qui restent sont des adeptes. Les Gardes léopards sont en charge de différentes tâches de sécurité très sensibles à travers l'empire mondial d'Aztechnology.

- La pyramide d'Aztechnology à Seattle a un détachement de Gardes léopards pour la protéger.
- Carter (17:29:09 / 10-05-56)

- Je pensais que les Léopards étaient des soldats. Des unités militaires, pas des gardes de sécurité.
- Macky (06:22:05 / 11-05-56)

- Oui et non. Les Léopards et les Jaguars ressemblent à des soldats, pensent comme des soldats et agissent comme des soldats. Bordel, parfois ils se frottent aux rebelles du Yucatán ou montent la garde le long de la « ligne ocre » d'Austin. Mais sur le papier ce sont des gardes de sécurité sous les auspices d'ACS.
- Pyramid Watcher (10:34:14 / 11-05-56)

Les Gardes jaguars sont encore mieux entraînés que les Gardes léopards et ont du matériel meilleur encore. Si les Léopards sont les équivalents des Samouraïs rouges, les Jaguars sont plus proches des Black Daggers de Tir Tairngire.

- Attendez une minute. Sur le fichier sur TT de Shadowland, est-ce que quelqu'un n'a pas expliqué que les Black Daggers étaient juste un mythe urbain ?
- Victor (10:01:34 / 06-05-56)

- Depuis quand tu crois les salades que des tocards comme nous viennent mettre en marge de ces fichiers, hein ?
- Wild Bunny (22:15:06 / 07-05-56)

- Les Black Daggers sont un mythe urbain. Mais ça n'empêche pas Knight Errant d'y croire.
- Gustav (00:58:43 / 09-05-56)

- Est-ce qu'on va devoir se disputer encore une fois ? Si vous voulez croire que les Black Daggers n'existent pas, c'est votre droit, votre privilège, et assez sûrement vos funérailles.
- Lady Sal (13:06:48 / 09-05-56)

Les Gardes jaguars ne servent jamais hors d'Aztlan. Ils gardent des ressources très sensibles d'Aztechnology dans le pays, comme le QG central de Tenochtitlán, et paradent souvent lors de cérémonies diverses.

Personne ne sait exactement combien de Gardes jaguars ACS a dans ses rangs. Les estimations de KE placent leurs forces au niveau d'un bataillon, comprenant quatre compagnies de trois pelotons chacune. Les pelotons sont commandés par des lieutenants, les compagnies par des capitaines. Le bataillon des Gardes jaguars est commandé par le lieutenant-colonel Enrico Silva, faisant nommément partie d'ACS mais en fait détaché de la branche militaire de la corporation.

- J'y connais rien à ce jargon militaire, bataillons, pelotons… Combien de bidasses avec combien de flingues, voilà ce que je veux savoir.
- Dogbreath (09:22:20 / 09-05-56)

ARMÉE NATIONALE ET CORPORATISTE

- Et c'est tout ce qu'ils ont écrit. Voilà Arctic White pour raconter le reste de l'histoire.
- Captain Chaos (14:53:04 / 01-05-56)

La nation aztlane a seulement 50 000 hommes en armes, environ, mais si vous fréquentez le monde réel, vous avez du remarquer qu'il y en a plus que ça le long de la ligne ocre près d'Austin. Devinez d'où viennent les autres ? Aztechnology. La corpo a sa propre organisation militaire, sa propre chaîne de commandement, sa propre table d'organisation et d'équipement. Et ils ont près de 150 000 hommes en armes. Même si les deux forces font semblant d'être des entités indépendantes, je peux vous dire que c'est de la connerie.

Voilà la vérité. L'armée aztlane (n'importe laquelle) vous *tuera*. Point, fin de l'histoire. C'est ce qu'ils font : tuer des gens, et ils sont sacrément bon pour ça. Les gars, vous pensez peut être que vous êtes des cracks, avec votre armure de sécurité lourde et votre shotgun de combat SPAS-22, ou peut-être même votre canon d'assaut Panther. Dans le fond de vos ruelles, vous êtes peut être des tueurs. Vous pouvez peut-être transformer un gang de motards en pâtée pour chat avant même qu'ils aient remarqué votre présence. Vous pouvez dominer une force de sécurité corpo typique sans trop de problème. Vous êtes les putains de caïds du quartier, mais seulement jusqu'à ce que vous sortiez vous frotter aux vrais *militaires*.

Vous voyez, les militaires ne vont pas par un ou deux comme vous ou vos potes gardes de sécu. Ils viennent en escouade, en escadron, et en peloton. Ils portent des armures qui vous donneraient des rêves humides (la plupart du temps avec un support tactique en réseau complet). Ils ont des armes que vous n'avez même jamais *vues*. Et les militaires savent comment utiliser leurs jouets. Seuls ou en opérations combinées, et en utilisant des doctrines tactiques qui vous feront tourner la tête une milliseconde avant de vous tuer.

Même des mercenaires comme moi ne se frottent pas aux vrais militaires. Si on doit avoir affaire à eux, on le fait à distance, à couvert (et dans le dos, pendant qu'ils sont distraits par autre chose). Ensuite on s'enfuit. Vite.

- Intox. Il en met une couche un peu grosse, non ?
- Jumper (15:51:06 / 09-05-56)

- Pas du tout.
- Argent (00:15:05 / 10-05-56)

- Ah, c'est rien qu'une gonzesse.
- Flashburn (10:35:10 / 10-05-56)

- T'as jamais rencontré Arctic White, hein ?
- Captain Chaos (10:36:09 / 10-5-56)

L'armée corporatiste d'Aztechnology travaille en liaison avec l'appareil militaire national aussi souvent qu'Aztechnology juge ce genre de coopération nécessaire. Heureusement pour ceux d'entre nous qui ont des objectifs peu avouables en tête, les unités militaires nationales et corporatistes travaillent aussi souvent de manière contre-productive (j'entends encore la rumeur selon laquelle des Gardes léopards (corpo) détachés au Yucatán se sont embrouillés avec une compagnie d'infanterie légère (nationale) quelque part dans la zone, et les deux se sont défoncés avant de réaliser qu'ils étaient dans le même camp). Mais ne pariez pas vos vies que ce genre de chose va arriver quand ça vous arrange. Le plus souvent, l'idée d'Aztechnology sur le travail en liaison avec l'armée nationale est d'usurper le contrôle : relever les officiers supérieurs nationaux de leur commandement et mettre leurs propres officiers à la place. Pas terrible pour le moral, mais de toute façon les officiers d'Aztechnology considèrent les militaires nationaux comme de la bonne chair à canon, et pas grand-chose de plus.

ÉQUIPEMENT

Pratiquement toutes les grosses merdes sont dans les mimines de l'armée nationale. Alors avec quoi jouent les clebs corpos ?

C'est des clebs corpos chanceux. Ils ont tous les trucs sympas. Deux exemples. Un Vindicator sur une monture gyroscopique est considéré comme un *soutien léger* pour les meilleurs fantassins entraînés au combat. Et vous vous souvenez comme vous avez crisé la première fois que vous avez entendu parler des systèmes à impulsion Ares MP Laser ? Eh bien, plusieurs unités d'infanterie lourde à travers le monde jouent avec des unités laser à *rayon continu* depuis quelques années maintenant. Les nationaux ont les gros trucs pourris, les clébards corpos ont les trucs high-tech, les trucs qui demandent plus de cerveau pour être utilisé.



Minute de l'analogie : donnez aux nationaux les putains de grosses masses et les haches, et aux soldats corpos des rapières. Les dernières sont plus dures à bien utiliser, mais potentiellement plus efficaces. Prenez le concept du « soldat du futur » par exemple. Des équipes entières de clebs (des cogneurs) sont dehors avec leurs armures militaires lourdes, reliés à des drones espions qui transmettent leurs données en temps réel à leurs unités tactiques, prêts à tout défoncer avec un lance-missiles Ballista. Toutes ces unités portent l'uniforme aztlan, mais uniquement pour des raisons politiques. Ils sont tous des employés d'Aztechnology, sous le commandement direct d'Aztechnology. Un général aztlan peut leur dire de faire quelque chose, mais ils attendront que leur *propre* officier leur dise « Jacques a dit ».

> :::::[WORDSMYTH] Une situation qui peut être facilement retournée à son avantage.
>
> :::::[JUNGLE CAT] C'est très vrai.

BASES MAJEURES

Les bases militaires majeures d'Aztlan sont : Ensenada (sans déconner !), Matamoros, Manchaca (juste au sud d'Austin), El Paso, San Diego et Hermosillo au nord. Mazatlán, Veracruz, Puebla et Oaxaca dans les régions centrales. Progreso et Campeche dans le Yucatán. Et Panamá, Cartagena et Cali au sud.

ORGANISATION

Okay, voici ma meilleure tentative de détail des Forces armées aztlanes comptant 50 000 hommes et quelques. L'armée nationale ne fait pas de distinction administrative entre l'armée, la marine et l'aviation, alors je n'ai pas de chiffre fiable sur le découpage. Mon meilleur pari porte sur 35 000 bidasses, 10 000 marins, et 5 000 qui s'envoient en l'air. Il y a peut être 40 % de ces 50 000 qui sont non-combattants (personnel de support, administratifs, pousses-boutons, cuistots, mécanos, tarés d'informatique, et ainsi de suite). Donc vous avez peut-être 30 000 gars et filles qui sont là pour en découdre.

- Mec, c'est n'importe quoi. Aucune chance que ce soit vrai. Il y a plus de 30 000 bidasses derrière la ligne Aztlan-CAS à 300 kilomètres de là où je me trouve. Et ça ne compte même pas la frontière pueblo, la zone de San Diego ou le putain de Yucatán !
- Nikchick (16:09:15 / 04-05-56)

- Combien de bidasses portent l'uniforme aztlan ? Combien l'uniforme d'Aztechnology ? Tu vois le truc ? La nation d'Aztlan a 50 000 hommes en armes. D'un autre côté, Aztechnology en a le triple. Lis bien. J'aime pas me répéter.
- Arctic White (11:25:30 / 05-05-56)

FORCES AU SOL

La majorité des unités au sol d'Aztlan sont de l'infanterie mécanisée, soutenue quand c'est nécessaire par de la cavalerie lourde. Les forces nationales ont généralement la tâche de tenir la ligne de front ou de délivrer un grand coup pour disperser une ligne de défense ennemie. La mobilité tactique est mise en avant par rapport à la mobilité opérationnelle. La seule exception est le cas des Groupes de manœuvres opérationnels (une idée tirée des Soviétiques d'avant la *glasnost*, pour la petite histoire). Ces gars ont toujours un putain de gros impact, mais en plus ils vont aussi vite qu'un pet sur une toile cirée.

Les forces nationales contrôlent la plupart des principaux chars de combat du pays, et les missiles tactiques sol-sol, et pratiquement toute sa putain d'artillerie lance-missiles. Oh ouais, l'artillerie lance-missiles. Ne laissez personne vous dire que c'est obsolète. Les Texas Rangers l'ont appris dans la douleur. Des obusiers « obsolètes » tirant des projectiles guidés par laser partant de derrière l'horizon ont déchiqueté les blindés lourds texans.

FORCES NAVALES

L'Aztlan a une « flotte de frégates ». Ils n'ont pas de porte-aéronefs, de sous-marins lanceurs de missiles stratégiques, ou de gros bateaux de guerre. Okay, ils ont un paquet de frégates, de destroyers, et de bateaux de patrouille (et même quelques sous-marins d'attaque rapides à peu près équivalents aux vieux Class 688). C'est pas mal pour ce qui concerne la défense des côtes (rien que les 688 peuvent rendre la vie intéressante, et assez courte, à tous ceux qui traînent dans les eaux territoriales azzies). Mais leur force de projection ne vaut rien.

Même en ajoutant les navires sous pavillon d'Aztechnology, l'image ne change pas tellement. Mon sentiment personnel est qu'Aztlan / Aztechnology a ignoré l'aspect naval de l'équation militaire. Mais bon, ils ne m'ont rien demandé.

FORCES AÉRIENNES

L'Aztlan suit une philosophie d'approvisionnement bien définie concernant ses ressources aériennes. Ils ne suivent pas l'approche des anciens US (acheter relativement peu de zincs, mais le plus high-tech possible), ni le style des anciens Soviétiques (acheter des tas de zincs bas de gamme). Résultat : l'Aztlan n'a pas une grosse aviation, ni une aviation high-tech. Ils ont un nombre modéré de zincs rustiques et fiables. À court terme, vous pouvez faire mal à l'Aztlan parce que leurs zincs n'arrivent pas à verrouiller les vôtres, ou à les rattraper, ou à grimper aussi haut. Mais sur le long terme, ils vont vous écraser au sol grâce à la rotation de maintenance. Vos beautés high-tech doivent passer deux heures avec le mécano pour chaque heure qu'elles passent en vol. L'Aztlan a besoin de ses mécanos une heure pour *deux* heures de vol. À la fin, ils vous boufferont.

Encore une fois, l'objectif de l'Aztlan ne semble pas d'avoir une force de projection, mais de protéger son territoire. L'Aztlan n'a aucun bombardier stratégique ou tactique. Ses zincs d'attaque au sol n'ont pas les « jambes » pour de longues missions (de toute évidence, ils sont conçus pour défoncer une force d'envahisseurs, pas pour soutenir une force d'invasion aztlane). C'est pareil pour les intercepteurs : des bébés à courte portée conçus pour se battre dans leurs frontières. Ce qui est plus ou moins l'exact opposé de l'approche idéologique d'Aztechnology. Une bonne combinaison.

FORCES SPATIALES

L'Aztlan n'a aucune ressource spatiale militaire nationale. Aucune. Pas de satellite espion, pas de satellite tueur, pas de bombardiers orbitaux, pas de lanceur Thor.

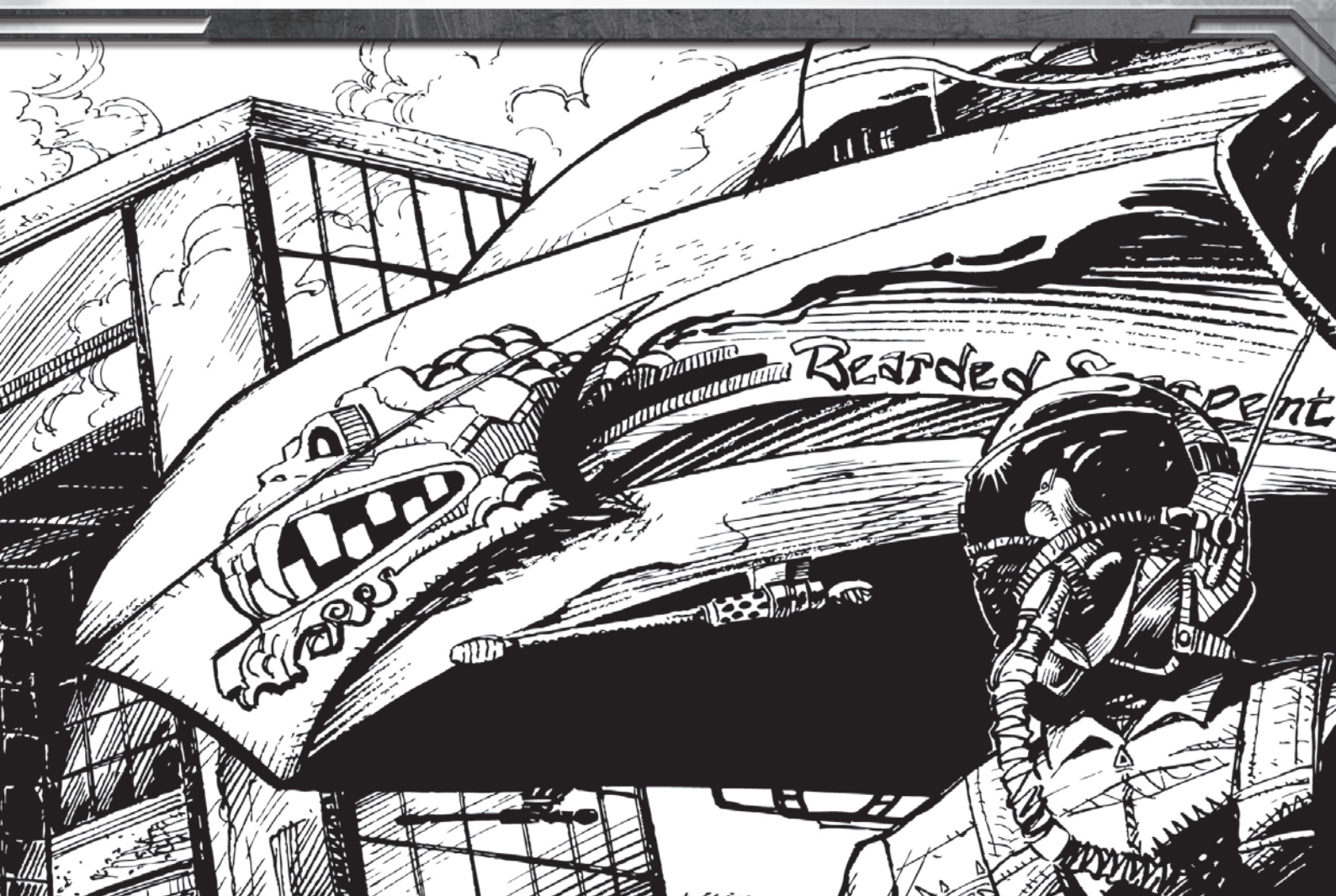
C'est inutile. Aztechnology fournit plus que le nécessaire dans ce rayon.

RENSEIGNEMENT MILITAIRE

L'Aztlan « sous-traite » son renseignement militaire à Aztechnology (charmant, *neh* ?). La collecte de renseignement sous toutes ses formes tombe sous les auspices de l'armée d'Aztechnology (y compris l'espionnage industriel, d'après ce que j'ai compris). Donc si vous avez un contrat pour assister la sécurité d'un site d'une autre corpo, les types qui vont essayer de passer la grille pourraient bien être des Gardes léopards. Ou pire. Le général Paolo Batiste est le salaud en charge de la branche du renseignement militaire d'Aztechnology. Il a un bureau dans la pyramide de Tenochtitlán, mais personne ne semble savoir où exactement.

- Tu retardes, Whitey. Batiste a été « rappelé par Serpent à plumes » il y a un mois. J'sais pas qui est dans le fauteuil aujourd'hui.
- Kevin (12:19:42/19-05-56)

- Hé, est ce que ce Batiste s'est fait descendre lors de la « réorganisation » dont quelqu'un a parlé au début du fichier ?
- Caveat (14:03:56 / 19-05-56)





- D'après mes recherches, la réorganisation a eu lieu il y a trois mois. Quatre huiles du renseignement ont clamsé, personne n'a rien à dire sur le sujet. Voilà un indice pour ceux d'entre nous qui s'intéressent à l'identité d'Espectro : à peu près au moment où tout est parti en sucette, la femme d'un de ces salauds a disparu. Au début, j'ai cru que les Azzies l'avaient eue aussi, mais j'ai découvert qu'elle avait quitté le pays. Je ne sais pas où elle est allée… mais environ six semaines après son départ, Shadowland a reçu ce que nous lisons en ce moment.

  Je crois que j'ai retrouvé Espectro, les amis (une minute de silence, s'il vous plait).
- Little Jo (00:03:45 / 22-05-56)

AGENTS DE RENSEIGNEMENT (MÉTA)HUMAIN

Je ne sais pas combien d'officiers traitants (je préfère le terme d'« espions ») reçoivent leurs fiches de paie d'Aztechnology. Probablement sacrément trop. Parce qu'ils travaillent pour Aztechnology et pas pour l'Aztlan, ils ne font pas vraiment la différence entre les investigations politiques et militaires et l'espionnage industriel. S'ils rôdent à la recherche d'un certain type de données et qu'ils tombent par accident sur une info sans lien mais potentiellement intéressante, ils en savent assez pour estimer sa valeur (c'est plus efficace que l'organisation du renseignement qui distingue les renseignements économiques / industriels et militaires / politiques, où est la différence aujourd'hui ?).

Les ressources du contre-espionnage d'Aztechnology aussi sont assez chauds bouillants. Je ne peux pas le confirmer, mais j'ai entendu dire qu'Aztechnology avait recruté un paquet de pros de l'ex-KGB à l'époque où l'Union soviétique s'est effondrée pour la seconde fois. Aztechnology a une équipe d'assassins spécialisés d'« officiers action » qui répondent au chef du contre-espionnage (désolé, je ne connais pas son nom).

AUTRES RESSOURCES DU RENSEIGNEMENT

J'ai toujours considéré les gens comme le meilleur outil pour les opérations de renseignement. Les officiers traitants peuvent interpréter autant qu'observer : ils peuvent vous donner une image des intentions de votre adversaire aussi bien que de ses capacités. Si vous pouvez placer un officier traitant dans un site cible, vous avez *beaucoup* plus de renseignements fiables. Cependant, ça n'est pas toujours possible. Pour compenser, Aztechnology utilise d'autres méthodes : essentiellement le renseignement d'origine électromagnétique et les satellites de surveillance.

Les gars, j'ai jamais vu une agence corpo ou militaire avec un renseignement électronique aussi habile que celui d'Aztechnology. Les Azzies ont des « postes d'écoutes » électroniques à travers tout le putain de globe. Ils écoutent automatiquement les cellulaires, les canaux radio, tout ce qu'il y a sur les ondes (et comme pratiquement toute cette merde est cryptée à un certain degré, même les cellulaires, on comprend que les Azzies aient les meilleurs artistes du décryptage en dehors du Vatican).

Ces dernières années, les Azzies se sont défoncés pour compromettre les lignes terrestres en fibre optique que la plupart des corpos et de nombreux gouvernements utilisent aujourd'hui. Mais c'est un projet à long terme : coûteux en terme de nuyens et de « ressources sacrifiées » (des espions refroidis), mais le retour sur investissement est potentiellement énorme.

- Hé, tu raconte vraiment des conneries. On ne peut pas compromettre une ligne en fibre optique. Point barre.
- Vantage (13:01:46 / 10-05-56)

- Quelqu'un lui explique, ou bien c'est moi ?
- TS (17:12:28 / 10-05-56)

- Soulignez bien ce qu'a dit Whitey. Aztechnology écoute automatiquement les communications cellulaires : toutes les

communications cellulaires. Ils sont particulièrement intéressés par les canaux à forte bande passante, du genre de ceux utilisé par vous autres deckers avec vos liaisons cellulaires dans vos cyberdecks. Bien sûr, les Azzies ne peuvent pas écouter toutes les conversations tout le temps. Mais partez du principe qu'ils vous écoutent chaque fois que vous allumez votre cellulaire et préparez-vous en conséquence.

- Argent (22:15:57 / 10-05-56)

Aztechnology a des satellites de surveillance, un gros paquet. Lumière visible, IR, radar, toute l'*enchilada*. Si la météo est bonne, les systèmes de caméras en orbite terrestre basse peuvent avoir une résolution d'image de la taille d'un livre de poche (non, vous ne pouvez *pas* lire le titre...). Aztechnology utilise ces satellites pour garder un œil sur ses ennemis, rivaux, concurrents potentiels, et son *propre* personnel (un scoop pour les habitants de Seattle... je parie que vous ne saviez pas que la pyramide d'Aztechnology est toujours dans la zone de surveillance de *trois*, comptez-les bien, *trois* satellites azzies).

:::::[THE BIG 'D'] Pas de commentaire ? Très bien...

ORDRES GUERRIERS

Maintenant, *voilà* une petite excentricité de l'armée : le concept de « guerriers », appelés *guerreros*. J'admets que j'ai pas vraiment enregistré l'idée la première fois que je l'ai entendue. Je pensais que les guerriers se rapportaient peut-être à certains types d'unités ou dénotaient une marque de respect ou de statut. Ou peut-être que le mot se référait à une version aztlane d'une décoration (médaille, citation, trucs du genre) décernée à des soldats individuels (comme de laisser un taré s'appeler « Guerrier jaguar » au lieu de lui donner la Silver Star ou une autre connerie).

Faux, sur les deux plans. Ça ressemble aux deux, mais ça n'est ni l'un ni l'autre (curieux ?).

L'armée azzie compte quatre « ordres » de guerriers. Autant que je sache, ils ont des origines historiques (pas un truc new age sorti de nulle part). Les ordres sont, approximativement dans l'ordre croissant d'importance : *Ocelomeh* (les Jaguars), *Cuacuahtin* (les Aigles), *Otontin* (les Braves) et *Cuachicqueh* (les Crânes rasés) (malgré le nom, il n'y a que quelques membres qui ont le look chauve-avec-des-tresses, c'est pas obligatoire).

On trouve des guerriers des différents ordres à travers toute l'armée aztlane. Ils ne forment pas d'unités exclusives et ne se concentrent pas dans une branche spéciale de l'armée. Vous pouvez aussi bien trouver une poignée de guerriers (de tous les ordres) dans une unité de bidasses au front ou dans un escadron d'élite de défense aérienne. Les guerriers portent l'uniforme de l'unité où ils servent, mais ils ont *toujours* un insigne d'épaule ou un emblème similaire pour identifier leur ordre de guerriers. On trouve aussi des guerriers de tous les grades. Un simple soldat d'infanterie *Cuachicqueh*, un général Jaguar, et n'importe quoi entre les deux. C'est assez bizarre en fait. Le simple fait d'être un guerrier leur donne un truc en plus, indépendamment du grade. Des bidasses vont prêter plus d'attention à un camarade soldat qui se trouve être un *Otontin* qu'à leur sergent (ce qui doit *sérieusement* énerver le sergent).

Alors à quoi ça rime d'être guerrier ? Les quatre ordres sont des sortes de « clubs sociaux militaires ». Un guerrier Aigle traîne avec des guerriers Aigles. Il mange avec d'autres dans un mess d'Aigles, et boit dans des bars d'Aigles. Quand il est en perm', il peut crécher dans des « quartiers transitoires d'officiers » Aigles. Il assiste à des « réunions de loge » privées mucho mysterioso (et non, je ne sais pas ce qui s'y passe). Et il se complaît dans la certitude que si quelqu'un le cherche, il trouvera l'ensemble de l'ordre des guerriers Aigles.

Les réunions de loge dont j'ai parlé ? En général, elles ont lieu au moins une fois par mois, typiquement à la pleine lune ou à la nouvelle lune. Je ne sais pas ce qui s'y passe (que ce soit des orgies gnôle-chips-bimbos ou des rituels bizarres), mais les guerriers ont l'air de faire beaucoup d'efforts pour y assister quand ils le peuvent. Ça doit être étrange : des bidasses à gueule cassée qui se frottent à des pilotes de chasse d'élite, des têtes de zip et toutes sortes d'officiers.

- Des têtes de zip ?
- Low Ranger (14:20:47 / 08-05-56)

- Équipage de tank. Quand t'es dans un tank en vadrouille, fonçant sur un terrain inégal, à un moment de ta carrière tu te cognes la tête sur un truc dur et pointu (un gond de trappe, la culasse du flingue, n'importe quoi). Ça t'ouvre le scalp jusqu'à l'os, et il faut suturer la plaie. D'où « tête de zip ».
- Beowulf (00:53:30 / 09-05-56)

APPARTENANCE

Comment devient-on un guerrier ? J'en sais foutrement rien, les gars (j'ai jamais été invité). D'après ce que j'ai compris, historiquement (dans la nation aztèque), on devenait guerrier si on s'était montré ostensiblement brave d'une manière ou d'une autre. Si on prenait un paquet de prisonniers (pour les sacrifier aux dieux, bien sûr), ou si on tirait ses camarades de la panade quelques dizaines de fois, on pouvait *peut-être* avoir l'autorisation de rejoindre un ordre. Maintenant ?

Comme je disais, j'en sais foutrement rien. Quelques guerriers s'étaient déjà distingués comme super-soldats avant de rejoindre le cercle. Ces mecs sont de purs vétérans avec une putain de réputation. Est-ce que ça implique que l'admission se fait au mérite ? Eh bien non, mesdames et messieurs. Pour chaque vétéran dur-à-cuire aux nerfs d'acier à qui on propose une place, il y a un ou deux morveux dont le plus grand exploit dans l'armée a été de trouver leur couchette. Un truc que j'ai remarqué, c'est que tous les guerriers, peu importe l'ordre, sont des soldats, marins ou pilotes combattants (pas d'administratifs, d'EDP, ou de pousse-boutons).

- EPD ?
- Low Ranger (14:23:05 / 08-05-56)

- Enculés de planqués. Les types qui mijotent les missions pour les gars sur le front.
- Beowulf (00:56:45 / 09-05-56)

Oh ouais, un autre truc. Autant que je le sache, tous les *guerreros* sont de purs Aztlans, nés et élevés au pays. Avec des parents citoyens. Je ne sais pas jusqu'où le « sang » doit remonter pour être recevable pour l'admission (les grands-parents, les arrière-grands-parents ? J'en sais rien). Tout ce que je sais, c'est que *je* ne suis pas recevable.

DIFFÉRENTS ORDRES

Les différents ordres de guerriers ont des personnalités très différentes (je me suis battu aux côtés de certains d'entre eux, je sais de quoi je parle).

En général, les guerriers Jaguars sont une mauvaise nouvelle : des accros à la gloire qui se feront tuer (et peut-être *vous* aussi) en essayant de faire un truc courageux.

Les guerriers Aigles sont plus brutaux en ce qui concerne l'honneur de l'« ordre ». Si vous vous en prenez à un seul *Otontin*, une dizaine de ses potes vont vous chercher et vous tabasser. Si vous vous en prenez à un seul *guerrero* Aigle, lui et ses potes vont vous traquer et vous descendre.

Les *Cuachicquehs* sont plutôt du genre calme, intense, plus ou moins (le trip « guerrier zen », si vous voyez ce que je veux dire). Le genre de connard qui va réciter un poème ancien ou citer Clausewitz en vous ouvrant le ventre.

Et les *Otontins* ? Eh bien ils sont juste pas comme les autres. Maintenant que j'y pense, je ne connais pas beaucoup ces gars-là.

Autant que je le sache, les guerriers ne vont pas faire une grosse différence pour vous d'une façon ou d'une autre... tant que vous ne les avez pas à dos. En bref : ne cherchez pas la bagarre à un soldat azzie avec un drôle d'insigne à l'épaule. Sinon, ils sont juste un autre truc qui rend Aztlan bizarre.

- Tu parles beaucoup pour ne rien dire, Whitey. Tu ne vois pas ce que tous ces *guerreros* ont en commun ? Je vais l'épeler pour toi. M-A-G-I-E. Ils sont tous mages ou chamans, jusqu'au dernier.

  C'est juste de la spéculation, mais je dirais que ces « ordres de guerriers » sont en fait des groupes initiatiques. Et les ordres ont leur propre hiérarchie : plus ils sont élevés, plus ils sont méchants, et plus les rituels qu'ils utilisent pour alimenter leur magie sont flippants.
- Jones (10:21:06 / 07-05-56)

- Tu parles d'ordres entiers de mages de combat ?
- Arctic White (08:20:00 / 08-05-56)

- Pas nécessairement de « mages de combat » dans le sens où tu l'entends. Ils sont mages (ou chamans), et ils vont au combat. Mais je ne dis pas que leur talent magique est du style boules de feu et éclairs mana. Pas nécessairement (en fait c'est peu probable). Ils ont tous un petit truc en extra, un truc qui les met un cran au-delà.
- Jones (10:02:43 / 08-05-56)

- Alors quoi ? C'est quoi le truc, alors ? J'y comprends que dalle.
- Arctic White (15:45:50 / 08-05-56)

- Une façon d'améliorer le moral et la loyauté de l'armée, peut être ? Tous les guerriers que j'ai rencontrés étaient de « vrais croyants » (de vrais cas pour ce qui est de la vision des choses de l'Aztlan, *neh* ?). Peut être que les ordres de guerreros sont des groupes super-loyaux (une structure de renforcement du moral pour toute l'armée, avec les *cojones* magiques pour se faire bien entendre).
- Jones (15:47:16 / 08-05-56)

- Ils ont tous des liens avec Aztechnology. Tous les guerriers.
- Pyramid Watcher (15:49:09 / 08-05-56)

- *Honto* ? Je vais creuser ça.
- Jones (14:23:05 / 08-05-56)

::::[WORDSMYTH] Très intéressant.

::::[HECATE] Nous savions tous que ce n'était qu'une question de temps avant que cette tradition ne soit ressuscitée parmi les moins perspicaces.

::::[LADY OF THE COURT] Et ce n'est pas comme si nous ne l'avions pas déjà fait et leur avions donné quelque chose à reproduire.

::::[WORDSMYTH] Je sais. Je commence juste à voir une tendance intéressante que je ne m'attendais pas à voir.

::::[THE BIG 'D'] Laquelle ?

::::[WORDSMYTH] La prise de conscience.

::::[THE LAUGHING MAN] <soupir> Okay, dragon, peut-être était-ce nécessaire...



RELIGION ET MAGIE

En temps normal, la religion d'une nation étrangère n'a pas sa place dans un mémo gouvernemental. Dans le cas de l'Aztlan, néanmoins, certaines circonstances particulières rendent une telle discussion nécessaire. Tout d'abord, la religion la plus largement pratiquée en Aztlan est soutenue par l'État. L'appui étatique à une religion n'est plus d'actualité dans la plupart des pays du monde, mais cela reste une réalité structurante en Aztlan. Par le biais de la religion, le gouvernement aztlan a atteint un degré de contrôle de sa population que les UCAS et d'autres nations plus éclairées ne peuvent égaler.

::::[WORDSMYTH] D'où la réduction des contraintes religieuses dans le reste du monde éclairé.

::::[THE BIG 'D'] La foi, aussi corrompue que l'action de l'homme l'ait rendue, est l'une des rares choses qui permet à l'individu de ne pas voir le monde comme un lieu de chaos aléatoire et de vacuité indiscriminée, mais comme quelque chose qui grâce à la peine et au chagrin a un sens par-delà la tragédie de l'ici et du maintenant. Le déclin de la foi a volé son espoir à la race humaine.

::::[THE LAUGHING MAN] Je suis surpris de voir ces paroles venant de toi.

::::[THE BIG 'D'] Nous, ceux d'entre nous qui sont ici et les autres, avons entrepris d'affaiblir l'emprise de la foi sur le cœur des hommes pendant des générations, afin qu'au retour de la magie ils puissent y être plus ouverts et l'acceptent plus rapidement. Je crois que nous avons commis là une terrible erreur.

::::[LADY OF THE COURT] Je ne comprends pas.

::::[THE BIG 'D'] Leur perte de foi leur fait voir le monde comme un lieu froid bâti sur des formules manipulables et vides de Sens. Ils n'ont plus peur de l'univers.

::::[UMSONDO] Je sens là une confusion entre foi et recherche de sens d'un côté, et la croyance religieuse de l'autre. C'est d'une élémentaire stupidité. Tu fais bien de mentionner la peur, lézard. Elle a trop souvent été l'arme de ceux qui avaient cette emprise sur le cœur des hommes que tu mentionnes. Les mêmes s'en sont servis pour flétrir, affaiblir et pervertir le courage, la curiosité, la force et la valeur, pour toujours mieux maintenir leur propre autorité et leur propre position. Toute élévation s'accompagne de douleur, sans douleur il n'est point d'élévation. Je suis fier du Chemin que je parcours.

Deuxièmement, l'Église catholique, réprimée, est un noyau potentiel autour duquel peut se développer le mécontentement populaire, voire l'insurrection (cette situation est analogue à celle qui a vu l'ascension du pouvoir politique catholique derrière l'ancien « Rideau de fer » à la fin du XX^{e} siècle, lors de la chute du communisme).

Troisièmement, il semble exister un lien important entre la religion d'État officielle et la génération d'énergies paranaturelles localisées, bien que nous ne comprenions pas encore le mécanisme de médiation entrant en jeu. Ce n'est le cas pour aucune autre religion, à notre connaissance (des contre-exemples possibles sont évocables dans les Nations des Américains d'origine, mais à y regarder de plus près, les mécanismes mobilisés sont explicables par les théories standards de la mécanique des énergies paranaturelles – par exemple lors de la Grande danse fantôme).

- La « mécanique des énergies paranaturelles ? » Pourquoi ce connard ne peut-il pas tout simplement parler de « magie » ?
- Raiko (17:26:06 / 08-05-56)

- Les analystes du gouvernement seraient-ils payés au mot ?
- Bung (20:31:32 / 10-05-56)

::::[LADY OF THE COURT] Le potentiel accru de la région est donc organisé, pas naturel ?

::::[THE LAUGHING MAN] C'est ce que je craignais. Voilà qui en dit long.

::::[WORDSMYTH] Ridicule.

::::[THE BIG 'D'] Vraiment ? Cela a déjà été fait autrefois.

::::[WORDSMYTH] Par des êtres bien plus puissants, dans un environnement bien plus propice à un tel comportement. Mais ici ? Maintenant ? Épargnez-moi ça.

::::[THE LAUGHING MAN] Tu avais nié le danger du Pic.

Le présent mémo fournit une présentation préliminaire de la religion aztlane, de sa structure et de ses principes essentiels. Remarque : cette discussion est loin d'être exhaustive. Des analyses plus approfondies sont disponibles dans d'autres rapports sur le sujet.

DIVINITÉS

Dans la langue aztlane, la religion d'État est qualifiée de « Voie du Soleil ». De nature panthéiste, cette foi révère de nombreuses divinités, pour la plupart tirées des mythes et légendes aztèques. Les temples (*teocallis*) sont généralement voués à une divinité unique, et de multiples temples parsèment le pays. Les prêtres (souvent appelés par leur nom espagnol de *sacerdotes*) sont généralement voués à une divinité unique, bien que quelques prêtres semblent en servir plusieurs.

- Il ne s'agit pas tant de divinités différentes que de manifestations différentes d'une même divinité. Les anciens dieux aztèques avaient tendance à changer comme les partenaires d'une grosse partouze. Ils changeaient de responsabilité (comme « dieu de l'eau ») et ils apparaissaient parfois avec un autre sexe ou sous d'autres apparences. La plupart du temps, si un prêtre semble vénérer plus d'un dieu, il vénère généralement la même divinité sous un aspect différent. Voici un exemple gratuit : Ometéotl est une divinité relativement mineure aujourd'hui (il s'agissait du Créateur, de quoi penser qu'il est foutrement important… mais les choses changent). Parfois, Ometéotl apparaît sous les traits d'Ometecutili (« le créateur masculin ») et parfois sous ceux d'Omechihuatl (« le créateur féminin »). Un coup différent à chaque fois, pourrait-on dire.

  Ah ouais, et une dernière chose. Dans toutes mes recherches, je n'ai jamais vu la religion aztèque qualifiée de « Voie du Soleil ». Mon avis ? C'est un ajout tardif, un petit gimmick marketing pour vendre le truc aux blaireaux.
- Socio Pat (09:17:51 / 10-05-56)

::::[HECATE] Une allusion délibérée aux Voies de Tir na nÓg, peut-être.

::::[LADY OF THE COURT] Si tel est le cas, c'est une perversion.

::::[WORDSMYTH] Pourrait-il y avoir un rapport ?

::::[LADY OF THE COURT] Impossible, à moins que l'un d'entre nous ici ne leur montre comment faire les choses. Je pense que nous savons à quel point c'est improbable.

::::[HECATE] C'est vrai.

::::[JUNGLE CAT] Mais quelque chose qui sait est à l'œuvre. Je peux le sentir.

::::[THE BIG 'D'] Tu es perspicace.

La table ci-dessous dresse la liste des principales divinités de la Voie du Soleil et leurs « responsabilités » (« principales » signifie ici qu'il existe quelque part à Tenochtitlán un grand teocalli dédié à la divinité sous cet aspect).

DIVINITÉS AZTLANES

Divinité	Responsabilité
Huitzilopochtli	guerre ; soleil
Quetzalcóatl	connaissance ; vent ; chasseur et guerrier ; dieu des sorciers et des voleurs
Tezcatlipoca	destin et confessions ; printemps et renouveaux ; apprentissage
Tlaloc	agriculture ; pluie
Xiutecutli	feu

De nombreuses autres divinités mineures sont vénérées dans des teocallis plus petits dans tout le pays. De toutes les divinités vénérées en Aztlan, la plus importante est Quetzalcóatl.

- Je peux poser une question (ou bien Argent va me sauter à la gorge) ?

  On s'en branle, non ? Qu'est-ce qu'on en a à foutre ? Des dieux ? On est en 2056, arrêtez de vous foutre de nos gueules avec ça.
- Timothee (09:10:09 / 16-05-56)

- Non, *boyo*, ce coup-ci c'est moi qui vais te sauter à la gorge.

  Qu'est-ce qu'on en a à foutre ? Tu devrais en avoir quelque chose à foutre. Et pas seulement pour l'habituelle (et très valable) raison qui veut qu'il faut « connaître la culture de l'endroit où l'on travaille ». Si les gens en Aztlan croient en ces dieux, ou qu'ils prétendent y croire, tu seras sérieusement désavantagé si tu ne piges pas ce qu'ils racontent. Ça rend un peu plus difficile encore de prédire leurs réactions et d'identifier leurs faiblesses.

  Il y a également le fait très réel que… hum, impossible de faire passer le message sans avoir l'air mélodramatique, alors autant y aller franco : il y a quelque chose dans ces temples.

  Timothee, soit tu n'es pas un mystique (chaman ou hermétique), soit tu n'as jamais mis les pieds à Denver ou en Aztlan. Il y a quelque chose dans ces teocallis, c'est sûr. À l'occasion, fais-en une analyse astrale (ou demande à un pote de le faire). Bonhomme, ils dégorgent tellement de mojo que c'en est douloureux. En regarder un depuis le plan astral, c'est comme plonger le regard dans un putain de projecteur halogène. Ça suffit pour me faire dire que cette « Voie du Soleil » n'est pas qu'une superstition vide de sens.
- Socio Pat (12:47:18 / 17-05-56)

- Tu es en train de me dire que Tlaloc, le dieu des putains de pluies, existe bel et bien ? Comme l'a dit l'autre : arrêtez de vous foutre de nos gueules avec ça.
- Keating (16:18:20 / 17-05-56)

- « Existe bel et bien » dans le sens « le dieu qui fait pleuvoir dans le monde entier, et auquel tu peux adresser ta prière avant d'aller en pique-nique existe bel et bien » ? Bien sûr que non, ducon. Mais « existe bel et bien » dans le sens de « quelque chose de symbolique autour duquel une grosse chiée de mana est manipulée » ? Tu peux mettre ta teub à couper.
- Socio Pat (11:04:23 / 18-05-56)

::::[WORDSMYTH] Enfin, un peu de clairvoyance.

::::[THE BIG 'D'] Tu ignores ce qui est important.

::::[HECATE] Que les Aztlans mènent des rituels dans leurs temples ? Ils ne sont pas là pour ça ??

::::[THE LAUGHING MAN] As-tu déjà analysé l'aura de l'un de leurs teocallis ? Le degré de puissance dans certains d'entre eux est exceptionnel.

::::[HECATE] Donc ils mènent des rites de sang et ont trouvé la bonne façon de le faire. Pas de quoi s'inquiéter avant un moment.

::::[THE BIG 'D'] C'est ce que tu avais dit avant la Grande danse fantôme.

::::[LADY OF THE COURT] Cet événement n'aurait pas dû nous poser de problèmes. Il n'aurait d'ailleurs pas dû avoir lieu, tout simplement. Nous devrions demander à Coleman qui le lui a appris.

::::[THE BIG 'D'] Il y a deux possibilités : soit on leur a appris les anciens rites de sang, soit ils les ont devinés tous seuls. Est-ce moins terrifiant ?

TEMPLES

Le moindre village, la moindre ville, la moindre métropole en Aztlan dispose d'au moins un teocalli, et la plupart en ont plusieurs. Tenochtitlán, par exemple, compte cinq teocallis majeurs et une multitude de temples plus petits. De minuscules teocallis sont également édifiés aux carrefours importants.

- Si vous empruntez les grandes autoroutes, vous les verrez. Des petites pyramides qui ne paient pas mine, construites au bord de la route. Quelquefois, les gens s'en servent de repère en vous indiquant le chemin : « prenez vers le nord sur l'Autoroute 49 en dépassant Jiménez, puis tournez à gauche au teocalli de Yaotl ». Royal, tu m'as trop aidé, mec.
- Sharktooth (00:25:05 / 11-05-56)

Les teocallis traditionnels sont bâtis dans le style classique mésoamérindien de la pyramide à degrés, avec un « sanctuaire » (une unique petite pièce ou abri) au centre de l'étage supérieur. Au sein de ce sanctuaire se trouve une représentation de la divinité à laquelle est dédié le teocalli – sculptée dans la pierre pour les temples les plus vastes, moulés en polymères standards pour les plus petits).

Historiquement, les teocallis n'ont pas de chambres intérieures : ils étaient bâtis avec des piles de pierres et de gravats, avec une façade en pierre travaillée. Dans l'Aztlan d'aujourd'hui, tous les teocallis à l'exception des plus modestes sont construits comme des bâtiments classiques, tout en conservant le style traditionnel de la pyramide à degrés. Les teocallis les plus importants ont des façades en pierre véritable, mais la plupart sont bâtis avec des matériaux classiques comme le béton armé, les laminés de céramique et les matériaux composites structurels. Les principaux teocallis du centre-ville de Tenochtitlán donnent sur des parcs à ciel ouvert, utilisés lors des cérémonies et des fêtes religieuses. Dans la plupart des cas, les prêtres servant le teocalli vivent et travaillent dans le temple. Ceux qui dépendent de temples sans hiérarchie interne vivent dans les immeubles résidentiels avoisinants. De manière assez surprenante, les temples les plus vastes des principales villes aztlanes servent également d'arsenaux pour l'armée, les forces de l'Aztechnology Corporate Security, et d'autres organisations paramilitaires.

- Pas si surprenant que ça pour ceux qui ont une culture historique. Au temps jadis, les citoyens n'avaient pas accès aux armes en temps normal (si ce n'est les conneries de chasse comme les sarbacanes). La grosse quincaillerie (les épées d'obsidienne et compagnie) était planquée dans des « maisons des fléchettes » (ou « *tlacochcalcos* »), qui étaient généralement situées à proximité immédiate des temples. Quand venait le temps d'aller en guerre, les grands chefs ouvraient les maisons des fléchettes et distribuaient les joujoux aux guerriers.
- Nutter (19:09:01 / 09-05-56)



- Z'êtes en train de me dire que si je veux choper des pétoires qui claquent, tout ce que j'ai à faire c'est de défoncer un temple ? Tremblez, les prêtres !
- Chance (21:08:11 / 20-05-56)

- Lis la suite, ducon. Tu vas voir que ce n'est peut-être pas à eux de trembler.
- Argent (09:14:46 / 21-05-56)

LA PRÊTRISE

Le présent mémo s'intéresse à trois aspects de la prêtrise de la Voie du Soleil : l'Empereur, le clergé de base, et les membres du clergé magiquement actifs.

L'EMPEREUR

Dans l'ancien empire aztèque, le primat, ou chef de la prêtrise (l'« Empereur ») était également chef d'État, commandant en chef de l'armée, et haut prêtre de l'institution religieuse. L'empereur officiait lors des cérémonies importantes et réalisait personnellement les sacrifices importants, arrachant le cœur des victimes sacrificielles de ses propres mains.

La nation moderne d'Aztlan est devenue une république fédérale, avec un président élu plutôt qu'un monarque absolu héréditaire. Certaines des anciennes traditions restent néanmoins d'actualité. Officiellement et traditionnellement, le président en exercice de l'Aztlan est nommé « empereur » et chef de la prêtrise : c'est le Huey Tlatoani, ou « Révéré porte-parole ». Cette position fait que tous les prêtres en Aztlan sont officiellement les subordonnés du président.

- Un pote à moi à obtenu une audience avec la prez il y a quelque temps de cela (la prez a cru que mon pote était un représentant de Saeder-Krupp venu lécher les bottes de l'Aztlan ; tant pis pour elle si elle est trop molle du bulbe pour faire ses recherches – la prez, s'entend). Bref, mon pote reçoit cette espèce de briefing sur le protocole. D'après ce qu'il m'a dit, la façon dont on est censé s'adresser au président dépend de la raison de votre présence et de la « casquette » que porte le président à ce moment-là. Genre, par exemple, si vous parlez purement de politique ou d'économie ou d'un truc comme ça, c'est *Señora Presidente* ou une connerie dans le style – Madame la Présidente. Facile.

  Mais si elle vous parle en tant qu'empereur (impératrice ?), chef de la putain de prêtrise, vous êtes censé l'appeler Huey truc comme ça a été dit un peu plus haut. Huey Tlatoani. Et vous êtes censé baisser votre putain de tête et ne pas la regarder dans les yeux, et jouer les lèche-culs bien comme il faut. Vous devez vous déchausser avant d'aller la voir, et la première chose que vous êtes censé lui dire c'est « Seigneurie, Votre Seigneurie, Votre Grande Seigneurie »... sinon ils vous décapitent sur place.

  C'est une bonne chose que ce soit pas moi qui suis allé la voir. J'en aurai dégobillé de rire.
- Dogbreath (21:19:15 / 13-05-56)

- Et c'est l'une des autres bizarreries auxquelles vous serez confronté si vous traînez en Aztlan. D'une certaine manière, c'est une société contemporaine avec un regard tourné vers le futur. Mais de l'autre, elle a un pied solidement coincé dans le passé. Parfois je me dis qu'il faut être schizo pour vraiment comprendre l'Aztlan et ses habitants.
- Holly (18:16:57 / 14-05-56)

:::::[WORDSMYTH] Je n'avais pas pris la mesure de ce que cela implique. Le Huey Tlatoani est-il un titre cérémoniel, ou détient-il un véritable pouvoir ?

:::::[JUNGLE CAT] Nous n'avons vu aucun signe qu'un quelconque président aztlan ait été magiquement actif ou Éveillé. Je soupçonne le poste d'être purement protocolaire.

:::::[LADY OF THE COURT] Mais alors, qui détient la véritable position ?

LE CLERGÉ DE BASE

Le clergé forme un sous-groupe étonnamment large de la population aztlane. Rien qu'à Tenochtitlán, on compte plus de 25 000 membres du clergé. Dans tout le pays, on trouve près de 120 000 prêtres de différents grades.

L'institution religieuse est monolithique et hiérarchisée, avec une structure assez semblable à celle de l'Église catholique que le gouvernement aztlan réprime en tant que « force culturelle menaçante ». Le quartier général de la Voie du Soleil est le Grand temple, le *teocalli* voué à Quetzalcóatl dans le centre-ville de Tenochtitlán. Le chef de la hiérarchie ecclésiastique toute entière, le Haut prêtre de Quetzalcóatl, officie dans ce temple. Ses subordonnés sont le Haut prêtre de Huitzilopochtli et le Haut prêtre de Tlaloc.

Ces trois individus sont les dirigeants rituels de la religion d'État aztlane toute entière.

Certains experts estiment que ces trois postes sont largement symboliques, et que le véritable pouvoir est détenu par celui que l'on appelle le Vicaire général, en charge des fonctions administratives du culte. Le Vicaire général nomme tous les prêtres subalternes, sélectionnant les meilleurs individus à partir des nombreux candidats qui se présentent pour intégrer le clergé, et supervise les programmes d'éducation religieuse de tous les citoyens aztlans

:::::[HECATE] Ce « Vicaire général » est-il le Huey Tlatoani ?

:::::[JUNGLE CAT] Improbable. Quelques-uns d'entre eux se sont révélés magiquement actifs, mais même eux étaient trop vulnérables pour être véritablement l'Empereur du Soleil.

Sous les ordres du Vicaire général se trouve une structure hiérarchique familière pour tout cadre corporatiste. Les membres du clergé montent en grade en démontrant leur « efficacité » : en maximisant la pratique religieuse lors des cérémonies, l'augmentation des donations aux différents temples, etc. Tous les membres du clergé sont financés par les fonds publics. Ils vivent dans des quartiers fournis par les temples, et tous leurs frais sont pris en charge, dans la mesure du raisonnable, par la hiérarchie religieuse (la définition de « raisonnable » variant beaucoup en fonction du grade dont tel ou tel individu dispose dans la hiérarchie ecclésiastique).

- Ah ouais, sans déconner. Le petit prêtre de village typique, qui dirige un petit teocalli de merde dédié à des divinités de rien du tout (comme Ciuateteo, peut-être) vit comme un sarariman de bas étage : un studio plus chiottes et juste assez d'argent pour (mal) manger. En remontant la hiérarchie, en revanche (jusqu'à Clerc majeur, l'un des postes juste subordonné à celui de Vicaire général), on parle d'un niveau de vie à rendre jaloux des costards mégacorpos. Les grands apparts, la meilleure bouffe, les fringues qui claquent, toutes les bimbos (ou les himbos) qu'il est possible de sauter, c'est open bar... toujours au Nom de la Religion. Bonhomme, c'est un bon job si tu peux le décrocher.
- Morales (22:46:19 / 05-05-56)

- Et si ça ne te dérange pas d'être un parasite. Une putain de douve du foie philosophique.
- Fritz the Rat (11:15:36 / 07-05-56)

PRÊTRES MAGIQUEMENT ACTIFS

La culture aztlane est réputée pour le nombre de puissants chamans (les plus nombreux) et hermétiques qu'elle génère. On peut le

comprendre, nombreux sont ceux qui imaginent que tous les prêtres aztlans sont des chamans, et inversement. La vérité est assez différente. Les chamans, qui comptent parmi eux des individus incroyablement puissants, sont bel et bien présents au sein du clergé. Cependant, la proportion de prêtres magiquement actifs est inférieure à 20 % ; bien plus haut que la moyenne de la population, mais cela reste une indication du fait que l'activité magique et l'appartenance au clergé ne vont pas toujours de pair.

La présente section discute des résultats d'un modèle informatique de la CIA consacré à l'activité paranaturelle dans le clergé aztlan. Bien que les algorithmes employés pour l'analyse aient une fiabilité de 99,995 %, ils partent du principe que les données brutes ont un degré de précision qui ne peut être confirmé. Ainsi, les conclusions, bien que très informatives, ne peuvent pas être considérées comme définitives. Les principaux enseignements sont les suivants :

- La répartition des individus hermétiquement et chamaniquement actifs indique l'existence de sous-organisations au sein du clergé.
- L'analyse indique l'existence de deux groupes initiatiques distincts au sein du clergé : l'un hermétique, l'autre chamanique.
- De ces deux groupes, l'ordre initiatique hermétique semble capable d'un degré d'initiation significativement plus élevé (il pourrait s'agir d'une estimation objective de sa « puissance », ou simplement d'un signe que l'ordre hermétique est plus ancien).

Nos analyses indiquent que l'existence de ces groupes initiatiques n'est connue que des membres les plus gradés du clergé. On estime que les prêtres « de base » (les individus assurant les services religieux à destination des citoyens moyens) n'ont pas conscience de l'existence de tels ordres initiatiques.

- C'est quoi déjà l'expression ? « Le mensonge, le parjure, les statistiques, et les modèles informatiques ? »
- Oddjob (20:09:02 / 08-05-56)

- Ouais, mais si tu avais passé un peu de temps en Aztlan, tu saurais que cette explication sonne juste. Il se passe quelque chose de flippant. Et le coup des ordres initiatiques secrets mutuellement exclusifs vaut les autres explications que j'ai entendues jusqu'à présent.
- Lykes (06:47:45 / 10-05-56)

- Il ne fait pour moi aucun doute qu'il se passe quelque chose dans ces soi-disant temples. C'est la preuve de l'aveuglement de mon peuple et de sa crédulité superstitieuse : ils imaginent que tout a trait à cette fausse « religion aztlane ». Il est évident pour quiconque a assez de bon sens pour analyser la situation avec un esprit critique que ces prétendus miracles « saints » sont en réalité d'origine magique. La religion d'État est une escroquerie, un paravent derrière lequel est dissimulé un grand nombre d'expérimentations et d'activités magiques.
- Matador (10:39:08 / 13-05-56)

- Personnellement, je crois que tu vas un peu loin… mais je peux comprendre pourquoi tu penses ça.
- Cutter John (14:15:26 / 17-05-56)

- Je ne pige pas du tout. Il se passe quoi, putain ? La religion est une coquille vide, n'est-ce pas ? C'est juste de la pure superstition et de l'auto-abrutissement. Nan ?
- Dirt Merchant (20:11:29 / 18-05-56)

- Normalement, je serais d'accord avec toi. Mais tu dois comprendre comment toute cette histoire se pose.

  Prenons par exemple la structure des croyances d'une autre religion : l'Église catholique, actuellement réprimée. Dans la foi catholique, quand l'hostie (le petit disque de pain azyme) est placée sur l'autel lors de la messe, elle devient le corps du Christ grâce au miracle de la transsubstantiation. Vous êtes avec moi, jusqu'ici ?

  Okay. Mettons que vous disposiez tout un tas de capteurs autour de cette hostie sur l'autel pour détecter la transsubstantiation. Des scanners chimiques, des thermomètres, des compteurs Geiger, ce que vous voulez, plus un mage ou un chaman pour surveiller le tout depuis l'astral.

  Si jamais il ne se passe rien, si aucun de vos senseurs ni quoi que ce soit d'autre ne relèvent aucun changement ? Deux conclusions sont possibles. Un : il ne s'est rien passé, et tout ça est une grosse connerie. Deux : l'importance de la transsubstantiation est purement symbolique, et peu importe que quoi ce soit de physique se soit produit ou pas.

  Et s'il s'était vraiment passé quelque chose ? Okay, vos scanners chimiques ne vous diront peut-être pas que le pain s'est tout d'un coup transformé en tissu organique, mais si le mage ou le chaman a vu quelque chose se produire dans l'astral autour de l'hostie ? D'un coup, le « miracle » prend un tout autre sens, nan ?

  Et le fait que quelque chose fait que les teocallis aztlans brillent comme des putains d'arcs électriques appartient définitivement à cette catégorie.
- Araq (23:15:25 / 20-05-56)

- Pendant qu'on y est, ajoutons quelque chose d'encore plus polémique dans ce bazar. Il existe un rapport étroit entre les grands pontes de la Voie du Soleil et Aztechnology – un rapport très étroit. Avant que vous ne me sautiez dessus, acceptez le fait que j'ai fait mes recherches (vous voulez vérifier mes sources ? Contactez-moi par email, et je vous balancerai mes fichiers). Vous savez que tous les prêtres sont financés par les fonds publics, les donations des fidèles, le tout complété par l'argent des contribuables ? Les quatre plus gros poissons de la hiérarchie ecclésiastique (les Hauts prêtres de Quetzalcóatl, de Huitzilopochtli et de Tlaloc, et le Vicaire général) mènent une vie douce aux frais de la princesse. En outre, ils perçoivent des dessous de table en liquide, en nature et en « services » (oui, c'est exactement à ça que je pense) directement de la part d'Aztechnology. Ces quatre grands pontes rencontrent également régulièrement les costards hauts placés d'Aztechnology – lors de réunions de travail pendant lesquelles ils se retrouvent cloîtrés pendant des heures, voire pendant des jours (les gars, j'étriperais ma mère pour savoir ce qui se passe lors de ces longues rencontres…).

  Pour rendre tout ça encore plus tordu, ces mêmes grands pontes font partie des mystiques les plus foutrement puissants du monde entier. Pas des chamans, pas des fidèles de Serpent à plumes comme vous pourriez vous y attendre. Des hermétiques. Des hermétiques *muy* balaises, si vous voulez mon avis.
- Dobu (11:32:38 / 21-05-56)

- Hm. Intéressant. Dobu, J'ai passé en revue les données que tu m'as envoyées (merci pour la réponse rapide), et je ne peux pas contredire tes conclusions. Il y a un rapport entre la religion d'État et Aztechnology, c'est certain. Si quelqu'un parvient à déterrer plus d'infos là-dessus, postez-les ici. Ma curiosité est éveillée.
- Doc (15:19:45 / 23-05-56)

:::::[HECATE] Donc les chefs spirituels de la Voie du Soleil s'inclinent devant les pouvoirs d'Aztechnology. Je pensais que le contrôle de la corporation était strictement politique et économique.

FORMES DU CULTE

Le culte de la Voie du Soleil consiste essentiellement à suivre et à participer aux rituels et aux fêtes religieuses organisés par les prêtres. Dans toutes les villes à l'exception des plus petites, au moins un rituel

de teocalli est accompli tous les jours. Tout le monde n'a pas à participer à chaque fête ou rituel : si tel était le cas, personne ne ferait quoi que ce soit d'autre dans le pays. Nombre de rituels mineurs sont suivis en signe de respect par ceux qui n'ont rien de mieux à faire à ce moment-là. Les rituels plus importants suscitent la présence, voire la participation de différents groupes de gens. Nombre de professions ou d'activités ont une divinité qui leur est associée ; par exemple, Ometéotl est le dieu des sages-femmes, et Toci celui des docteurs. Les vrais fidèles de la Voie du Soleil font tous les efforts possibles pour participer aux rituels honorant leur dieu.

Il est intéressant de noter que la présence n'est pas obligatoire. Aucune loi n'impose de participer, et il n'y a pas de conséquence en cas d'absence, autre qu'une éventuelle pression sociale. En fait, la loi aztlane assure que les services essentiels sont maintenus même lors des principales cérémonies et fêtes religieuses (par exemple, un certain nombre de docteurs restent d'astreinte dans les hôpitaux ou prêts à intervenir même lors d'une fête majeure consacrée à Toci).

Les études de la NSA estiment que près de 40 % de la population aztlane participent régulièrement aux rituels associés à leur profession ou activité. 28 % supplémentaires participent à ces fêtes de manière irrégulière. Il est difficile de déterminer si la participation aux rites correspond véritablement à un degré de croyance religieuse. Les citoyens participent-ils parce qu'ils croient vraiment aux dieux mis à l'honneur ? Ou bien le font-ils parce que « c'est comme ça » ? Impossible de distinguer les deux approches sur la seule base d'une observation extérieure. Interroger les individus n'est pas une méthode précise, dans la mesure où il existe toujours une incitation sociétale à affirmer sa croyance en une religion soutenue par l'État.

S'EN VOUER AUX DIVINITÉS

Différence intéressante avec l'ancienne religion aztèque, la Voie du Soleil permet aux « fidèles » de faire des demandes à leurs divinités pour obtenir des avantages par l'intermédiaire des prêtres. Traditionnellement, les membres du clergé aztèque ne servaient pas de conseiller, de psychologues ou de psychiatres, comme dans beaucoup d'autres religions. Dans les temps anciens, les citoyens rencontraient rarement, voire jamais un prêtre important. Ils ne les voyaient généralement au mieux que lorsque l'un des saints hommes aztèques accomplissait une cérémonie au sommet d'un teocalli.

Cette distance n'existe pas dans la religion d'État moderne. Les croyants peuvent – on les y encourage – contacter les prêtres et présenter leurs demandes de faveurs, que les prêtres transmettent aux divinités lors du rituel suivant. Les principaux teocallis et les prêtres qui y officient sont également accessibles par l'intermédiaire de la Matrice, et les citoyens peuvent soumettre leurs pétitions aux dieux par email (les psychologues analystes de la NSA insistent sur les avantages que ces pétitions offrent à la religion d'État et, partant, au gouvernement ; la teneur des demandes et les tendances qu'elles révèlent donnent au gouvernement un instantané du cœur et des esprits du peuple, sans les artefacts statistiques souvent introduits par les études d'opinion officielles).

- Donc le gouvernement (et Aztechnology, évidemment) peut mettre sur écoute les putains de prières de gens. Gaah.
- Job (17:14:51/5-8-56)

- Alors comme ça, ces temples sont en ligne, c'est ça ? Intéressant. <rire maléfique> La sécurité matricielle d'un putain de temple ne peut pas être si sérieuse que ça ?
- Blood Leech (03:04:15 / 09-05-56)

- Peut-être bien plus que tu ne le penses, Leech. Prends le sous-système des jésuites dans le réseau du Vatican : la sécurité y est plus noire que le cœur d'un corporatiste. Le système typique d'un teocalli n'est pas aussi méchant, mais il est généralement suffisamment balaise pour vous donner des doutes. Attendez-vous à un niveau de base élevé. Les NAS sont généralement accompagnés de glace Blaster à l'avenant (l'iconographie est



généralement celle d'un guerrier aztèque traditionnel armé d'une épée à tranchant d'obsidienne). Les nœuds particulièrement sensibles peuvent être d'un indice bien plus élevé.

- FastJack (02:48:52/5-11-56)

- Alors il faut employer la manière douce. Vous voulez y jeter un œil ? Allez-y faire un tour.
- Lost Boy (09:35:48/5-11-56)

- Plus facile à dire qu'à faire, mon bonhomme. Souvenez-vous, ces teoca-trucs ne sont pas juste des églises comme les autres. Les fidèles n'y entrent pas, ils restent devant et assistent au spectacle. Les seuls qui sont autorisés à y entrer sont le clergé… et le personnel de sécurité assigné à sa protection. On parle ici de gros durs d'Aztechnology. Leurs jobs sont essentiellement cérémoniaux, ils ne portent donc pas d'armure, et leur arme la plus visible est la putain de grosse épée à tranchant d'obsidienne qu'ils portent. Mais vous pouvez mettre à couper votre petit zizi tout rose qu'ils ont les sulfateuses à portée de main : l'Ingram SuperMach 100 semble être au menu ces temps-ci. Et comme ils ne portent pas d'armure, vous pouvez aussi parier qu'ils ont une protection magique d'une forme ou d'une autre : des sorts d'armure, peut-être même activés pour que le sort fasse partie de leur aura.

  Parlons à présent de la pénétration magique. Le teocalli « actif » typique (un temple où il se passe vraiment des trucs, pas une de ces pyramides de poche sur le bord de la route dans le désert) est protégé par une barrière magique. J'ai entendu dire que dans certains endroits, c'est un cercle hermétique, dans d'autres une loge chamanique (j'ai entendu choses différentes sur un même teocalli en fonction des gens à qui j'en ai parlé, j'imagine donc qu'ils basculent de l'un à l'autre pour une raison bizarre). Peu importe, la barrière en question est généralement sacrément balaise.

  Par ailleurs (si je me goure dans les détails, allez vous faire foutre, chuis pas un mage, je me contente de répéter ce que des potes m'ont dit), il est difficile d'invoquer des esprits ou des élémentaires près d'un « teocalli » actif (je sais que ça fout en l'air un paquet de mystiques qui ont l'habitude de siffler au pied un esprit du foyer amical et de lui poser des questions importantes). Si j'ai bien suivi, c'est comme s'il y avait un champ magique autour des temples qui rend toute invocation difficile. Si vous réussissez à y traîner un esprit, il ne se montrera pas parfaitement coopératif avec vous ; il se montrera de mauvaise humeur et tentera de mal interpréter les ordres que vous lui donnerez (à votre détriment).
- Torii (09:45:05 / 13-05-56)

- Mon vieux Torii, j'ai entendu la même chose que toi sur cette histoire de loge chamanique / cercle hermétique. Je pensais la même chose que toi… que les Azzies changeaient régulièrement, pour une raison ou une autre, le type de barrière qu'ils utilisaient. Et puis quelqu'un a suggéré quelque chose auquel je n'avais pas pensé avant. Peut-être que la barrière ne change pas. Peut-être qu'elle est toujours la même. Peut-être que c'est quelque chose dont la nature est à mi-chemin entre un cercle hermétique et une loge chamanique (si ce que j'écris à le moindre sens), et que ceux qui les regardent les interprètent sur la base de leurs propres préconceptions.
- Dagger (18:21:35 / 13-05-56)

> :::::[WORDSMYTH] J'ai toujours considéré que la pratique de la requête est un véritable coup de génie.
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Enfin, tu dévoiles tes vraies couleurs.

SACRIFICES

La notion de sacrifice se trouve au cœur de la religion aztlane, ancienne comme moderne. Les fidèles des anciens dieux aztèques sacrifiaient souvent aux divinités des objets de valeur personnelle ou monétaire, voire leur propre sang. Les prêtres sacrifiaient des êtres humains, généralement des prisonniers capturés lors de batailles, pour fournir le sang et les cœurs requis pour nourrir le soleil et lui permettre de continuer à briller.

L'importance et la nature des sacrifices ont quelque peu évolué dans l'Aztlan moderne. La forme la plus commune de sacrifice symbolique reste ce que l'on appelle l'« autosacrifice ». Les fidèles de la Voie du Soleil piquent fréquemment une partie de leur corps (un doigt ou une oreille, par exemple) pour en tirer le sang, qu'ils font souvent couler sur un papier avant de le brûler. Le feu porte le pouvoir régénérateur du sang jusqu'aux « maisons des dieux » où vivent les divinités. Entièrement symbolique, cette forme d'autosacrifice est d'une fréquence très irrégulière, selon l'individu. Certains fidèles « sacrifient » une goutte de leur sang tous les jours le plus naturellement du monde. D'autres ne le font que lorsqu'ils présentent une demande aux divinités. D'autres encore ne le font que lors des principales fêtes religieuses, comme la Fête de Tezcatlipoca le 5 mai. Et d'autres encore ne le font jamais.

- Je suis le seul à avoir un très mauvais pressentiment sur cette histoire ? On a tout un putain de pays qui pratique des sacrifices. De la magie du sang. Ça me fout grave les jetons, les gens.
- Morningstar (18:35:56 / 07-05-56)

- Remets-toi, l'ami. Ça ne veut rien dire du tout, d'accord ? Un tas de couillons crédules se plantent des aiguilles dans les doigts ? Qu'est-ce qu'on s'en branle ? Tu veux voir quelque chose de vraiment tordu, regarde le cannibalisme rituel auquel s'adonnent les catholiques clandestins. « Ceci est mon sang, ceci est mon corps, buvez, et mangez… » Ça me retourne mon putain d'estomac.
- Dogbreath (11:14:29 / 08-05-56)

- Les symboles ont du pouvoir, ne vous y méprenez pas. Certains symboles sont porteurs de conséquences dont n'ont conscience que peu de pratiquants. L'autosacrifice est une magie du sang. La société aztlane est largement fondée sur la pratique généralisée de la magie du sang. Nous devrions craindre cela.
- Skinwalker (15:40:29 / 08-05-56)

> :::::[HECATE] Craindre cela ? Oh, par pitié. J'espère que ce n'est pas là ce que tu considérais comme si terriblement important.
>
> :::::[THE BIG 'D'] Sois attentive, mais souviens-toi.

Certains individus particulièrement dévots mènent d'autres types de sacrifices, « donnant » des objets de valeur sentimentale ou concrète aux dieux. Les objets ainsi « sacrifiés » sont généralement brûlés. Il est de très mauvais goût de conduire de tels sacrifices en public, ou d'attirer l'attention sur eux. Comme il n'existe aucun bénéfice social, seuls les vrais dévots ont recours à de telles pratiques. Cette forme de sacrifice personnel, encore une fois essentielle dans la foi aztlane, a largement été remplacée par des dons en liquide ou financiers à destination de la hiérarchie ecclésiastique. Il est bien vu pour un fidèle de la Voie du Soleil de verser une « dîme » au clergé – en d'autres termes, de faire don de 10 % de son revenu annuel. Aucune foi ne requiert cependant de dîme ou de don quelconque. L'institution religieuse n'a aucun moyen de punir ou de pénaliser un fidèle ne versant pas de dîme. Le clergé est obligé d'accepter et de transmettre aux dieux toute pétition qui leur est remise, que son auteur verse ou non une dîme. La seule incitation nette à donner à l'institution religieuse est la croyance que les « dieux » savent quand un fidèle ne le fait pas.

- Pas seulement les « dieux »... le gouvernement et Aztechnology sont au courant aussi, nan ?
- Markops (03:28:26 / 09-05-56)

- Ce n'est que trop vrai, mon con. Alors si vous voulez rester copains avec ceux qui tirent les ficelles, payez votre putain de dîme.
- The Crock (04:56:54 / 09-05-56)

Les sacrifices humains, essentiels pour les anciens aztèques, ne sont, naturellement, plus pratiqués.

- Dixit qui ? C'était pas l'année dernière que la trid aztlane a retransmis les images de ce pauvre couillon qui grimpait les marches du teocalli de Tezcatlipoca dans le centre-ville de Tenochtitlán ? Et quand il est arrivé au sommet, un prêtre lui a fait sauter sa putain de tête avec une épée en obsidienne ? Ça a bien l'air d'un sacrifice humain pour moi...
- Simmons (00:29:07 / 03-05-56)

- Ce n'est pas parce que ça c'est passé au sommet d'un temple avec un macuahuitl cérémoniel que c'est un sacrifice, Simmons... pas à la manière dont le définissent les Azzies. Ce pauvre type était condamné pour traîtrise envers son pays... et donc envers la prez... et donc envers l'« Empereur ». La haute trahison est passible de la peine capitale en Aztlan, comme dans la plupart des autres pays. La loi azzie exige que la peine de mort pour trahison soit infligée en public au sommet d'un teocalli, avec un macuahuitl. Pour les Azzies, mourir ainsi ne relève pas plus du « sacrifice humain » que finir grillé sur une chaise électrique ou abattu debout devant un mur, ou en subissant une injection mortelle.
- Socio Pat (19:20:05 / 05-05-56)

- Et qu'en pense Patty ?
- Argent (19:20:51 / 05-05-56)

- Tu sais ce que j'en pense, mon cher.
- Socio Pat (19:21:08 / 05-05-56)

- J'étais sur la place et j'observai la scène en astral quand la tête a volé. Les gars, il s'est passé quelque chose là-haut. J'ai vu une espèce de lien magique se former entre le type qui a été décapité et le prêtre qui maniait l'épée. Pas exactement un sort, mais une forme de transfert de mana (et avant que vous ne me posiez la question, non, je n'ai pas vu dans quel sens s'est fait ce transfert). Il s'est produit quelque chose, j'ignore juste quoi.
- Boojum (00:17:25 / 08-05-56)

- J'imagine que tu n'as pas lu les communiqués de presse azzies, hein ? La propagande officielle a expliqué ça. Ça fait partie de la tradition : quand l'épée frappe, la victime est anesthésiée magiquement. Dans la tradition aztèque, c'est important, symboliquement parlant, qu'un traître soit décapité, mais cela ne signifie pas qu'il faille forcément se montrer cruel pour autant. C'est l'explication officielle, dixit la voie de son maître. Disséminée à travers la Matrice depuis le teocalli de Tezcatlipoca.
- Jervis (11:45:06 / 08-05-56)

- Et si tu crois à ça, j'ai des propriétés de villégiatures à te vendre à Glow City.
- Firelance (23:59:29 / 09-05-56)

> :::::[HECATE] Une exécution rituelle. Encore une fois, je ne vois aucune raison de s'inquiéter.

SACRIFICES SECRETS

Cette section traite d'un problème hautement polémique : la possibilité que les deux groupes initiatiques mentionnés précédemment pratiquent des sacrifices (méta)humains dans l'ignorance de la population aztlane.

Des rapports récurrents, non confirmés mais néanmoins suffisamment détaillés et cohérents pour être troublants, indiquent que des activités inhabituelles ont eu et ont toujours lieu dans les plus grands temples de la nation aztlane. Des agents de renseignement (méta) humain formés aux techniques d'observation ont fait état d'incidents qui semblent effectivement être des sacrifices humains.

- Des « agents de renseignement humain » ?
- Monteverde (10:31:06 / 06-05-56)

- Jargon de bureaucrate. Des espions.
- Jason (03:57:26 / 07-05-56)

Il n'existe pour l'heure aucun preuve physique documentant les incidents en question (ni photo, ni tridéo, ni « données dures » céphaloware), mais nous disposons de rapports oraux confirmés par des analyses sous hypnose qui présentent toutes des similitudes troublantes et convaincantes.

Les incidents se déroulent dans les principaux teocallis, et occasionnellement au sommet de temples plus petits, généralement la nuit et fréquemment à la lune noire. Le sujet est amené sur le site du sacrifice par des prêtres portant un accoutrement traditionnel. Tous les rapports s'accordent pour confirmer que le sujet est remarquablement calme et docile tout au long du processus, comme s'il était drogué ou sous contrôle magique. La plupart des rapports décrivent le sujet comme un humain de sexe masculin ; d'autres rapports, isolés, mentionnent toutefois des sujets de sexe féminin ou issus d'autres métatypes.

Le sujet est maintenu par quatre prêtres, couché sur le dos sur un autel de pierre. Le prêtre présidant à l'opération arrache le cœur du sujet de sa cavité thoracique avec un couteau d'obsidienne, et place immédiatement l'organe soit dans un bol d'offrande, soit dans le bassin d'un Chac Mool (une statuette symbolique de « messager des dieux » taillée dans la pierre).

Spéculer sur l'objectif et la signification de ces sacrifices dépasse l'objet du présent mémo. Même sans preuve physique pour étayer ces rapports, il semble indéniable qu'ils ont bel et bien lieu. La vaste majorité de ces rapports sont le fruit, directement ou indirectement, de personnel civil, mais le fait qu'ils aient été corroborés par des professionnels du renseignement renforce le crédit qui devrait leur être porté. Nous recommandons donc que des moyens supplémentaires soient assignés à l'investigation et à l'analyse de cette situation.

- Ces mecs prennent quoi, comme puces ? Je veux les mêmes.
- Harkness (22:04:52 / 07-05-56)

- Ça n'a rien d'un délire de puceux, Harkness. Je n'ai pas lu les rapports d'espionnage originaux, mais j'ai entendu des choses bizarres de la part de suffisamment de personnes dignes de confiance. Il se passe quelque chose de franchement pas net.
- Doc (11:15:42 / 09-05-56)

- Ouais, c'est ça. Et moi j'ai vu Jetblack (oh, et vous saviez que c'est Elvis qui a essayé d'assassiner le sénateur Schwarzenegger ? Juré, c'est la vérité...
- Boris (22:23:16 / 09-05-56)

- J'ai vu cette merde de mes yeux, tête de nœud. Je ne me shoote pas aux puces et je ne me pique pas, et je l'ai vu, okay ? Pas en Aztlan. À Seattle, putain. Dans les suites corpos en haut de la pyramide Aztechnology dans le putain de centre-ville de Seattle. J'ai vu des cinglés vêtus de pagnes arracher le putain

de cœur d'une gonzesse qu'ils avaient étendue sur un autel en pierre. Ils ont mis son cœur dans un grand bol en pierre, placé le bol au milieu de la table du conseil d'administration et ils brûlé le putain de cœur. Ça s'est vraiment passé comme ça.
- Dark Elf (00:21:21 / 10-05-56)

- Ah. Je vois. Hé, Dark, c'était avant ou après que tu aies arrêté de prendre tes médicaments, bonhomme ?
- Strauss (16:02:18 / 10-05-56)

CROIRE AUX DÉMONS

L'un des aspects intéressants de la religion d'État aztlane est la croyance apparemment accordée à l'existence de démons – spécifiquement, des créatures connues sous le nom de *tzitzimines*, ou « démons du crépuscule ». Pour comprendre l'importance desdits démons, il est nécessaire d'en savoir un peu plus sur le calendrier aztèque.

- Oh, je vois. Le compte long et le Sixième Monde, tout ça ?
- Jasmine (12:18:14 / 09-05-56)

- Pas tout à fait. Lis la suite, Jas. Toute cette histoire de compte long ne veut rien dire du tout. Ça ne correspond en rien à ce en quoi croyaient les anciens Aztèques. Ça sort sans doute d'une feuille de chou à deux balles, et parce qu'il n'y avait pas d'actu ce jour-là, le reste des médias ont repris l'histoire.
- Socio Pat (19:04:32 / 10-05-56)

Selon les croyances aztèques traditionnelles, le soleil était l'élément le plus important de la nature car c'est lui qui apportait la vie et la lumière à la terre ici-bas. Ces pourquoi les grandes divinités se battaient souvent pour déterminer laquelle d'entre elles deviendrait le soleil. À chaque fois qu'une nouvelle divinité était vaincue et remplacée, le soleil s'éteignait, le monde se terminait dans un grand cataclysme et un nouvel âge commençait. Certains historiens interprètent les écrits aztèques en estimant qu'ils affirment que les âges suivants sont déjà passés :

- **Le Soleil du jaguar :** de -955 à -279. Cet âge a pris fin quand tous les êtres humains de la terre ont été tués et dévorés par des jaguars.
- **Le Soleil du vent :** de -270 à 397. Cet âge a pris fin quand un ouragan a balayé la terre et transformé tous les êtres humains en singes.
- **Le Soleil de la pluie :** de 397 à 709. Cet âge a pris fin quand la terre a été ravagée par le feu et que tous les humains se sont transformés en dindes.
- **Le Soleil de l'eau :** de 709 à 761. Cet âge a pris fin quand le ciel a déversé des trombes d'eau, noyant toute vie à l'exception des êtres humains, qui se sont transformés en poissons.
- **Le Soleil du mouvement :** de 761 à ?

La religion aztèque ne prédit pas quand doit se terminer l'actuel Cinquième Soleil (le « Cinquième Monde »). La durée des précédents éons est comprise entre 52 et 676 ans. Les mythes veulent que le Cinquième Soleil prenne fin dans un tremblement de terre cataclysmique, à la suite duquel émergeront les tzitzimines qui dévoreront quiconque aurait survécu. D'après les principes de la foi aztèque, le fait que cela ne se soit pas encore produit prouve que les Aztèques et les Aztlans modernes ont bien servi les divinités en restant fidèles à leurs traditions.

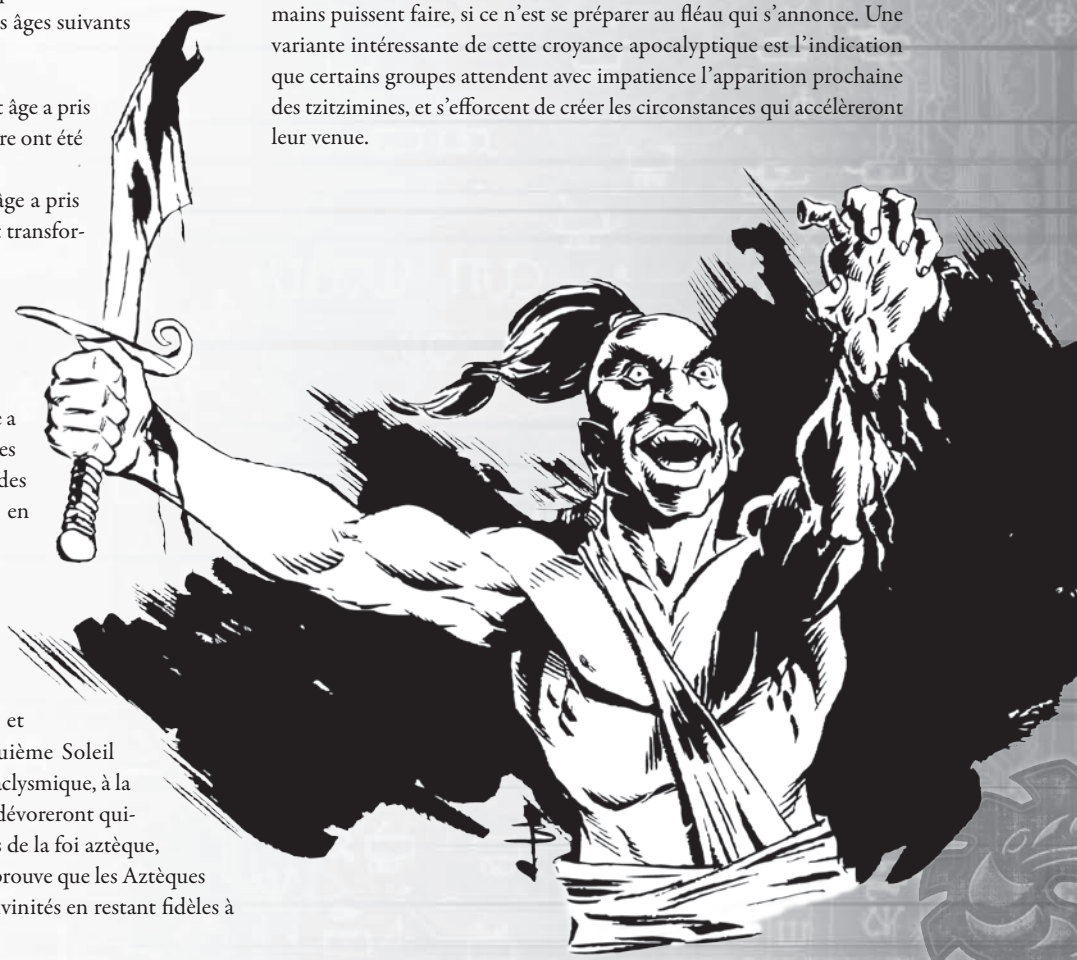
- Hein ? On n'est pas censés être dans le Sixième Monde selon la religion aztèque ? Et ce putain de 24 décembre 2011, alors ?
- Bingo (20:58:43 / 07-05-56)

- C'est une croyance maya, Bingo. Maya, pas aztèque. Pigé, Patty ? Maya, pas aztèque. Les traditions aztèques ne font pas référence à l'époque actuelle comme étant le Sixième Monde. Pour elles, nous vivons toujours sous le Cinquième Soleil. Le Sixième Soleil ne débutera qu'une fois que les tzitzimines auront débarqué et bouffé nos putains de cervelles. Alors lisez la suite.
- Holly (03:21:45 / 12-05-56)

- Oups. Mea culpa, tu as raison, bien sûr. <baisse la tête de honte>
- Socio Pat (18:57:46 / 12-05-56)

> :::::[LADY OF THE COURT] Les tzitzimines ? Ce sujet n'est que brièvement abordé dans ce que j'ai lu. Cela semblait avoir assez peu de signification au-delà de ce que l'on est en droit d'attendre de ce genre de choses. Ce calendrier n'est donc pas largement connu ?
>
> :::::[JUNGLE CAT] Non. Je n'en ai moi-même que vaguement conscience. Mais je puis te dire que les transitions précédentes mentionnées dans ce calendrier n'ont aucun fondement factuel. Les âges ont changé selon l'humeur des prêtres, pas sur des faits établis.
>
> :::::[THE BIG 'D'] Ce ne sont pas les faits qui m'inquiètent ici.

Le sens de cette ancienne légende est que certaines sectes apocalyptiques au sein de la communauté religieuse aztlane croient que les tzitzimines sont sur le point d'apparaître. Ces groupes affirment que divers signes indiquant l'extinction imminente du Cinquième Soleil se sont déjà manifestés, bien qu'il ne soit pas possible d'expliquer ce que sont ces signes. Ces cultes assurent qu'il n'y a rien que les (méta)humains puissent faire, si ce n'est se préparer au fléau qui s'annonce. Une variante intéressante de cette croyance apocalyptique est l'indication que certains groupes attendent avec impatience l'apparition prochaine des tzitzimines, et s'efforcent de créer les circonstances qui accélèreront leur venue.



- Je me demandais si quelqu'un savait ça. Si j'ai bien compris, cette secte de tarés du côté d'Oaxaca voue un véritable culte à ces tzitzimines… ils sont persuadés que quand les « démons du crépuscule » sortiront de la cachette où ils se terrent, ils montreront leur gratitude envers quiconque a œuvré à accélérer leur venue avant la date prévue. Rien de bien exceptionnel jusque-là, n'est-ce pas ? Toutes les religions ont leurs sectes apocalyptiques ou millénaristes.

  Le truc tordu (si toutes ces histoires de sacrifices (méta)humains dans les temples sont avérées), c'est que ces disciples cinglés emploient exactement les même rituels que tous les autres pour accélérer l'arrivée de la fin de cet âge et l'apparition des démons. Et ceux qui vénèrent les tzitzimines arrachent même le cœur de pauvres couillons innocents. En tout cas, c'est que j'ai entendu.

  Ça file les jetons, hein ? C'est comme si on apprenait que l'Église catholique romaine et l'Église internationale de Satan donnaient exactement la même messe, mais avec des intentions opposées.
- Margeson (18:46:32 / 15-05-56)

- Qu'est-ce qui te fait dire que les sectes et les prêtres ont des intentions opposées ?
- Zorba (00:42:43 / 17-05-56)

- Dégage, Zorba, qu'est-ce que tu connais à la question, de toutes manières ?

  Le culte des « démons du crépuscule » ne se limite pas à Oaxaca, même si c'est probablement là qu'il est né. Aujourd'hui, il existe un chapitre (si je peux utiliser ce terme ?) à Tenochtitlán même. Leur Haut prêtre, ce loser-né qui se fait appeler Sol (« Soleil »), est même passé dans certaines émissions tridéo pour affirmer que les tzitzimines allaient arriver là tout de suite maintenant. Comment le sait-il ? Parce que l'un des principaux signes s'est avéré : l'émergence des esprits insectes. Les esprits insectes sont annonciateurs des tzitzimines.

  Ouais, c'est ça, payez-vous ma tête. J'aurais trouvé ça beaucoup plus convaincant (flippant, même), s'il avait prédit cet « augure » avant qu'on commence à entendre parler des esprits insectes. En 2049, par exemple. Mais aujourd'hui ? Les miracles de circonstance ne me font pas vibrer, merci quand même.
- Bullus (01:42:46 / 17-05-56)

> :::::[WORDSMYTH] Un lien intéressant, mais qui pourrait n'être vu que comme un simple signe.
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] Bien sûr, mais le « signe » a tout de même un fondement factuel. L'un est annonciateur de l'autre.
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Le timing n'est pas du tout respecté.
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] Tu as dit ça il n'y a pas si longtemps, mais j'ai vu le contraire.
>
> :::::[HECATE] Ainsi le dis-tu.
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] Ainsi l'as-tu vu !

- Vous avez entendu la dernière ? « Sol » s'est fait arrêter il y a quelques jours de cela. « Pourquoi ? », vous demandez-vous. Pour avoir déposé une « offrande » au bureau de la secrétaire personnelle de Juan Atzcapotzalco, le PDG d'Aztechnology Corporation, à remettre à ce dernier « dès que possible ». L'offrande était un putain de cœur d'elfe ! Tout chaud, tout gluant, ça faisait tout au plus 40 minutes qu'il avait quitté la poitrine de son propriétaire. Miam ! Inutile de préciser que « Sol » a été inculpé pour meurtre et que les flics passent au peigne fin les bennes à ordures, les ruelles et les égouts de la ville à la recherche d'un elfe sans son cœur. Dieu, que j'aime Tenochtitlán… !
- Southern Cross (18:59:09 / 24-05-56)

- ??? Comment diable a-t-il pu faire entrer en douce un cœur dégoulinant en plein cœur du bâtiment d'Aztechnology, jusqu'à la porte du bureau d'Atzcapotzalco, hein ? Il doit y avoir des têtes de gardes de la sécu qui roulent dans les couloirs. Et si cette « offrande » avait été constituée de quelques kilos de C-12 ? Ka-boum.

  Et où est-il allé s'imaginer qu'Atzcapotzalco voudrait d'une telle « offrande »…
- Carpenter (21:19:02 / 24-05-56)

- Loser.
- Judy Moon (15:01:25 / 25-05-56)

- Tout à fait. Penser qu'Atzcapotzalco recevrait une offrande de sang ! Sottises.
- Centli (09:22:05 / 26-05-56)

> :::::[HECATE] S'agissait-il d'un message personnel, ou portait-il un sens plus profond ?
>
> :::::[THE BIG 'D'] On fait difficilement plus clair en matière de messages, mais pas pour Atzcapotzalco…

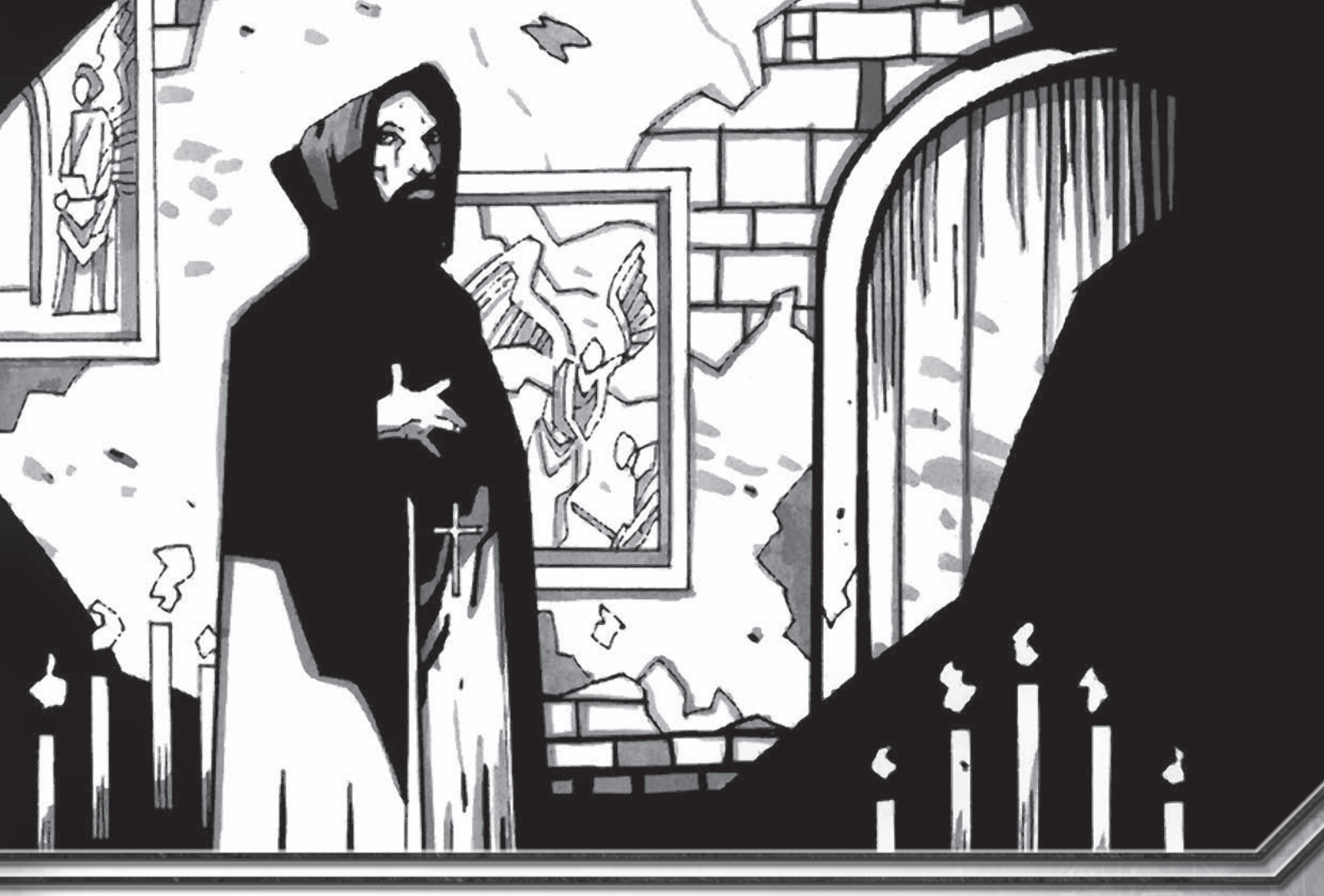
Les divers cultes de « démons du crépuscule » sont de petites facettes intéressantes de la société aztlane. Avec du temps et les bons soutiens, ils pourraient devenir des acteurs majeurs.

L'AZTLAN ET L'ÉGLISE CATHOLIQUE

Depuis le début du siècle, les restrictions imposées aux activités de l'Église catholique au Mexique (puis en Aztlan) se sont accentuées. Le gouvernement révoqua le statut d'exemption fiscale de l'Église en 2027, et soumit ses registres financiers à un audit détaillé au cours des quatre années suivantes. Des accusations d'évasion fiscale et de fraude caractérisée furent lancées contre diverses personnalités importantes de l'Église en Aztlan, notamment le Révérendissime Jésus de la Torrez, archevêque de Tenochtitlán (apparemment plus symboliques que justifiées, ces accusations furent discrètement abandonnées avant que l'affaire ne débouche sur un procès). En 2041, un décret présidentiel retira officiellement à l'Église le droit d'opérer dans la nation d'Aztlan.

- C'est un poil simplifié. En réalité, ce décret a déclaré que l'Église catholique était une organisation révolutionnaire, vouée au renversement de l'ordre politique et social existant. L'Église n'a pas juste vu sa charte révoquée. Elle a été activement réprimée.
- Domingo (10:35:08 / 06-05-56)

- Brutalement réprimée. Professer sa foi dans les enseignements de l'Église catholique, assister aux offices, distribuer de la « propagande » catholique (notamment des livres de prière et la Sainte Bible), abriter ou aider des « fugitifs » tels que les jésuites ou les prêtres catholiques, et même entrer dans une église sont devenus des actes illégaux. La Sainte Église, naturellement, n'a pas abdiqué la responsabilité des âmes de ses ouailles. À la place, elle est entrée dans la clandestinité. Pendant les premiers mois qui suivirent l'entrée en vigueur du décret, les prêtres locaux assuraient toujours les offices religieux dans les églises la nuit, en secret. Puis les forces de sécurité ont commencé à les empêcher, tabassant ou arrêtant



les prêtres qui conduisaient les services et les fidèles qui y assistaient. L'effet a été de pousser la Sainte Église encore plus profondément dans la clandestinité.

- Matador (21:56:21 / 10-05-56)

Depuis 2041, l'Église fonctionne comme une organisation clandestine. L'objectif de l'Église en Aztlan, d'après les porte-parole de la Cité du Vatican, est de subvenir aux besoins spirituels du peuple aztlan. L'Église n'a aucun différend avec le gouvernement aztlan ni avec Aztechnology Corporation, et absolument aucun désir d'entretenir un sentiment d'hostilité ou des activités subversives envers le régime dans le pays.

La vérité est cependant quelque peu différente. Nos services ont de bonnes raisons de croire que divers sous-groupes au sein de l'Église clandestine servent de noyaux concentrant des activités antigouvernementales et subversives. Les prêtres catholiques et leurs fidèles conspirent et prêchent la subversion, bien qu'avec une ampleur généralement limitée. Par exemple, un « haut lieu » de l'activité hostile au régime est concentré autour d'une « église » clandestine à Portobelo, dans l'État de Panama, au nord-est de la Zone du Canal. Les activités de cette cabale sont limitées à la région de Portobelo, n'atteignant même pas la cité de Colón.

- Pour l'heure, peut-être. La rumeur que j'ai entendue veut que les forces pan-corpos dans la Zone du Canal prennent cette « cabale ecclésiastique » plutôt très au sérieux, merci bien.
- Alchemy (22:15:42 / 08-05-56)

- Hé, pourquoi pas ? La Zone du Canal représente un énorme moyen de pression… une formidable façon de dresser de nouveau les uns contre les autres l'Aztlan et les contingents pan-corpos. J'imagine qu'on va voir les opérations se multiplier du côté de la Zone du Canal à l'avenir. Des éléments subversifs tentent de secouer les choses et les troupes azzies tentent de les écraser avant qu'ils ne fassent quelque chose de vraiment méchant.
- Arctic White (12:00:01 / 11-05-56)

Le soutien apporté par l'Église catholique au parti d'opposition PAN est un secret de polichinelle. Pour des raisons qui lui sont propres, le gouvernement aztlan ne semble pas souhaiter réprimer le PAN, bien qu'il tente de l'isoler de ses soutiens au sein de l'Église.

À l'heure où nous écrivons ces lignes, nos services estiment que 4 % de la population aztlane se considère comme catholique et participe aux services catholiques au moins une fois par an. Toutefois, si la définition de « catholique » est étendue aux personnes qui sympathisent aux enseignements à la philosophie et aux activités de l'Église en Aztlan, la proportion de « catholiques » approche 50 %. Le sentiment pro-catholique est un facteur hautement significatif dans la société aztlane, et il est nécessaire d'en tenir compte dans toute analyse.

- Cinquante pourcent ? Si c'est bien vrai, pourquoi les « organisations clandestines catholiques » ne font pas quelque chose ?
- Dobu (15:11:22 / 09-05-56)

- Bonhomme, y a une putain de différence entre admettre « ouais, je prie… mais ne le dis à personne ! » et foutre son cul sous le feu en passant à l'action contre le gouvernement. Je suis prêt à parier qu'il n'y a qu'une poignée de ces 4 % qui sont prêts à prendre le moindre risque concret pour défendre leurs croyances.
- Webster (10:09:15 / 10-05-56)

- Pas besoin d'avoir des tonnes de monde pour foutre une merde du tonnerre si c'est bien fait (tu le sais, Webster, mieux que n'importe lequel d'entre nous). Et certains de ces gonzes ont l'air prêt à s'y mettre comme il faut. La rumeur qui court est qu'une certaine faction catholique en Aztlan cherche à acheter des armes. Et pas juste des fusils d'assaut et des mitraillettes, hein, je parle de trucs exotiques. Des missiles antichars guidés. Des mortiers avec des obus intelligents… J'ai même entendu dire qu'ils étaient à la recherche de lasers d'assaut montés sur véhicules.
- Nightfire (12:52:37 / 10-05-56)

- Si c'est pas une image originale ! Des prêtres qui délivrent l'extrême-onction à coups de laser Firelance…
- JohnnyZ (21:25:05/5-11-56)

- Je n'arrive pas à croire que l'Église se range derrière la moindre rébellion de grande ampleur, les gars. C'est peut-être juste un tas de têtes brûlées qui se disent catholiques, non ?
- Rimshot (00:05:25 / 12-05-56)

LA NOUVELLE COMPAGNIE DE JÉSUS

Les rumeurs qui tournent autour de ceux que l'on appelle les « Nouveaux jésuites » sont l'une des nouveautés intéressantes en Aztlan. À l'heure où nous écrivons ces lignes, nos services n'ont reçu aucune preuve absolue confirmant l'existence des Nouveaux jésuites. De nombreuses rumeurs récurrentes présentent des similitudes frappantes, abordées dans le présent mémo.

Les Nouveaux jésuites ne sont pas une organisation spécifique à l'Aztlan. Comme la Compagnie de Jésus originelle, les Nouveaux jésuites auraient leur quartier-général au Vatican. Le nom de son hypothétique Supérieur-général n'est pas connu, bien qu'il semblât logique qu'un tel individu soit membre de la Curie papale. Si les Nouveaux jésuites existent, leurs activités hors du Vatican sont soit limitées à l'Aztlan soit efficacement dissimulées.

Les rumeurs décrivent les Nouveaux jésuites comme des agents de renseignement (méta)humain organisés comme un groupe paramilitaire. Les Nouveaux jésuites compteraient des deckers, du personnel disposant d'un entraînement militaire, et des agents sous couverture. Les mêmes rumeurs veulent qu'une proportion importante des Nouveaux jésuites ait subi des modifications cybernétiques à un degré ou un autre.

Les objectifs des Nouveaux jésuites restent inconnus. D'autres rumeurs non confirmées suggèrent que l'ordre se trouve au cœur de diverses factions antigouvernementales officiellement catholiques, dont au moins un groupe terroriste actif. D'autres rumeurs affirment que le seul rôle des Jésuites est la protection de l'Église et de ses congrégations face à l'oppression. D'autres encore suggèrent que les Nouveaux jésuites auraient des liens avec les rebelles du Yucatán. Des informations supplémentaires seront présentées au fur et à mesure de leur découverte.

- Okay, les gars, balancez. La vérité, c'est quoi ?
- Duck&Cover (10:39:48 / 07-05-56)

- La vérité, c'est que les Nouveaux jésuites existent bel et bien, même si je n'en ai jamais rencontré (je peux m'estimer heureux, j'imagine). Ils donnent dans tout ce que mentionne le rapport : ils protègent l'Église, font chier le gouvernement aztlan à l'occasion, et assurent la liaison avec les rebelles.
- Argent (18:11:13 / 07-05-56)

- J'en ai rencontré un… chromé et brillant comme une lame de couteau, qu'il était. Poli et s'exprimant très bien. Un tueur distingué capable de vous expliquer avec une logique infaillible pourquoi il devait vous étriper. Il ne m'a pas tout balancé, mais il a mentionné une ou deux choses intéressantes.

  Tous ces objectifs mentionnés dans le rapport ? Ouais, les Nouveaux jésuites trempent dedans, mais de manière périphérique. La véritable raison pour laquelle ils sont dans le pays, à mettre leurs fesses en danger, c'est pour enquêter sur le gouvernement aztlan et sur Aztechnology. Ils veulent répondre à deux ou trois questions pressantes que le Saint Père du Vatican se pose à propos de la situation (non, je ne connais pas la nature précise de ces questions, désolé). Et tout ce qu'ils peuvent faire pour aider la situation des fidèles catholiques le long du chemin… c'est du bonus, tant que ça ne compromet pas leur mission de collecte de renseignement. Voici une autre petite pépite d'info que le Nouveau jésuite a laissé échapper. Ses camarades et lui sont des érudits brillants dans le domaine de la théorie magique. Ils pourraient probablement assurer un putain de cours de master sur le sujet au MIT&T. Mais aucun d'entre eux n'est mage ou chaman. Pas un seul d'entre eux. Je lui ai demandé pourquoi, et il m'a dit que cela les rendrait vulnérables à des risques inacceptables, vu leur mission. Faites-en ce que vous voulez.
- Beowulf (17:04:35 / 09-05-56)

- Ce que je vais en faire, ce sont de grosses piles puantes dans le caniveau, où ces histoires ont leur place. En d'autres termes, c'est de la merde. De la bonne grosse merde.
- Honker (11:12:31 / 10-05-56)

> :::::[LADY OF THE COURT] La description des Jésuites a l'air de sortir d'une mauvaise tridéo de série B.
>
> :::::[HECATE] Vu ce qui a été dit plus haut, on dirait que tu en sais plus que ça… ?
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Oui, j'en sais plus que ça. Je vous laisserai trier les détails vous-mêmes. Ils ne sont pas juste une équipe de SWAT catholiques. Si tel était le cas, il n'y aurait aucune inquiétude à avoir.
>
> :::::[HECATE] Cela va donc plus loin ?
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] La Lady ne révèle rien… même pas pour nous dire que beaucoup d'entre eux sont magiquement actifs, ce qui est connu d'ordinaire. <blague> L'absence de Brightlight est encore une fois regrettable. Il serait extrêmement intéressant de savoir ce qu'il pense d'eux. <glousse>
>
> :::::[THE BIG 'D'] Ce pourrait en effet être intéressant s'il était familier de leurs activités locales, mais je doute que tel soit le cas. Poursuivons ?

LA MAGIE AZTLANE

- J'ignore d'où sort cet extrait. Il faisait partie du fichier originel d'Espectro, mais n'offrait aucune indication de son origine. Qui sait, il s'agit peut-être de la contribution personnelle d'Espectro.

  Soit dit en passant, c'est arrivé en espagnol (castillan, pas aztlan). En d'autres termes, le dialecte parlé en Espagne. La traduction est assurée par WORD/word. Le texte originel avait un style familier, oral, presque détendu. Le logiciel de traduction WORD/word a essayé de coller à cette notion… mais comme vous le verrez, ça foire de temps à autre (ça rassure un peu de voir que le software n'est pas encore capable de convier l'idée d'un langage détendu…)
- Captain Chaos (13:29:15 / 01-05-56)

Un tas de gens disent que les lois de la magie sont immuables, où que vous soyez dans le monde. Ça n'a aucun sens. Quiconque dit ça n'a visiblement jamais voyagé. Une seule visite en Nouvelle-Zélande, à Haïti ou au Bhoutan vous prouvera le contraire. Bien sûr, certaines choses restent les mêmes… mais il existe de véritables différences. C'est particulièrement vrai en Aztlan. La nation d'Aztlan a des totems différents, et même des styles de magie entièrement distincts.

TOTEMS AZTLANS

Certains chamans aztlan suivent l'appel de totems familiers : Aigle, Serpent, Loup, Coyote, Ours, Chien, Corbeau, Chat et Rat. Le long du littoral, certains chamans suivent la voie de Requin, bien que les chamans Requins ne soient pas particulièrement communs.

- Des animaux totémiques « standards », Aigle et Serpent sont les « préférés » ici. Pourquoi ? Regardez le sceau et les armes nationales de l'Aztlan. Ce sont quasiment les mêmes qu'à

l'époque où le pays s'appelait le Mexique : un aigle posé sur un cactus, en train de dévorer un serpent.

- NiteSpawn (03:17:50 / 08-05-56)

L'Aztlan a toute une collection de totems locaux qui n'apparaissent nulle part ailleurs dans le monde. Les principaux sont Serpent à plumes (Quetzalcóatl), Jaguar, Puma et Iguane. Iguane, Puma et Jaguar sont des totems de la nature; Quetzalcóatl peut être un totem de la nature ou un totem urbain.

- Oh, mec... j'ai commis l'erreur de prendre un putain de minibus avec un chaman Iguane. On était obligés de s'arrêter toutes les demi-heures pour qu'il puisse sortir et voir le putain de ciel.
- Daedalus (17:52:09 / 10-05-56)

- Bonhomme, j'ai fait équipe avec un de ces gonzes lors d'un run. Au beau milieu de la putain de nuit il a complètement pété un plomb parce que la fermeture-éclair de son putain de sac de couchage était coincé...
- Torque Wrench (12:15:58 / 14-05-56)

- Quelqu'un ici a déjà bossé avec un chaman Jaguar ? Est-ce que l'expression « généraliste capable de tout et spécialiste de rien » vous dit quelque chose ?
- Wendy (17:00:31 / 12-05-56)

- Je suppose. Ce mec avec lequel j'ai runné avait l'air d'être un putain de génie dans tout ce qu'il faisait, y compris les trucs qu'on l'imaginait incapable de gérer. On en est venus à dépendre de ça. Bien sûr, ça a foiré à la Mexicaine quand on s'est retrouvés dans une situation où il n'a pas été capable de faire quelque chose dont on pensait qu'il pourrait se charger... et l'enfoiré ne nous a rien dit avant qu'il ne soit trop tard. Le bide.
- Master Blaster (09:58:59 / 20-05-56)

- On s'attendrait à ce que Quetzalcóatl soit le totem de prédilection des gros poissons du gouvernement azzie et d'Aztechnology, s'pas ? Tout faux, amigos. Presque personne dans l'« establishment » n'entend l'appel de Quetzalcóatl, pas même les prêtres servant au temple dédié à la divinité du même nom. Zarbi, nan ?
- Talbot (00:38:57 / 21-05-56)

- Pas vraiment. Quetzalcóatl est le gardien et le champion de la nation aztlane. Cette description ne correspond malheureusement qu'à trop peu de membres de l'« establishment » aztlan, je le crains.
- Sangre (16:28:06 / 22-05-56)

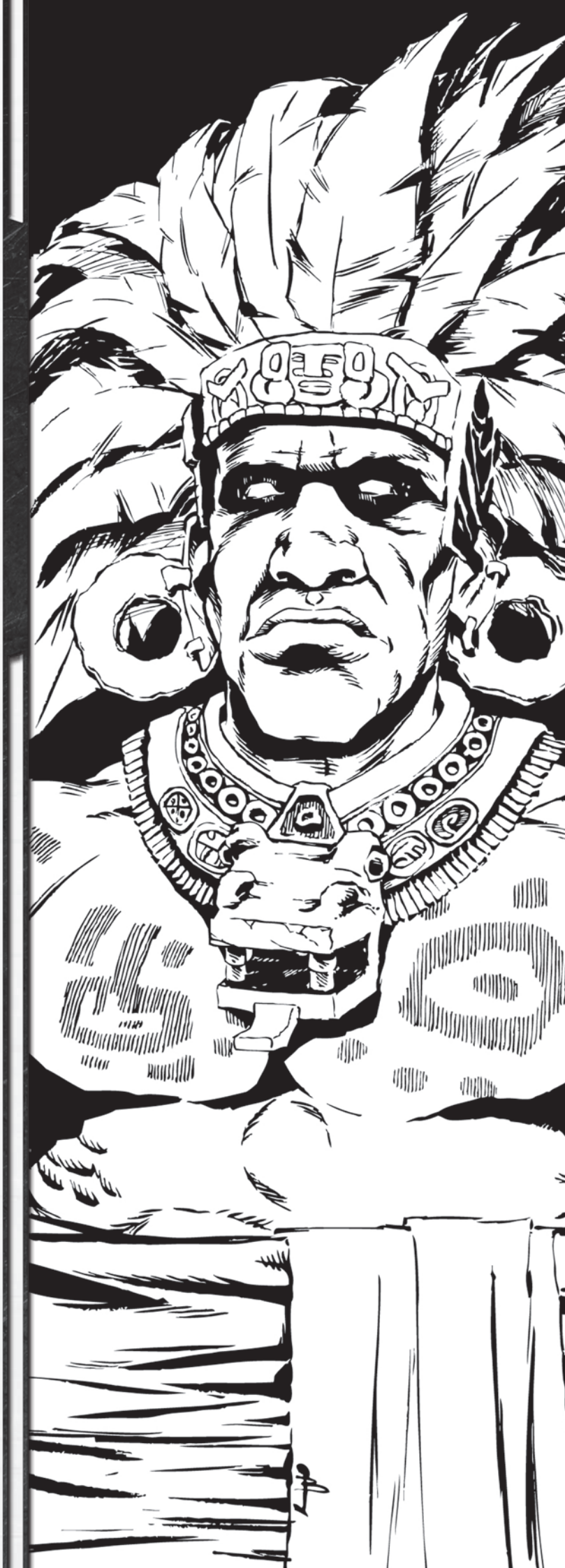
:::::[HECATE] Rien d'inattendu ici.

:::::[THE BIG 'D'] Comme tu sembles sûre de toi, en dépit de ce que nous apprenons ici.

LA MAGIE DU SANG

La magie du sang est l'élément le plus polémique de la magie aztlane. Où que vous alliez dans le monde, vous entendrez des rumeurs selon lesquelles il s'agit d'une « école » ou d'un « style » pratiqué uniquement en Aztlan. Cette « magie aztlane caractéristique » est-elle véritablement une forme ou une école distincte de magie ? Un type de métamagie, par exemple ? Ou la recherche magique en Aztlan a-t-elle simplement développé des sorts aux effets nouveaux qui les rendent en apparence différents de ceux auxquels les mages du monde entier sont habitués ?

Pour répondre à cette question, nous devons tout d'abord voir ce qui est connu (malheureusement, pas grand-chose). Nous savons, par





exemple, que certains magiciens aztlans peuvent lancer des sorts familiers à des niveaux de puissance étonnamment élevés, sans sembler subir de drain.

- J'ai vu un Azzie balancer un sort de napalm hyper balaise à une puissance qui aurait dû lui faire gicler le sang des orbites. Il n'a même pas cillé. Il n'a même pas eu l'air de ressentir le moindre drain.
- Lionheart [00:39:07 / 10-05-56]

- Ce mago… il était seul ?
- Fritz the Rat (17:29:35 / 10-05-56)

- Tout à fait.
- Lionheart (23:29:06 / 10-05-56)

- Alors tu es un putain de menteur. Lis la suite.
- Fritz the Rat (15:33:27 / 11-05-56)

> :::::[WORDSMYTH] Qu'est-ce que cela…
>
> :::::[THE BIG 'D'] Silence.
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] !!!

Il semble que les mystiques aztlans ne soient capables de telles prouesses que si un « donneur » (« substitut » serait peut-être plus adapté) est présent quand ils lancent un sort. D'une manière ou d'une autre, le drain est transféré au substitut. Le lanceur ne le ressent pas du tout. Dans tous les cas observés, le drain transféré ne semble pas provoquer de simples dommages mentaux. Au lieu d'étourdir et de désorienter le substitut, le drain inflige des blessures physiques. Les observateurs rapportent que des blessures sanglantes s'ouvrent spontanément sur le corps du substitut, infligeant des dommages physiques spécifiques et localisés. Ces blessures donnent à la pratique en question le nom usuel de « magie du sang ».

- Pas loin, mais ce n'est pas tout à fait ça. Oui, les rats de grimoire ont besoin d'un substitut pour échapper au drain. Oui, ces substituts finissent souvent saignants ou morts. Mais les blessures que subissent les substituts ne s'ouvrent pas spontanément. Elles apparaissent parce que le lanceur de sort les a infligées. Voici comment je vois les choses, les enfants (mais avant toute chose, une annonce : je ne connais pas toute la sacro-sainte terminologie de ces conneries magiques, comme la « métamagie » et tout ce bazar ; je suis juste un monstre des rues dont la principale expérience en matière de sorts consiste à les esquiver – c'est pour ça que je parle de ce que j'ai vu quand j'évitais de me transformer en élevage d'asticots).

  Quand le magicien azzie lance un sort, il fait couler le sang du substitut. Je ne parle pas ici d'une piqûre sur le doigt, je parle d'une putain de lacération avec un couteau très coupant. Le connard qui a essayé de me griller a ouvert son « substitut » jusqu'à l'os avec son premier sort, et a touché le sang qui giclait au moment où il balançait sa magie (ça m'a salement secoué, vu que le « substitut » en question était Aurora, un des membres de mon équipe…). Je n'ai pas eu la courtoisie de m'effondrer en un tas de cendres comme il l'espérait, donc il a retenté le coup.

  J'imagine qu'il s'est dit qu'il avait besoin de plus de patate pour sa prochaine attaque – et de plus de sang – parce qu'il a ouvert la gorge d'Aurora d'une oreille à l'autre. Ça lui a donné ce dont il avait besoin, parce que ce sort est passé à travers mes défenses – une putain de magie protectrice que l'hermétique de l'équipe m'avait collée dessus avant l'opé – et m'a mis au tapis bien comme il faut. J'ai cru que j'étais en train de caner.

Le mago a pensé la même chose. Il a lâché ce qui restait de cette pauvre Aurora et s'est approché de moi pour m'insulter alors que je perdais conscience. Il a aussi lâché sa barrière pare-balles… et Snake-Eye, notre tireur d'élite, l'a abattu d'une balle en pleine tête à un kilomètre de distance.

C'est l'histoire telle qu'elle s'est déroulée.

• Hangfire (20:51:11 / 06-05-56)

• Hum, je sens d'ici les gros tas de merde fumante ! Tu t'es shooté à quelles puces, Hangfire ? À moins que tu n'aies un mois de retard pour ton putain de poisson d'avril, c'est ça ?
• Tomtom (17:49:07 / 07-05-56)

• Hangfire a raison (désolé pour Aurora, Fire ; je ne savais pas qu'elle avait fini comme ça… rude, cette histoire). J'ai vu quelque chose de semblable. Un chaman azzie a ouvert le bras d'un garde de sécu qui se tenait à ses côtés (ça l'a sacrément surpris, d'ailleurs !) et a balancé un sort maousse sans verser une goutte de sueur. Le garde lui avait l'air au trente-sixième dessous (et puis je l'ai descendu).
• Sidewinder (02:27:46 / 09-05-56)

• La magie ne fonctionne pas comme ça !
• Phantom (04:28:13/5-9-56)

• Pas la tienne, peut-être…
• WizKid (11:05:56 / 09-05-56)

• Expliquez ça alors, puisqu'on est sur les histoires de mages azzies. La salope que j'ai vue n'a pas découpé un substitut parce qu'elle n'en avait pas sous la main, elle s'est découpée toute seule. Elle s'est ouvert l'avant-bras avec un putain de couteau en obsidienne, elle s'est pas loupée. Et derrière elle a éclaté quatre de mes potes avec une boule de force qui leur a fait bouillir la cervelle. C'était quoi cette merde ?
• Akula (18:04:52 / 09-05-56)

• Euh… jamais entendu parler de ça auparavant. Elle a peut-être alimenté le sort avec son propre sang ? Utilisé ce pouvoir pour diminuer son drain ? Théoriquement c'est possible, je suppose.
• Webster (00:42:01 / 10-05-56)

• Okay, les enfants. Je viens d'effacer près de 3 mégapulses de « si-c'est-vrai-nan-c'est-pas-vrai ». Pourrions-nous reprendre une forme de débat constructif, s'il vous plaît ?
• Captain Chaos (21:28:06 / 16-05-56)

• (Désolé, Cap, on va se tenir, promis) Voici ce que je conclus de cette discussion. Certains rats de grimoire aztlans (j'insiste sur le « certains ») ont apparemment appris à alimenter leurs sorts avec de l'énergie vitale (c'est des termes de hippy new age, mais je ne vois pas comment le dire autrement), du sang. Ils préfèrent tirer ce sang de quelqu'un d'autre, mais parfois ils doivent utiliser le leur. Cette énergie vitale leur permet d'atténuer une partie du drain qui les mettrait autrement dans les choux. Je pense que je suis prêt à avaler ça (j'ai pas dit que je le comprenais, mais il y a tellement de choses qu'on n'a pas encore découvertes, tout ça).

Ma grande question, c'est : est-ce que c'est le sang qui est véritablement important, ou sa symbolique de vie (il y a tellement de choses dans la magie qui sont symboliques). Ce que je veux dire, c'est : serait-il possible pour un mage d'absorber l'énergie vitale d'un substitut directement, sans blesser sa chair, comme le fait par exemple un vampire ? Je me pose juste la question.
• Webster (09:39:05 / 17-05-56)

• Pourquoi voudraient-ils se lacérer ? Ils vont se blesser quoi qu'il arrive. S'ils se bouffent du drain, ce sera mental, et s'ils se tailladent la peau, ce sera physique. Quel est l'avantage ?
• Arlington (10:05:28 / 17-05-56)

• Voici ce que je suppute. D'abord, il peut être préférable de subir des dégâts physiques plutôt que de la fatigue parce qu'il est possible de guérir magiquement des dommages physiques. Pas possible avec la fatigue, n'est-ce pas (si je jouais à ça, je me blinderais de fétiches et de telesmas pour des sorts de soins) ?

Deuxièmement, il y a peut-être ici un effet de « levier ». Peut-être qu'en me blessant légèrement, je pourrais échapper à un drain qui m'épuiserait, voire me ferait perdre conscience. Si tel est bien le cas, cette histoire devient une analyse coût-bénéfices, nan ? Ou alors je me plante complètement.
• Webster (08:56:35 / 18-05-56)

• Les gars, toute cette discussion est trop tordue pour être prise au sérieux. Si c'était possible, comment se fait-il que personne ne l'ait jamais fait ailleurs dans le monde ? C'est sûr, des découvertes sont faites dans le domaine de la recherche… mais souvent, les même découvertes sont réalisées quasiment en même temps par deux ou trois chercheurs. Comme se fait-il que ce phénomène-là soit limité à l'Aztlan ? Je n'y crois pas, les amis.
• Jaco (19:22:52 / 18-05-56)

• Deux trois questions, Jaco. Première question, comment se fait-il que personne d'autre ne le fait ? Peut-être parce que c'est une forme de métamagie. Il faut être un initié de haut niveau pour pouvoir balancer ce genre de patate. Deuxième question : et si ce n'était pas issu de la recherche ? Peut-être que quelqu'un a enseigné aux magos azzies le fonctionnement de cette merde.
• Chester (21:39:09 / 18-05-56)

• L'inspiration divine, peut-être ? Des révélations directes de ce putain de Quetzalcóatl ? Arrêtez de me faire marcher.
• Hyperfine (00:38:23/5-19-56)

• J'ai entendu parler de cette forme de métamagie sous le nom de « Voie du Sang ».
• Lute (10:00:40 / 22-05-56)

:::::[LADY OF THE COURT] Harl… Laughing Man, s'agit-il là de ce dont tu nous dis avoir été témoin lors de ta quête à travers les mondes inférieurs, avec le Pont ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Je n'en ai pas été directement témoin, mais d'autres l'ont été. Ils ont visité un Lieu, un monde post-apocalyptique qui aurait pu être une représentation symbolique du nôtre, et où ce genre de magie du sang était pratiqué.

:::::[LADY OF THE COURT] L'un de tes substituts lors de la quête aurait-il pu en comprendre le fonctionnement ?

:::::[JUNGLE CAT] Non. Nous entendons ce genre de rumeurs depuis un certain temps, mais nous n'en avons jamais vu la moindre preuve. Je trouve difficile à croire que de tels actes soient fréquents, nous en aurions eu vent.

:::::[THE BIG 'D'] Mais vous en avez eu vent. Vous en avez tout du moins entendu parler, à défaut de les avoir vus. Peut-être te les a-t-on cachés à dessein ?

:::::[JUNGLE CAT] Pourquoi ?

:::::[WORDSMYTH] Parce que l'Amazonie dispose de toute évidence du soutien d'anciennes puissances. Leurs techniques auraient pu être reconnues…

:::::[LADY OF THE COURT] Voici qui est dangereux. Cela implique une compréhension des rites de sang plus profonde que je le soupçonnais.

:::::[THE LAUGHING MAN] Et cela signifie qu'il pourrait se passer dans les temples des choses bien plus dangereuses que ce que nous craignions.

:::::[THE BIG 'D'] Oui.

LES ESPRITS DE SANG

D'autres indices accompagnent les rumeurs de magie du sang : certains chamans aztlans seraient capables d'invoquer et de diriger des « esprits de sang ». Apparemment, seuls les chamans sont capables d'invoquer et de contrôler ces êtres inhabituels. Ils agissent par ailleurs comme des esprits de la nature, et peuvent être liés comme esprits alliés.

- Aargh, c'est une farce. Un chaman azzie avec un esprit de sang comme allié ? Vous voulez me faire dégobiller.
- Oolong (10:04:12 / 07-05-56)

Soit personne ne sait, soit personne ne dit d'où sortent ces esprits ou comment ils sont invoqués. Vu qu'ils ont tendance à apparaître près des teocallis, il est possible que les « lieux saints » aztlans leur servent de pseudo-domaine en termes d'invocation.

:::::[LADY OF THE COURT] Non, ce ne peut être ! De telles techniques sont interdites !

:::::[THE BIG 'D'] Interdites à qui ?

:::::[WORDSMYTH] Interdites à quiconque à le moindre bon sens. Ceci est dangereux.

:::::[THE LAUGHING MAN] Hecate, si je puis t'appeler ainsi... Ton silence est assourdissant.

- Vous voulez savoir comment ils sont invoqués ? Je vais vous le dire, les gars (accroche-toi à ton petit déj, Oolong...).

  Ils sont invoqués grâce à des sacrifices rituels, m'dames messieurs. Le chaman bute une victime et tente d'invoquer un esprit de sang à partir du corps. Pas besoin qu'un (méta)humain cane sur un autel, mais si je comprends bien les esprits vraiment balaises ne peuvent provenir que du sacrifice d'un être conscient. En d'autres termes, si le chaman est prêt à se contenter d'un petit esprit de faible puissance, arracher le cœur d'un chien, d'un sanglier ou d'un truc du genre fera l'affaire. Mais s'il veut un esprit balaise, gaffe (si je comprends bien, l'invocation se déroule encore mieux si le sacrifié est magiquement actif).
- Lincoln (23:39:02 / 07-05-56)

- Oh mec, c'est pervers, ça.
- Markops (10:53:46 / 08-05-56)

- Linc met en plein dans le mille, amigos. Il y a quelque temps de ça j'ai passé un sacré quart d'heure avec un gros flambeur qui se trouvait être un chaman d'Aztechnology. Il s'est montré assez loquace (ça avait peut-être un rapport avec la drogue que j'ai glissée dans sa tequila) et il m'en a dit un peu plus qu'il aurait probablement dû.

  Tout d'abord, ne vous inquiétez pas des chamans azzies qui feraient des vivisections de chats dans des ruelles sombres et vous enverraient des esprits de sang aux fesses. Le rituel est compliqué et doit être réalisé au bon endroit : dans un teocalli, avec un sacrifié qui se fasse ouvrir sur un autel de pierre (je pense qu'il doit y avoir plus de teocallis que ceux que vous voyez sur les cartes). Si je comprends bien, la forme pyramidale du bâtiment est essentielle, mais l'autel peut se trouver n'importe où à l'intérieur. Alors la prochaine fois que vous sortirez, jetez un coup d'œil rapide à l'immeuble d'Aztechnology (belle forme de pyramide, n'est-ce pas ?) et vous verrez peut-être où je veux en venir.

  Mon beau gosse m'a aussi expliqué que la signification du sacrifice dépendait de trois choses : la taille du truc qui se fait zigouiller, la quantité d'énergie magique dont il est porteur, et son intelligence. Au bas de l'échelle se trouvent les petites conneries non magiques bêtes comme un clou, par exemple les rats. Plus haut, les créatures Éveillées. Puis les ordinaires humains et d'autres métatypes, puis les mages et les chamans (pour une raison ou une autre, ce gonze avait une prédilection particulière pour les elfes...).

  Et au sommet de l'échelle... ? Les dragons, les gars. C'est ce qu'il m'a dit. Il n'a pas précisé si quelqu'un avait déjà essayé, mais il était foutrement clair quand il affirmait qu'on pourrait tirer un esprit de sang foutrement costaud d'un dragon sacrifié.
- Spook (09:40:14 / 11-05-56)

- Merde. Je viens d'avoir une idée atroce. Ces choses peuvent se libérer... ?
- Tillie (11:56:57 / 18-05-56)

:::::[WORDSMYTH] Dragon, peux-tu commenter ceci ??

:::::[THE BIG 'D'] Je ne connais aucun des miens qui aurait été perdu à ce genre de perversion. Je crois, toutefois, que cela a été tenté avec des formes mineures. Avec quel succès, je ne sais.

:::::[JUNGLE CAT] Une telle corruption était possible autrefois... mais maintenant ? Si tôt ?

:::::[THE LAUGHING MAN] N'oubliez pas, il leur faut un certain environnement pour être invoqués, mais ils n'en ont pas besoin pour se maintenir par la suite.

FOVEAE

Autre particularité étrange et encore moins connue de l'« environnement magique » aztlan : la présence de *foveae*, ou « zones mortes », dans le flot de mana à travers le territoire aztlan. Selon des rumeurs récurrentes, le mana serait absent de certains endroits. La magie n'y fonctionne pas, les chamans et les mages ne peuvent y lancer de sorts, les fétiches, focus, telesmas et armes enchantées deviennent inertes. Les esprits et élémentaires invoqués refusent d'entrer dans une fovea. S'ils reçoivent un tel ordre, ils tenteront d'y résister (et se détruiront probablement au passage).

Les créatures Éveillées non conscientes semblent percevoir et éviter instinctivement les foveae (contrairement aux esprits, cependant, les créatures Éveillées peuvent être poussées dans une fovea en cas de menace directe à leur vie, comme un incendie). Les créatures Éveillées conscientes peuvent quelquefois ressentir la proximité d'une fovea. Pas la peine de préciser que les capacités paranaturelles des créatures Éveillées ne fonctionnent pas dans un « zone morte ».

- Un copain zoocanthrope dit qu'il ressent les foveae comme de grands « riens ». Comme un gros trou percé dans la trame de la réalité. Ça le met mal à l'aise. Il dit qu'il est prêt à faire des pieds et des mains pour éviter d'avoir à en traverser une.
- Starburst (09:16:59 / 09-05-56)

Plus troublant, des rumeurs prétendent que les mages et les chamans qui tentent de voyager dans l'astral au cœur d'une fovea deviennent parfois fous, voire perdent la vie. Cette réaction semble similaire à la souffrance que subissent des mystiques qui tentent d'employer la magie dans l'espace, ou à bord d'un transport semi-balistique qui quitte l'atmosphère terrestre.

- Quelquefois ils deviennent fous. Quelquefois ils y laissent leur vie. Quelquefois ce qui leur arrive est encore pire.
- Sharpe (15:56:22 / 08-05-56)

- Vous savez ce que dit ce document ? Il implique qu'il y a des trous dans la putain d'atmosphère en Aztlan. Comment cela a-t-il pu se produire, putain ? Je ne pensais pas que c'était possible.
- Marchek (15:59:00 / 08-05-56)

- Ça ne l'est pas. Oublie ça. Ce sont des conneries. Intégralement.
- Lacuna (16:05:25 / 08-05-56)

- Non, bonhomme, ce ne sont pas des conneries. Ça explique une partie de ce qui m'est arrivé de pas drôle il y a quelques mois de ça. J'étais en projection astrale, je me baladais au-dessus du Panama et je… eh bien, j'ai percuté quelque chose. Tout allait au poil, et l'instant d'après je suis aux fraises. Et paf, je me retrouve dans mon corps. Il m'a fallu trois jours pour m'en remettre. J'étais vraiment très mal (parano, hallus, c'était vraiment moche). Je me dis que j'ai dû passer en plein milieu d'une de ces foveae.
- Terrance (18:02:56 / 08-05-56)

- Ouille. Est-ce qu'on peut voir ces trous avant d'y pénétrer ?
- Gavin (18:03:54 / 08-05-56)

- En tout cas je n'ai pas vu le mien.
- Terrance (18:05:00 / 08-05-56)

- Okay. Mettons que ces trucs soient réellement des trous dans l'atmosphère terrestre (et non, je n'ai aucune idée sur la façon dont cela pourrait arriver). Si c'est vrai, alors ce qui se passe est identique à ce qui se produit quand un mago quitte l'atmosphère (comme je l'ai expliqué ailleurs sur ces forums il y a environ deux ans de cela).

  Voyez-vous, il n'y a rien là-haut – que dalle à l'extérieur de l'atmosphère, ou dans une fovea. Le magicien est comme un ballon rempli d'air qu'on mettrait dans le vide (la fovea). Si le magicien tente d'accéder à l'espace astral, c'est comme si on perçait le ballon avec une aiguille. Tout l'air fout le camp dans le vide. Le magicien se draine de toute son énergie magique, et peut-être de sa force vitale également. Ouille, tu l'as dit. C'est comme ça que je vois les choses.
- Evaine (19:00:53 / 08-05-56)

- Alors, où sont ces foveae ? Autour des teocallis ? Non, ça n'a pas de sens.

  Et qui, ou quoi, les provoque ? C'est la grande question.
- Aaron (19:22:05 / 08-05-56)

- Je ne sais pas pour vous, *omae*, mais je vais me montrer franchement prudent avant de faire la moindre magie en Aztlan.

  Hé, au fait, est-ce que ces trucs peuvent s'étendre ?
- WizKid (20:01:25 / 08-05-56)

::::[WORDSMYTH] Angoissant. Très angoissant.

::::[THE LAUGHING MAN] Je me répète, Hecate, ton silence est assourdissant.

::::[HECATE] Que voudrais-tu m'entendre dire ? Que je trouve ces pratiques obscènes ? Voilà, je l'ai dit. Heureux ?

::::[THE LAUGHING MAN] Non, pas vraiment. Tu as un passif de complaisance vis-à-vis de l'obscène.

::::[WORDSMYTH] IL SUFFIT ! Ne vous disputez pas ici ! Nous avons un accord ! Nous avons un pacte ! Le passé est le passé !

::::[THE BIG 'D'] Le passé n'est jamais tout à fait derrière nous. Nous le portons avec nous en permanence. La question est, nous souviendrons-nous de son intégralité, ou choisirons-nous de ne nous en remémorer qu'une partie.



- Hé oh, c'est re-moi. Comme promis il y a de cela quelque temps, voici les bases élémentaires que tout le monde devrait avoir à propos de l'Aztlan (mais est trop con pour demander). Ne vous inquiétez pas, amis runners, c'est bref.
- W-boy (09:10:09 / 04-05-56)

- Ce ton paternaliste commence vraiment à me gaver !
- Flashburn (23:10:10 / 04-05-56)

GÉNÉRALITÉS

- Les enfants, si vous voulez vous battre, faites-le ailleurs.
- Captain Chaos (24:00:01 / 04-05-56)

FRONTIÈRES

La nation contemporaine d'Aztlan est frontalière de quatre pays. Au nord, elle côtoie les États américains confédérés, le Conseil corporatif pueblo et l'État libre de Californie. La frontière court du secteur tout juste au nord de San Diego en direction de l'est, au nord de Tucson et d'Odessa, pour traverser la ville d'Austin avant de s'incurver vers le sud. Elle passe à 75 kilomètres de San Antonio avant d'atteindre la côte entre Brownsville (CAS) et Matamoros (Aztlan).

ÉVOLUTION DES FRONTIÈRES DE L'AZTLAN

En 2072, seize ans après les événements décrits dans cet ouvrage, les frontières de l'Aztlan ont changé.

2062 : l'Aztlan perd son secteur de Denver.
2064 : le Yucatán obtient son autonomie.
2072 : escalade de la guerre froide entre Aztlan et Amazonie à Bogota.

- Tu vas recevoir beaucoup de commentaires négatifs sur ce chiffre de 75 kilomètres, poto.
- Spur (04:15:19 / 07-05-56)

- Tu peux le dire et le répéter. Austin est une ville divisée, avec toutes les saletés associées que ce statut implique.
- Lewis (17:01:58 / 07-05-56)

En accord avec les traités internationaux, l'Aztlan revendique des eaux territoriales jusqu'à 75 kilomètres des côtes. Comme l'on peut s'y attendre, cette revendication provoque des frictions avec les voisins le long de la côte du golfe et autour de San Diego.

Le territoire de l'Aztlan inclut les anciennes nations centre-américaines autrefois connues sous le nom de Guatemala, de Belize, du Honduras, d'El Salvador, du Nicaragua et du Panama. Il se heurte à la nation d'Amazonie le long d'une frontière qui court de l'extrémité sud du lac Maracaibo (dans l'ancien Venezuela), continue au sud de Bucaramanga (ex-Colombie) et passe juste au nord de Bogotá. À ce niveau, la frontière s'incurve vers l'ouest, passant à 50 kilomètres au sud de Cali pour atteindre la côte Pacifique sur la Bahia Chocó. La frontière avec l'Amazonie place une petite portion de l'ancien Venezuela et une moitié environ de l'ancienne Colombie en Aztlan.

- Quelques petits détails mineurs (je chipote, mais c'est le genre de chose qui peut vous coûter la vie si vous n'êtes pas au courant), Bogotá, l'ancienne capitale colombienne, est officiellement en Amazonie. Les Azzies ont une opinion différente sur l'endroit où la ligne devrait être tracée. Pour moi, mieux vaut considérer Bogotá comme un « territoire contesté ».

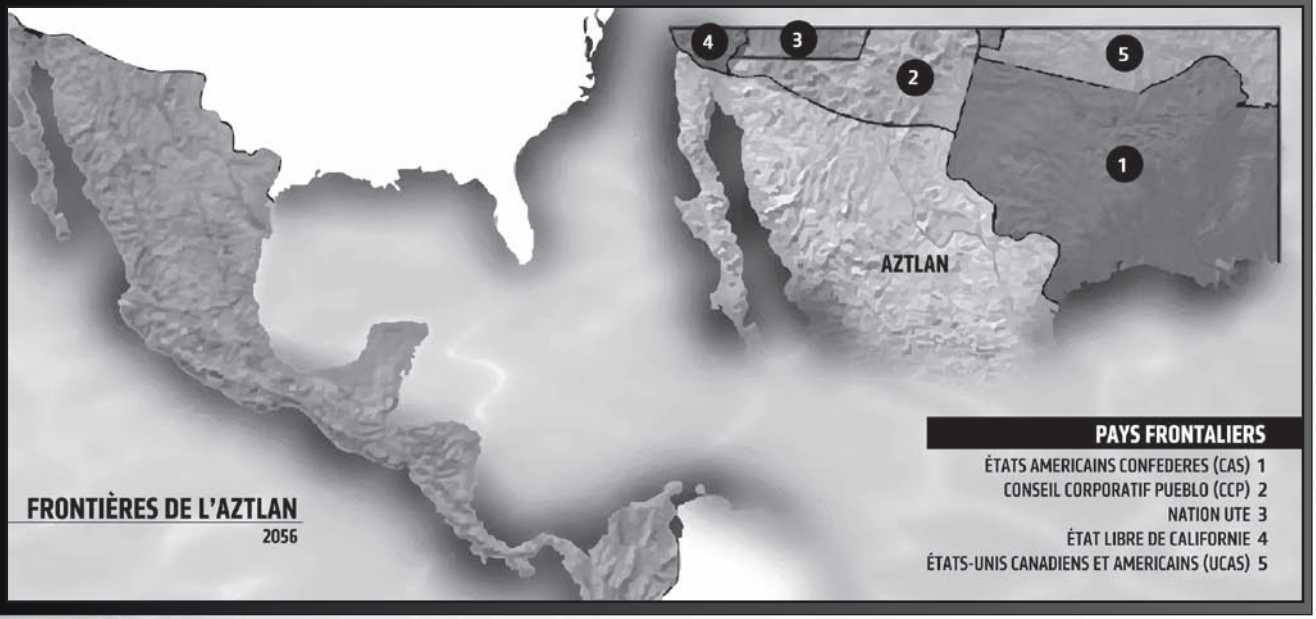
  Sur le papier, le Venezuela existe toujours comme État souverain distinct de l'Amazonie. En pratique, cette « indépendance » est une farce. Le territoire vénézuélien se limite à la région de Caracas, sa capitale, à maximum 50 kilomètres de la ville. Comme une cité-État à l'italienne, entièrement dépendante du bon vouloir de l'Amazonie pour continuer à exister.
- Leeza (23:14:06 / 10-05-56)

:::::[JUNGLE CAT] Les Aztlans se gardent bien de revendiquer ouvertement Bogotá.

:::::[WORDSMYTH] Pourtant, je garderais un œil sur cette frontière si j'étais toi.

:::::[LADY OF THE COURT] Tu es au courant de quelque chose ?

AZTLAN>CARTES>FRONTIÈRES EN 2056




BOLLETINO 95



- Ben, comme Seattle, nan ?
- Takano (01:09:19 / 11-05-56)

- D'une certaine manière, ouais. « La Seattle du sud », « Seattle del Sur »... Voilà qui me plaît...
- Leeza (21:27:32 / 11-05-56)

LE CANAL DE PANAMA

—Reproduction de *Découvertes*, publication de science et de culture générale pour les lycéens, automne 2054

Vous êtes-vous déjà demandés comment les navires passaient de l'océan Atlantique à l'océan Pacifique ? Vous n'y avez peut-être jamais réfléchi, mais les navires se déplacent de l'un à l'autre. Aujourd'hui, une grande partie des marchandises transportées d'un pays à l'autre à travers le monde l'est par le biais d'immenses zeppelins ou « dirigeables », que nous voyons si souvent traverser silencieusement le ciel. Le transport maritime reste cependant important pour certains types de marchandises et pour les itinéraires ou les moments où l'utilisation d'un dirigeable serait trop lente ou dangereuse (les tempêtes à l'altitude à laquelle volent les dirigeables sont par exemple beaucoup plus violentes que celles que nous connaissons au niveau de la mer).

Comment ces navires cargos passent-ils donc d'un océan à l'autre ? Par la côte arctique de l'Amérique du Nord ? Par-delà le cap Horn à l'extrémité sud de l'Amérique du Sud ? Non. Ces navires passent par le fameux canal de Panama, qui traverse la nation d'Aztlan à un point appelé l'isthme de Panama.

D'UN OCÉAN À L'AUTRE

Le canal de Panama (Panamá en langue aztlane) court de Cristóbal, une ville de la baie de Limón, dans la mer des Caraïbes, à Balboa, dans le golfe de Panama, sur l'océan Pacifique. À cause de la façon dont l'isthme de Panama se tord, l'extrémité atlantique du canal au niveau de Cristóbal est en réalité à l'ouest de l'extrémité pacifique (vérifiez sur une carte, c'est vrai !).

- W-boy, tu n'aurais pas pu trouver une source qui n'insulte pas notre intelligence comme celle-ci ? Je demande juste...
- Findler-Man (08:23:50 / 09-05-56)

- Personnellement, j'aime bien. Le côté j'ai tout fait j'ai tout vu, ça fatigue au bout d'un moment.
- Kwan the Oppressor (11:56:28 / 09-05-56)

Le canal est long d'un peu plus de 64 kilomètres (sans inclure les détroits creusés de part et d'autre). Il faut à un navire moyen une moyenne de sept à huit heures pour le traverser d'un océan à l'autre. À son point le plus étroit, un endroit appelé la coupe Gaillard, le canal ne fait que 150 mètres de large. Sa profondeur minimum est 15 mètres, limitant la taille des navires qui peuvent utiliser le canal.

DES ASCENSEURS DANS L'EAU

Diverses parties du canal se trouvent à des altitudes différentes. Par exemple, la zone connue sous le nom de lac Gatun est située à près de 26 mètres au-dessus du niveau de la mer. Comment les navires gèrent-ils ce changement ? Par l'intermédiaire de dispositifs appelés des écluses, des ascenseurs dans l'eau. Un navire qui passe d'un océan à l'autre doit passer par six d'entre elles. En partant de Cristóbal, un bateau est soulevé d'un total de 25,9 mètres par les trois écluses de Gatun, jusqu'au niveau du lac. Toutes ces écluses sont doubles, afin qu'un navire puisse être levé pendant qu'un autre descend ! Une fois qu'un bateau a traversé le lac Gatun, il entre dans la coupe Gaillard. Au bout de la coupe se trouve l'écluse de San Miguel, qui descend le bateau de 9,4 mètres jusqu'au niveau du lac Miraflores. Le navire traverse alors le lac et entre dans les deux écluses de Miraflores, qui descendent le navire de 16,8 mètres jusqu'au niveau de l'océan Pacifique.

- Si c'est à ça que vous pensez, le meilleur moyen de bloquer le canal est de bousiller les écluses. Neutraliser la machinerie, ou si vous êtes vraiment bourrin, couler un bateau de manière à ce qu'une partie soit bloquée à l'intérieur et l'autre à l'extérieur. Bingo, trafic maritime bloqué.
- Bennett (14:09:15 / 09-05-56)

- Sans blague. C'est exactement ce qu'a tenté le Front de libération panaméen en 2037. Ça n'a servi à que dalle, mais l'échec était plutôt dû à l'incompétence qu'à un plan mal ficelé (c'est si difficile que ça de taper le SNI d'un missile sol-sol ?). Si le FLP avait su ce qu'il faisait, le missile qu'ils ont tiré sur le canal aurait foutu en l'air toute l'écluse de Pedro Miguel

plutôt que de frapper la montagne juste au-dessus de Red Tank. Crétins.
- Beowulf (13:37:03 / 11-05-56)

- Hummm... SNI ? Service de naturalisation et d'immigration ?
- Niles (21:00:43 / 11-05-56)

- Système de navigation inertielle. Puceau.
- Largo (01:06:12 /12-05-56)

- Si vous cherchez à arrêter le trafic en limitant les dommages collatéraux, prenez le contrôle du barrage de Madden. La centrale hydroélectrique qui s'y trouve fournit le courant à toute l'installation du canal, et le réservoir d'eau peut permettre de modifier le flot parcourant le canal lui-même.
- Savvy Sam (11:30:09 / 15-05-56)

Bien que le canal ne soit pas aussi important qu'il a été autrefois, une grande partie du trafic maritime traverse toujours l'isthme de Panama. En 2053, 9 250 navires sont passés par le canal, transportant un total de 111 milliards de tonnes de marchandises.

- Quelqu'un a une idée de la valeur marchande de ces produits ?
- Razor (23:16:04 / 18-05-56)

- Je me souviens d'avoir entendu parler d'une valeur de quelque chose comme 600 mille milliards de nuyens par an... mais je ne suis pas sûr du chiffre. Une chose est certaine, cependant, les amis : ce filet d'eau est sacrément rentable.
- Mindy (15:11:42 / 19-05-56)

HISTOIRE DU CANAL

À notre époque, on a parfois du mal à croire que des choses importantes dans notre vie existent depuis très longtemps, sur la base d'idées anciennes. Dans un monde de haute technologie, il est facile d'imaginer les générations passées comme étant incapables de réaliser quoi que ce soit de durable. C'est souvent faux, et le canal de Panama en est un éclatant exemple.

L'idée d'un canal qui percerait l'isthme de Panama remonte à 1523, bien que la construction du canal tel que nous le connaissons aujourd'hui n'ait pas démarré avant 1906, près de 400 ans plus tard. Le canal était censé être percé en 10 ans, mais le corps du génie de l'armée US est parvenu à terminer les travaux en moins de temps que cela : le canal était opérationnel dès l'été 1914.

LA ZONE

La Zone du canal de Panama (une bande de terre d'environ 20 kilomètres de large, suivant le tracé du canal) était à l'origine considérée comme territoire des États-Unis, alors même qu'il traversait tout le cœur de la nation de Panama. Un traité signé en 1903 garantissait la perpétuité de la propriété du territoire pour les USA, mais au cours des années 1960 et 1970 les Panaméens commencèrent à se plaindre de ce qu'ils considéraient comme un abandon majeur et inacceptable. En 1979, les États-Unis signèrent un traité dans lequel ils acceptaient de transférer la Zone du canal au Panama. Bien que les États-Unis restassent responsables de l'entretien et de la défense du canal, le Panama prit petit à petit de plus en plus de responsabilités dans sa gestion, jusqu'à en prendre le contrôle total au début du XXIe siècle.

Les premières décennies du nouveau siècle furent généreuses envers le Panama. L'économie du pays explosa, aidée par les droits versés par les corporations souhaitant utiliser le canal. Le gouvernement panaméen investit une partie de l'argent reçu pour élargir certaines parties du canal et améliorer la machinerie des écluses.

- Des « droits » ? Parle plutôt d'extorsion. Un hold-up en plein jour. La Commission du canal (non, je ne l'appellerai pas par son nom espagnol) s'est mise à racketter quiconque voulait l'utiliser. Le Panama est très vite devenu l'ennemi à abattre pour tout le monde.
- Miki (04:34:37 / 09-05-56)

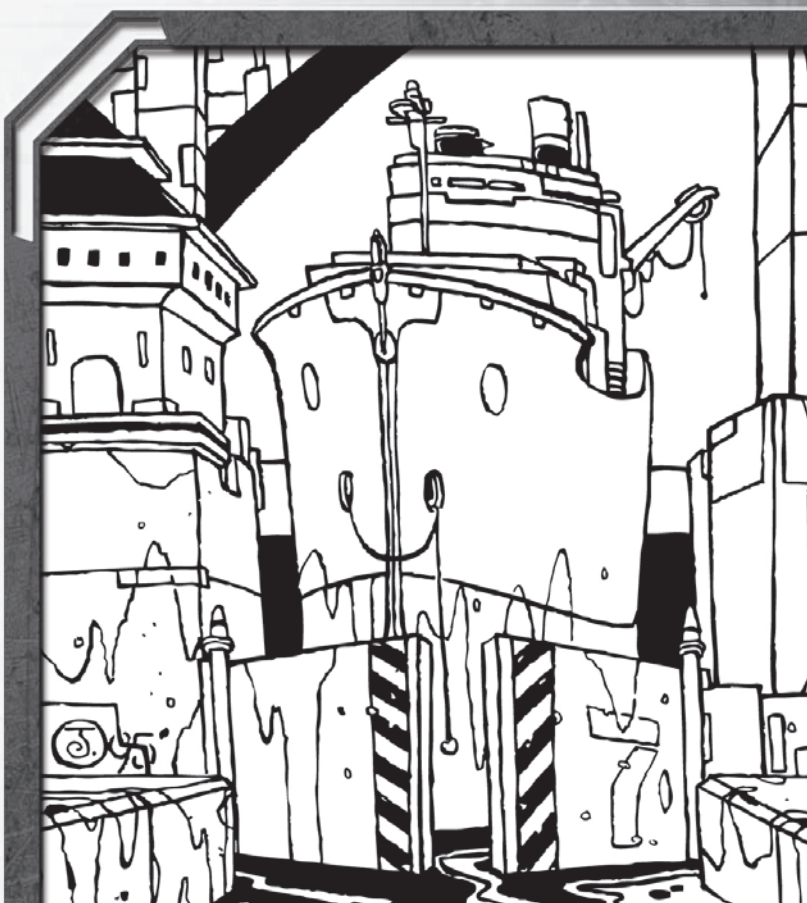
- Et les mégacorpos n'ont pas moufté ?
- Werewolf (12:13:48 / 09-05-56)

- Lis donc la suite.
- Doc (10:20:14 / 10-05-56)

DU BON ET DU MAUVAIS

Si le Panama menait ses propres efforts pour encourager sa propre économie, les États-Unis continuaient de fournir une aide financière pour protéger leurs propres intérêts. Forcés de faire face, une crise après l'autre, à la montée en puissance des mégacorporations, à la Grande Danse Fantôme, à l'épidémie de SIVTA, et au Crash informatique de 29, les États-Unis connurent leurs propres problèmes qui dégénéraient. Tout d'un coup, les problèmes domestiques devenaient beaucoup plus importants que le maintien du contrôle d'un intérêt somme toute mineur dans un pays lointain, et avant même l'avènement des UCAS, l'aide au Panama prit fin. Au début des années 2020, le pays traversa des temps difficiles. Des factions rebelles au sein du pays et des forces militaires à l'extérieur secouèrent profondément la société panaméenne. En conséquence, l'économie se mit à chanceler avant de s'effondrer. En 2044, le pays n'était plus capable d'entretenir le canal, et en 2046 un glissement de terrain dans la coupe Gaillard obstrua le canal, que seul de petits navires pouvaient désormais emprunter.

- On y est, Werewolf. Nombre de ces « factions rebelles » et de ces « forces militaires » étaient financées, soutenues ou commandées par diverses mégacorporations. Le canal était tellement important qu'aucune des grandes mégacorpos ne voulait laisser la Cour corporatiste en prendre le contrôle. Après tout, un contrôle de la Cour corpo signifierait que des concurrents auraient eux aussi accès au canal. Pas idéal, du point de vue des gros bonnets. Les corpos AAA comme Ares, Fuchi et Saeder-Krupp se sont donc disputées le Panama et le canal comme des loups un quartier de viande... jusqu'à manquer détruire l'objet





de leur désir au passage. Dans l'intervalle, les représentants des autres corpos à Zurich-Orbital réussirent à bloquer toute décision de la Cour corporatiste.

- Doc (10:23:43 / 10-05-56)

À la suite du désastre, l'Aztlan dépêcha des forces vers le sud au Panama, à la demande du gouvernement panaméen, et se chargea de dégager et d'entretenir le canal. Quand le gouvernement panaméen tomba deux ans plus tard, l'Aztlan se chargea d'entretenir le pays aussi, et le Panama devint une partie intégrante de l'Aztlan.

- Ça semblerait presque tout naturel, dit comme ça. Voici ce qui s'est vraiment passé.

  Aux alentours de 2040, l'Aztlan entreprit de déstabiliser les pays d'Amérique centrale (pas très difficile, ils n'étaient déjà pas bien stables au départ). Les Azzies n'ont pas dû avoir beaucoup de mal avec le Panama, vu la façon dont les mégacorpos se mettaient sur la gueule sur place. En 43 ou 44, le gouvernement panaméen était mûr pour tomber. Le principal parti d'opposition était à la solde des Azzies, et à l'issue les élections spéciales de la fin 2045 les pantins azzies prirent le pouvoir. L'Aztlan était prêt à avaler le Panama. Il ne lui manquait plus qu'un bon prétexte.

  Celui-ci se présenta en 2046, quand la coupe Gaillard s'effondra à point nommé (ne me lancez pas sur cette théorie de conspiration…). Le gouvernement fantoche « invita » les ingénieurs et les troupes aztlanes dans le pays pour réparer et protéger le canal « dans l'intérêt général de l'économie mondiale », ou une autre connerie dans le même genre.

  Les Azzies avaient ce qu'ils voulaient : le canal. Ils maintinrent le gouvernement de pantins panaméens pendant quelques années de plus (c'est la capacité d'attention des médias dans le monde d'aujourd'hui), puis le supprimèrent discrètement. Le Panama est depuis devenu un autre État aztlan, et l'Aztlan (comprendre : Aztechnology) tient le canal. C'est beau quand un plan se réalise.
- T-Square (03:17:42 / 11-05-56)

- Des délires de paranoïaque.
- Rory (15:04:23 / 11-05-56)

- Non, c'est la vérité vraie. T-Square a la bonne version. J'étais au Panama en 2043 avec un contrat merco pour Fuchi. Mes gars et moi, on a vu ce qui se passait et on en a parlé à nos référents chez Fuchi. Ils nous ont ri au nez, ils ne pensaient pas que l'Aztlan valait qu'on s'inquiète. L'esprit mégacorporatiste, si vous voulez mon avis. On finit par trop s'habituer à considérer les États comme insignifiants. À l'époque en 43, peu de gens réalisaient que l'État aztlan était en fait une mégacorpo.
- Colonel Cobra (12:21:13 / 12-05-56)

Peu après avoir acquis la Zone du canal, cependant, l'Aztlan le confia à quelqu'un d'autre. En 2048, le gouvernement aztlan trouva un terrain d'entente avec la Cour corporatiste sur Zurich-Orbital. Selon cet accord, la Zone du canal devenait un « protectorat mégacorporatiste » sous l'autorité de la Cour corporatiste. La « Zone pan-corporatiste » que nous connaissons aujourd'hui suit les mêmes frontières que l'ancienne Zone du canal. Elle dispose des mêmes droits que tout autre pays indépendant du monde, et le gouverneur de la Zone (actuellement, une femme du nom de Toko Baisetu) a le rang de chef d'État au même titre que le président des UCAS.

:::::[LADY OF THE COURT] Cat, la Cour corporatiste t'ennuie-t-elle beaucoup ?

:::::[JUNGLE CAT] Oui, pour les mêmes raisons que toi, je suppose.

:::::[THE BIG 'D'] Certes.

- Comme c'est touchant un « accord amical ». Rien à voir avec l'attaque mégacorporatiste sur Ensenada, n'est-ce pas ? Ou l'Accord de Veracruz. Bien sûr que non.
- T-Square (03:19:14 / 11-05-56)

- Tu dois bien admettre que la vérité est un peu tordue pour l'enseigner aux écoliers…
- Laker Girl (07:32:50 / 11-05-56)

La Zone pan-corporatiste n'a pas d'armée propre. À la place, la Cour corporatiste lui fournit les troupes nécessaires pour défendre ses frontières – et le canal lui-même, bien entendu ! Aujourd'hui, depuis le pont d'un navire traversant le canal de Panama, vous pouvez voir un arc-en-ciel d'uniformes parmi les soldats patrouillant les rives du canal : le rouge et bleu marine de Renraku, le bleu ciel de Mitsuhama, les nuances de gris de Fuchi, le vert de jade de Yamatetsu.

- Tout, sauf l'ocre-brun d'Aztechnology. Et ça doit agacer les Azzies bien comme il faut.
- Sinister Sal (22:55:42 / 10-05-56)

- Mieux vaut ça que de se faire vitrifier une ville.
- Atropos (00:01:19 / 11-05-56)

- Tu veux parler du raid sur Ensenada ? Bonhomme, c'est de la propagande anti-corpos. Toutes ces conneries de menace nucléaire sont exactement ça, des conneries. Les mégas ont fait comme si elles avaient un pistolet nucléaire sur la tempe de l'Aztlan, mais il ne s'est jamais rien passé.
- Raiko (06:15:35 / 11-05-56)

- Faux. Ce rapport plus haut dans le fichier vient de confirmer mes soupçons. Ares (au minimum) dispose d'armes nucléaires, et en avait déjà il y a six ou sept ans de cela. Vous pouvez compter là-dessus.
- Atropos (20:21:43 / 11-05-56)

- Eh bien, oui. Une rumeur persistante voudrait qu'Ares dispose de systèmes de bombardement orbital fractionnaire (FOBS, pour « *Fractional Orbit Bombardment Systems* », des systèmes de tir satellite-sol) quelque part là-haut, et que certains des FOBS sont équipés d'ogives nucléaires opérationnelles (« opérationnelles » voulant dire à mi-chemin entre « tactiques » et « stratégiques »). Comptez 200 kilotonnes pour les charges de base.

  Clairement, Ares a la bombe, FOBS ou pas FOBS (les récents événements à Chicago tendraient à le prouver). Quelques autres corpos l'ont peut-être aussi. Quant à savoir s'ils auraient vraiment atomisé Ensenada si l'Aztlan ne s'était pas replié, voire s'ils ont même vraiment menacé de le faire, c'est toute une autre histoire.
- Webster (20:56:18 / 11-05-56)

:::::[JUNGLE CAT] Est-ce vrai ?? Ares Macrotechnology a-t-elle des armes nucléaires ?

:::::[WORDSMYTH] Oui.

:::::[LADY OF THE COURT] L'armée utilisée à Chicago était la leur ?

:::::[WORDSMYTH] Oui.

:::::[HECATE] Combien de mégacorporations ont des armes nucléaires ??

:::::[THE BIG 'D'] La capacité d'en avoir, ou un arsenal ?

:::::[HECATE] Les deux.

:::::[WORDSMYTH] La plupart ont des armes nucléaires. Rares sont celles qui, à part Ares, Saeder-Krupp et Mitsuhama, n'en ont plus qu'un nombre symbolique.

:::::[LADY OF THE COURT] Lofwyr a une arme nucléaire ?

:::::[THE BIG 'D'] Naturellement. Merveilleuse ironie, n'est-il pas ?

POPULATION ET DÉMOGRAPHIE

- Je sais que vous n'êtes jamais satisfaits avant d'avoir vu ce bon vieux petit récapitulatif, le voici donc (n'allez jamais dire que je ne me décarcasse pas pour vous).
- Captain Chaos (20:42:00 / 01-05-56)



L'AZTLAN D'UN COUP D'ŒIL

Population : 134 220 400 habitants
- Humains : 67 %
- Elfes : 15 %
- Nains : 6 %
- Orks : 9 %
- Trolls : 1 %
- Autres : 2 %

Population SINless estimée estimée : 10 000 000 personnes
Revenu annuel moyen par habitant : 15 400 000 pesos (30 800 ¥ environ)
Population sous le seuil de pauvreté : 21 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 3 %
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 57 %
Éducation :
- Enseignement secondaire : 33%
- Enseignement supérieur : 42%
- Masters et doctorats : 13%

- Okay, ouvrons la discussion.
- Captain Chaos (20:43:05 / 01-05-56)

- Une population de plus de 134 millions ? Je croyais que la population du Mexique à la fin du siècle (avant le SIVTA) était bien inférieure à 100 millions. En prenant en compte les hordes de gens qui y sont passées à cause du virus, la croissance de la population est juste choquante. Ces Azzies feraient passer des putains de lapins pour des moines.
- Roscoe (03:22:13 / 07-05-56)

- C'est vrai, la population du Mexique il y a 65 ans (recensement de 1990) était 81 140 922. Et effectivement, les chiffres officiels indiquent que plus de huit millions de personnes sont mortes durant l'épidémie de SIVTA et ses suites (les chiffres officieux, en lesquels j'aurais plus confiance, donneraient plutôt un total de plus de 10 millions de macchabées).

  Mais n'oubliez pas, ces 81 millions correspondent au Mexique tel qu'il était à l'époque, sans les autres pays d'Amérique centrale qui ont été absorbés par l'Aztlan, et naturellement sans Austin, San Antonio et San Diego. D'après mes chiffres, la population vivant actuellement dans les frontières de l'ancien Mexique ne s'élève qu'à environ 87 millions. Cela correspond à une croissance démographique de 22 % depuis la fin de la pandémie de SIVTA. Pas mal, mais les lapins font mieux quand même.
- Holly (17:20:16 / 10-05-56)

RÉPARTITION DE LA POPULATION URBAINE / RURALE

79 % de la population aztlane vit en zone urbaine. Ce pourcentage continue d'augmenter, mais très lentement. Le revenu par habitant est quelque peu trompeur. Dans les centres urbains, la moyenne annuelle

est 17,5 millions de pesos (35 000 nuyens), mais dans les zones rurales elle tombe à 7,5 millions de pesos (15 000 nuyens).

- Encore plus bas que ça, je parie. La majorité des SINless vit dans ces régions rurales, et vous pouvez être sûrs qu'ils mettent un gros coup de bambou à la moyenne et qu'ils la font bien dégringoler.
- Auntie Social (08:17:16 / 09-05-56)

GROUPES CULTURELS

L'Aztlan est composé de trois principaux groupes culturels : les personnes d'ascendance espagnole, celles d'origine méso-amérindienne, et celles d'extraction à la fois espagnole et méso-amérindienne – les *mestizos*. Les mestizos, ou métis, sont de très loin le groupe le plus important, totalisant près de 70 % de la population.

À la fin du XX^{e} siècle, le segment méso-amérindien représentait 30 % de la population du Mexique et de ses voisins. Aujourd'hui, les Méso-Amérindiens non-mestizos ne représentent que 17 % de la population. Les trois groupes se sont « dilués » en se mélangeant avec les populations immigrées.



Les classes socio-économiques tendent à se corréler avec les groupes culturels. Les Aztlans d'origine espagnole ont une représentation disproportionnée dans les strates socio-économiques supérieures, alors que les Méso-Amérindiens sont dans les plus basses.

- Putain. Y a donc jamais rien qui change ?
- NiteSpawn (07:26:13 / 09-05-56)

- Attends deux secondes, j'ai l'impression que je reconnais ce style pédant. Captain, t'as chopé ça chez Danchekker, pas vrai ? Le même genre de bave que sur les Nations des Américains d'origine. Je me trompe ?
- Sal (11:31:56 / 10-05-56)

- <glousse> Je me demandais si quelqu'un allait voir dans mon jeu. Bien joué, Sal, le bon vieux Dr. David Danchekker™ a encore frappé…
- Captain Chaos (14:46:58 / 10-05-56)

- Pourquoi le pourcentage de Méso-Amérindiens a dégringolé à ce point ? Il y a eu des pogroms ?
- Railgun (23:17:18 / 11-05-56)

- Rien d'aussi méchant, mon vieux Railgun.

  Il y a en gros deux raisons, légitimes et évidentes. Tout d'abord, les Méso-Amérindiens ont toujours été extrêmement pauvres et souvent hors d'atteinte des services médicaux du pays. Si les « traditionnels » (comme on surnomme souvent les Méso-Amérindiens) ont toujours été des maîtres de leur médecine aux herbes indigène à la con, ce n'est pas ça qui a pu les sauver du SIVTA. Un paquet d'entre eux a crevé pendant la pandémie. Ensuite, les populations se diluent. Les formes « pures » deviennent généralement « hybrides » si rien d'autre n'interfère. Avec le temps, à moins qu'ils soient vraiment obsédés par le repli sur soi, les Méso-Amérindiens changent forcément de classification et deviennent des mestizos (ouais, je sais que c'est une simplification ; si quelqu'un veut entrer dans le détail de la dérive ethnologique, envoyez-moi un email). Enfin, les populations ont tendance à perdre leur vigueur sans un bon renouvellement du cheptel et du pool génétique. Malheureusement pour les traditionnels, ce genre de secousse produira probablement des mestizos (encore une simplification, et encore une fois… ne me prenez pas la tête).
- Socio Pat (10:54:40 / 12-05-56)

- Et l'intolérance entre métatypes ?
- MOM (17:11:47 / 13-05-56)

- Le texte y fait référence, mais ne l'aborde pas directement.

  La situation est assez différente en Aztlan, par rapport à la plus grande partie de l'Amérique du Nord (les UCAS en particulier). Dans les UCAS, l'une des premières choses que les gens remarquent est votre métatype, suivi de près par la couleur de votre peau. La plus grande partie des discriminations se fondent sur ces deux critères. « Les humains pur sang sont les seuls enfants légitimes de notre Mère la Terre » ou « Si t'es pas un ork, t'es que dalle », ce genre d'attitude (histoire de citer des autocollants de pare-chocs que j'ai vus à Seattle).

  En Aztlan, ce qui compte le plus (toujours !), c'est votre groupe culturel. Êtes-vous un péninsulaire (un Azzie d'ascendance espagnole) ? Un mestizo ? Un traditionnel ? C'est cette distinction qui fait la différence dans la société aztlane. Le métatype est une considération secondaire. Au sein des trois « castes » péninsulaire, mestizo et traditionnelle, on retrouve

la hiérarchie habituelle fondée sur le métatype. Mais un troll péninsulaire (par exemple) est généralement bien plus haut sur l'échelle sociale qu'un mestizo humain ou elfe (ou plus bas, selon l'échelle dont vous parlez, évidemment).

- Socio Pat (10:52:06 / 15-05-56)

- La simplification, bonhomme. Beaucoup de simplification, mais c'est vrai, plus ou moins.
- Holly (00:10:46 / 15-05-56)

ÊTRES PENSANTS NON-(MÉTA)HUMAINS

Le pourcentage d'êtres pensants non-(méta)humains dans la population aztlane est plus de deux fois supérieure à la moyenne mondiale. Ce segment de population anormalement élevé inclut des dracomorphes, des zoocanthropes, et un nombre étonnant d'esprits libres de diverses natures (les rumeurs qui voudraient que les banshees soient acceptées comme membres de plein droit de la société aztlane sont infondées). La majorité des dracomorphes d'Aztlan sont des serpents à plumes, bien que des dragons occidentaux et orientaux vivent également dans le pays.

::::[LADY OF THE COURT] Des dragons occidentaux ??

::::[THE BIG 'D'] Je pense que l'auteur fait référence à l'image que les humains ont des dragons dans les cultures occidentales. À moins que cela ne signifie simplement que « non-oriental ».

- Les zoocanthropes, gaah. Je ne me suis jamais senti à l'aise en leur présence, je dois le reconnaître. Il y a quelque chose de décidément *anormal* à discuter affaires avec une « personne » qui était un putain de jaguar quelques minutes plus tôt (c'est pire quand j'entends son estomac gargouiller au beau milieu des négociations, et que je comprends que je suis son déjeuner potentiel ; il doit se sentir comme je me sentirais si je négociais avec un soyburger).
- Jimjim (00:24:56 / 09-05-56)

- D'accord avec toi, JJ. Mais les zoocanthropes sont une réalité établie au pays d'Az. Les zoocanthropes jaguars (ou pumas, je n'arrive jamais à les distinguer, personnellement) ne sont pas les plus nombreux, mais ce sont ceux que vous avez le plus de chances de rencontrer (les zoocanthropes jaguars se fichent généralement de garder un profil bas). D'autres métamorphes que vous avez des chances de croiser sont les ours, les loups ou les coyotes, et (je ne déconne pas) les phoques.
- Doc (08:57:21 / 10-05-56)

Contrairement à la plupart des pays du monde, l'Aztlan offre la citoyenneté et des droits complets à tout esprit libre qui en ferait la demande. Bannir un esprit libre citoyen du pays est assimilable à un meurtre.

- Et « je ne savais pas qu'il était citoyen aztlan » ne vous vaudra aucune clémence de la part de la justice.
- Legal Beagle (18:22:09 / 10-05-56)

- Quand le texte dit « esprits », je pense toujours aux grands classiques : esprits de l'homme, de la terre, des plantes, de l'eau, tout ça tout ça. Mais il y a d'autres types de bestioles dans le grand mélange aztlan, et si quelqu'un les a déjà classifiés, je n'ai jamais vu les infos. Je peux vous donner un exemple gratos : il existe une variante locale de l'homme-des-bois appelé le hada. Apparemment, des tribus entières de ces « hadas » vivent dans les jungles du sud, dans ce qui était autrefois la Colombie.
- Doc (10:49:15 / 11-05-56)

Il existe une littérature abondante, dans de nombreuses publications reconnues, consacrée à l'abondance des êtres pensants non-(méta) humains en Aztlan. Les explications proposées sont nombreuses, depuis la « pointe » dans l'Éveil provoquée par des « hauts lieux » de mana jusqu'à des théories de conspiration tout aussi improuvables. En fait, la réponse est beaucoup plus ordinaire. Certaines études indiquent que l'incidence réelle des êtres pensants non-(méta)humains est la même (dans des limites statistiquement significatives) en Aztlan qu'ailleurs dans le monde. La différence dans les chiffres de la population reflète une distinction plutôt culturelle que biologique. La société aztlane accepte de donner la citoyenneté à de nombreux êtres pensants non-(méta)humains et inclut ces individus dans les recensements officiels de la population. Dans d'autres pays, ces êtres pensants se voient souvent refuser la citoyenneté, sont exclus de la société, et sont même chassés dans les cas extrêmes. Il est inutile de préciser qu'ils n'apparaissent pas dans les analyses portées sur la population.

- Danchekker voit juste. Les chiffres de la population à Seattle ne seraient certainement pas les mêmes si les vampires, les dzoo-noo-quas, les wendigos, les loups-garous, les divers zoocanthropes et le reste étaient inclus dans le décompte.

  Cependant, je pense que la manière dont Danchekker rejette les sites de pics mana et les « pointes » d'Éveil est… flippante. Ces phénomènes existent. Peut-être pas pour les êtres pensants non-(méta)humains en Aztlan, mais certainement ailleurs.
- Doc (10:51:27 / 11-05-56)

::::[LADY OF THE COURT] Ne comprennent-ils donc vraiment pas ce qui se passe dans leur propre monde ? Je n'en finis pas d'être médusée.

::::[THE BIG 'D'] Je ne me rappelle pas avoir lu la moindre publication qui révélerait la réalité qui se cache derrière votre nation et sa magie, ma Dame.

::::[LADY OF THE COURT] Touché.

CLIMAT

Le tropique du Cancer coupe l'Aztlan en deux, traversant le pays à environ 30 kilomètres au nord de Mazatlán sur la côte ouest, jusqu'à 130 kilomètres au nord de Tampico sur la côte est. Cela signifie que plus d'une moitié du territoire de la nation est classé en zone torride.

TEMPÉRATURE

En général, l'altitude a plus d'effet sur le climat que la latitude. Les natifs d'Aztlan divisent généralement leur pays entre *tierra caliente* (terre chaude), *tierra templada* (terre tempérée) et *terra fria* (terre froide).

La tierra caliente inclut les plaines côtières basses, qui s'étendent du niveau de la mer jusqu'à une altitude d'un peu plus de 900 mètres. Les températures varient entre 16° et 50° Celsius, avec une forte humidité. La tierra templada commence à un peu plus de 900 mètres, jusqu'à un peu plus de 1 800 mètres au-dessus du niveau de la mer. Les températures dans cette région sont comprises entre 17° et 21° Celsius). La terra fria commence à un peu plus de 1 800 mètres, jusqu'à près de 2 750 mètres au-dessus du niveau de la mer. La température y fluctue entre 15° et 17° Celsius.

- Je suppose que « froid » est un terme tout relatif, hein ?
- Libbie (07:13:13 / 09-05-56)

PRÉCIPITATIONS

Dans la plus grande partie de l'Aztlan, la saison des pluies commence en mai et se poursuit jusqu'en octobre. Dans les zones méridionales du pays, la pluviométrie annuelle est comprise entre 990 et

4 000 millimètres. La plus grande partie du pays ne reçoit cependant pas les précipitations suffisantes pour une agriculture efficace, rendant la vie difficile aux paysans de subsistance. La pluviométrie moyenne en tierra templada est inférieure à 635 millimètres par an, descendant jusqu'à 460 millimètres en terra fria. Dans le nord semi-aride, les précipitations annuelles sont d'environ 254 millimètres.

- Il est facile d'oublier la grande diversité de climats que connaît l'Aztlan moderne. Au nord, le plateau central est une extension des plaines du sud-ouest nord-américain (en territoire UCAS et pueblo). La péninsule de Basse-Californie et le golfe de Californie (les Azzies préfèrent l'appeler la mer de Cortez) sont de foutus déserts. Mais quand vous atteignez les parties septentrionales de l'Amérique du Sud (dans ce qui était autrefois la Colombie), vous êtes en plein cœur de la forêt tropicale. Par là-bas, la météo est bien détraquée à cause de la magie azzie, et les précipitations sont peut-être 30 % supérieures à ce qu'elles étaient à l'époque du Cinquième Monde.
- Woppler the Weatherman (12:42:15 / 10-05-56)

- Okay, bien sûr, pourquoi ne pas poser la question maintenant ? Qu'est-ce qui se passe avec les Amazoniens ? Je n'arrête pas d'entendre parler des wagons de grosse magie qui tache qu'ils ont à leur disposition. Je ne sais pas pour toi, *priyatel*, mais ça me fait penser à un putain de gros titre de presse de caniveau. La vérité, c'est quoi ?
- Farrakh (23:26:15 / 13-05-56)

::::[HECATE] Voilà qui pourrait être intéressant...

- La vérité, c'est ça, Farrakh : les Amazoniens ont des wagons de grosse magie qui tache.

  Tu sais comment la forêt vierge s'est fait bousiller au cours du siècle dernier et au début de celui-ci ? Quand cette fameuse cabale de créatures Éveillées a pris le contrôle du gouvernement de ce qu'elles ont appelé l'Amazonie, elles ont décidé vite fait d'y mettre un terme. Tant de dégâts avaient déjà été provoqués : les choses commencèrent par aller de mal en pis, avec l'érosion du sol, les pets des vaches dégazant du méthane, tout ça. Les Amazoniens ont donc mené de très gros rituels pour renverser la vapeur (je ne suis pas sûr à cent pourcent, mais je crois qu'ils utilisent quelque chose de l'ordre de la Grande danse fantôme avec un fort accent sud-américain).

  Et la vapeur a été renversée. Les vaches ont dégagé, les exploitants responsables de la déforestation ont dégagé, et la forêt humide est revenue de plus belle. En presque moins de temps qu'il n'en a fallu pour déboiser la région, les grands arbres sont revenus. Certains pensent que les Amazoniens sont allés un poil trop loin avec cette histoire. À beaucoup d'endroits, la forêt vierge s'étend avec une telle vitesse que l'empêcher d'envahir les villages, les routes et même les villes est une guerre de tous les jours. Comme l'on pouvait s'y attendre, le fait d'avoir perturbé dans les grandes largeurs le Grand Ordre du Monde a fichu la merde dans les phénomènes météo. Ce qui explique pourquoi le sud de l'Aztlan est un peu plus pluvieux qu'autrefois.
- Webster (05:05:33 / 14-05-56)

::::[JUNGLE CAT] Je vais anticiper la question que tout le monde va vouloir poser : non, nous n'utilisons pas l'un des Grands rituels pour renforcer la forêt.

::::[WORDSMYTH] Vous avez un locus, n'est-ce pas ? Intact ?

::::[JUNGLE CAT] Oui.

::::[HECATE] <INTRADUISIBLE>

::::[THE LAUGHING MAN] Ironique, oui, que la mort de quasiment chacun d'entre nous apporte une nouvelle vie dans le monde ?

::::[HECATE] Cela a toujours été l'intention.

::::[WORDSMYTH] Je ne vous ferai pas le plaisir de répondre.

- Cette histoire de combat pour repousser la jungle ne se limite pas au territoire de l'Amazonie. Il se passe la même chose dans le sud de l'Aztlan (si j'ai bien compris, les gens de Medellín détestent ça bien comme il faut ; tous les matins les locaux doivent sortir taillader les putains de jungles qui s'avancent depuis les montagnes qui dominent la ville).

  Et cela ne fait pas très plaisir aux Azzies. Ils parlent de ça comme d'une « guerre économique », et envisagent d'exiger des réparations de la part de l'Amazonie, ou sinon... (les Amazoniens ont répondu avec un bon gros haussement d'épaules bien latin et continuent de faire grandir leur jungle).
- Rico (22:27:10 / 14-05-56)

- En référence à certains messages de ce fichier... les Amazoniens ne sont-ils pas en train de faire de la « magie du sang » ? Et est-ce que ça n'est pas une Très Mauvaise Chose ?
- Marlinspike (15:16:55 / 16-05-56)

- Mon opinion à ce sujet : oui, c'est de la magie du sang. Et oui, je pense que c'est une Très Mauvaise Chose (jetez un œil à mes commentaires dans les sections sur le gouvernement et la politique).
- Magister (03:46:02 / 17-05-56)

::::[LADY OF THE COURT] Cela semble indiquer que vous utilisez au moins un Rituel mineur de troisième ou quatrième cercle.

::::[JUNGLE CAT] Les choses ne sont pas faciles. Même avec le locus, nous devons compléter nos forces. Nous sommes néanmoins extrêmement prudents. Laughing Man, tu n'auras pas à répéter tes actions à cause de nous.

::::>THE LAUGHING MAN TIRE SON CHAPEAU

::::[LADY OF THE COURT] Je continue de penser que nous aurions dû tuer Coleman.

::::[WORDSMYTH] Je ne me souviens pas de t'avoir vu t'occuper, ni même t'inquiéter de ces choses à l'époque. En outre, le résultat était nécessaire.

::::[THE BIG 'D'] Mais il n'était pas nécessaire que cela finisse ainsi.

::::[WORDSMYTH] C'est vrai.

TOPOGRAPHIE

La plus grande partie de l'Aztlan est un large plateau élevé, flanqué de chaînes de montagnes. Ces deux massifs deviennent des plaines étroites le long des côtes est et ouest du pays.

MONTAGNES

Les deux chaînes montagneuses (la Sierra Madre occidentale à l'ouest et la Sierra Madre orientale à l'est) se rejoignent dans une région appelée La Junta, située au sud-est de Tenochtitlán. De là, les montagnes continuent vers le sud en une unique chaîne connue sous le nom de Sierra Madre del Sur (la Sierra Madre méridionale). Cet ensemble de montagnes volcaniques inclut les plus hauts pics du pays.

- Les pilotes de t-birds ont tout intérêt à écouter ça. La Sierra Madre occidentale est plus ou moins la continuation des Rocheuses. Eh oui, les jeunes, la continuation de cette bonne vieille Autobahn !!! Si vous avez les burnes et le matos, vous pouvez foncer tout droit depuis le territoire salish-shidhe jusqu'au plus profond de l'Aztlan.
- Monica Em (01:22:17 / 13-05-56)

- Et vous êtes un putain de blair si vous le tentez. Vous ne vous dites pas que peut-être (peut-être) que les forces azzies postées pour tenir à distance les Pueblos gardent l'œil sur les meilleures routes ? Monica, si tu veux perdre ton zinc et ta vie, file-moi ta machine et mets-toi un gun dans la bouche. Au moins tout ne sera pas perdu pour tout le monde.
- Rat-tail (09:28:52 / 14-05-56)

- Lâche un peu Em, pépé. C'est pas parce que t'as plus de jus que tu dois faire subir ta mauvaise humeur à tout le monde (« ouh, mets un pull, chéri, maman a froid »). J'ai fait passer ma machine à travers cette sacro-sainte frontière comme si elle n'était même pas là. À partir de Phoenix, j'ai dépassé Tucson jusqu'à Tónichi sur la rivière Yaqui (à 150 bornes au sud-est d'Hermosillo, bande d'incultes). Le vieux Gray Ghost et moi, on a rempli tous les Azzies qui auraient pu nous chercher de poussière et de leurres. J'ai déchargé ma cargaison, et je suis rentré par le même putain de chemin.

  Hé, si quelqu'un veut me filer le contrat, putain, je peux charger à Phoenix et livrer en Amazonie à travers l'isthme. Contact : NA/CAS-TX 8303 (00-0914).
- Zack (16:48:32 / 17-05-56)

- Mon grand, si tu tentes ça tu n'en reviendras pas. J'ai vu assez de bûchers funéraires dans la Madre. Tu seras le prochain.
- Colón (21:57:06 / 17-05-56)

La plus haute montagne est le volcan Tajumulco, dans l'ancienne nation du Guatemala, culminant à une altitude de 4 570 mètres. Le Tajumulco est actuellement dormant et l'est resté depuis sa dernière grande éruption en 2027. Bien qu'il n'évacue ni gaz ni magma, le volcan, qui s'élevait à 4 220 mètres à l'époque, a depuis gagné 350 mètres.

- 350 mètres en 27 ans ? Vous appelez ça « dormant » ?
- Boomer Dean (13:22:15 / 09-05-56)

- Comparé à il y a 27 ans ? Tu peux le dire, mon pote. Les éruptions explosives, les flots pyroclastiques, les pluies de cendres… ? Des milliers de morts dans les villages et les villes environnantes ? Oui, il est dormant, aujourd'hui.
- Joseph (22:53:04 / 10-05-56)

L'Aztlan compte de nombreux volcans actifs, notamment le Tacaná (4 053 mètres), le Colima (3 850 mètres), le Citlaltépetl (5 747 mètres), le Popocatépetl (5 452 mètres), et plus d'une centaine d'autres.

- Le Popocatépetl est actif ? Je pensais qu'il était dormant.
- Largo (00:01:34 / 06-05-56)

- Il l'était. Un paquet de montagnes en Aztlan se sont mises à tousser. Je suppose que cela a à voir avec la Grande danse fantôme (et qui sait, peut-être aussi son équivalent amazonien), mais dans l'ensemble il s'agit d'une logique de cycle. L'Amérique centrale a toujours été une zone d'activité volcanique (et sismique, évidemment), sur la ceinture de feu du Pacifique, tout ça (aaah, les joies de la subduction et de l'élévation… désolé, blague de géologue). Même sans la Danse, je suppose que la plupart des volcans auraient repris leur activité. Au mieux, la Danse a un peu accéléré le processus.
- Joseph (22:54:38 / 10-05-56)

- Joe a raison, ce n'est rien de nouveau. Les volcans peuvent être une putain de source de revenus potentielle, si seulement les Azzies pouvaient trouver un acheteur. Les tremblements de terre aussi. Petite parenthèse personnelle : j'ai failli être aux premières loges lors de la destruction de Managua au cours du séisme de 2046. Mon avion est parti la veille. Sinon, j'aurais fait partie du bilan de morts : plus de 14 000 personnes y ont laissé leur peau.
- Arctic White (00:21:09 / 15-05-56)

- Et puisque nous y sommes, mettons quelques choses en perspective : vous vous souvenez comment les médias en faisaient des pelles à propos de la guerre civile au Nicaragua, qui a mené à l'annexion par l'Aztlan ? Les 9 000 civils innocents qui se sont fait descendre ? Bonhomme, les guerres civiles, même les pires d'entre elles, c'est peanuts à côté des catastrophes naturelles, et peu importe ce que vous en diront les journaleux. Rien qu'à Managua, au cours des 75 dernières années, plus de 24 000 civils innocents ont passé l'arme à gauche à cause des tremblements de terre.
- Arnie-Lad (11:54:08 / 20-05-56)

- Une question pour les techies parmi vous. Les saloperies vomies lors d'une éruption volcanique, même « calme », affolent les senseurs, n'est-ce pas ? C'est faisable de cacher un t-bird en mouvement aux alentours de ces montagnes pendant qu'elles crachent ?
- Larkspur (16:55:02/5-22-56)

- Hm. Intéressant.
- Dorin (00:50:21 / 23-05-56)

- Oublie. Ça va détraquer tes propres senseurs tout autant, voire pire.
- Colón (22:39:37 / 23-05-56)

Les plaines côtières sont basses, sablonneuses et plates. La péninsule du Yucatán elle aussi est basse et plate, avec une élévation moyenne ne dépassant pas 30 mètres.

LACS ET RIVIÈRES

L'Aztlan a peu de cours d'eau majeurs. La plupart ne sont pas navigables. Le plus long et le Rio Bravo del Norte, connu dans les CAS et les UCAS sous le nom de Rio Grande.

Les plus vastes étendues d'eau sont le lac Chapala et le Lago de Azatlán (autrefois connu sous le nom de Lago de Nicaragua). La plupart des autres lacs du pays sont peu profonds.

PORTS

L'Aztlan a peu de grands ports, essentiellement à cause du sol sablonneux des plaines côtières. Les principaux ports sont Tampico, Veracruz Llave, Coatzacoalcos (anciennement Puerto México), Acapulco de Juárez, Manzanillo, Mazatlán, Salina Cruz, Balboa, Cartagena et Buenaventura.

» Pour tous ceux d'entre vous qui bavent d'avoir des « infos pratiques », voici le fichier que vous attendiez. Si vous parvenez à déchiffrer le jargon administratif, vous devriez en tirer des choses utiles, pour peu que vous soyez un peu prudent et chanceux. C'est marrant d'essayer de déterminer quelles sont les sources d'Espectro. Dans ce cas-ci, je dirais qu'il a mis la main sur les documents classifiés de sa corpo, et qu'il s'agit d'un fichier créé par le gouvernement des UCAS et volé par Aztechnology (évidemment) dans ses efforts de contre-surveillance vis-à-vis des puissances politiques et économiques intéressées par les affaires azzies.

» Captain Chaos (13:26:15 / 02-05-56)

ENTRER EN AZTLAN

En-tête de fichier—21488762-AZT02-CO-11-BB3
\\http:\ConsOps.web\recce.ins.pa\azt-no.cc.rd.cap
UCAS Consular Operations – usage interne uniquement
Classification : code Opération Llanos
Dernière modification du fichier : 22:12:18 / 06-06-54

OBJECTIF

Évaluer l'efficacité des techniques d'insertion clandestine d'agents en territoire aztlan. Objectif secondaire : évaluer l'efficacité des techniques d'extraction clandestine, avec et sans opposition. L'objectif secondaire est d'importance mineure.

Contraintes : ressources minimales, déni de responsabilité (souhaitable), facilité d'élimination (souhaitable).

INTRODUCTION

Le présent rapport a pour objet d'évaluer les modalités pratiques d'insertion d'agents en territoire aztlan et, accessoirement, leur extraction une fois leur mission accomplie. L'hypothèse retenue est celle de ressources minimales consacrées à l'insertion / extraction. Les critères de déni de responsabilité et de facilité d'élimination sont importants, mais pas cruciaux.

ORGANISATION

Le présent rapport aborde les divers modes d'insertion envisageables pour un agent des ConsOps, décrit en détail les problèmes qui se posent en termes de sécurité quand cela est possible et approprié, et offre des contre-mesures efficaces. Si nécessaire, des informations de fond doivent permettre de mettre en contexte et de soutenir les analyses fournies. L'option d'une insertion par le Yucatán est un cas particulier présentant ses propres avantages et risques, et fait donc l'objet d'une section distincte.

» ConsOps – Consular Operations. Opérations consulaires ? Une histoire de consulats, nan ? Alors pourquoi ce fonctionnaire parle comme un barbouze ?

» Marky (12:01:10 / 06-05-56)

» « Barbouze », c'est le mot. Difficile de faire plus opaque que les ConsOps. Leur truc, c'est l'« action directe » : renseignement, contre-espionnage, contre-surveillance, tout le toutim. Tous les avantages de la CIA, sans les inconvénients. Même niveau d'expertise technologique, et que dalle question contrôle parlementaire. Depuis que la CIA s'est transformée d'un tas de cowboys en une bureaucratie écrasante, les rasoirs des ConsOps se sont chargés de tous les trucs vraiment hardcore, assassinats compris (sans aller jusqu'aux chefs d'État étrangers, mais c'est parce que les derniers présidents des UCAS étaient des tapettes…)

Ces mecs sont les gros durs qui enterrent tous les gros durs. Si vous en avez croisé un et que vous êtes encore en vie, c'est parce que c'est ce qu'il ou elle voulait.

» Akula (16:55:07 / 06-05-56)

MODALITÉS CONVENTIONNELLES

La présente section pose pour hypothèse que l'agent inséré dispose d'une identification et des données correspondantes capables de passer avec succès les contrôles officiels.

DOCUMENTATION D'IMMIGRATION

Les non-ressortissants disposent de deux options d'immigration légale : le visa et le statut de résident étranger. Toutes deux sont valides pour une durée limitée, présentent diverses limitations, et peuvent être révoquées sans préavis.

VISAS

Le visa est la formalité la plus simple à accomplir, mais la moins utile pour un agent des ConsOps. D'après les réglementations du gouvernement aztlan, tout le monde peut faire une demande de visa (certains pays, comme Tir Tairngire, Tir na nÓg, le Tsimshian et plusieurs cités-États italiennes interdisent à leurs ressortissants de se rendre en Aztlan, sauf pour des motifs officiels approuvés par les autorités ; les UCAS n'imposent actuellement pas ce genre de restrictions, et les analystes estiment que la situation n'est pas appelée à changer dans l'avenir proche).

La demande de visa peut être formulée individuellement dans n'importe quel consulat ou ambassade d'Aztlan. Le demandeur doit présenter son identité, qui est téléchargée depuis son créditube vers le système informatique aztlan. La demande peut également être faite directement en ligne (NA/AZ-SU (5)33-4228(0)1). Les analyses statistiques indiquent un taux d'attribution supérieur de 17 % (± 0,5 point) pour les demandes réalisées en personne.

Les services d'immigration aztlans mènent une enquête administrative sur la Matrice. Toutes les demandes sont acceptées ou rejetées sous deux semaines, et le demandeur est informé par email. Les autorités aztlanes se réservent le droit de rejeter toute demande sans motif, et aucune contestation n'est possible. L'analyse statistique déduit les motifs de rejet suivants (corrélation prédictive : 98 %) :

- Historique de protestations contre le gouvernement aztlan
- Casier judiciaire (criminel)
- Dépistage positif au VVHMH (exceptions possibles)
- Emploi (direct ou indirect, présent ou passé) chez Ares Macrotechnology
- Appartenance ou affiliation à la Confrérie universelle (voir référence fichier Quietus-003-55755)
- Nationalité amazonienne ou liens notables avec l'Amazonie
- Cyberware « restreint » : armes cyber-implantées (exhalateurs de toxines inclus), réflexes boostés ou câblés, ordinateur tactique, cyberdecks crâniens

Pour toutes les demandes rejetées, 17,4 % ne remplissaient aucun des critères ci-dessus, indiquant soit des critères supplémentaires dépassant les capacités d'analyse, soit un système hautement arbitraire.



- Histoire d'enfoncer le clou : il vous faut un SIN pour faire une demande. Un SIN capable de passer un contrôle d'identité.
- Miki (13:01:59 / 08-05-56)

Le fait que toutes les enquêtes administratives soient conduites dans des bases de données des UCAS offre aux ConsOps une liberté considérable pour créer des « histoires » acceptables pour leurs agents (naturellement, il existe des contre-indications dans le cas du cyberware restreint ; une simple vérification physique lors du passage de frontière peut révéler une incohérence). Les contraintes imposées aux porteurs de visas dépassent néanmoins les avantages, comme nous allons le voir.

- <Soupir> Réfléchissez-y, les mioches, et chialez un coup. Pensez aux nuyens et aux efforts nécessaires pour pondre une fausse identité. Ces gonzes des ConsOps, ils n'ont qu'à dire à leurs patrons ce qu'ils veulent, et ils l'obtiennent… et l'identité est légale, putain. C'est le gouvernement qui l'entre dans la base de données gouvernementale. Difficile de faire plus légal que ça. <Soupir>
- Lace (17:09:13 / 07-05-56)



Restrictions : la durée de validée maximale d'un visa est de 120 jours à partir de la date de délivrance, ou 60 jours à partir de la date d'entrée en Aztlan (selon la première échéance). Les services d'immigration aztlans délivrent également des visas de court séjour. En fonction des situations, un visiteur se trouvant toujours sur le territoire national après expiration de son visa peut être soit expulsé immédiatement, soit poursuivi.

- Tu peux même dire « harcelé ». Parfois, ils disparaissent, pouf.
- Miki (19:08:21 / 07-05-56)

Un visa peut être révoqué à tout moment, sans préavis et sans possibilité de contestation, même par contumace.

- Traduction : le premier indice que les gratte-papier à Tenochtitlán ont révoqué votre visa, c'est quand la Policia défonce la porte de votre chambre d'hôtel à coups de pompes pour vous embarquer.
- Miki (19:09:00 / 07-05-56)

À son point d'entrée sur le territoire, un visiteur détenteur d'un visa doit fournir aux autorités un itinéraire détaillé de son séjour en Aztlan. Celui-ci doit inclure des informations sur ses modalités d'hébergement, souvent par le biais de réservations d'hôtel, et tous les trajets prévus dans le pays. À la discrétion des services d'immigration, un visiteur qui ne respecterait pas l'itinéraire indiqué peut être accusé de « violation de ses engagements », avec les conséquences appropriées. D'après l'analyse statistique, l'application de ce règlement semble arbitraire de prime abord, mais ce n'est pas le cas. Même des modifications d'itinéraire majeures sont souvent ignorées, dans le cas où les autorités n'ont aucune raison de remarquer les activités du visiteur.

La plus minime variation, cependant, est fréquemment utilisée comme prétexte pour éjecter un fauteur de troubles potentiel.

Le détenteur d'un visa n'a pas le droit de porter d'arme, de quelque type que ce soit, sur le territoire national, et a interdiction d'acheter ou d'acquérir d'une quelconque manière des armes, quel qu'en soit le type, sur le territoire d'Aztlan. Les mêmes règles sont applicables aux cyberdecks, quelle qu'en soit la configuration (les restrictions ne s'appliquent pas aux ordinateurs de poche ou aux smartphones, ni aux autres systèmes dépourvus de technologie SISA).

La détention d'un équipement restreint est passible de poursuites. Le simple fait de se trouver à proximité de tels équipements suffit parfois à justifier la révocation d'un visa.

- Vous commencez à voir l'inconvénient que pose le visa « voyagez facile » ? Si vous ne faites ne serait-ce qu'approcher les gadgets du shadowrunner moyen, vous vous ferez jarter du pays. Conseil : trouvez une autre méthode.
- Sydney (07:18:28 / 11-05-56)

STATUT DE RÉSIDENT ÉTRANGER

Comme pour les visas, le statut de résident étranger doit, soit être demandé dans un consulat ou une ambassade d'Aztlan, soit formulé en ligne directement auprès des services d'immigration à Tenochtitlán (encore une fois, NA/AZ-SU (5)33-4228(0)1). Les données d'identification nécessaires doivent être fournies, et une enquête approfondie est menée sur la Matrice.

Les critères d'acceptation et de rejet semblent être les mêmes que pour les visas. Un rejet n'a pas à être motivé, et il n'est pas possible de contester la décision. Le principal critère du statut de résident étranger, contrairement au simple visa, est une offre d'emploi vérifiée auprès d'une société autorisée à opérer en Aztlan. Le demandeur doit produire cette offre d'emploi et fournir les éléments prouvant sa validité aux services d'immigration aztlans. Ceux-ci procèdent naturellement à une vérification de tous les documents auprès de la

compagnie en question. À la discrétion des services d'immigration, un certificat notarié peut être exigé d'un responsable de la société, attestant que l'emploi en question nécessite des qualifications introuvables en Aztlan – en d'autres termes, prouver que les citoyens aztlans ne sont pas qualifiés pour le poste en question (la loi aztlane stipule que les responsables d'une société engagent leur responsabilité personnelle pour tout acte illégal commis par la compagnie ; ainsi, fournir un certificat frauduleux présente un risque personnel significatif pour le responsable).

- Traduction (je commence à me transformer en sous-titres) : le mec qui affirme que vous êtes le seul gus au monde à pouvoir occuper ce poste vacant est à la merci des Azzies si ceux-ci venaient à découvrir que ce n'est pas le cas. Sacrée épée de Damoclès pour le type qui a son nom sur l'attestation… et vous avez intérêt à prendre ça en compte quand vous filez un bakchich ou que vous faites chanter quelqu'un. Il n'y a pas que pour vous que ça risque de chauffer sec si les choses tournent en eau de boudin. Pour votre parrain aussi.
- Miki (19:11:38 / 07-05-56)

Même avec de tels documents, les services d'immigration aztlans n'ont aucune obligation d'expliquer ou de justifier le rejet d'une demande. La compagnie impliquée peut faire appel de la décision, mais le procédé est compliqué et souvent onéreux. L'analyse statistique montre que de tels appels aboutissent rarement, quel que soit le cas de figure.

- Je ne vois pas beaucoup de pires façons de se faire blacklister par les autorités azzies que de faire appel d'une telle décision. Ça rigole pas.
- Fritz the Rat (13:52:19 / 13-05-56)

Il est important de remarquer qu'un demandeur a beaucoup moins de chances de voir sa demande de titre de séjour approuvée si son employeur est perçu de manière négative par le gouvernement aztlan. Les compagnies connues pour leurs liens ou leurs accointances avec les intérêts stratégiques des UCAS ne peuvent généralement pas faire venir d'employés de l'extérieur d'Aztlan. Cette interdiction limite grandement l'intérêt de ce mode d'insertion pour un agent clandestin.

Restrictions : le statut de résident étranger n'est pas en soi limité dans le temps, tant que son bénéficiaire est employé par la même entreprise. La loi stipule que l'individu doit avoir quitté le territoire aztlan avant midi (heure de Tenochtitlán, zone 6) le lendemain du jour où son contrat de travail arrive à son terme. Même si le bénéficiaire dispose d'une offre d'emploi d'une autre compagnie enregistrée, il doit refaire une demande de titre de séjour depuis l'étranger.

Tant qu'il dispose d'un titre de séjour de résident étranger, cependant, le bénéficiaire dispose de la plupart des mêmes droits qu'un citoyen aztlan. Il peut acquérir des biens immobiliers (notamment des terres), acheter des armes, protections personnelles et cyberdecks (dans la limite des réglementations applicables), et détenir ou acquérir du cyberware qui serait autrement interdit avec un simple visa (dans la limite des réglementations applicables). Le bénéficiaire n'a toutefois pas le droit de vote, et ne peut pas se présenter à des postes publics officiels.

- Comme si quelqu'un voulait se présenter…
- Baz (15:47:42 / 06-05-56)

Les résidents étrangers doivent indiquer leur adresse officielle de résidence auprès des autorités, et mettre à jour ces informations (numéro RTL et nœud d'accès matriciel inclus) en cas de déménagement. À part ça, cependant, les résidents étrangers sont libres de circuler sur le territoire aztlan.

- Okay, les mecs, levez la main. Qui ici habite effectivement à « adresse officielle de résidence » (en admettant que vous en ayez une ?) Alors ? Allez… Mouais, je m'en doutais. Exactement… zéro.
- Bung (13:10:56 / 08-05-56)

CITOYENNETÉ

Acquérir la nationalité aztlane n'est pas véritablement une option. D'après la loi aztlane, seul l'enfant d'un citoyen aztlan recensé peut bénéficier de la nationalité, et à condition que la naissance soit inscrite à l'état civil de Tenochtitlán (sur le territoire national) ou auprès d'un consulat (ailleurs dans le monde) sous 90 jours. Si la naissance n'est pas enregistrée une fois écoulé ce délai, l'enfant ne pourra jamais obtenir la nationalité.

- Bah, y a d'autres moyens. Demandez aux habitants de San Antonio. Faites en sorte que les Azzies vous envahissent. Si vous êtes un Chicano, ils vous filent la nationalité. Peinard, non ?
- Skrip (21:12:09 / 16-05-56)

Il reste possible de contrefaire les registres de nationalité, mais cette stratégie est sévèrement contre-indiquée. À leur retour dans le pays, tous les citoyens aztlans sont soumis à un relevé d'empreintes digitales, d'empreinte vocale, rétinienne et cellulaire. Ce contrôle est si strict (et les autorités aztlanes si certaines de son efficacité) que les citoyens aztlans rentrant au pays n'ont pas à montrer de passeport, de visa ou d'autres papiers. Ils se contentent d'énoncer leur nationalité, de présenter leur SIN et de passer les vérifications. Si les résultats correspondent aux données enregistrées sur la base de données centrale de Tenochtitlán, le sujet est accepté comme citoyen. La fraude à la citoyenneté est un crime grave d'après la loi aztlane.

- Et comme vous êtes en territoire azzie quand vous subissez cet examen, vous avez le cul sur le gril…
- Miki (12:29:04 / 08-05-56)

Les analyses indépendantes réalisées par le service de traitement des données a évalué la possibilité d'altérer le registre de nationalité, sans détection, à 7 % (± 0,5 point), et celle d'insérer un faux dossier à 9 % (± 0,5 point). Pour ces raisons, il n'est pas du tout recommandé d'avoir recours à une fausse nationalité.

- Attendez deux putains de secondes. 7 % ? 9 % ? Quel est le degré de performance de ces scanners vocaux / rétiniens / cellulaires ?
- Nova (00:21:13 / 10-05-56)

- T'as pas compris, gros naze ? Ils sont extrêmement fiables, mais la question n'est pas là, hein ? Ces scanners, ils sont tous reliés par la Matrice à la base de données centrale du gouvernement. Ils regardent vos doigts, vos yeux, vos cellules, et enregistrent bien tout ça avec le SIN que vous avez filé aux gentils gros bras de l'immigration pour l'envoyer vers l'ordinateur central histoire de vérifier que tout correspond. Il s'agit d'une simple comparaison de données. Si ce que vous leur montrez correspond à ce qui se trouve dans la base, vous êtes peinard. Autrement, vous êtes mort.

  Ce ne sont pas les scanners qu'il faut tromper. C'est le système informatique central d'Aztlan. T'as vraiment envie de te frotter à ce genre de glacier ? Pas moi, gros naze, je tiens trop à mes synapses.
- Miki (13:07:27 / 10-05-56)

- Si la brigade de deckers des ConsOps ne se sent pas de s'attaquer à la glace azzie, ça me suffit.
- Slinky (20:39:15 / 11-05-56)

- Vous êtes vraiment des puceaux. J'ai vérifié les canards : les GTR aztlans sont en moyenne de niveau Orange-3. Ouh, je me fais dessus…
- Tutu Tango (16:25:21 / 12-05-56)

- Loin de moi l'envie de te boucler ton claque-merde, TT, mais t'es un petit nouveau, c'est ça ? Orange-3 ne veut pas forcément dire que c'est du gâteau, selon la glace utilisée (vous avez vu le genre de CI légères qui sortent des ateliers clandestins de codage dernièrement ?). Même sans ça, ça veut juste dire qu'il sera plus facile de s'introduire jusqu'au NAS du système central aztlan… et c'est là que le vrai cramage de neurones commence. Le système du gouvernement aztlan et le système corpo d'Aztechnology (comme s'il y avait une véritable distinction) sont tous les deux ultrasécurisés. On parle de niveaux d'ordre Rouge-7 et plus. Ça devrait te faire peur, TT. Moi, j'en pisse dans mon benne.
- Red Wraith (03:18:31 / 13-05-56)

- Généralement, notre ami spectral a raison. Si vous savez où chercher, vous trouverez une ou deux backdoors… mais vous pouvez vous gratter pour que je vous dise où elles se trouvent, des fois qu'il vous prenne l'envie de balancer l'info, et que les Azzies me les claquent au bec.
- FastJack (02:13:38 / 15-05-56)

VOIE AÉRIENNE

La table ci-dessous détaille les principaux aéroports d'Aztlan. Dans le cadre de cette discussion, il s'agit des aéroports acceptant du trafic aérien civil international. Tous ces aéroports peuvent accueillir des vols commerciaux à grande vitesse ; seuls quelques-uns disposent des pistes d'atterrissage plus longues nécessaires pour les vols suborbitaux ou semi-balistiques.

Des vols charters sont disponibles dans plusieurs autres aéroports plus modestes à travers tout le pays.

PRINCIPAUX AÉROPORTS D'AZTLAN

Ville	Types de vols possibles	
	Suborbitaux	Semi-balistiques
Acapulco	N	N
Austin	O	N
Coban*	N	N
El Paso	N	N
Guadalajara	O	N
Mazatlán	N	N
Mérida*	N	N
Monterrey	O	O
San Antonio	O	O
San Diego	O	O
Tenochtitlán	O	O
Tucson	N	N
Veracruz	O	N

* contesté par les rebelles du Yucatán.

- Ah, « contestés ». Quel bel euphémisme, pas vrai ? Cela signifie « pas de vols réguliers, et une grosse putain de chance que les rebelles vous balancent un missile guidé par radar ou thermique si vous essayez de vous poser avec un vol inopiné ».
- Gamma (15:50:16 / 12-05-56)

- Pas vrai. C'est de la propagande aztlane. Les vols militaires et les missions de ravitaillement ont lieu régulièrement. Avec un beau taux de réussite, devrais-je ajouter. Les vols civils ne sont pas interdits. Les efforts humanitaires sont activement encouragés.
- Matador (23:56:49 / 14-05-56)

- Matador, tes boys et toi devriez bosser un peu sur votre identification de cible. Votre porte-parole affirment que vous cherchez « la compréhension de la communauté internationale » pour votre cause et votre combat. Comment comptez-vous l'obtenir si vous balancez un SAM Flecha au moindre hélico de médias qui vient faire son boulot, hein ?
- Sky Eye (06:55:09 / 15-05-56)

- Un accident regrettable, qui ne se serait peut-être pas produit si les médias des UCAS s'intéressaient assez à ce qui se passe au-delà de leurs frontières pour réaliser qu'un hélicoptère Aguilar, même une version désarmée pour l'export, risquait de provoquer une réponse malheureuse.
- Matador (00:37:10 / 16-05-56)

- Oups ! Quelqu'un a dit « putain de grosse bavure » ?
- Jaco (19:33:11 / 16-05-56)

- ???? Pourquoi des putains de journaleux voleraient-ils en Aguilar ? Il s'agit du principal appareil d'assaut aérien d'Aztechnology, nan ? Même la version civile pour l'export a le look d'un hélico de combat, pas vraiment l'idéal pour partir en reportage. Sky Eye, mon vieux pote, je t'aurais balancé un petit cadeau guidé au radar, moi aussi.
- Raiko (20:09:10 / 16-05-56)

- Si vous voulez mon avis, Austin devrait aussi faire partie de la catégorie « contestée ».
- Lewis (09:02:47 / 18-05-56)

VOLS RÉGULIERS

Les UCAS et les CAS restreignent considérablement le trafic aérien à destination de l'Aztlan. Global Airways, United et PanGlobe offrent des vols réguliers depuis la plupart des hubs des UCAS et des CAS à destination de Monterrey, Tenochtitlán et Veracruz. Les vols commerciaux à grande vitesse sont quotidiens, et chaque compagnie aérienne affrète un vol suborbital hebdomadaire vers chaque destination en Aztlan. Les distances relativement courtes ne se prêtent pas aux vols semi-balistiques.

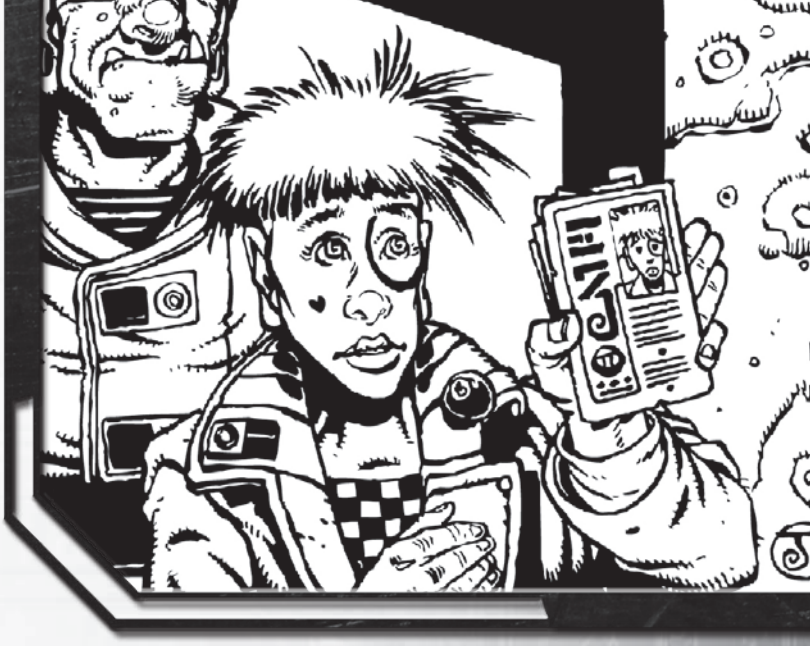
- Ouah. Pas de vols vers Austin ou San Diego ? C'est quoi ça ?
- Mungo Jerry (16:50:28 / 12-05-56)

- Une histoire de mauvaises relations, pour faire court. « Vous croyez qu'on va payer des taxes d'aéroport dans des villes qui étaient les nôtres ? Ce genre de conneries.
- Miki (13:04:14 / 14-05-56)

Toutes les NAO, à l'exception du Tsimshian, ont des vols réguliers depuis et vers l'Aztlan. Différents pays et différentes compagnies desservent diverses destinations aztlanes. La grande majorité des vols des NAO desservent San Antonio, El Paso et le secteur aztlan d'Austin ; Seule Screaming Eagle Airways (pueblo) et Vegas Air (ute) desservent régulièrement San Diego.

- Laissez-moi deviner : parce que ça implique de trop approcher l'espace aérien de Californie libre ? Quelqu'un pourrait me confirmer ça ?
- Fraser (11:58:21 / 08-05-56)

- Tout juste. Les choses allaient mieux avant, mais pour des raisons que je ne comprends pas, les forces de défense aériennes



californiennes ont relevé leur niveau de vigilance (mais d'aucuns diront que c'est juste de la parano).

- Tonka (21:50:1 / 05-05-56)

- Il n'y a pas que les compagnies aériennes des NAO qui gardent leurs gros zincs loin de San Diego. Un semi-balistique à destination de San Diego en provenance de Novograd a failli se bouffer un SAM il y a de ça quelques années. On dirait que le système antimissiles de la Californie libre ait buggé, et pris le vol semi-balistique pour un missile balistique en approche. Si j'ai bien compris, la trajectoire d'approche pour un atterrissage de semi-balistiques à San Diego ressemble à celle que suivrait un missile balistique intercontinental, jusqu'au point où il déploierait ses ogives multiples. Généralement, je ne paie pas pour voler dans un espace aérien dont les défenseurs au sol ont de trop bonnes capacités anti-aériennes et la gâchette facile.
- Arctic White (04:41:23 / 06-05-56)

La Zone libre des Rocheuses orientales est un cas particulier, dans la mesure où les vols prévus sont variables entre les différents secteurs de la ZLRO et leur pays de rattachement. Par exemple, tous les secteurs, UCAS et CAS inclus, offrent un service HSCT depuis l'agglomération de Denver à destination de San Diego. Cependant, les vols reliant la Zone et l'Aztlan (en fait, entre la zone et quasiment partout ailleurs) sont connus pour leur irrégularité. Les vols et les réservations peuvent être confirmés, en pratique ils changent si fréquemment au bon vouloir des diverses autorités nationales qu'il vaut mieux ne pas compter dessus.

- Cas pratique : il y a deux ans de ça, je me suis retrouvé coincé en zone ute (les trois plus longues semaines de ma vie !). Pour diverses raisons meilleures les unes que les autres, je ne pouvais pas voyager par la route, et pas question de passer en douce avec un passeur qui avait toutes les chances de me balancer pour la (grosse) prime qu'on avait mise sur mon pauvre cul. Je disposais de la paperasse pour un vol en partance de la Zone ute, je l'espérais pour des contrées plus hospitalières (où ma tête n'était pas mise à prix). Et évidemment, c'est pile ce moment là que le gouvernement du secteur ute a choisi pour couper toutes les liaisons aériennes vers le reste du monde, à l'exception de la Nation ute (pas hospitalière DU TOUT). Finalement, le gouvernement du secteur a changé d'avis et j'ai pu foutre le camp, mais j'aurai appris une leçon : il ne faut compter sur rien dans la Zone !
- Lenox (10:38:15 / 10-05-56)

Le secteur aztlan de la Zone libre est un cas encore plus particulier. Il n'y a qu'un seul aéroport dans le secteur aztlan : Aeroportuo Montezuma, situé sur le site de l'ancien Chamberlain Observatory. Vu les contraintes en termes d'espace, l'installation ne peut pas accueillir les vols HSCT, ni a fortiori quoi que ce soit de plus gros. La grande majorité des vols en provenance et à destination de Montezuma utilisent des Federated-Boeing Commuter et autres appareils VSTOL similaires.

L'aéroport de Montezuma est d'une utilité limitée : le trafic aérien est restreint, pour les appareils qui y transitent, à un unique « corridor » entre le secteur aztlan et El Paso. Tout le trafic aérien civil vers et depuis le secteur aztlan est assuré par Air Montezuma, une filiale d'Aztechnology (que les avions soient ou non frappés des armes d'Air Montezuma, la compagnie contrôle tous les aspects du transport aérien passant par cet aéroport).

Dans une certaine mesure, les vols entre le secteur aztlan et El Paso sont considérés comme « intérieurs » ou « domestiques ». C'est la raison pour laquelle la sécurité de ces vols est considérablement moins importante.

- Moins importante que quoi ? Que « putain d'abusé » ? Okay, mon pote, je te l'accorde.
- Skyline (15:01:33 / 06-05-56)

- L'espion ne se donne pas la peine d'indiquer que les vols civils au départ du secteur azzie à destination d'El Paso sont en fait assez rares. Ouais, y a beaucoup de trafic dans ce corridor aérien, et ouais, un gros paquet est aux armes rouges et blanches d'Air Montezuma. Mais ça n'en fait pas selon moi des vols civils. La grande majorité des vols sont en réalité des vols corpos, avec toute la vilaine sécurité que cela implique. Aztechnology veut envoyer un costard pour un aller-retour à Denver, donc elle « demande » à son petit frère corpo Air Montezuma de fournir le matos. Pigé ?
- Symphony (07:34:56 / 08-05-56)

Air Montezuma et Aero Tierra (la compagnie aérienne nationale amazonienne) assurent une desserte régulière entre Tenochtitlán et Caracas. Vu la tension existant entre l'Aztlan et l'Amazonie, les mesures de sécurité qui entourent ces vols sont extrêmes, rendant ce mode d'insertion à peu près inenvisageable.

- Hein ? Et je me répète : hein ?
- Puma (13:33:12 / 08-05-56)

- Ouais, je vois ce que tu te dis. « L'Aztlan et l'Amazonie sont en guerre… ce qui généralement a pour conséquence d'interrompre le trafic aérien civil entre les belligérants. Eh bien, voici la vérité. L'Aztlan et l'Amazonie (les pays, les États souverains) ne sont pas en guerre. Il n'y a jamais eu de déclaration de guerre entre les deux, ni d'attaque assumée par un gouvernement contre les intérêts ou les territoires de l'autre (en tout cas, pas depuis un moment). Évidemment, c'est un secret de polichinelle que l'Amazonie soutient les rebelles du Yucatán ('tendez, un des grandes pontes du gouvernement amazonien se trouve même actuellement au Yucatán) mais aucun des deux gouvernements, pour ses propres raisons tordues, ne le reconnaît publiquement. On se retrouve donc dans une situation cinglée où deux pays, par ailleurs en guerre à tous points de vue (même si c'est par intermédiaires interposés) font semblant d'entretenir des relations normales. Bienvenue dans le monde réel (bien qu'étrange).
- Miki (23:23:15 / 08-05-56)

- Quelqu'un s'est renseigné sur la fréquence de ces « vols réguliers » ? Une fois toutes les deux semaines, les gars. Ce sont de petits avions, et ils sont presque toujours vides. Naturellement, les deux pays sauvent les apparences, mais ils n'investissent pas beaucoup d'argent et ne font pas beaucoup d'effort pour autant.
- Jason (00:27:10 / 11-05-56)

- Pourquoi ce jeu de dupes ? Ils ont peur que la Cour corporatiste débarque et mette un terme à un « vrai » fiasco international avant qu'il ne tourne au vinaigre et que les affaires en pâtissent ?
- Tutu Tango (11:18:26 / 13-05-56)

- Normalement, je serais d'accord avec toi, Tutu. Après tout, regarde ce qui s'est passé quand Padoue-Venise a essayé d'envahir Trieste. Saeder-Krupp et Fuchi ont réglé ça en deux coups de cuillère à pot. Mais cette situation-ci est un peu plus délicate, parce que l'un des « gouvernements » en question est en réalité une mégacorpo AAA avec un siège à la Cour corporatiste.
- Doc (19:13:56 / 13-05-56)

La situation en Ligue des Caraïbes est tellement instable sur tous les fronts que, d'ici la date de lecture du présent rapport, il se peut qu'elle ait déjà changé. À l'heure où sont rédigées ces lignes, Eastern Caribbean Air, IWIA (Independent West Indies Air) et Zion Air ont des accords mutuels avec Air Montezuma, permettant des vols entre les hubs Aztlan et Bridgetown, Nassau et Kingston (respectivement). La plupart de ces vols relient Tenochtitlán et Veracruz. La sécurité entourant les vols en provenance de la Ligue des Caraïbes est extrêmement élevée. Pour cette raison, les vols réguliers sont des modes d'insertion contre-indiqués.

- Zion Air ?
- Tobi (14:54:15 / 16-05-56)

- Des Jamaïcains, man.
- Miki (11:49:00 / 17-05-56)

De nombreuses compagnies nationales et privées desservent l'Aztlan depuis l'Europe, l'Asie et l'Amérique du Sud. En fonction de l'itinéraire, les vols réguliers sont quotidiens (British Airways assure un Londres-Tenochtitlán) ou hebdomadaires (Honolulu-San Diego, avec Air Montezuma).

NIVEAU DE SÉCURITÉ / MOYENS

La sécurité physique entourant les terminaux aériens aztlans, sur le territoire national et dans d'autres pays, sont comparables à ceux des autres pays. Comme mentionné plus haut, les contrôles de papiers sont intenses tant au départ qu'à l'arrivée de tous les vols réguliers.

- Ah, ouais, ça vaut le coup d'insister : « tant au départ qu'à l'arrivée ». Ne l'oubliez pas, les gars. Vous vous demandez pourquoi l'Aztlan signe des « accords réciproques » avec des boîtes comme Zion Air et IWIA, plutôt que de simplement ouvrir ses hubs à quiconque voudrait les desservir ? Voici pourquoi : l'Aztlan exige et obtient des « privilèges d'extra-territorialité » dans les terminaux d'où partent tous les vols à destination de l'Aztlan. C'est comme cela que ça se passe : mettons que vous partiez d'Heathrow à Londres à destination de Tenochtitlán (je suis vieux, j'ai encore du mal à ne pas appeler cette ville « Mexico ») sur un vol British Airways. Vous accomplissez les formalités de départ normales de BA, avalez une dernière tasse de thé, puis vous dirigez vers votre porte d'embarquement. Dès que vous pénétrez dans la zone d'attente, vous n'êtes plus en territoire britannique. Vous êtes en Aztlan. Si vous êtes un bon petit drone corpo respectueux des lois, vous ne remarquerez sans doute pas la différence. Si vous êtes un ténébreux coureur des Ombres qui ne se sent plus d'avoir fait passer son Slivergun au nez et à la barbe des gardes de BA, vous verrez de suite la différence. La sécurité aztlane (traduction : la sécurité d'Aztechnology) est plus entreprenante (voire carrément envahissante) quand il s'agit de vous fouiller. Et quand ils trouveront votre petit copain balistique (et ils le trouveront, croyez-moi), vous serez sous le coup de la loi aztlane, avec toutes les conséquences qui vont avec. Sale, non ?
- Argent (02:14:10 / 07-05-56)

Les inspections sont menées à l'aide de scanners très efficaces (les vérifications sont abordées dans la section *Visas*). Les portiques que doivent traverser les passagers à l'embarquement et au débarquement sont pourvus de détecteurs de métaux et de scanners chimiques, généralement du même niveau que les autres dispositifs de contrôle. S'ils ont une raison de soupçonner la présence de produits illégaux, les douaniers aztlans peuvent avoir recours à un contrôle individuel avec un scanner portable (généralement moins précis que les scanners standard, mais plus efficaces du fait de leur proximité), ainsi qu'à une fouille physique.

- Ça va de la simple palpation au désapage total et jusqu'à la fouille anale… tout dépend de l'humeur.
- Argent (02:16:00 / 07-05-56)

Le personnel de sécurité aztlan en service à chaque terminal aéroportuaire inclut au moins un agent magiquement actif, chargé de lire l'aura des passagers alors qu'ils défilent. Des élémentaires et esprits de la nature sont également souvent à disposition en cas de besoin.

- J'ai vu l'un de ces « besoins ». J'ai lu l'aura de l'esprit qui a débarqué quand le chaman de sécurité a commencé à couiner, et je n'ai jamais rien vu de tel. Ce n'était pas un esprit de l'Homme ou des Villes typique, mais quelque chose de très différent. Quelqu'un a des infos là-dessus ?
- Ling (10:11:18 / 20-05-56)

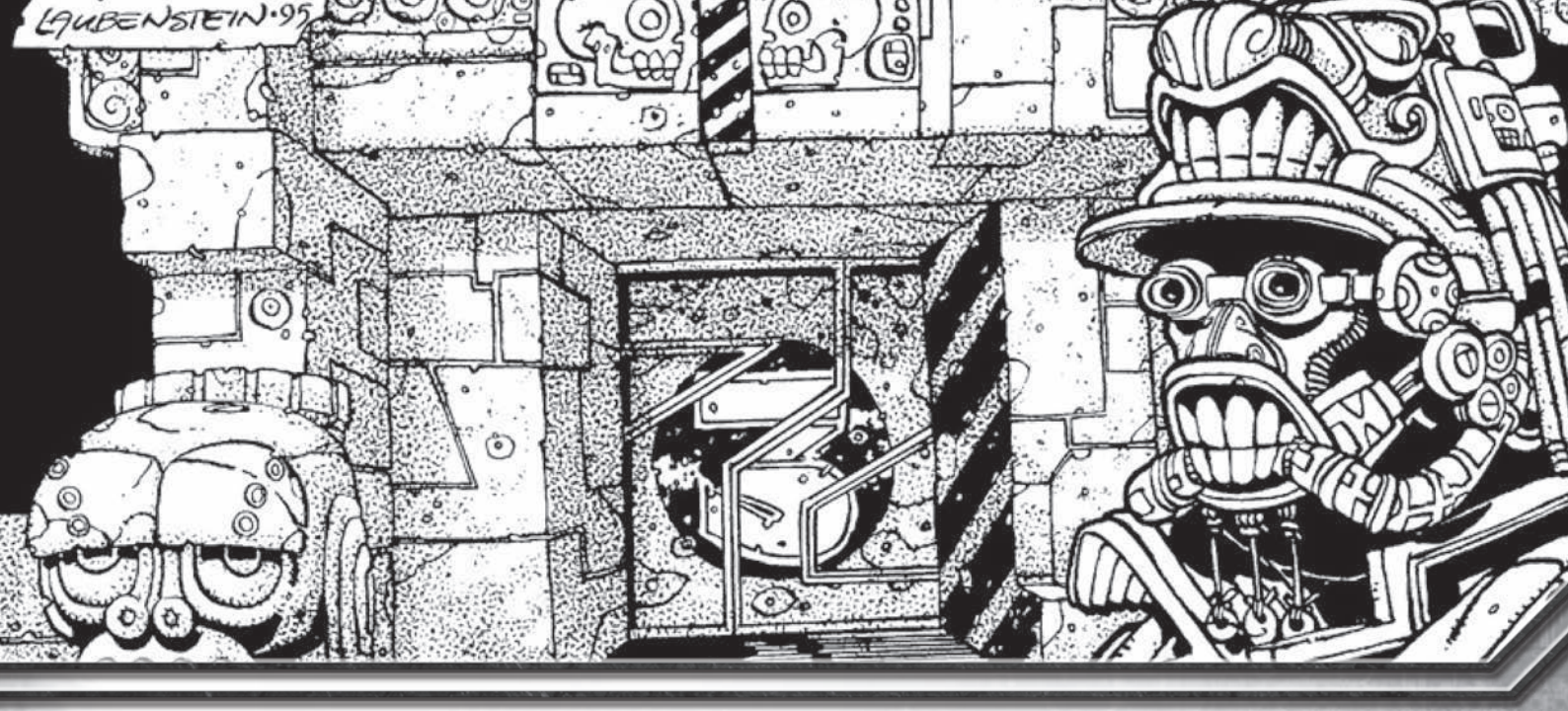
- Va voir la section sur les questions magiques dans le fichier. Tu pourrais y trouver des indices.
- Doc (14:14:37 / 22-05-56)

La sécurité physique et astrale autour des avions en partance pour l'espace aérien aztlan est extrêmement élevée. Dans le cadre des accords réciproques que l'Aztlan a passés avec les autres nations, les forces aztlanes sont responsables de la sécurité au sol des appareils. Après de récents incidents d'attentats terroristes et de sabotage, ces forces aztlanes se réservent le droit d'employer des moyens létaux pour assurer la sécurité des appareils et des passagers à bord.

VOLS CHARTERS

Remarque : cette discussion concerne les modalités officielles. Une discussion sur une insertion aérienne clandestine est incluse plus loin dans le présent document. La section précédente couvre les vols civils et commerciaux réguliers. De nombreux vols civils non réguliers, bien que légaux, entrent régulièrement en Aztlan, notamment les vols de service corporatistes et les vols privés. Pour être en règle, tous les vols de ce type qui atterrissent sur le sol aztlan (même s'il ne s'agit que d'une escale technique ou d'un refueling) doivent renseigner leur plan de vol auprès de l'ordinateur central du contrôle aérien. La plupart des plans de vol sont enregistrés via la Matrice, et les données relatives au vol sont directement transférées au centre de contrôle aérien à Tenochtitlán. Ce système central transmet les données appropriées à la destination du vol non commercial, et aux moyens d'interdiction aérienne présents à proximité de l'itinéraire.

- Les moyens d'interdiction aérienne sont du jargon de militaire pour désigner les bases aériennes, les intercepteurs et les sites de missiles sol-air. Le contrôle aérien central à Tenochtitlán informe les bases aériennes à proximité, etc. pour que l'armée ne dégomme pas un Gulfstream en approche si ce dernier a enregistré son plan de vol comme il faut.
- Miki (14:01:50 / 07-05-56)



L'acceptation ou le refus d'un plan de vol est à la discrétion du contrôle aérien central à Tenochtitlán. Régulièrement, ce dernier refuse, retarde ou redirige des vols non commerciaux en direction de l'Aztlan, pas toujours pour des raisons évidentes.

Officiellement, les vols non commerciaux en territoire contesté dans le Yucatán doivent suivre les mêmes contraintes. Dans la situation actuelle, il est cependant improbable que le contrôle aérien central approuve le moindre plan de vol avec pour destination finale le Yucatán, si ce n'est dans le cadre d'opérations militaires ou corporatistes d'Aztechnology.

- Les Azzies ont commencé à réfléchir à l'idée d'approuver les plans de vol à destination du Yucatán, et descendre les appareils quand même.
- Symphony (02:16:37 / 18-05-56)

- C'est vraiment de la connerie de la part des Azzies, s'ils craignent de voir arriver des vols de ravitaillement des rebelles ou équivalent. Ils croient vraiment que les rebelles vont leur envoyer leurs plans de vol ?
- Raiko (20:19:08 / 20-05-56)

Il existe des mesures pour les situations d'urgence. Un appareil qui subit un incident en vol peut demander la permission de réaliser un atterrissage d'urgence en territoire aztlan. La demande peut être formulée par radio ou ondes courtes, ou via la Matrice si l'avion dispose d'une connexion satellite matricielle, et doit être envoyée à l'aéroport civil ou militaire le plus proche de l'itinéraire aérien. La plupart des demandes d'urgence sont accordées, mais dans presque tous les cas des intercepteurs militaires aztlans sont dépêchés pour escorter l'appareil en difficulté jusqu'à son atterrissage. Le personnel militaire ou corporatiste d'Aztechnology se trouve au sol pour « sécuriser » la zone d'atterrissage. Déclarer un faux incident de vol est un crime grave, et des poursuites pour espionnage sont souvent lancées en cas de fausse déclaration.

- Souvenez-vous, shadowboys and girls, l'espionnage en Aztlan, qu'il soit de nature politique, militaire ou corporatiste (la différence est parfois ténue) peut être passible de la peine capitale. Personnellement, je préférerais abandonner un avion en perdition si je n'ai pas la possibilité d'atteindre ma destination, plutôt que de choisir un atterrissage d'urgence en Aztlan… et me faire arracher le cœur pour espionnage.
- Rub (17:17:18 / 10-05-56)

VOIE TERRESTRE

Toutes les routes, grandes et petites, disposent de checkpoints frontaliers qu'il faut nécessairement franchir pour entrer légalement en Aztlan. Au sud, la principale voie routière est la panaméricaine, qui entre dans le pays à une cinquantaine de kilomètres au sud de Cali dans ce qui fut autrefois la nation de Colombie. Un autre accès majeur depuis l'Amazonie est l'autoroute qui passe par Mérida et El Vigía, puis entre en territoire aztlan près de San Carlos.

- Mérida ? Je croyais qu'il s'agissait d'un aéroport disputé dans le Yucatán.
- May (14:46:21 / 12-05-56)

- Bienvenue en Amérique centrale et en Amérique du Sud, May. Il y a au moins trois endroits qui s'appellent « Mérida » dans le coin. Celui dont on parle ici est en Amazonie, dans la province de Mérida de ce qui était autrefois le Venezuela.
- Webster (19:02:06 / 14-05-56)

Un plus grand nombre de routes est accessible depuis le nord. Les principaux points de passage permettent d'accéder à San Diego depuis la Highway 5 et la Highway 15 depuis l'État libre de Californie, à El Paso par la Route 85 depuis le Conseil corporatif pueblo, à Big Springs par la Texas Highway 87, et à Matamoros par la Texas Highway 77 depuis les CAS. Ces points de passage frontaliers sont ouverts 24 heures sur 24 à tous types de circulation. Les nombreux points de passage secondaires ont des horaires d'ouverture limités et / ou sont restreints à un certain type de circulation, par exemple uniquement les gros camions de fret.

- Ouais, okay, officiellement ces frontières sont ouvertes en permanence, mais il m'est arrivé de trouver les terminaux de Big Springs et de Matamoros fermés à un moment ou à un autre sans avertissement. Peut-être que les Azzies veulent juste taquiner les Texans, je ne sais pas.
- T-Bone (23:08:15 / 10-05-56)

NIVEAU DE SÉCURITÉ

En 2049, le gouvernement aztlan a « privatisé » la sécurité de tous ses points de passage frontaliers, externalisant le travail à Aztechnology. Les gardes et le reste du personnel en service font partie de l'Aztechnology Corporate Security. Toute personne souhaitant traverser la frontière pour se rendre en Aztlan doit fournir les papiers en règle nécessaires : visa, carte de résident étranger ou carte d'identité pour les ressortissants. La plupart du temps, les gardes-frontière de

la sécurité d'Aztechnology examinent les documents à la portière du véhicule, utilisant une connexion sans fil entre leur casque et le système informatique du poste-frontière. Les agents peuvent exiger des passagers qu'ils descendent de leur véhicule et se rendent dans le poste-frontière pour des vérifications plus approfondies.

Comme à la plupart des postes-frontière, les agents ont le droit de fouiller les véhicules pénétrant sur le territoire, leur chargement et leurs passagers avec la minutie qu'ils jugent nécessaire. Les détachements incluent toujours des agents dotés de capacités magiques pour contrôler en astral les véhicules à la recherche de contrebande ou de passagers clandestins. La découverte d'un élément ne pouvant être fouillé astralement déclenche généralement une inspection physique détaillée.

» Traduction (tudieu, le jargon administratif m'assomme…) : il est possible de dissimuler un passager clandestin aux yeux inquisiteurs d'un chaman de la sécurité corpo d'Aztechnology, mais si ledit chaman découvre le pot-aux-roses, il appellera illico ses copains à la rescousse pour désosser votre véhicule et n'en laisser que le châssis. À vous de vous démerder pour tout remonter ensuite… et si cela vous prend trop de temps, vous risquez de vous faire embarquer parce que vous traînez, que vous bloquez le passage, ou autre connerie du genre. Et pendant que j'y suis : attendez-vous à ce que les Azzies passent votre caisse au scanner chimique, à la recherche de produits volatils comme des propulseurs et des explosifs, et de divers composés chimiques prohibés.
» Miki (19:14:18 / 07-05-56)

» Je sais ce que se disent certains d'entre vous : et la manière forte ? Et si on faisait tout péter, avec les flingues qui crachent le plomb ? Les ConsOps ne risquent pas d'aborder le sujet, ce n'est tout simplement pas leur genre. Mais vous ? Vous pouvez tenter le coup, mais ça va saigner. Les bâtiments des postes-frontière sont renforcés comme des bunkers ou des blockhaus. Vous aurez besoin de munitions capables de pénétrer des blindages militaires pour faire des trous dans quoi que ce soit. Autour des points de passage, la frontière est matérialisée par deux rangées de grillages renforcés, de chaque côté du poste. Les portails d'accès de part et d'autre ne se font pas face : ils sont décalés, avec des blocs de béton antitanks en chicanes que vous êtes obligés de contourner à vitesse réduite, histoire de vous empêcher de traverser en écrasant le champignon. Généralement, les clôtures ne sont pas électrifiées, mais il arrive qu'elles le soient avec assez de jus pour calmer un juggernaut. Les commandes se trouvent dans le blockhaus ou le bâtiment, et ne sont pas reliées à la Matrice (désolé, les deckers, c'est comme ça).

Un détachement typique de gardes-frontière se compose de deux escouades de durs de la sécurité d'Aztech. Douze soldats d'Aztechnology, dont deux chamans de combat (plus éventuellement leurs petits amis astraux). Aux points de passage importants, le détachement peut compter jusqu'à trois ou quatre escouades. Ils ne disposent généralement d'aucun véhicule en soutien, si ce n'est quelques drones, mais il y en a un paquet prêt à intervenir en cas de demande de renforts. En cas d'« incursion », la réponse standard est un ou deux hélicos de combat Aguilar sur place en cinq minutes, éventuellement un chasseur de support terrestre Halcón en dix minutes, et tout ce qui peut être mobilisé « en aval » pour bloquer les routes. Et attendez-vous à ce qu'ils connaissent votre itinéraire, parce que dès que vous aurez traversé la frontière de cette manière, ils vous colleront quelques drones Liebre aux fesses pour suivre vos moindres faits et gestes.
» Argent (02:16:58 / 11-05-56)

VOIE MARITIME

Aucun navire commercial régulier ne débarque en Aztlan : les anciennes voies de navigation des navires à vapeur traversant le Pacifique ou l'Atlantique, les petits bateaux écumant les Caraïbes font tous partie de l'histoire ancienne. Les passagers qui se rendent par voie maritime en Aztlan le font sur des navires privés, qu'ils soient affrétés spécialement ou propriété du voyageur.

D'après la loi aztlane, pour entrer dans les eaux territoriales aztlanes (à moins de 75 kilomètres des côtes), un individu doit disposer des papiers en règles nécessaires : visa, carte de séjour de résident étranger ou nationalité aztlane. À l'arrivée en Aztlan même, toute personne se trouvant à bord d'un navire est dans l'obligation de se présenter aux autorités locales, de leur remettre les papiers nécessaires, et de se soumettre à une inspection aux douanes. Comme pour les postes-frontières terrestres, cette inspection peut être assez extrême : il est arrivé que les autorités aztlanes désossent certains navires de plaisance jusqu'à la quille, bien que des méthodes d'examen moins invasives (ultrasons, imagerie à résonance magnétique, vérifications astrales) soient plus courantes.

ANALYSE

Une littérature abondante existe, dans ce rapport et ailleurs, tendant à montrer que les frontières aztlanes seraient inviolables. Ce n'est pas le cas. Il est relativement aisé d'entrer en Aztlan par des voies normales ou standard, à condition de remplir un certain nombre de conditions :

- Disposer de papiers en règle (ou de faux de bonne qualité) ;
- Éviter l'équipement restreint (surtout les armes à feu et les explosifs, les cyberdecks et le cyberware) ;
- Accepter les contraintes légales de restriction des libertés de mouvement une fois à l'intérieur du pays (ou accepter les conséquences dans le cas contraire).

Il revient au service opérationnel de déterminer si ces conditions sont acceptables pour les agents des Consular Operations insérés en Aztlan.

» Traduction (encore une fois) : vous pouvez entrer légalement dans le pays. C'est un pensum, et vous ne pourrez pas emmener la plupart de vos gadgets avec vous, mais ça reste faisable. À vous de décider si vous pouvez faire avec et vous fournir en pétoires une fois que vous vous trouverez en territoire aztlan, ou si vous préférez prendre plus de risques mais bénéficier de tout votre matériel en franchissant la frontière illégalement.
» Miki (19:10:15 / 07-05-56)

MODALITÉS NON CONVENTIONNELLES

La présente section traite de l'insertion clandestine, sans l'usage de papiers officiels ou falsifiés. En général, les avantages sont l'absence de restrictions de mouvements pour le personnel et son équipement (à l'exception de celles liées aux contraintes de l'insertion elle-même). Le principal inconvénient est le risque plus élevé d'échec et les conséquences d'une éventuelle capture.

» Traduction : si votre agent se fait gauler en franchissant la frontière, les Azzies l'embarqueront et lui feront passer un sale quart d'heure. Et s'il lâche quelque chose, sous l'effet de la drogue ou de la torture, cela pourrait être embarrassant.
» Miki (19:15:23 / 07-05-56

INSERTION AÉRIENNE

Routes de transport de marchandises : comme pour la plupart des nations, la plus grande partie des marchandises transportées par voie aérienne l'est en Aztlan par l'intermédiaire de dirigeables de type SHAPELY, essentiellement le modèle standard mondial LZ-2051-C.

Bien qu'il soit remarquablement aisé de jouer les passagers clandestins à bord d'un tel appareil, en sortir discrètement une fois arrivé à destination peut s'avérer problématique. Les protocoles de sécurité aztlans assurent la présence d'un mage ou d'un chaman de combat, prêt à inspecter astralement les cargaisons à l'arrivée à la recherche de passagers clandestins. La lenteur du voyage aérien en zeppelin peut constituer un problème, dans la mesure où le passager clandestin doit assurer sa survie lors du trajet.

- Il va me dire qu'un putain de rat de grimoire jette un œil astral à chaque putain de caisse qui entre dans ce putain de pays ? Il me prend pour une quiche ?
- Bonzo Dog (10:28:08 /11-05-56)

- N'importe où ailleurs, Bonz, mon vieux, je serais aussi sceptique que toi. Mais on parle d'Aztlan / Aztechnology. Ils ne sont pas radins avec cette merde magique, et ils ont à leur solde suffisamment de mages pour assurer l'essentiel.
- Akula (18:20:59 / 11-05-56)

Une insertion clandestine par appareil de transport aérien plus rapide est fortement contre-indiquée. Dans tous les cas, les manifestes de chargement indiquent la masse des marchandises avec une précision telle qu'un passager clandestin ne pourrait passer inaperçu.

- Eh ben y a qu'à trafiquer ces putains de manifestes ! Faut vraiment que je pense à tout ?
- Piers (03:21:19 / 23-05-56)

Insertion directe : l'Aztlan dispose d'une couverture radar de son espace aérien plus fiable que toute autre nation, UCAS compris. Des radars installés dans les bases militaires d'Ensenada, Nogales, San Angelo, Ciudad Victoria, Villahermosa, Progreso, Tapachula et Colima couvrent toutes les approches aériennes depuis une altitude de 50 mètres au-dessus du sol, jusqu'à environ 25 000 mètres (82 000 pieds) d'altitude. Sous 50 mètres (du sol, différent du niveau de la mer), le relief réduit considérablement les risques de détection par les radars. Cependant, les radars de défense aérienne locale dont disposent certaines unités militaires, ainsi que le réseau de contrôle aérien, risquent de détecter les appareils volants sous ce plafond. Les drones de surveillance et les appareils aériens équipés de radars air-sol patrouillent dans les zones frontalières les plus sensibles.

Un réseau radar de missiles anti-missiles balistiques de haute altitude protège l'espace aérien aztlan depuis une altitude de 30 000 mètres (98 000 pieds) jusqu'à l'orbite basse. En théorie, un appareil aérien de haute altitude pourrait pénétrer dans l'espace aérien aztlan par l'intermédiaire de l'« angle mort » entre 25 et 30 000 mètres, permettant un saut en parachute HALO (saut en haute altitude, ouverture à basse altitude). La difficulté consiste à camoufler l'agent ainsi inséré afin qu'il échappe à la détection radar, à la fois pendant sa phase de chute libre, puis après l'ouverture de son parachute.

- Ces mecs sont cinglés. Un HALO de 27 000 mètres ? Un, y a pas grand-chose qui soit capable d'atteindre cette altitude. C'est pour ça que la couverture des radars de phase s'arrête à 25 000 mètres – ça ne vaut tout simplement pas le coup de l'étendre au-delà. Deux, vous imaginez la putain de déviation que vous allez bouffer avec une chute pareille ? Mon pote, ce serait du bol de tomber dans le bon putain de pays.
- Arctic White (02:51:23 / 16-05-56)

- Okay, Whitey, balance. Comment tu fais, alors ? Il y en a qui veulent savoir.
- Fritz the Rat (21:20:01 / 16-05-56)

- Voici comment : pleins gaz. Voler très vite et très bas, au ras des pâquerettes, avec un bimoteur à signature réduite. Avec un peu de moule, ça permet de rester sous la couverture de radars à phase et de ne pas tomber sur une unité anti-aérienne en manœuvres. L'autopilote du zinc est déjà programmé avec une manœuvre spéciale, et je mets le cap sur une zone dégagée où seuls des putains de lézards me verront tomber ; le désert autour de Guaymas, peut-être.

  Au bon spot, je remonte à l'altitude de sécurité pour sauter et je me jette. À cette altitude, le zinc apparaît déjà sur les radars à phase, et il me faut donc distraire les Azzies pour qu'ils ne viennent pas me chercher. C'est là que la manœuvre spéciale que j'ai programmée plus tôt entre en jeu.

  Une seconde ou deux après avoir sauté du coucou (j'ai pas calculé le timing exact, hein), l'autopilote met les gaz à fond sur l'un des moteurs et passe la turbine en overdrive. Auparavant, j'ai affaibli les pales de la turbine ce qu'il faut pour que l'ensemble tombe en pièces. Gros feu d'artifice quand l'un des moteurs est pulvérisé. Pour sûr, les Azzies verront ça sur leur écran… et avec un peu de chance, ils se diront que l'écho qu'ils ont vu quitter l'appareil juste avant l'explosion fait partie de cet incident catastrophique. Pour eux, je ne suis qu'un autre shrapnel qui quelques secondes plus tôt était un morceau de moteur. Toujours en automatique, le zinc reprend de l'altitude, le moteur restant passe en postcombustion, et mène l'appareil en sécurité à toute vitesse. Je pourrais programmer le transpondeur pour qu'il couine un appel de détresse, pour faire bonne mesure. Si les Azzies se laissent berner, ils feront péter le zinc en perdition avec un SAM. Fin de la « menace d'intrusion » en ce qui les concerne. Et en ce qui me concerne, les Azzies viennent d'incinérer les seules preuves potentielles de ma tentative de pénétrer sur leur territoire.
- Arctic White (03:04:56 / 18-05-56)

- Whitey, t'es un putain de connard tordu. J'adore l'idée !
- Fritz the Rat (20:58:33 / 18-05-56)

- Corrigez-moi si je me trompe, mais l'un des sites radar (Progreso) est au Yucatán. Territoire disputé, nan (putain, si j'étais les rebelles, j'aurais fait sauter ce putain de radar dès le premier jour) ? Ça fait un bon gros trou béant dans la couverture radar, nan ?
- Tobiko (20:28:17 / 21-05-56)

- Pas faux, mais je suis prêt à parier que les deux camps compensent ça avec leurs propres moyens sur place : les unités anti-aériennes mentionnées par Arctic White, beaucoup. Quand un SAM vous fait péter en plein vol, peu importe de savoir si c'est un système radar de phase ou un camion radar mobile qui a verrouillé le missile sur sa cible. Dans un cas comme dans l'autre, vous êtes mort.
- Argent (00:57:28 / 22-05-56)

INSERTION EN RASE CAMPAGNE

Les frontières terrestres aztlanes sont trop longues pour être entièrement sécurisées. La section qui suit décrit les options disponibles pour mener une insertion clandestine le long des frontières nord et sud de l'Aztlan.

FRONTIÈRE NORD (CAS / PUEBLO / CALLIBRE)

La plus grande partie de la frontière nord est clôturée, avec toute une batterie de senseurs : détecteurs de pression, radars antipersonnel, postes d'écoute, contacts simples sur la clôture… Près des centres de population et des grands axes de circulation, les clôtures et les réseaux de senseurs sont maintenus en bon état. Ailleurs, cependant (au milieu du désert dans l'ouest du Texas, par exemple), la clôture est en mauvais état, et parfois presque inexistante.

- C'est ça d'avoir des t-birds qui leur passent dessus tout l'temps, hein ?
- Becka (10:44:11 / 08-05-56)

La clôture est généralement patrouillée par des « unités d'entretien », en réalité des unités légères d'infanterie mécanisée avec un détachement de combat du génie. D'autres unités patrouillent en fonction du lieu et du degré de sensibilité de la frontière. Tout le long de la frontière nord de l'Aztlan, à l'exception de la région de San Diego, le gouvernement aztlan et ses homologues au nord ont délimité une zone-tampon, un secteur démilitarisé de part et d'autre de la frontière. La largeur de cet espace varie, en fonction du terrain et de la densité de population, mais elle n'est jamais inférieure à deux kilomètres (un kilomètre de chaque côté de la frontière officielle). Au beau milieu de l'ouest du Texas, la zone-tampon fait 8 kilomètres de large (4 de part et d'autre de la frontière officielle). Formellement, aucune unité militaire ne peut être déployée dans la zone-tampon. L'incursion d'une unité militaire dans la zone peut, à la discrétion du pays frontalier, être considéré comme un acte de guerre.

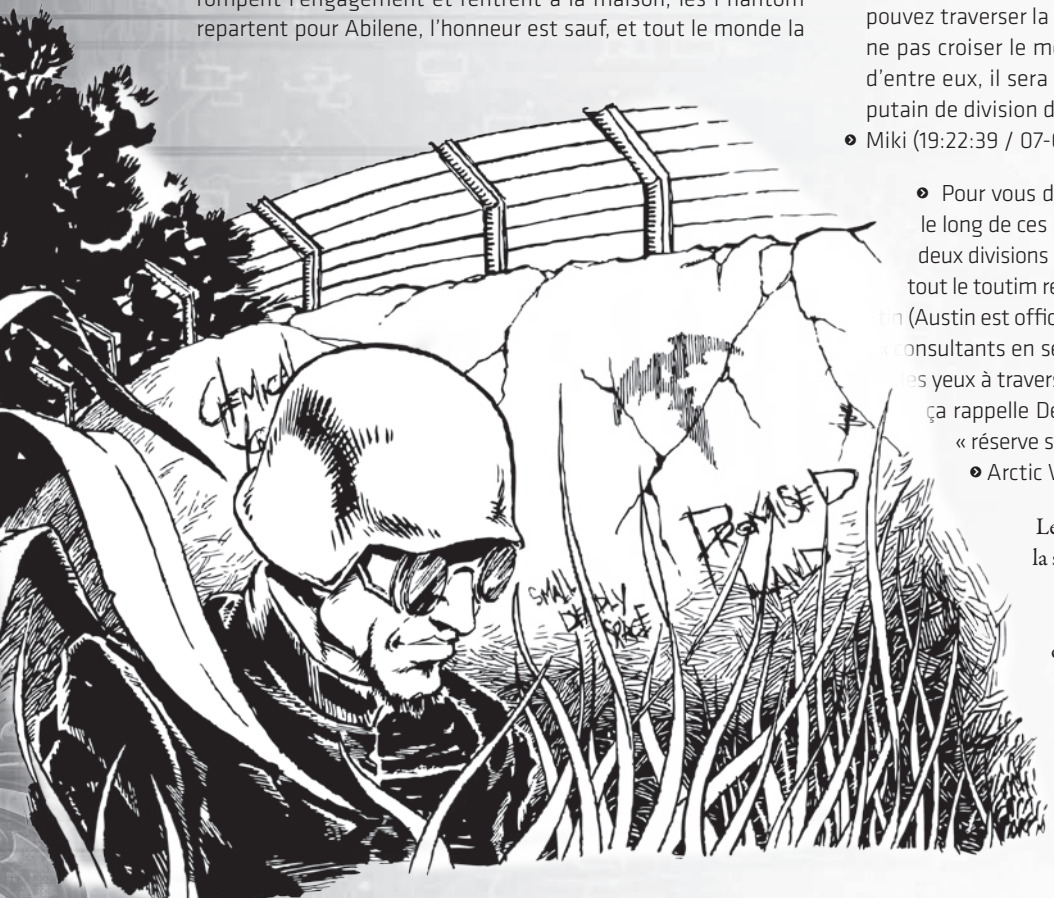
- La zone-tampon n'est pas non plus le « pistolet chargé » comme l'espion semble le présenter. Personne ne veut d'une guerre ouverte, ça fait beaucoup trop désordre. Des deux côtés de la frontière, des unités militaires sont envoyées dans la zone-tampon régulièrement, toujours pour de « bonnes raisons » (généralement pour poursuivre un contrebandier dans un t-bird, maintenant que j'y pense). Au lieu de se préparer à la guerre, le pays en face se contente généralement de dépêcher ses propres gus pour effrayer les méchants. Scénario classique : les Azzies sont aux basques d'un t-bird qui se planque dans la zone-tampon, filant vers le territoire des CAS. Les Azzies suivent le fuyard à travers leur moitié de la zone. Les CAS réagissent, par exemple en dépêchant dans la zone-tampon quelques Phantom IV depuis la base de la Garde nationale du Texas à Abilene. Les Phantom allument leurs radars de contrôle de tir… mais n'ouvrent pas le feu, et restent prudemment dans leur moitié de la zone. Les Azzies rompent l'engagement et rentrent à la maison, les Phantom repartent pour Abilene, l'honneur est sauf, et tout le monde la remet dans son benne. Un peu comme une grande démonstration de force. La merde ne traverse généralement pas le ventilo tant que les forces militaires ne tentent pas de franchir la frontière – si des unités azzies pénétraient du côté CAS de la zone-tampon, et vice-versa. Ce n'est pas encore arrivé.
- Honcho (13:52:23 / 10-05-56)

Les régions frontalières hautement « sensibles » incluent la frontière de l'État libre de Californie, une bonne partie de la frontière pueblo, et les parties de la frontière avec les CAS proches d'Austin et d'El Paso. Le long de ces lignes, des forces aztlanes lourdes sont retranchées et prêtes à contrer les incursions armées en provenance de l'autre côté de la frontière. En accord avec la doctrine militaire opérationnelle aztlane, la cavalerie lourde est assignée au Groupe de manœuvres opérationnelles, alors que la cavalerie légère et l'infanterie mécanisée sont réparties en forme de « câble déclencheur défensif ». L'armée aztlane conserve généralement ses unités aériennes à l'écart des lignes de front, mais assez proches pour pouvoir réagir rapidement. Il faut s'attendre à une réponse principale sous cinq minutes, et à une réponse lourde sous trente minutes.

- Je suppose que les Azzies préféreraient subir des pertes au front plutôt que de risquer leurs précieuses unités aériennes face à des infiltrateurs ou des saboteurs. Reste, sous cinq / trente minutes, ça signifie que les premiers zincs sont sur place cinq minutes après le déclenchement de l'alerte, et c'est sacrément efficace. Je n'aimerais pas commander les unités de première ligne chargées de mener l'assaut contre ces gonzes.
- Arctic White (02:57:35 / 16-05-56)

Le long des zones frontalières sensibles, les forces aztlanes servent de première alerte pour les sondes militaires de l'autre côté de la frontière. Les réseaux de senseurs sont donc moins efficaces face aux individus, et même aux véhicules de faible signature. Cependant, le faible risque de détection est compensé par la quasi-certitude de destruction en cas de détection.

- 'Tain, il est repassé en mode administratif… Traduction : vous pouvez traverser la frontière et vous avez une bonne chance de ne pas croiser le moindre Azzie. Mais si vous tombez sur l'un d'entre eux, il sera probablement en compagnie de toute une putain de division de cavalerie légère. Tchao Pantin.
- Miki (19:22:39 / 07-05-56)



- Pour vous donner une idée de ce qui inquiète les Azzies le long de ces parties de la frontière, les Texas Rangers ont deux divisions blindées lourdes avec des chars de combat et tout le toutim retranchés le long de la frontière autour d'Aus- (Austin est officiellement démilitarisée, mais allez dire ça aux onsultants en sécurité civils » qui se regardent dans le blanc s yeux à travers leurs viseurs des deux côtés de la frontière ; ça rappelle Denver). Et les CAS ont une autre division en « réserve stratégique » à Waco. Flippez, mortels.
- Arctic White (03:00:22 / 16-05-56)

Le long des secteurs frontaliers moins sensibles, la sécurité se concentre moins sur les mouvements de troupes, et plus sur les incursions frontalières du type des missions de contrebande. La procédure opérationnelle officielle dans ces zones consiste à se déplacer rapidement et à réagir promptement, et les forces mobilisées témoignent de ce souci. Au lieu des unités militaires classiques, ces zones sont patrouillées par du personnel de sécurité paramilitaire. En cas d'urgence, la sécurité frontalière peut

faire appel à un soutien militaire, mais les ressources sur site sont bien moins impressionnantes.

- Comparées à une division blindée, peut-être. Comparé au shadowrunner moyen, les patrouilles de la sécurité d'Aztech sont armées jusqu'à leurs putains de dents.
- Dave Lid (12:12:09 / 13-05-56)

Les suites de senseurs et les postes d'écoute sont généralement plus sensibles aux véhicules à signature réduite. L'absence de larges concentrations de troupes du côté aztlan de la frontière, et l'absence en conséquence d'un important « bruit de fond » rendent cette sensibilité supplémentaire possible.

L'Aztlan patrouille son côté de la zone-tampon avec divers véhicules : des transports de troupes de reconnaissance Sikorsky-Bell Red Ranger, des véhicules de reconnaissance légers Ferrari Appaloosa, des chars légers LAV-103 Striker, et même des VBA GMC Banshee. Le soutien aérien est assuré par des petits appareils à rotors Yellowjacket et Wasp, et par les fameux hélicoptères de combat Aguilar. Dans les situations extrêmes, des appareils de combat air-sol Halcón peuvent être appelés à la rescousse.

Le risque de détection pour les individus ou les véhicules isolés dans ces zones frontalières « peu sensibles » est en réalité plus élevé que dans les régions les plus sensibles. Néanmoins, les chances d'éviter la détection en rompant le contact ou même en détruisant l'opposition sont plus élevées.

- Oooh, le méchant espion a bouffé du lion… « en détruisant l'opposition » – en voilà une idée rafraîchissante !
- Bung (10:25:59 / 13-05-56)

- Okay, bande de gros malins, voici le topo. Vous voulez vous faire la frontière azzie ? Restez minimalistes. La vitesse, c'est bien, mais la discrétion, c'est mieux. Je sais que certains d'entre vous adorent se taper la bande en Banshee ou autres VBA. Eh bien bonne chance, je ne vous envie pas. Un t-bird, c'est rapide, c'est plein de senseurs, et ça peut bien amocher quelqu'un qui viendrait lui chercher des noises, mais c'est aussi gros, chaud et bruyant. Et ça, pour moi, ça fait trois défauts de trop.

  Moi, j'aime les Red Rangers sur roues. Je ne connais pas vos modèles, mais les miens ont une signature très basse avec les roues déployées. C'est que j'appelle de la discrétion. Si je me fais choper, je morflerai, mais j'ai bien moins de chances de me faire gauler que vous autres t-birders. Pigé ?

  Jartez l'armement du Ranger (il vous aidera que dalle, de toutes manières) et remplacez-le par toutes les CME que vous pouvez vous offrir. Installez des lanceurs de flares, des roquettes de paille magnétique et des générateurs de fumée – juste un bonus si une unité azzie vous verrouille à très longue portée. Balancez vos contre-mesures, brisez le verrouillage, et foutez le camp. Basta. Si vous avez des contacts, renseignez-vous pour savoir où se trouvent les postes d'écoute aujourd'hui. Et allez-y en douceur, et discrets.
- Ranger Red (20:43:27 / 11-05-56)

- Foutaises ! Un Red Ranger ? Les Red Rangers sont en putain de carbone de carton. Filez-moi ma Banshee, la Glamorous Glynnis. Filez-moi mon blindage renforcé, ma suite de senseurs et mon autocanon rotatif. J'irai cracher sur ta tombe, RR.
- Bannon (05:26:03 / 13-05-56)

- Je vais devoir me ranger avec Ranger Red sur ce coup. Ta meilleure chance reste de ne pas te faire repérer. Les Azzies maîtrisent bien leur tactique d'armes combinées, et mon pote, ils sont sévères.

  Des unités terrestres mobiles pour vous garder en mouvement histoire que vous ne puissiez pas juste vous terrer et attendre que ça passe. Du soutien aérien pour ne pas vous perdre de vue. Des drones au cul – notamment ces Liebre qu'ils ont, et qui servent de désignateurs de cible pour les plateformes de missiles qui n'ont pas de verrouillage direct (eh oui, ils peuvent faire ça). Des VBA militaires azzies qui se rapprochent, et (histoire de vraiment vous pourrir la journée) un ou deux tueurs de tanks Halcón qui débarqueront après cinq minutes pour finir le job. Il est possible d'engager et de rompre, mais il est infiniment mieux de ne pas engager, point, nan ?
- Arctic White (03:08:31 / 16-05-56)

FRONTIÈRE SUD (AMAZONIE)

La situation tactique est très différente le long de la frontière sud. Le terrain est beaucoup moins praticable : il s'agit de montagnes escarpées et de profondes vallées, pour la plupart couvertes d'une dense forêt. Ce n'est qu'à de très rares endroits, uniquement à proximité des centres de population, que la frontière est matérialisée d'une manière quelconque. Ailleurs, en particulier au sud-est, l'Aztlan a tenté de marquer et de sécuriser la frontière en déforestant et en posant des clôtures. Cependant, comme la magie qui a si rapidement permis à la forêt de reconquérir l'Amazonie a poussé la jungle à envahir ces zones déboisées à une vitesse incroyable, l'Aztlan semble avoir abandonné cette pratique.

La sécurité le long de la frontière sud est bien plus difficile à assurer qu'au nord, pour plusieurs raisons. Les jungles et les montagnes couvertes de forêt sont pleines de créatures indigènes qui déclenchent en permanence les détecteurs de mouvement, sonores et de pression. Dans de nombreuses zones, l'épaisse flore réduit la visibilité à moins de dix mètres, limitant l'efficacité des patrouilles. Enfin, la présence importante de créatures de nature duale réduit l'utilité de gardiens magiques invoqués.

- Je vais devoir traduire ça. Notre bel espion nous explique que les bestioles Éveillées laissent tellement de traces astrales que les constructs magiques simples comme les veilleurs en perdent leur latin. Les esprits et les élémentaires plus compétents et plus « chers » (en termes de ressources magiques) risquent quant à eux d'être attaqués par des prédateurs Éveillés de nature duale qui défendent leur « territoire » des intrus.
- Neddy (09:58:31 / 07-05-56)

- J'aurais donc raison de m'attendre à ce que ces prédateurs me lorgnent d'un mauvais œil si, disons, je tentais de traverser la frontière ?
- Road Fever (17:51:02 / 07-05-56)

- Oui.
- Neddy (09:36:05 / 08-05-56)

- <soupir> Je me disais aussi.
- Road Fever (18:00:28 / 08-05-56)

Les tactiques de guérilla en terrain confiné sont quasiment la seule option, tant pour les forces de sécurité à la frontière que pour les agents tentant de pénétrer le périmètre qu'elle défend. Pour une mission d'insertion des ConsOps, la situation est compliquée de plus par la présence d'une faune paranaturelle indigène et de forces de la guérilla amazonienne, dont nombre de membres sont magiquement actifs.

- Ah, putain, la jungle amazonienne. J'y suis allé, je me la suis tapée, et une fois m'a bien suffi. Pas possible d'y voir à plus de quatre mètres du bout de son nez. Les bras engourdis de manier la machette. La piste que vous taillez semble se refermer derrière vous, les plantes poussent tellement vite. Et pas moyen de savoir si ce bourdonnement persistant que vous entendez derrière vous est une escouade de guerriers de la jungle azzies, une équipe d'infiltrateurs amazoniens, ou un putain de

jaguar Éveillé à la recherche de son déjeuner. Si vous tenez vraiment à vous frotter à cette merde, je vous en prie.

- Lucinus (24:15:32 / 24-05-56)

> ::::[HECATE] Qu'est-ce qu'un « jaguar Éveillé » ??
>
> ::::[JUNGLE CAT] Moi, je suppose.
>
> ::::[THE LAUGHING MAN] <glousse>
>
> ::::[UMSONDO] Et il est loin d'être le seul.
>
> ::::[THE LAUGHING MAN] Ah, nos amis félins. Peut-être devrais-je me pencher plus attentivement sur cette question.
>
> ::::[UMSONDO] Peut-être le devrais-tu.

INSERTION PAR VOIE MARITIME

Les méthodes envisageables d'insertion par voie maritime incluent le trajet par navire de croisière ou par navire marchand, ainsi que l'insertion directe.

CROISIÈRES

L'existence même de la Ligue des Caraïbes en temps qu'entité géopolitique distincte, et les conditions économiques et autres incertaines créées par la rébellion du Yucatán ont considérablement réduit le volume de trafic maritime à destination de la côte orientale de l'Aztlan. Les navires de croisière, cependant, font toujours escale dans plusieurs ports de la façade est. Le trafic de bateaux de croisière reste également modérément élevé le long de la côte ouest. Ciudad Madero et Veracruz à l'est, et Ensenada, Cabo San Lucas, Mazatlán, Puerto Vallarta, et Acapulco à l'ouest sont en général les ports qui les accueillent.

La sécurité entourant les touristes en croisière débarquant pour une excursion d'une journée à terre est stricte, mais respectueuse. Pour les employés des compagnies en permission, la sécurité est généralement tout aussi stricte mais beaucoup moins respectueuse. En théorie, un agent des ConsOps qui se ferait passer pour un touriste ou un employé peut échapper à la sécurité au moment du débarquement, mais sa « disparition » sera remarquée quand les listes des passagers et de l'équipage seront vérifiées avant l'appareillage du navire. Un renforcement des mesures de sécurité, très probablement au motif de « mener l'enquête sur la disparition » risque de gêner la mission de l'agent. Ce mode d'insertion est donc contre-indiqué.

- Seulement si vous êtes sur cette fameuse liste des passagers et de l'équipage au départ…
- Jim-Lad (19:18:32 / 21-05-56)

ROUTES COMMERCIALES

L'Aztlan dispose de cinq grands ports maritimes de marchandises : Tampico, Limón (sur le territoire de l'ancien Costa Rica), et Cartagena (sur le territoire de l'ancienne Colombie) à l'ouest, et Acapulco et Ciudad Obregón à l'est. Bien qu'il soit beaucoup plus facile de s'embarquer clandestinement à bord d'un navire de transport plutôt qu'à bord d'un avion de transport, la sécurité sur les docks est considérable. Des mages et / ou des chamans mènent des vérifications aléatoires de tous les chargements débarqués, augmentant les risques de détection du passager clandestin.

- Mes amiskis si vous voulez faire rentrer quelque chose dans n'importe quel pays, même en Aztlan, je peux le faire pour vous. Des puces, du telesma, du matos technologique, des armes, peu importe le genre de came dont on parle. Les gens sont juste un autre type de marchandise. Vous voulez ce qu'il y a de mieux, vous savez à qui parler. Contact : NA/CAS-GU 1713 (06-0923).
- Wharf Rat (06:37:10 / 23-05-56)
- Attention. Si vous voulez vous faire tuer, vous pouvez le faire pour moins cher qu'en utilisant les services de ce blaireau de rat. (putain, je le ferais pour le prix des munitions et un peu de monnaie pour me prendre une bière une fois que vous serez refroidis).
- Homer (09:02:27 / 23-05-56)

INSERTION DIRECTE

L'Aztlan se donne beaucoup de mal pour protéger ses côtes des contrebandiers et des immigrés clandestins. Des bateaux en patrouille surveillent les eaux territoriales du pays, avec le soutien d'appareils aériens et de systèmes de surveillance passive. Des radars gardent l'œil sur les routes d'approche évidentes. Le degré de sécurité est extrêmement élevé en comparaison des autres pays du monde. Toutefois, l'Aztlan a plusieurs milliers de kilomètres de littoral, trop pour que des gardes-côtes, aussi nombreux soient-ils, puissent les couvrir efficacement.

Ainsi, le risque de détection lors d'une tentative d'insertion par voie de mer est relativement bas. Les conséquences d'une éventuelle détection sont cependant extrêmement négatives. L'analyse indépendante estime un taux de succès de 72 % pour un bateau à faible signature transportant une seule personne, de nuit, avec des conditions météorologiques favorables. Les modèles informatiques prédisent qu'une diversion visant à distraire les forces navales pourrait augmenter les chances de succès à 79 %, mais l'accroissement résultant de la vigilance des forces à terre pourrait annuler cet avantage. Malheureusement, les hypothèses utilisées dans ce modèle nient toute possibilité crédible d'évasion (et de survie) en cas de détection de l'insertion en cours.

- Les gars, j'ai fait ça, une fois. Plus jamais. Foutrement flippant, je vous le dis. J'ai approché depuis l'ouest. Le vaisseau-mère (un gros trimaran capable de naviguer en plein océan) était à 80 kilomètres de la côte à la hauteur d'Acapulco, avec le vent au sud-est. Une nuit sans lune, avec un temps de merde. Je passe par-dessus le bastingage dans mon zodiac individuel. Aucun équipement métallique, pour minimiser ma signature radar. Même l'extérieur est en céramique composite (pas de flingues, donc ; même mon couteau est en céramique laminée). Je croise à 20 nœuds… et il me faut donc quatre putains d'heures pour atteindre la terre.

  Et à chaque seconde de ces quatre heures, je tends l'oreille pour entendre les moteurs. Les moteurs aériens (de drones, d'appareils à voilure fixe ou – dieu me vienne en aide – d'hélicos d'attaque). Les moteurs de bateaux (de Nightrunners). Les poussées vectorielles (d'un VBA naval dépêché pour couler mon vaisseau-mère parce qu'il a dérivé trop près des eaux territoriales aztlanes). Je suis tellement tenté de pousser les gaz, histoire d'en finir plus vite. Mais je sais que les Azzies ont des postes d'écoute, des sonars tout le long de la côte. Je suis obligé de garder une vitesse lente si je ne veux pas finir comme banquet pour les poissons.

  Les gars, je crois que j'ai pris dix ans en quatre heures. Plus jamais ça.
- Gale Force (20:19:14 / 23-05-56)

INSERTION VIA LE YUCATÁN

La situation dans le Yucatán est suffisamment instable pour que ce secteur nécessite un rapport et une analyse propres. Les deux options qui s'offrent aux Consular Operations sont la coopération avec les rebelles, ou une insertion clandestine par les airs ou la mer.

COOPÉRATION AVEC LES REBELLES

En fonction de la mission, une coopération avec les forces rebelles peut être envisagée. Les rebelles ont déjà résolu de nombreux problèmes d'accès au territoire aztlan pour leurs propres missions de ravitaillement et d'acheminement de renforts. Bien qu'elles restent de faible ampleur

et relativement peu fréquentes, ces opérations parviennent systématiquement à pénétrer la sécurité aztlane.

Les rebelles se ravitaillent par la mer et parfois par les airs. Une partie de ce ravitaillement provient directement du territoire amazonien – plus précisément du port de Puerto Cumarebo sur la côte septentrionale de l'ancien Venezuela. La plupart des marchandises, cependant, sont transférées par le biais de divers ports de la Ligue des Caraïbes – plus précisément des sites en Jamaïque, à Grand Cayman et à Cuba.

- Pas étonnant que les Azzies et la Ligue ne soient pas en très bons termes ces temps-ci.
- Bridget (20:28:19 / 12-05-56)

Divers paramètres, mentionnés plus haut, limitent la liberté d'action et la possibilité pour l'Aztlan d'engager « l'ennemi » hors des limites territoriales aztlanes. Ainsi, les autorités n'ont jusqu'à présent lancé aucune attaque directe contre des cibles amazoniennes ou en territoire amazonien, ni de missions d'interdiction dans les eaux internationales.

- Je suis vraiment surpris que les Azzies n'aient pas accidentellement tiré un missile de croisière contre les îles Caïmans. En disant que c'était un accident qui ne se répéterait pas, en mettant au trou le pauvre mec « responsable » et en s'aplatissant devant la Cour corporatiste. En payant des dommages et intérêts. Vous pouvez la mettre à couper que le message serait entendu très clairement, et le reste de la Ligue des Caraïbes serait beaucoup moins arrangeante pour servir de base avancée au personnel et au matériel amazonien.
- Bomber Harris (02:16:39 / 26-05-56)

- Euh, Bomber ? On parle de la Ligue des Caraïbes, là. La Cour corpo n'a pas beaucoup d'influence là-bas…]<<<<<
- Toad (10:28:11 / 30-05-56)

Les forces rebelles sont capables de projeter suffisamment de forces pour cacher et même défendre activement les missions de ravitaillement en direction du Yucatán. Les pertes sont stables au cours de ces missions, mais restent jusqu'à présent assez basses pour être acceptables. Si les objectifs d'une mission précise des ConsOps étaient en accord avec les buts des rebelles, il devrait être envisageable pour des agents des ConsOps de se rendre dans le Yucatán par le biais des canaux de ravitaillement des rebelles.

- Même chose pour les shadowrunners, nan ? Cela devrait être facile si vous vous en prenez à Aztechnology. Vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal à vous assurer la sympathie des rebelles sur ce coup-là.
- Dobu (01:15:39 / 08-05-56)

- Ouais, mais l'espion qui nous aimait ne mentionne pas que l'agent aura encore à se faufiler à travers le « territoire disputé » pour atteindre l'Aztlan à proprement parler. Plus facile à dire qu'à faire.
- Miki (08:28:00 / 08-05-56)

Coopération « Fausses couleurs » : si les objectifs de mission ne sont pas compatibles avec les intérêts des insurgés, il doit être possible de tromper les forces rebelles sur la véritable nature de la mission des ConsOps. Par exemple, l'agent pourrait se faire passer pour un conseiller militaire, envoyé pour assister les rebelles pour une opération à venir. Dans ce cas, l'agent devra se séparer des forces rebelles pour accomplir sa propre mission dès que possible après son entrée au Yucatán.

- Même chose. « Ouais, Général Reb, je vais faire fondre les glaciers d'Aztechnology. » Dès que vous arrivez dans le pays, vous disparaissez discrétos.
- Dobu (01:18:01 / 08-05-56)

- Ça pourrait marcher. Une seule fois.
- Miki (08:29:26 / 08-05-56)

- Ne jouez pas à montrer de « fausses couleurs ». La méthode peut fonctionner de temps en temps, mais c'est le genre de chose qui peut provoquer les pires représailles.
- Matador {02:28:19 / 10-05-56)

INSERTION CLANDESTINE AIR / MER

Les approches clandestines du Yucatán sont confrontées à deux risques distincts de détection et d'interdiction : le réseau aztlan décrit plus haut dans ce rapport, et celui des rebelles. En moyenne, la granularité des forces rebelles est bien plus élevée que celle du réseau aztlan, mais au sein de sphères d'influence clés les ressources de détection et d'interdiction sont aussi considérablement plus grandes, dans la mesure où les forces rebelles sont très largement composées d'installations mobiles.

- La « granularité » ? On parle sucre maintenant ?
- Raver (06:29:16 / 09-05-56)

- Du techno-jargon militaire, encore une fois. La « granularité » signifie que le réseau de détection rebelle a des zones fortes et des zones faibles, contrairement au système aztlan (qui est d'une qualité constante sur l'ensemble du périmètre du pays, à l'exception du Yucatán). À certains endroits, les rebelles disposent d'un réseau de surveillance plus dense que celui des Azzies, mais dans d'autres, c'est une vraie passoire. Pigé ?
- Arctic White (19:20:35 / 11-05-56)

Les chances sont bonnes de pouvoir semer la confusion entre les deux réseaux de détection. Par exemple, les rebelles pourraient identifier une insertion comme l'écho radar d'une mission de ravitaillement, alors que les forces aztlanes pourraient interpréter une telle opération comme un artefact provenant de l'une de leurs propres patrouilles. Dans tous les cas, l'insertion a de bonnes chances de réussir sans dommages.

- Oh, ouais, et on croit tous au Père Noël. Un vieux de la vieille qui s'appelle Murphy pourrait vous en dire quelque chose. Il y a de très bonnes chances pour que les rebelles vous prennent pour une patrouille azzie, et que les Azzies vous prennent pour des renforts rebelles. Dans les deux cas, vous vous boufferez deux fois plus de missiles guidés dans la gueule. Et bam.
- Lincoln (05:48:51 / 12-05-56)





- Du coup, c'est une affaire de goût personnel, non ? Une question de savoir si vous avez les burnes pour lancer les dés. C'est bien si vous vous en sortez, ça craint si vous vous faites avoir.
- Dogbreath (11:47:30 / 15-05-56)

ANALYSE ET RECOMMANDATIONS

L'utilité de la route du Yucatán dépend dans une large mesure de la compatibilité entre la mission des ConsOps et les objectifs des rebelles du Yucatán, ou de la possibilité de donner l'impression de cette compatibilité. L'analyse indique que les chances de réussir à insérer un agent des ConsOps par le biais des routes de ravitaillement / d'acheminement de renforts établies des rebelles est de 81 %, ± 3 points. Le taux de réussite d'une insertion clandestine sans coopération avec les rebelles tombe à 47 %, ± 3 points (par la mer) et 39 %, ± 3 points (par les airs). Il est impossible d'estimer le taux de réussite d'une procédure de « fausses couleurs ».

- Mes petits amichens, considérez ces chiffres avec un très gros grain de sel, okay ? Les ConsOps n'ont pas testé ces techniques (je pense). Ils se fondent sur des modèles informatiques. Et vous connaissez tous les types de mensonges : le mensonge, le parjure, les statistiques, et les modèles informatiques.
- Fafner (00:13:30 / 09-05-56)

- Les gonzes des ConsOps sont vraiment des pédales, mec ! Pas moyen qu'il y ait plus d'une chance sur deux de rentrer au Yucatán sans se faire repérer par personne. Impossible.
- Darren B. (12:56:25 / 11-05-56)

- S'il y a bien une chose qu'ils ne sont pas, priyatel, ce sont des fiottes, tu peux me croire sur facture. Pas ceux qui sont sur le terrain, les mecs qui mettent les mains dans le cambouis et font ce genre de merde. Mais je suis d'accord avec toi sur la question des probabilités. Je suppose que ce sont les analystes qui sont des fiottes.
- Argent (09:02:01 / 13-05-56)

Comme pour les autres points d'insertion potentiels, l'analyse indique que les techniques ci-dessous sont les plus adaptées à une action clandestine. Le succès d'une insertion conventionnelle par le biais de canaux légaux est virtuellement certain, mais son utilité est incertaine.

- Insertion terrestre (frontière aztlan / pueblo) : 69 %, ± 3 points
- Insertion terrestre (frontière amazonienne) : 52 %, ± 3 points
- Insertion maritime (côte de la mer de Cortez) : 51 %, ± 4 points
- Insertion aérienne (saut HALO) : 32 %, ± 7 points

- Les analystes sont toujours des fiottes, à mon avis. Rajoutez 10 points à tous ces chiffres, à peu près. Plus, si vous êtes un putain de pro.
- Argent (09:10:57 / 13-05-56)

- Sauf les chiffres du saut HALO. J'aimerais voir quel modèle informatique ils ont utilisé pour celui-là. Ils ont probablement négligé d'intégrer les vents en haute altitude, ou une autre connerie du genre.
- Arctic White (03:14:36 / 16-05-56)

:::::[JUNGLE CAT] La présence de ce genre d'information ici me perturbe.

:::::[WORDSMYTH] On s'y habitue, et on investit plus de moyens dans la sécurité informatique.

- Ce fichier apprendra toutes les ficelles à connaître pour survivre et faire des affaires en Aztlan. Une partie vient d'Espectro, mais j'ai également fait jouer quelques faveurs que me devaient des gars de Shadowland en leur demandant de combler les blancs. Pour démarrer tout ça, j'ai demandé à l'une des vôtres (une vieille pote runneuse, qui se fait appeler Flipside) de nous décrire la réalité de la vie en Aztlan. Je sais que sa vision de la situation actuelle vous intéressera.
- Captain Chaos (14:12:10 / 01-05-56)

LA VIE EN AZTLAN

LA VIE DANS LES RUES

Alors comme ça, vous pensez aller faire un saut au sud de la frontière, et vous voulez savoir à quoi ressemblent les rues là-bas, c'est ça ? Laissez-moi partager avec vous ma vaste expérience <sourire>. Pour résumer l'Aztlan en une phrase : un super endroit à visiter, mais je n'aimerais pas y mourir.

LES CADRES CORPOS

Les gars, en Aztlan, les cadres corpos vivent une vie de rêve. Croyez-le. Le centre de Tenochtitlán est une enclave corpo, et c'est un sacré bel endroit à visiter et où vivre… si vous êtes chez vous, inutile de le préciser. La plupart des costards vivent dans le même genre de complexes urbains que vous verriez dans le centre de Seattle. Pas tout à fait des arcologies, mais pas loin (il n'y a qu'une seule arcologie digne de ce nom, la pyramide Aztechnology sur la Passeo de la Reforma, à environ deux kilomètres du vieux Palais national). Ces complexes ne sont pas autosuffisants, mais ils n'en sont pas loin.

Si vous vivez dans l'un d'entre eux (les gens d'ici les appellent « *castillos* » ou « *alcázars* », châteaux), vous n'avez pratiquement jamais besoin de sortir. Ce qui est une sacrée chance, vu l'état des rues à l'extérieur. Vous trouvez que Seattle est moche, avec sa pluie incessante tellement acide qu'elle pique les yeux, ses bâtiments qui virent au grisâtre sous l'effet du smog et son plastobéton qui se dissout millimètre après millimètre à cause de la merde qui coule dessus ? Bonhomme, à côté de Tenochtitlán, Seattle est un putain de jardin d'Éden. Tout le monde ici porte un respirateur dès qu'il sort à l'extérieur, même si ce n'est que pour trente secondes. Tout le monde. Les gens portent leurs masques filtrants si souvent qu'ils font désormais partie de la tenue de tous les jours. Et je ne parle pas de respirateurs médicaux de pseudo-marque style Fellini, je parle de décorations sophistiquées, personnalisées. De la peinture, de l'émail, de délicieux filigranes, des perles et des sequins, voire parfois des pierres semi-précieuses ou précieuses. Ils seraient presque magnifiques à regarder, si vous pouviez oublier pourquoi les gens doivent les porter. J'ai même un jour vu un bébé en porter un : sa mère avait orné le truc de dentelle et de petits boutons de rose en soie assortis au petit bonnet et à la layette du bout de chou. Quelqu'un avait dû lui offrir comme cadeau de naissance. J'en avais eu envie de pleurer. Enfin, quasiment tout ce qui peut vous intéresser se trouve dans le castillo : les restaurants, les centres médicaux, les crèches pour les rase-moquette, les salles de spectacles (arts de la scène, simsens ou tridéo), les clubs de sport, les bars… même les « centres de confort » pour « soulager les reins » des hommes comme des femmes. Si vous êtes résident d'un castillo, vous n'avez rien à payer directement. Vous n'avez même pas besoin d'utiliser votre créditube pour régler l'addition. Vous n'avez qu'à poser votre pouce sur un lecteur d'empreinte et le montant est débité de votre compte résidentiel (généralement associé au compte courant sur lequel vous recevez votre salaire corporatiste). Dans la plupart de ces endroits, si vous n'habitez pas sur place, impossible de payer quoi que ce soit. Si vous n'êtes pas invité par un résident, vous ne pouvez pas entrer. Pratique si vous êtes chez vous, une vraie épine dans le derche autrement.

La hiérarchie est stricte, à la fois entre les castillos et en leur sein même. Si vous êtes un vrai costard haut placé, vous pouvez fréquenter les lieux les plus sympas. Si vous n'êtes qu'un cadre moyen, vous avez accès à des établissements moins tendance. Et si vous êtes un employé de base, les seuls restaurants auxquels vous aurez accès sont à peu près du niveau de qualité de McHugh's.

L'Aztlan semble beaucoup plus recourir au télétravail que les corpos de Seattle (au sein des castillos, en tout cas). Toute une chiée de cadres corpos (75 %, je dirais) travaille de chez elle, se connectant à leur poste de travail par l'intermédiaire de liaisons dédiées. Plus pratique pour tout le monde, nan ? Pas la peine de se déplacer. Vous tombez du lit le matin et vous connectez au système informatique de votre appartement. Grâce aux merveilles du simsens, vous êtes instantanément « au boulot ». Idéal pour les esclaves corpos qui n'ont pas à affronter les bouchons. Et idéal pour les corpos, parce que tous ceux qui travaillent à distance sont joignables 24 heures sur 24 !

- Hmm. Intéressant. Ça veut dire que je peux m'introduire chez une corpo sans avoir à pénétrer ses installations, mais en cambriolant un putain d'appartement ? Ça me plaît assez, ça.
- Hardcase (09:15:50 / 10-05-56)

- Pas faux. Mais la sécurité de l'alcázar moyen n'est pas bien inférieure à celle que tu trouverais dans une installation corpo, parce que l'alcázar moyen *est* une installation corpo.
- Laz (12:27:09 / 10-05-56)

Les horaires de travail standard sont différents de ceux de Seattle (je sais que peu de boîtes tournent sur le vieux schéma de 9 heures à 17 heures, même à Seattle ; mais c'est le cas de certaines). En Aztlan, la journée de travail classique commence à environ 08:00, jusqu'à midi. Puis c'est l'heure du déjeuner et de la siesta (un reste bizarre du temps jadis, mais c'est une espèce de tradition culturelle). Retour au taf à 15:00, jusqu'à 20:00 ou 21:00. Le dîner (le principal repas de la journée, généralement putain de copieux) est aux alentours de 22:00.

Les costards corpos vraiment haut placés ont généralement leur appartement dans les castillos (souvent en toit-terrasse), ainsi que des propriétés hors de la ville même. Le week-end, les costards du haut du panier désertent les villes comme des rats quitteraient le navire et vont jouer aux *genlemen farmers* dans leurs domaines sécurisés. À partir de 17:00 environ le vendredi, l'espace aérien de la ville se met à bourdonner d'appareils à court rayon d'action qui transportent les grosses huiles jusqu'à leurs résidences secondaires. L'air est plus clair par là-bas, bien que les cadres corpos doivent toujours porter leurs ponchos résistants à la pluie acide quand il crachine (ça doit les frustrer à n'en plus finir de voir qu'ils ne peuvent rien faire contre la pluie acide ; dans l'ensemble, la pollution ne connaît rien aux logiques de classe).

- Comment se fait-il que les tout-puissants prêtres azzies n'aient pas recours à la magie pour nettoyer un peu tout ça ? S'il y a tellement de pouvoir dans les teocallis, pourquoi n'en font-ils pas bon usage ? Et avant que vous ne me répondiez « parce qu'ils sont maléfiques et méchants », laissez-moi vous rappeler que même les magicos doivent respirer cet air de merde. Les NAO ont fait un boulot du tonnerre pour restaurer l'environnement à l'aide la magie, pourquoi pas l'Aztlan ?
- Moncrieff (14:23:45 / 11-05-56)



- Bonne question. Qui mériterait d'être creusée.
- Magister (15:01:33 / 11-05-56)

LES BURAKUMINS

Vous connaissez ce vieux dicton qui dit que les riches s'enrichissent et que les pauvres s'appauvrissent ? C'est sacro-saint en Aztlan. Les *burakumins* (travailleurs « non affiliés », en vilain jargon corpo) sont coincés en plein cœur de cette petite équation. Ils se démènent comme de beaux diables pour se faufiler vers le haut du panier, tout du long en croisant les doigts pour ne pas dégringoler de l'échelle.

Le burakumin moyen vit dans un complexe résidentiel, sorte de coopérative tenue et partiellement subventionnée par le gouvernement. Ces installations sont propres, efficaces, et complètement dénuées de toute âme. Comme les castillos, les complexes tentent d'inclure toutes les installations dont les résidents peuvent avoir besoin. La qualité est cependant nettement un cran en dessous. Pas de restaurants tendance : les burakumins mangent dans des salles cantines, comme des cafétérias (le système d'empreinte digitale est le même que dans les castillos, au fait ; impossible donc de rentrer comme si de rien n'était, mais ce n'est pas comme s'il y avait de bonnes raisons de s'y rendre). Les burakumins n'ont pas recours au télétravail. La plupart se rendent physiquement jusqu'à leur lieu de travail. La plupart des pauvres bougres coincés dans les bouchons monstres des villes sont évidemment des burakumins.

- Mon grand-père était l'un deux. Même de son temps, c'était la merde d'être un employé lambda. Il prenait les transports publics tous les jours, voyageant dans des petites rames bourrées jusqu'à la gueule d'esclaves corpos suants, épuisés, irritables, lessivés et sous-payés. Un jour, la rame était tellement pleine qu'il n'a pas pu descendre à son arrêt, ni le suivant, ni celui d'après. Il a dû attendre le putain de terminus de la ligne avant de la voir se vider et qu'il puisse sortir, traverser et reprendre le train pour rentrer chez lui (il a dû repayer un billet). Il nous a dit par la suite que c'est à ce moment-là qu'il a su qu'il était temps qu'il prenne sa retraite.
- Moondog (22:13:44 / 19-05-56)

LES PAYSANS

Sous les burakumins, vous trouvez les vrais pauvres – les losers qui vivent hors des villes dans les zones agricoles. Ils ne sont pas si nombreux, en proportion, environ 21 % de la population (un pourcentage de population rurale bien inférieur à celui de la plupart des autres pays américains). La plupart de ces gens sont des paysans. C'est comme ça que les hordes de citadins les considèrent, et c'est comme ça qu'ils se définissent. Ce sont eux qui nourrissent les villes. Ils se cassent le dos et ils sont payés une misère. L'ambition de votre paysan moyen est de se rendre en Ville. Il ne sait pas ce qu'il va y faire, mais il veut y aller quand même. Tout leur semble mieux que la vie misérable à laquelle ils sont habitués.

D'une certaine manière, les paysans sont des corpos plutôt que des burakumins, vu qu'ils travaillent pour les grandes corporations qui dirigent les zones agricoles. Malgré leurs liens avec les corpos, néanmoins, ils se font chier dessus autant que les burakumins. Pire, peut-être. Dans ces secteurs, l'éducation, le niveau de vie et le revenu par habitant sont au fond du trou. Pas très sympa à visiter.

- Ah. Tout un prolétariat mécontent ? Pourquoi des groupes révolutionnaires n'essaient-ils pas de les organiser et de les soulever contre la bourgeoisie ?
- Gagnon (08:16:09 / 10-05-56)

- Bonhomme, certains essaient. L'Église catholique, par exemple, se débrouille bien dans les zones les plus pauvres. Mais c'est une bataille sans merci pour le cœur et l'âme des paysans, ne te méprends pas. Bien sûr, ils veulent plus. Ils veulent ce que la multitude urbaine a. Mais ils savent ce qui se passera s'ils font



des vagues. Faites du vilain et vous serez lâché par la corpo. Viré des zones, viré de votre logement minable (mais subventionné). Se sevrer de la mamelle qui vous nourrit, aussi pourrie soit-elle, c'est flippant, les gars. Évidemment, la vie est dure dans les zones. Mais c'est le luxe et la volupté en comparaison de la façon dont vivent les *vrais* paysans.

- Thibault (09:27:42 / 10-05-56)

Et puis il a les cultivateurs de subsistance. La plupart sont des « traditionnels », c'est-à-dire des Méso-amérindiens, contrairement à ceux des zones agricoles, pour la plupart *mestizos* (métis partageant des origines indigènes et européennes). Omae, pour ces pauvres bougres, rien n'a changé depuis le putain de XVIII[e] siècle. Ils continuent de survivre au jour le jour sur un lopin de terre trop mauvais pour que les corpos agricoles se donnent le mal de l'annexer. Ils vivent dans des conditions fétides que vous ne pouvez pas imaginer. Ils parlent leurs propres langues, certains ne connaissent pas le moindre mot d'espagnol aztlan, et ils suivent leurs propres traditions culturelles comme si Christophe Colomb n'avait jamais découvert le Nouveau monde.

Ils forment des groupes assez soudés. Si vous n'êtes pas issu de la même tradition culturelle (si vous ne parlez pas leur langue ancestrale), vous êtes moins que de la merde. Vous êtes un étranger, un envahisseur, et un ennemi potentiel. Ils vous feront moins confiance qu'à un rat. La plupart sont illettrés et n'ont reçu aucune éducation. Il est même difficile de dire qu'ils font vraiment partie de l'Aztlan moderne. Si toutes les villes étaient atomisées et vitrifiées un beau matin, ces paysans-là ne le remarqueraient même pas.

- Flipside a peint un tableau des plus justes. J'ai visité un jour un village tarasque dans les hautes terres de l'État du Michoacan (c'était pas vraiment mon idée ; il fallait que je me planque jusqu'à ce que les Azzies m'oublient). Je m'étais dit que les locaux se montreraient un peu sympathiques vis-à-vis de quelqu'un d'aussi « opprimé » qu'eux.

  Que dalle, bonhomme. Ils ne m'auraient même pas donné l'heure, alors vous les imaginez me prêter leur épaule pour écouter mes états d'âme. Ils se sont contentés de me surveiller avec un air mauvais, sans même m'adresser la parole. Ils sont restés accroupis devant leurs petites huttes et m'ont fixé comme ça jusqu'à ce que je disparaisse.
- NFA (12:55:09 / 13-05-56)

LES SHADOWRUNNERS

Enfin, il y a le groupe qui va vous intéresser le plus, bande de gredins : la communauté des Ombres.

Les runners en Aztlan vivent tous en ville (quelle surprise). Il n'y a pas tellement de business dans les zones agricoles, après tout, et vous pouvez oublier les villages traditionnels. Sans SIN, sans racines et souvent sans abri… comme à la maison !

La communauté des Ombres se divise en deux catégories. Il y a les Mexicains (pas aztlans, mais latinos, qui se serrent bien les coudes). Si vous ne tchatchez pas leur dialecte, si vous n'avez pas la bonne couleur d'yeux ou le bon teint, ils ne voudront pas entendre parler de vous. Ils ont leurs propres fixers, ils font leur propre business, ils restent entre eux. Tout se fait par le biais de relations personnelles. Ces boyos se contre-branlent de votre pedigree ou de votre réput'. S'ils ne vous connaissent pas, ils ne veulent pas vous connaître, en tout cas pas pour parler affaires. Il est quasiment impossible de gagner leur confiance. Si vous y parvenez, cependant, vous aurez un pied dans la porte. Vous serez comme un cousin longtemps perdu de vue, et ils vous feront confiance au point de mettre leur vie entre vos mains… jusqu'à ce que vous les trahissiez, une fois. Alors ils vous pourchasseront jusqu'à ce qu'ils vous pulvérisent la cervelle. Question d'honneur, omae. Et l'honneur est plus important pour ces boyos et ces poulettes que l'air qu'ils respirent.

- Je confirme et je signe. C'est un club select, mais vous pouvez vous faire accepter si vous pouvez leur prouver que vous tenez l'honneur en aussi haute estime qu'eux, jusqu'à l'obsession. Ce n'est pas qu'une histoire de baratin. Tout ce que vous faites doit être déterminé par l'honneur. Faites une chose, une seule, peu importe qu'elle soit dérisoire, qui montre que vous n'avez pas d'honneur, et tous les progrès que vous aurez faits seront balayés comme des feuilles mortes.
- Elise (04:56:39 / 10-05-56)

- Pour moi, toute cette histoire d'honneur n'est qu'une histoire de machisme, si ce n'est que les femmes jouent aussi le jeu. Ce n'est pas du tout un secteur réservé aux hommes (merde, certaines des *chicas* que j'ai eu l'occasion de rencontrer pourraient donner de vilains cauchemars aux gillettes de Seattle).
- Glad-Rag (13:10:16 / 12-05-56)

Il y a aussi les « importés » (comme les appellent les runners du cru) et les « mercenaires ». Ces gars ne sont pas mexicains, et la plupart ne sont même pas d'Aztlan. Ils viennent dans le pays à la recherche de boulot et de thune. Alors que la plupart des locaux travaillent de la manière qui aidera le mieux l'Aztlan, les importés travaillent de manière qui aidera le mieux leur compte en banque (en tout cas, c'est le point de vue des locaux).

Les Ombres que courent les importés sont différentes de celles que courent les locaux. Le marché d'import fonctionne plus sur le modèle de ce qui se fait à Seattle. Des fixers professionnels répartissent les jobs en fonction du CV et de la réputation. Bien évidemment, il est beaucoup plus facile de pénétrer ce marché-là. Les fixers spécialisés « import » ont souvent des contacts avec des fixers dans d'autres villes, même Seattle, et ils peuvent donc consulter votre curriculum-vitae quand vous les approchez. Si vous avez les qualifications et la niaque, ils vous trouveront le boulot.

Parlons taille. Au plan national, la communauté des Ombres aztlane est foutrement grande. Il doit y avoir 500 « gros joueurs » vivant à Tenochtitlán, et une proportion équivalente vivant dans les autres grandes villes.

- Cinq cents ? C'est énorme.
- Larkspur (16:15:09 / 06-05-56)

La communauté importée est bien plus faible, autour des chiffres que l'on connaît à Seattle (voire moins que ça). Prenez San Diego, la ville fait à peu près la taille de Seattle, n'est-ce pas ? La communauté importée y compte bien moins d'une centaine de membres, aspirants runners compris. Les premiers rôles sont sans doute une cinquantaine, peut-être moins.

- On dirait qu'il y a de la place sur le marché…
- Span (21:16:09 / 11-05-56)

ÉCONOMIE

- Voici un autre de ces formidables documents qu'Espectro a envoyés dans sa collection hétéroclite d'informations. Cette section nous vient d'un rapport interne rédigé par une grande firme multinationale d'investissement-comptabilité-conseil en management : Peat-Marwick-Thorne-Mabasu, pour ceux d'entre vous qui prennent des notes à la maison.
- Captain Chaos (13:21:09 / 01-05-56)

L'économie aztlane offre d'importantes opportunités rentables pour les investisseurs agressifs et rusés. Divers paramètres locaux rendent néanmoins les stratégies d'investissement standard inappropriées. Le présent document fournit aux conseillers et aux analystes de PMTM une



présentation de ces conditions. Des détails supplémentaires sont disponibles dans les fichiers et publications électroniques associées de PMTM.

:::::[LADY OF THE COURT] Je m'assurerai de prévenir mon intermédiaire financier.

MONNAIE

La devise aztlane est le peso, et cette monnaie n'a pas de subdivision. En théorie, le peso est divisé en 100 centavos, mais les pièces et les billets de moins d'un peso ont depuis longtemps été retirés de la circulation. La monnaie physique existe en multiples de 100 pesos. Les pièces vont jusqu'à 10 000 pesos, et les billets plastifiés jusqu'aux millions de pesos (les pièces ne sont pas, comme il le semble, en métal solide, mais en densiplast plaqué métal).

La monnaie de l'Aztlan n'est pas fondée sur un étalon-or ou sur tout autre étalon particulier. Comme le dollar des UCAS, la valeur du peso se base sur la perception que le grand public a de sa valeur. En d'autres termes, sur la crédibilité et la réputation du gouvernement aztlan. En date du 14 / 02 / 56, 500 pesos valent 1 nuyen sur le marché des changes international. Cette parité n'a pas fluctué de plus d'un point ou deux de pourcentage ces sept dernières années. Le gouvernement aztlan est connu pour réagir rapidement et de manière agressive pour maintenir la valorisation de sa monnaie à ce qu'il considère comme une parité avantageuse. La stabilité du peso est assurée par un arbitrage de haut volume sur le marché international des devises, supervisée par un système expert sophistiqué fourni gratuitement à l'État par Aztechnology.

- Oooh, la vilaine idée qui me vient.
- Capcom (00:54:25 / 07-05-56)

- Oublie ça tout de suite.
- Red Wraith (23:11:46 / 07-05-56)

- Pour ceux d'entre vous qui ont besoin de sous-titres pour l'échange ci-dessus : notre ami Capcom vient de redécouvrir la loi de la gravité, ou quelque chose d'aussi fondamental. Il s'est dit : « si je peux m'incruster dans ce système expert azzie, je peux prendre en otage toute leur putain d'économie ! » Et il a raison, évidemment. Tout est dans le « si ». Le spectral vient de lui rappeler que réussir un coup pareil est un gros putain de « si ».
- FastJack (01:24:05 / 08-05-56)

TYPES DE DEVISES

Le peso existe en deux classes : le « *peso norma* », le plus répandu, ou peso standard, et le « *peso libre* ». Seul le peso norma existe sous la forme de pièces et de billets. Les pesos libres n'existent que sous forme électronique.

Si un compte ou un créditube comprend à la fois des pesos normas et des pesos libres, un solde différent est indiqué pour chaque type de devise. Une demande standard de solde de compte indique un total agrégé. Une demande détaillée indique les deux soldes Le solde électronique en pesos libres est toujours accompagné d'une « piste d'audit », retraçant l'origine du crédit. Il est illégal de convertir des pesos normas en toute autre devise, bien qu'il soit parfaitement légal de convertir des devises étrangères en pesos normas. Cela peut se faire dans n'importe quel bureau de change (*cambio*) habilité par le gouvernement, dans n'importe quelle banque, et dans de nombreux magasins et autres commerces. Il est également illégal de faire sortir des pesos normas du pays (au sens strict, un voyageur qui ne laisse pas sa monnaie derrière lui risque d'être arrêté et poursuivi).

- La première fois que je me suis fait avoir par cette combine, je me suis chié dessus. Je savais que j'avais peut-être un demi-million de pesos sur mon créditube. Mais quand je me suis rendu dans un cambio public pour acheter des nuyens, on m'a dit que mon solde disponible était d'environ 25 000 pesos. Où était passé tout le reste de ma maille ?

  Le problème, évidemment, était que mon demi-million n'était que le total agrégé de mon compte, et que la plus grande partie était libellée en pesos normas non convertibles. Je n'avais qu'environ 25 000 pesos libres que je pouvais convertir en nuyens.
- Gina E (12:13:04 / 09-05-56)

Seul le gouvernement aztlan et Aztechnology Corporation peuvent mettre en circulation des créditubes libellés en pesos libres. Le peso libre est librement convertible et peut légalement être sorti du pays. Le destinataire d'un tel moyen de paiement est libre de dépenser ses pesos dans le pays ou de les exporter, donnant aux pesos libres la même utilité que les pesos normas.

Une différence de taille se présente néanmoins quand une entreprise ou un individu reçoit des pesos libres d'une autre entreprise ou d'un autre individu (logiquement, détenteur d'un créditube gouvernemental ou corporatiste autorisé). Le bénéficiaire est légalement obligé de convertir ces pesos libres immédiatement en pesos normas. Cette conversion a généralement lieu automatiquement, dès que le compte en banque du destinataire est mis à jour. Proposer ou accepter un paiement en pesos libres est un crime, à moins que le payeur ne soit le bénéficiaire direct d'un créditube gouvernemental ou corporatiste autorisé. La piste d'audit qui accompagne systématiquement un solde en pesos libres fait de cette vérification une simple formalité.

- Alors, les bonshommes, vous pigez ? Ce n'est pas aussi complexe que cela en a l'air (bon, okay, c'est aussi complexe que cela en a

l'air). Le mot-clé est là : les « pesos libres » ne peuvent jamais être à plus d'une transaction d'Aztlan ou Aztechnology, les émetteurs. Disons qu'Aztechnology paie Jane la Consultante en pesos libres. Elle est à une transaction « de distance » de l'émetteur, et son créditube l'indique. Maintenant, Jane va s'offrir une nouvelle sulfateuse, et elle règle l'armurier en pesos libres. Il est donc à deux transactions de l'émetteur. Par la magie de l'informatique, les pesos libres qu'il a reçus se transforment en pesos normas dès la mise à jour de son compte bancaire (il ne se fait pas arnaquer, hein, les deux ont la même valeur monétaire ; la différence n'est sensible que s'il prévoit de sortir sa thune du pays).

Cette conversion ne se produit pas sur le créditube de monsieur l'armurier. Elle se produit la prochaine fois qu'il se sert de son créditube pour mettre à jour son compte. Théoriquement, il pourrait donc prendre son tube plein de pesos libres, et les dépenser pour quelque chose, par exemple pour payer son loyer. Mais s'il le fait, lui et la personne qui accepte son paiement sont passibles de poursuites criminelles. Il est donc recommandé de synchroniser son tube dès réception d'un paiement en pesos libres, si vous voulez éviter les pires ennuis.

Pigé ?

- Nuyen Nick (11:34:08 / 10-05-56)

- Comme l'on peut s'y attendre, toute une chiée de transactions au marché noir se fait en pesos libres (merde, dans certaines régions du pays, le marché des devises est la seule partie de l'économie qui fonctionne…). Un paquet de bidouilleurs de données se la coulent douce en effaçant les pistes d'audit électronique sur les créditubes pour qu'une somme de pesos libres apparaisse comme solde d'une transaction de « premier degré ». C'est difficile, et ça ne passe pas un contrôle approfondi (l'ordinateur d'Aztechnology sait pertinemment pour qui il a émis des pesos libres, et si vous n'êtes pas sur la liste, il se contrefout de ce que dit votre créditube.
- Red Wraith (23:19:51 / 07-05-56)

Pesos libres et pesos normas ont exactement la même valeur monétaire. Rares sont les citoyens aztlans à jamais recevoir des pesos libres, et la plupart n'en ont cure. Les pesos libres et les pesos normaux s'échangent à parité de 1 pour 1, et ont donc un taux de change de 500 pesos pour 1 nuyen.

- Le rapport de 500 pour 1 est nominal, notez-le bien. « Nominal » signifie que vous n'obtiendrez jamais ce taux-là. Si vous achetez des pesos, vous obtiendrez environ 480 ou 490 pesos pour 1 nuyen (la diminution dépend de l'importance de la transaction et de la personne avec laquelle vous traitez). Si vous vendez des pesos (libres uniquement, ne l'oubliez pas), vous paierez 510 à 520 pesos pour un seul nuyen.
- Nuyen Nick (11:38:05 / 10-05-56)

IMPORTATIONS ET EXPORTATIONS

Économiquement, l'Aztlan a très largement réalisé sa transition d'une économie primaire basée sur l'exploitation des ressources, par une phase secondaire industrielle, désormais dans un stade tertiaire d'économie de l'information.

Cette remarque concerne la nation dans son ensemble, bien que de nombreuses régions du pays soient en retard. Même aujourd'hui, des pans entiers de la population ne survivent que grâce à une agriculture de subsistance, comme il y a deux cents ans.

L'agriculture joue toujours un rôle majeur dans l'économie aztlane. 27 % environ de la population travaille dans le domaine agricole d'une manière ou d'une autre. De nombreux ouvriers agricoles sont employés par des fermes communautaires, connues sous le nom d'*ejidos*. Le système des ejidos est tellement efficace que l'Aztlan est entièrement autosuffisant en termes de nourriture. L'aquaculture est également un secteur important de l'économie.

- Les potes, Aztechnology est sacrément bonne en matière d'aquaculture. Il faut vraiment voir la mer de Cortez (le golfe de Californie) pour se rendre compte de toutes les fermes aquatiques que contrôlent les Azzies. Mec, c'est spectaculaire : des milliers d'hectares d'enclos (avec les filets, et la nouvelle technologie basée sur le flot laminaire), grouillants de putains de crevettes, d'anchois, de sandres et de vivaneaux rouges.
- Naf-Naf (00:15:09 / 07-05-56)

Les principaux postes d'exportation sont les produits alimentaires (largement des spécialités, comme les crevettes d'élevage destinées à l'exportation), le gaz naturel, le café, le zinc, le textile et divers produits technologiques. Les principales importations incluent l'acier, le titane, le béryllium et d'autres métaux stratégiques, les machines industrielles et agricoles, et les produits chimiques. Les principaux partenaires commerciaux du pays sont les UCAS, les CAS, plusieurs membres des NAO, le Royaume-Uni, le Japon et l'Allemagne.

- Où l'on confirme l'une des règles cardinales du commerce international : pas besoin d'aimer un pays pour faire des affaires avec lui.
- Nuyen Nick (11:40:14 :/ 10-05-56)

Se pose également la question sensible du commerce aztlan d'exportation de cocaïne et de ses dérivés. La nation d'Aztlan compte de vastes étendues qui ont traditionnellement été des terres de culture de coca. Les gouvernements étrangers ont fait pression sur l'État aztlan pour contrôler le trafic de drogue, et Aztechnology est particulièrement sensible au problème, vu son effort historique de prise de distance de ses origines peu reluisantes dans les cartels criminels de la drogue.

- De la cocaïne ? À notre époque ? Je croyais que tout le monde s'était mis aux puces de nos jours.
- Trancer (23:21:15 / 11-05-56)

- Ouais, bien sûr. Tu as cinq boules dans la poche parce que tu as grugé ou agressé un pauvre type encore plus pauvre que toi et tu as juste ce qu'il te faut pour une petite dose de crack. Tu ne penses même pas aux puces. Comment les lirais-tu ? Tu emprunterais le lecteur à la bibliothèque ? La coke n'est sans doute plus une drogue de choix pour les classes moyennes américaines super riches et neurologiquement menacées, mais dans la rue elle marche aussi bien qu'elle l'a toujours fait. Et Aztechnology gagne de l'argent là-dessus, quelle que soit sa position officielle.
- MesoStim (01:14:43 / 11-05-56)

Aztechnology et le gouvernement aztlan produisent l'une comme l'autre de belles brochures sur papier glacé et des tridéos vantant leurs derniers succès dans la « guerre contre la drogue », expliquant que l'Aztlan est toujours un gros exportateur de cocaïne par les activités d'élément rebelles et subversifs. Ils affirment que les « terroristes » du Yucatán et d'autres marginaux vont sortir la coke en contrebande et la vendent au crime organisé des UCAS et des CAS, ainsi qu'en Europe en échange d'armes. Bien que cette affirmation soit vraie, ce n'est que la moitié de la vérité. La marge bénéficiaire sur la cocaïne est tellement astronomique que tous les gouvernements étrangers s'imaginent qu'Aztechnology soutient le trafic de drogue. L'analyse montre une forte probabilité que la corporation vende à des acheteurs criminels à l'étranger, prêts à payer des prix élevés pour de la marchandise extrêmement pure produite dans les labos d'Aztechnology.

- N'oubliez pas qu'Aztechnology dispose d'un petit marché réglementé légal de cocaïne (qui reste un anesthésiant et un

analgésique efficace, après tout). Demandez à votre dentiste. Ceci permet à la compagnie d'entretenir, assez ouvertement, de petites installations de culture et de purification de la came. C'est juste que les rendements sont, disons, considérablement plus grands que l'attestent les registres officiels de la compagnie. Plein de paysans de subsistance vivant au cul du loup ne sont que trop heureux de vendre leur récolte aux mecs à lunettes noires dont personne ne saurait prouver qu'ils sont des représentants d'Aztechnology.

En outre, Aztechnology doit garder sa ligne d'exportation ouverte pour contrecarrer les mecs du Yucatán. Elle peut étouffer les exportateurs du Yucatán en vendant à l'étranger sa propre came, plus pure, à meilleur prix, privant les rebelles d'une source cruciale de financement. Aztech peut également utiliser ses propres relations dans les milieux criminels à l'étranger pour pister les exportateurs du Yucatán et les éliminer par des opérations clandestines.

Oui, bien sûr, les autres pays sont au courant. Oui, bien sûr, ils ont des diplomates qui émettent des protestations officielles. Et oui, bien sûr, ces diplomates envoient généralement des rapports qui induisent en erreur leurs capitales, sous-estimant le rôle joué par l'État et la compagnie dans le trafic, parce qu'ils ont les poches pleines de créditubes remplis d'argent de la coke, grâce à la générosité d'Aztechnology. Certaines choses ne changent jamais.

- Nuyen Nick (23:12:45 / 11-05-56)

- Personne ne sait exactement quelle division ou quelle filiale s'occupe de la poudre d'ange d'Aztechnology, et vous pouvez être sûr que ces données se trouvent dans un système dont l'indice de sécurité se situe quelque part entre Enfer et Apocalypse nucléaire.
- Slater (22:15:31 / 12-05-56)

LE MARCHÉ BOURSIER

Le très actif marché boursier d'Aztlan est une « bourse virtuelle » sans localisation physique. Les traders « visitent » la bourse via la Matrice ou, plus généralement, abandonnent tout le processus de trading à des systèmes experts ultra rapides.

Seuls les intermédiaires autorisés par le gouvernement peuvent échanger sur le marché boursier, une pratique qui le distingue de nombreuses autres bourses virtuelles dans le monde. En général, les investisseurs étrangers (même institutionnels, comme PMTM), préfèrent faire des affaires par le biais d'organisations commerciales locales plutôt que d'acquérir des licences pour leur propre personnel.

- Encore une autre façon dont l'Aztlan / Aztechnology s'assure de garder un contrôle strict sur ceux qui peuvent faire du business dans son économie. « Vous ne pouvez pas acheter d'actions sans notre accord, vous ne pouvez pas faire sortir d'argent du pays sans notre accord », etc., etc.
- JohnnyZ (13:41:02 / 05-05-56)

La grande majorité des parts échangées à la bourse aztlane sont émises par Aztechnology ou l'une de ses nombreuses filiales. Selon une légende urbaine, chaque part échangée à la bourse a quelque chose à voir Aztechnology d'une manière ou d'une autre, et le trading actif d'une valeur particulière implique des liens directs vis-à-vis d'Aztechnology. Cette fable s'avère cependant fausse.

- Pour info, j'ai mené une espèce d'« audit de sécurité » sur la bourse virtuelle d'Aztlan. Bonhomme, c'est chaud. Pas chaud au point d'être impossible, mais bouillant quand même si vous ne respectez pas les règles noir sur blanc. Si vous êtes prêt à vous lancer, vous pouvez tenter des coups tordus pour baiser quelqu'un par le biais de transactions boursières, mais cela s'avérera un gros poil plus compliqué à Tenochtitlán qu'à Seattle. Vous êtes prévenu, hein.
- Interrupt (09:46:01 / 08-05-56)

- **Différentiels de prix**

  Hé, les gars, je suis de retour. Je vous ai manqué ? J'ai cru comprendre que quelqu'un d'autre a pris la relève pendant que je « payais ma dette envers la société » (ouais, c'est ça). Merci, bonhomme, mais je suis de nouveau en selle.

  Où en étais-je ? Ah oui, les différentiels de prix. Je sais que c'est de l'ethnocentrisme de tout comparer à Seattle, mais cette table indique les détails relatifs au coût de la vie que vous adorez décortiquer, sur la base de pourcentages de ce que vous paieriez à Seattle.

Notes – coût de la vie

1. Les gens s'inquiètent toujours de la légalité et de la disponibilité des smartlinks. Pas de souci, gamin, ils sont légaux et faciles à obtenir en Aztlan. Attention toutefois, la *policia* et la sécurité locales le savent aussi, et elles partent du principe que chaque suspect qu'elles pourchassent est câblé.

COÛT DE LA VIE EN AZTLAN

Équipement	Coût (% des prix de base)
Armes et protections	
Accessoires pour armes à feu [1]	90
Armes à feu	95
Armes de jet	90
Armes de mêlée	90
Armes de trait	90
Explosifs [3]	130
Munitions [4]	95
Protections [2]	115
Surveillance et sécurité	
Appareils de sécurité	110
Appareils visuels	90
Communications	95
Contremesures de surveillance [5]	200
Équipement de surveillance	130
Équipement de survie	100
Niveaux de vie	
Niveau de vie	110
Augmentations et électronique	
Autres implants	140
Biotech [6]	140
Céphaloware	140
Cyberdecks [7]	160
Équipement électronique	95
Programmes [8]	–
Somatoware	140
Équipement magique	
Armes focus [9]	–
Focus de pouvoir	90
Focus (autres types)	95
Fournitures magiques	100
Matériaux de sorcellerie rituelle	180
Véhicules	
Appareils aériens	130
Bateaux	140
Véhicules militaires [10]	–
Véhicules terrestres	120



2. Les armures légères et moyennes ne posent pas de problème (pas de restriction légale, et même certains des restos branchouilles de Tenochtitlán ne fronceront pas le sourcil si vous vous pointez en portant une armure moyenne. Les armures lourdes sont légales, mais si vous en portez ouvertement, tous les durs azzies vont se mettre à vous suivre à la trace pour comprendre pourquoi. Les armures militaires ? Ne me faites pas rigoler. Complètement illégales et (pire), idée stupide !

3. On parle d'explosifs du commerce pour la construction et la démolition, là, le genre qu'un chef de chantier utilise pour faire imploser un bâtiment ou faire sauter un bloc de basalte qui empêche la construction d'une nouvelle autoroute. Ce matos n'est accessible qu'aux acheteurs habilités par les autorités. Quant aux explosifs « personnels » comme les grenades ? Très restreint (sans blague).

4. Si vous vous êtes déjà trouvé dans la Zone aztlane à Denver, vous connaissez la musique. Le super matos est réservé aux forces de sécurité mégacorporatistes (traduction : Aztechnology). Non, vous ne pouvez pas acheter de balles APDS, explosives ou même en bandes. Et pour sûr, vous ne pourrez pas acheter de munitions pour canon d'assaut, ou quoi que ce soit de plus gros (obus de mortier ou roquettes Ballista, par exemple) sur le marché légal.

5. Il faut être autorisé par le gouvernement pour acheter cette merde. C'est Aztechnology qui le fait, et leurs gros durs n'ont aucun problème à mettre leurs pattes sur du super matos.

6. Comme à Denver, le seul cyberware que vous pouvez vous faire installer légalement doit être strictement de l'ordre de la prothèse, sans fioritures. Genre, si vous perdez un œil vous pouvez vous faire installer un œil cybernétique… mais pas de vision nocturne, de compensation antiflash, ou le reste des trucs funs. Même chose pour les membres : pas d'accroissement de force, et (sans blague !) pas d'armes implantées. Vous voulez des choses plus exotiques, allez les chercher dans ces bonnes vieilles Ombres et ramenez un créditube bien dodu (Attendez-vous à un prix multiplié par trois. Et bonne chance pour trouver un charcudoc prêt à vous installer le matériel une fois que vous l'aurez trouvé.

7. Les deckers, on se calme. Ces chiffres concernent les cyberdecks légaux, ceux qui ont leurs puces identificatrices intégrées pour que vous ne puissiez pas vous en débarrassez. Le genre de deck que vous cherchez est strictement illégal. Direction les Ombres pour cela aussi, du coup, avec un prix triplé ou pas loin.

8. Je me doute bien que vous ne cherchez pas des conneries comme Microsoft Word 20.5, donc je ne vais pas insulter votre intelligence. Miroirs ? Furtivité ? Utilitaires de combat ? C'est encore une fois dans les Ombres que vous trouverez tout ça, pour un prix au moins triplé.

9. Totalement, rigoureusement illégal. Attendez-vous à un prix 3 à 3,5 fois plus cher… à condition que vous trouviez quoi que ce soit qui mérite que vous l'achetiez.

10. Ben voyons.

» The Keynesian Kid (16:35:20 / 04-05-56)

LOIS, CRIMES ET CHÂTIMENTS

Ici Captain Chaos en personne, les gens. Juste pour ce changement de rythme, j'ai décidé de fournir cette section. Une remarque : si vous avez consulté notre matos sur la Zone libre des Rocheuses orientales (Denver, vous suivez ou pas ?), tout ce qui suit vous semblera familier dans un registre horrible à vous retourner l'estomac (ouais, ça me débecte aussi, mais si l'Aztlan a des lois et des règlements cohérents, il faut bien qu'on s'y adapte).

Tout comme dans la ZLRO, vous ne pouvez qu'estimer vaguement les grandes lignes directrices des amendes et des peines qui peuvent être encourues par ceux qui violent la loi en Aztlan. Les comités judiciaires qui décident de ce qu'ils vont faire de vous sont à peu près libres de vous infliger les saloperies qui leur plaisent, et au diable la jurisprudence. Si vous avez parcouru les données sur la ZLRO, vous verrez que les peines sont équivalentes, avec quelques différences qui peuvent refléter les différences entre le secteur aztlan et l'Aztlan même, à moins que ce ne soit qu'une erreur statistique (peu importe, de toute manière, quand ces chiffres vous concernent parce que vous êtes du mauvais côté de la justice).

ARMES

L'Aztlan a des lois sur les armes foutrement laxistes, dans l'ensemble. Les jeunes, vous entendrez des gens raconter comment ils se baladaient le long du boulevard principal de Medellín ou Mazatlán avec leur Roomsweeper qui faisait une grosse bosse familière sous leur veste pare-balles. Ils ne vous font pas marcher, tout cela est bel et bien vrai.

Les Azzies se permettent ce genre de truc, essentiellement parce que l' Aztechnology Corporate Security et ses petits amis prennent à cœur ce vieux petit bijou de sagesse biblique : « Ouais, même si je marche dans la vallée de l'ombre de la mort, je ne crains aucun mal, parce que je

suis le putain de plus gros fils de pute balaise, surarmé et surprotégé de toute la putain de vallée. »

Cas pratique. Là d'où je viens, le poulet typique de la Lone Star dans la rue est armé d'un pistolet Thunderbolt. Les armes à tir automatique et les munitions exotiques (APDS, même APDU à l'uranium appauvri) ne sortent que quand il est clair que le purin a noyé le ventilo. Au merveilleux pays d'Az, les potes, les mitraillettes à grande cadence de tir font partie des armes de service standards. Pas besoin de plus de vilain qu'une bagarre au coin de la rue pour que les gros bras de la sécurité d'Aztech déballent leurs fusils d'assaut. La munition standard, même en temps normal, est l'APDS. Ou la balle explosive… et il ne leur faut pas grand-chose pour en venir à ça. Vous voyez le tableau ? La loi azzie est un peu bizarre en matière de « dommages collatéraux ». Si un gorille de la sécurité corpo d'Aztechnology décide que le « maintien de la paix » implique de vous vider un chargeur dans le caisson (et si, par malchance, quelques bastos finissent par toucher des passants innocents), c'est votre faute. C'est vous, pas le gorille, qui êtes légalement responsable de tout dommage collatéral potentiel, comme si c'est vous qui aviez appuyé sur la détente. Souvenez-vous en, les jeunes. Une bonne raison de plus pour qu'un dur de la sécurité azzie ne se retienne pas d'ouvrir le feu.

- Arg. Tu veux dire que si un flic (ou autre) azzie décide qu'il n'aime pas ma tronche, qu'il se met à me canarder, et qu'une balle perdue tue un civil, je suis accusé de meurtre ?
- Son of Sam (12:06:22 / 09-05-56)

- Précisément.
- IQ (16:33:15 / 09-05-56)

Voici le détail : vous n'avez pas besoin de permis pour les pistolets et les mitraillettes. Vous n'avez pas le droit de menacer quelqu'un avec, et évidemment vous ne pouvez pas vous en servir sans attendre des représailles. Mais vous pouvez les posséder et les porter, aucun souci. Pour les autres matos, vous pouvez détenir et porter la plupart des autres types d'armes pour peu que vous ayez le bon permis (dans la table ci-dessous, les crimes de détention de fusil sont en réalité applicables seulement pour une détention *sans permis*). Évidemment, pour avoir un permis, il vous faut un SIN, que vous devrez fournir un gentil monsieur en uniforme d'Aztechnology au bureau des permis. Non merci. Oh, et avant que j'oublie… comme toutes nos nations très éclairées (quoi, je ne suis pas objectif ?), l'Aztlan ne fait aucune distinction entre « l'intention » et « l'usage » d'une arme (allez, je sors ma sulfateuse et j'essaie de vous pulvériser la cervelle, mais je rate ; juste parce que je suis incompétent, je devrais mieux m'en sortir ? Bien sûr que non).

PUCES ET AUTRES TORD-CERVELLE

Il y a une pelletée de similitudes entre cette merde et ce que vous avez lu dans les fichiers relatifs au Secteur azzie de la ZLRO (pas surprenant, hein ?). Le beau pays d'Az fait un blocage obsessionnel sur tous les tord-cervelle chimiques et électroniques. Il est illégal d'importer la moindre puce avec un delta phi (DF) supérieur à « foutrement infime ». Les BTL et les narcopuces ? Oubliez. Les CalHots ? Impossible. Même les puces « débridées » mais dans les normes légales des UCAS ? Vous prenez des risques : comme pour la came chimique, la règle de base est « si vous risquez de l'aimer, vous ne pouvez pas en importer ».

La sécurité aux frontières est assez dure. Les scanners chimiques et les paranimaux dressés sont à la recherche de drogue, et les magiciens jettent un œil en astral à la recherche de puces.

- Conneries. Ce n'est pas comme ça que ça se passe.
- Jojo Dancer (12:12:06 / 08-05-56)

- Tu veux parier ta vie là-dessus ?
- Klerk (11:23:57 / 10-05-56)

C'est comme ça si vous essayez de faire entrer de la came dans le pays. La récupérer une fois sur place est toute une autre histoire, les amis. Vous pouvez toucher des puces simsens hautement modifiées qui feraient pâlir de honte les CalHots (pas tout à fait des BTL, mais vraiment pas loin du tout). Si vous êtes plutôt trip chimique, vous avez le choix parmi tous les tranquillisants, les tord-cervelle, les produits hypnotiques et hallucinogènes : cram, nirvana, jolt, electric lady, white-hot… et probablement quelques autres dont vous n'avez probablement jamais entendu parler.

Pas besoin de traîner dans les Ombres pour cette came-là, les amis. Poussez simplement d'une boutique de « divertissement » d'Aztechnology et utilisez votre créditube. Vous aurez accès à tout ce qu'il y a de légal, et plus. Les puces sont garanties sûres (en tout cas, aussi sûres que puissent l'être des boosters émotionnels hautement modifiés), et les drogues ont une pureté certifiée de 99,99 %. Hou ha.

- Le bon Captain a raison pour la partie sur les créditubes. Les magasins de divertissement azzies n'acceptent pas le cash (désolé, les filles). Il vous faut un tube, et un SIN, et tous les autres petits inconvénients qu'il y a d'avoir une existence légale, si vous voulez planez.
- Around the Bay (09:12:18 / 11-05-56)

- Les Azzies n'ont jamais vraiment apprécié la concurrence dans le trafic de puces et de drogue. Seule Aztechnology peut vendre des tord-cervelle simsens ou chimiques. Le trafic ou la détention avec intention de trafiquer, même de la saloperie que la Big A vend aux gamins de quartier, est illégal. Plus loin dans ce fichier, vous lirez que le trafic de drogue est passible de 10 ans et plus au trou. N'y croyez pas, les gars. Vous disparaîtrez, tout



simplement, et vos organes seront utilisés pour des greffes. Je déconne pas.
- Carruthers (13:48:34 / 11-05-56)

- Cela colle pile poil avec le contrôle azzie du très lucratif trafic de cocaïne. S'ils se gardent le marché pour eux, il est facile de remarquer les coquins qui vendent sous la table et de retrouver leurs sources (et de prendre le contrôle ou d'éliminer la concurrence). Cette corpo est née d'un empire du crime qui faisait appel à des gros durs pour faire régner sa loi, et elle ne changera pas.
- DNF (17:36:54 / 11-05-56)

- J'ai lu ces conneries dans la partie sur la ZLRO. Je n'y ai pas cru. Et je n'y crois toujours pas. Sûr, l'Aztlan / Aztechnology se garnit un peu les poches en vendant divers tord-cervelle à tout le monde. Mais n'allez pas me dire que le coût pour la société n'est pas supérieur aux bénéfices qu'ils en tirent. Pourquoi feraient-ils ça ?
- Rooter (23:15:06 / 11-05-56)

- Deux réponses possibles, boyo. Un : la drogue que vend Aztechnology contient divers messages subliminaux (pour les puces) et traces de produits chimiques (pour les drogues classiques) qui… euh, comment dire… assurent un degré satisfaisant d'obéissance sociale et de bien-être. Deux : les Azzies aiment savoir exactement qui prend sa dope et en quelles quantités. C'est ainsi plus facile de faire pression sur quelqu'un, ou de rendre quelqu'un vulnérable pour qu'on fasse pression sur lui.
- DNF (15:08:26 / 12-05-56)

L'alcool est une substance qui n'est presque pas du tout réglementée. Il est facile d'en faire entrer et sortir du pays, et vous en trouverez à peu près n'importe où (la prochaine fois que vous serez au sud, goûtez la *cerveza*, la bière locale, vendue en distributeurs à tous les coins de rue).

- Si Aztechnology avait le moindre esprit de solidarité, elle arrêterait d'exporter les serpents à plumes, les explosifs et les puces de merde, et elle se mettrait à vendre du xtabentun dans le monde entier. Vous n'en avez jamais bu ? Dommage pour vous, les gars. C'est un putain de nectar des dieux. Comme de l'ouzo descendu du ciel. Les bouffeurs de pissenlits se défoncent avec ce truc, ils disent que ça ressemble à je sais pas quelle merde qu'ils boivent dans le Tir.
- Sot (11:41:38 / 10-05-56)

CYBERWARE

La loi azzie vous oblige à enregistrer votre chrome auprès d'une agence gouvernementale. En d'autres termes, avec la branche d'Aztechnology qui s'occupe de ce genre de chose. Si vous arrivez dans le pays déjà chromé, consultez les informations publiées plus haut sur les questions d'entrée sur le territoire. Avant de passer sous le scalpel laser en Aztlan, vous (ou le docteur si c'est une greffe d'urgence) devez enregistrer votre intention et obtenir la licence appropriée. Tout le reste est illégal, et vous prenez un risque si vous le faites quand même.

ARMES & ÉQUIPEMENT : AMENDES ET PEINES
(Toutes les amendes sont indiquées en milliers de pesos)

	Infraction et contravention / emprisonnement			
Type d'arme	**Détention (1)**	**Port (2)**	**Menace (3)**	**Usage (4)**
(A) Petite arme blanche	–	–	4 000 / 6 mois	12 000 / 1 an
(B) Grande arme blanche	–	1 500 / 2 mois	10 000 / 1 an	20 000 / 5 ans
(C) Arme contondante	–	–	4 000 / 6 mois	12 000 /1 an
(D) Arme de trait	–	2 000 / 2 mois	10 000 / 1 an	20 000 / 5 ans
(E) Pistolet*	–	–	10 000 / 1 an	20 000 / 5 ans
(F) Fusil	5 000 / 6 mois	5 000 / 6 mois	20 000 / 3 ans	33 000 / 10 ans
(G) Arme automatique	12 500 / 2 ans	12 500 / 2 ans	25 000 / 4 ans	**
(H) Arme lourde	20 ans	**	**	**
(I) Explosifs	12 500 / 2 ans	12 500 / 2 ans	25 000 / 5 ans	50 000 / 10 ans
(J) Arme militaire	**	**	**	**
(K) Armure militaire	3 ans***	3 ans***	–	–
(L) Munitions militaires	7 500 / 1 an	7 500 / 1 an	–	5 ans
(BA) Bioware Classe A	100 000	–	–	–
(BB) Bioware Classe B	2 ans	–	–	–
(BC) Bioware Classe C	10 ans	–	–	–
(CA) Cyberware Classe A	2 ans	–	–	–
(CB) Cyberware Classe B	4 ans	–	–	–
(CC) Cyberware Classe C	**	–	–	–
(EA) Équipement Classe A	12 000	–	–	–
(EB) Équipement Classe B	2 ans	–	–	–
(EC) Équipement Classe C	10 ans	–	–	–
(MA) Contrôlé, Classe A	1 500	10 ans	–	–
(MB) Contrôlé, Classe B	10 ans	–	–	–
(MC) Contrôlé, Classe C	**	–	–	Peine de mort
(MC) Agents biologiques contrôlés de classe C	100 000 ¥ / 10 ans	–	–	–

* Cette classe d'armes inclut les mitraillettes.
**Les personnes condamnées pour ce genre de crime ont tendance à disparaître (parfois avant leur condamnation).
***Armure de combat lourde uniquement.

TABLE DES INFRACTIONS CRIMINELLES ET DES AMENDES

(Toutes les amendes sont indiquées en milliers de pesos)

Délit / crime	Sentence (amende ou emprisonnement)
Agression	5 000
Assassinat	30 ans – perpétuité ou peine de mort
Enlèvement	5–10 ans
Escroquerie	2–5 ans
Extorsion	2–5 ans
Homicide involontaire	1–5 ans
Incendie volontaire	25 000 / 1 an
Incitation à commettre un crime ou un délit	10 000
Meurtre	20 ans – perpétuité
Mise en danger de la vie d'autrui	25 000 / 1 an
Négligence	1–5 ans
Séquestration	2–10 ans
Trafic	10 ans – perpétuité ou peine de mort
Trahison	10 ans – perpétuité ou peine de mort*
Vandalisme	5 000 et plus
Viol	2–5 ans
Viol (détournement de mineur)	2–10 ans
Violation de propriété	3 ans
Voie de fait	5 000
Vol (larcin)	6 mois–2 ans
Vol qualifié	2–10 ans
Complicité	50 % de la peine applicable au responsable
Conspiration	75 % de la peine applicable au responsable

*Généralement la seconde (sans blague).

CYBERDECKS

Surprise, surprise : il est illégal pour n'importe quel larbin de détenir un cyberdeck sans le permis (très limitatif) approprié. Les permis doivent être renouvelés chaque année, et vous devez à cette occasion prouver que votre deck dispose d'un chipset « non furtif » – en d'autres termes, que votre matériel inscrit toutes les signatures appropriées sur la piste d'audit matriciel. La possession d'un chipset « furtif » a de graves conséquences.

Voici le détail des amendes et des peines encourues par les contrevenants, pour autant que j'aie pu le déterminer. Bonne lecture !

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

- Avec nous pour nous parler du gouvernement aztlan (comment il fonctionne, ou plutôt ne fonctionne pas, qui corrompre ou faire chanter, et toutes ces joyeusetés), merci d'accueillir notre analyste politique locale Carmen Hidalgo. Elle est recommandée par nos amis néo-anarchistes, prenez donc ses infos avec un minimum de distance… mais dans l'ensemble la dame met en plein dans le mille.
- Captain Chaos (09:51:15 / 04-05-56)

- Les néo-anarchistes ? Oh merde, activez vos filtres idéologiques…
- Bung (10:25:05 / 08-05-56)

Alors, vous voulez savoir comment fonctionne le gouvernement aztlan ? Voyons si l'on peut dégager une once de sens de tout ce chaos. Une remarque avant de démarrer : la façon dont le gouvernement aztlan semble fonctionner, et la façon dont il fonctionne en réalité sont deux choses bien différentes. Au fur et à mesure de cette présentation, j'essaierai de vous faire part de mes propres observations éclairées sur ce qui se trame véritablement sous la surface des choses. 'Kay ?

Vous êtes confortablement installé ? Alors allons-y.

STRUCTURE DU POUVOIR

Officiellement, le gouvernement aztlan aujourd'hui n'est pas différent de celui qui dirigeait le territoire quand on l'appelait le Mexique. L'Aztlan est une république fédérale (c'est ce qui est écrit sur la boîte), avec une constitution remontant à plus d'un siècle (en 1917, des fois que cela vous intéresserait).

(En réalité, je serais prête à parier que le seul mot de l'originale qui n'ait pas été amendé, révoqué, changé ou modifié / retourné / mutilé est précisément « constitution ». Pavón l'ancien Jésuite et son parti Azatlán ont inséré quelques dizaines d'amendements, et depuis de nouveaux ont été introduits au rythme d'environ cinq par an. Et puis en 2044, à peu près à l'époque où Aztechnology a insisté pour faire nationaliser les corporations étrangères, le gouvernement a ajouté toute une section nouvelle à la constitution. La section, qui contient pratiquement 4,2 mégapulses de données, n'est pas accessible publiquement. En d'autres termes, si vous êtes un Aztlan, vous ne pouvez même pas lire toute votre propre putain de constitution ! Essayez vous-même. Connectez-vous à un nœud de serveur aztlan et récupérez la constitution. À la fin du fichier, cherchez l'indication « TEXTE EFFACÉ POUR DES MOTIFS DE SÉCURITÉ NATIONALE ». Je ne déconne pas ! Qu'est-ce qui se cache dans cette « constitution cachée » ? On ne le sait pas vraiment.)

- Ouah, c'est tordu. Quelqu'un ici est déjà allé chercher le fin mot de l'histoire ?
- Jonas (02:16:01 / 10-05-56)

- Je l'ai fait. Je l'ai récupéré l'année dernière. Rien de très effrayant, juste un tas de conditions donnant à Aztechnology une chiée de droits et de privilèges inaliénables (rien qu'on n'aurait pas pu deviner, s'pas ?) Mais ce que je trouve le plus inquiétant, c'est le simple fait que la constitution aztlane comporte une section « top secrète ». Ce qui s'y trouve ne change peut-être pas le monde. Mais qui sait ce que les Azzies pourraient y coller demain ?
- Red Wraith (10:02:53 / 10-05-56)

- L'ami spectral a raison. L'une des choses que j'ai essayé de faire quand je suis parti à la pêche dans la gueule du loup, c'était de trouver un « lien dynamique » qui mettrait à jour le Nexus à chaque fois que quelque chose changerait dans la partie confidentielle de la constitution. Cela m'a pratiquement coûté la moitié de mon putain de cortex cérébral avant que je puisse me barrer, et le lien ne voulait pas se laisser configurer quand j'ai essayé de le faire après coup.
- FastJack (21:43:05 / 10-05-56)

Comme dans la plupart des républiques fédérales, l'État aztlan dispose d'une branche exécutive et d'une branche législative. Le chef de l'exécutif est le président. La fonction est actuellement assurée par une femme, Flavia de la Rosa, qui a battu Francisco Gortari lors des élections générales de 2053 (ne vous réjouissez pas trop de voir un sortant se faire sortir pour de bon ; toute cette histoire était un gros film : Gortari et de la Rosa étaient tous deux des candidats du Parti azatlán ; Gortari commençait à se faire vieux et voulait se barrer ; les éminences grises qui se trouvent derrière le processus électoral – je vous en lâcherai plus à leur sujet plus tard – ont décidé que, puisque Gortari voulait prendre sa retraite, il serait bon qu'il soit battu lors d'une élection « régulière et transparente » : d'où l'accession de de la Rosa à la magistrature suprême). Le président est élu pour un mandat de six ans, comme avant l'avènement de l'Aztlan. Contrairement à cette époque, néanmoins, il n'existe aucune limite du nombre de mandats (auparavant, c'était un seul, sans réélection possible, suivant, merci).

Le président nomme les membres de son gouvernement (généralement des fidèles du parti et d'autres blairs qui ont gratté leur place



pour goûter à la soupe) et peut les remplacer à tout moment. Toute nomination gouvernementale doit être validée par le congrès, mais ce n'est là qu'une simple formalité. Souvent, le président ne se donne pas le mal de mentionner un changement au congrès avant un ou deux mois (quand il ou elle trouve le temps et l'envie de respecter la constitution).

Le congrès aztlan est bicaméral, avec une chambre haute et une chambre basse. La première est un sénat comptant 64 sièges. Les sénateurs sont élus au scrutin universel direct (par l'intermédiaire d'un réseau informatique national) et leurs mandats ont une durée de six ans, comme le président (la moitié du sénat est réélue la même année que le président, l'autre à mi-mandat).

La chambre basse (le terme de zoo serait plus approprié, en toute honnêteté) est la chambre des députés. Nombre de ses 500 zozos chamailleurs viennent du fond du trou. Si vous entrez au zoo, vous êtes bon pour un mandat de trois ans. Au fait : il est illégal pour les sénateurs et les députés de servir deux mandats consécutifs. Consécutifs. Vous pouvez toujours revenir plus tard et repartir pour un tour, et nombreux sont ceux qui le font (je me souviens de deux députés malins, un frère et une sœur, qui se sont échangé leurs sièges à la chambre basse pendant douze ans ; rien de tel que la famille, s'pas ?)

Si vous voulez vraiment connaître le processus législatif entre une proposition de loi et son adoption, faites-le moi savoir et je vous enverrai ça par email. Pour l'instant, disons juste que chaque chambre peut proposer des lois (avec quelques petits arrangements et bidouilles pour limiter son pouvoir et rendre les choses intéressantes). Si la chambre basse vote une proposition de loi, le sénat doit l'approuver avec une majorité simple pour en faire une loi. Si le sénat vote une proposition, elle devient automatiquement une loi applicable à moins que les deux tiers de la Chambre des députés ne s'y opposent.

Où cela nous mène-t-il ? En gros, la chambre basse n'est qu'une chambre d'enregistrement où les gens se lèvent pour déclamer des discours inutiles, se disputent (parfois en en venant aux poings) et tentent de se convaincre qu'ils servent à quelque chose. La chambre peut proposer des chiées de lois, mais rares sont celles qui sont finalement approuvées. Celles qui sont votées par la chambre meurent généralement de leur belle mort au sénat. Et les propositions formulées par le sénat ? Les amis, les 500 zozos chamailleurs qui se prennent au sérieux à la chambre arrivent rarement à se mettre d'accord sur la date du jour, alors se sortir les doigts du cul assez longtemps pour voter quelque chose à une majorité des deux tiers ? Tout le pouvoir véritable se trouve donc à la chambre haute, transformant la Chambre des députés en quelque chose d'à peu près aussi utile qu'un tonneau plein de chatons qui miaulent.

› Carmen est en plein dans le mille sur ce point. J'ai eu le privilège de voir la Chambre des députés en action depuis la galerie des visiteurs, l'année dernière. Mooooooon Dieu, quel bordel. Un vieux type à l'air aristo à l'avant faisait un discours sans queue ni tête sur je ne sais quel sujet. Un tiers des sièges était vide. La moitié des losers restants pioncent. Ceux qui ne font pas la sieste sont trop occupés à bavarder les uns avec les autres, à bouffer ou à parler au téléphone pour faire quoi que ce soit d'utile. C'est une putain de bonne chose que la Chambre des députés n'ait aucun pouvoir réel.

› Argent (21:57:10 / 10-05-56)

ÉTATS FÉDÉRÉS

L'Aztlan est découpé en 40 divisions administratives, incluant 39 États (notamment les derniers arrivés comme les États du Guatemala, du Panama, de Colombie et les autres) et le Distrito Federal (« district fédéral ») où festoie le gouvernement central.

Chaque État dispose de son propre gouvernement, dirigé par un gouverneur élu électroniquement par les résidents de l'État pour un mandat de six ans (pas de limite du nombre de mandats). Chaque État dispose de sa propre Chambre des députés, comptant généralement 40 sièges, bien que cela varie d'un État à l'autre (la Colombie n'en a que 12, par exemple). Les députés sont élus pour des mandats de trois ans, encore une fois sans limite du nombre de mandats, et il n'est pas impossible que les députés meurent de vieillesse tout en étant en poste.

Le Distrito Federal est un cas particulier. Pas de législature, juste un gouverneur nommé directement par le président (encore une fois, le congrès doit ratifier la décision du président, mais il ne lui a jusqu'à présent jamais fait défaut).

PARTIS D'OPPOSITION

Oui, Virginia, il y a des partis d'opposition en Aztlan, même si je me demande toujours pourquoi ils se donnent ce mal d'exister. Le Parti azatlán, qui a pris le pouvoir après le désastre du SIVTA en 2011-2012 (Pavón, vous vous rappelez de lui), l'a conservé sans véritable challenge depuis lors. En gros, le Parti azatlán est l'Aztlan, point. Et les partis d'opposition ? Eh bien, établissons une analogie. Je me souviens d'avoir vu une émission tridéo sur une équipe de basketball à la fin du siècle dernier, les Harlem Globetrotters, je crois qu'ils s'appelaient. Ils étaient censés être les meilleurs du monde, n'avoir jamais perdu un match. Bien sûr, quand ils partaient en tournée, ils amenaient leur propre équipe adverse, histoire d'avoir quelqu'un à battre. Pour moi, c'est la raison pour laquelle le Parti azatlán laisse l'opposition en vie. Alors, qui sont ces losers ? Commençons par les principaux.

Le *Partido de Acción Nacional* (Parti d'action nationale, PAN) et le *Frente Democrático Nacional* (Front démocratique national, FDN) sont les têtes de liste. Ils étaient les deux principaux partis avant que l'épidémie de SIVTA ne frappe. Historiquement, le PAN était étroitement lié à l'Église

catholique. Quand la Mère l'Église s'est fait chier dessus et réprimer, le PAN a changé de visage. C'est un secret de polichinelle que l'Église (devenue clandestine) continue de soutenir le PAN et d'envoyer ses saints briseurs de genoux jésuites pour aider le parti de temps à autre (mais ça n'aide pas beaucoup, désolé, Loyola). Le FDN ? Eh bien, officiellement, il est de gauche, mais cela ne veut pas dire grand-chose. Trois factions se chamaillent pour dominer le parti. Un courant centriste, qui se gargarise d'une rhétorique « sociale-démocrate » du FDN. Le courant de gauche dure est en gros composé de communistes non réformés (ces mecs ne meurent donc jamais ?) ; quant aux snobs pragmatiques, ils n'ont aucune idéologie qui vaille qu'on la mentionne. Ils vendraient leur âme à n'importe qui, à gauche, à droite, au centre ou le cul en avant à qui leur permettrait d'être élus.

- Si vous cherchez du travail dans les Ombres au sud de la frontière et que vous vous fichez de l'origine de votre salaire, il y a une grosse demande dans la sphère politique pour les experts en coups tordus. Quel que soit le contrat que vous prendrez, cela ne fera pas beaucoup de différence. Toutes les petites luttes intestines sont aussi vaines qu'un toit ouvrant sur un sous-marin. Mais si cela ne vous dérange pas, lancez-vous.
- Hangfire (09:47:18 / 08-05-56)

Puis il y a le *Partido Revolucionario Institucional* (Parti révolutionnaire institutionnel), ce bon vieux PRI. Le PRI tenait d'une main de fer la politique mexicaine au début du siècle, et depuis un paquet d'années avant ça, mais le FDN et le PAN, coalition de catholiques et de gauchistes (bravo), l'a foutu dehors juste avant le SIVTA. Ces jours-ci, le PRI est foutrement marginalisé. C'était le parti du business, mais aujourd'hui où se trouve le business en Aztlan ? Chez Aztechnology, évidemment. Le business n'a pas de temps pour les branleurs comme les boys du PRI. Ce dernier existe toujours, pourtant, hurlant à la mort à chaque fois que le gouvernement fait quoi que ce soit, dans la belle indifférence générale de l'électorat.

- Je crois que tu sous-estimes le PRI, Carmen. Le parti est bien financé et bien organisé. Il n'est jamais élu, évidemment, mais je suis sûr que sa direction le sait. Et pourtant, il continue à survivre.

  Pourquoi ? Qui le soutient ? Qui le finance ? Qui l'organise ? Selon moi, les autres mégacorpos. De la façon dont je vois les choses, Ares utilise le PRI comme « vecteur » pour ses opés en Aztlan. En fait, si j'étais un runner en Aztlan et que je voulais un boulot pour Ares, je commencerais sans doute par traîner avec les fidèles du PRI, en assistant à leurs meetings, ce genre de chose.
- Low Ranger (23:41:52 / 16-05-56)

- Hé, Low. Tu étais passé où ?
- FastJack (01:40:16 / 17-05-56)

Et puis il y a les tocards. Ils sont trop nombreux pour en dresser la liste, mais vous pouvez me croire sur parole, il y en a de sacrément bizarres. Cherchez et vous trouverez toutes les organisations déjantées possibles et imaginables. Vous avez des gauchistes, des fascistes, des liberté-pour-les-Méso-Amérindiens, des militants pour les droits des animaux, des militants pro-métahumains, des admirateurs d'Alamos 20K, des groupes célébrant le patrimoine mexicain, et même quelques groupes plus-aztèques-que-les Aztèques qui pensent que l'Aztlan est vendu (les deux groupes se détestent cordialement). La plupart de ces groupes n'ont ni queue ni tête. De bons endroits où démarrer une dispute, mais ce n'est pas par là qu'il faut chercher si vous espérez changer les choses. Je suis à peu près sûre que quelques-uns entretiennent des relations avec les rebelles (très indirectement, évidemment) et quelques-uns ont recours au terrorisme pour leurs propres raisons (ou par plaisir, pour ce que j'en sais). En un mot comme en cent, vous avez des universitaires raisonnables, des malades poseurs de bombes, et toutes les nuances du spectre.

Mais tout le monde s'en fout, naturellement.

ÉLECTIONS

Et *pourquoi* tout le monde s'en fout-il (c'est là que ça devient amusant) ? Tout le monde s'en fout parce que les candidats présentés par ces partis marginaux ne seront jamais, au grand jamais, élus à des vrais postes à responsabilité. Point barre (okay, oui, ils peuvent, et arrivent à caser des gens à la Chambre des députés nationale ; formidable ; des fois je me dis que la Chambre n'est qu'un moyen qu'a l'Aztlan de ranger tous ses œufs fêlés dans le même panier, où il est facile de garder un œil dessus).

Alors pourquoi ces types ne peuvent-ils pas être élus pour faire quelque chose d'utile ? À cause du système électoral. Il s'agit d'un « grand pas en avant » pour la démocratie – en tout cas, c'est ce que tout le monde dans le gouvernement voudrait vous faire croire. Le système électoral aztlan élimine le problème typiquement posé par la démocratie représentative au suffrage indirect, où une minorité dans une chiée de grands électeurs peut élire à un poste important quelqu'un que peu de gens veulent vraiment (c'est le souci avec les collèges électoraux, comme on les appelle). Le système électronique de démocratie directe permettant le vote à distance remonte au vieux principe grec « un homme, une voix et ne me les brisez pas avec vos conneries de procédures » (okay, c'est sûr, le système exclut toute personne sans accès à un ordinateur, à un télécom ou à un terminal public dans la rue ; mais vous voudriez vraiment que quelqu'un d'aussi marginalisé de la société ait la possibilité de prendre une décision importante ?)

Donc, grâce à ORO Corp (l'ancêtre directe d'Aztechnology), l'Aztlan dispose de ce putain de formidable système de vote informatisé. Du confort de votre domicile (ou du bar de votre quartier, voire de chez quelqu'un d'autre), vous pouvez voter en insérant votre créditube et en appuyant sur quelques touches. À la vitesse de la lumière, tous ces votes se retrouvent dans le système informatique central, dans les profondeurs de la pyramide Aztechnology, où ils sont instantanément comptabilisés.

Et instantanément manipulés. Oh, bien sûr, après chaque élection Aztechnology publie (électroniquement, évidemment) un « suivi numérique », une liste d'audit détaillant exactement combien de votes sont venus d'où et pour qui (sans vous dire qui a voté pour qui, évidemment, cela ruinerait un peu le principe du vote à bulletin secret). Mais tout système capable de manipuler et de modifier le flux de données à son arrivée n'aura aucun problème à manipuler et à modifier le rapport après coup, n'est-ce pas ? Et c'est exactement ce qui se passe. Les résultats de chaque élection sont précisément ce qu'Aztechnology veut qu'ils soient. On a bien dit « efficacité », non ?

- Pas de supervision extérieure ? Pas d'organisme de surveillance ?
- Lindy Bop (17:57:06 / 09-05-56)

- Bien sûr qu'il y a une supervision. Tu crois qu'les Aztlans sont des péquenots ? Évidemment, l'agence de supervision est une firme de comptabilité et de consultants qui appartient corps et âme à Aztechnology. Qui surveille ces surveillants, alors ?
- Hidalgo (23:41:18 / 10-05-56)

- Et personne ne se pose la question ?
- Lindy Bop (17:08:42 / 11-05-56)

- Même si c'était le cas, qu'est-ce qu'on pourrait y faire ? Comment prouver quoi que ce soit ? Pensez-y. Même aujourd'hui, allez savoir pourquoi, les gens croient que si quelque chose sort d'un ordinateur, c'est que c'est la vérité vraie. Pas vrai ? Des tas d'Aztlans savent qu'il y a une piste numérique vérifiant la moindre élection, et cela les tranquillise. Putain, la plupart ne se donneront même pas la peine de regarder le rapport d'audit. Mais le simple fait de savoir qu'elle existe (et qu'elle sort d'un Grand ordinateur omniscient) suffit.

  Quelqu'un d'autre sur Shadowland l'a dit auparavant : l'heure est peut-être venue pour la (méta)humanité de caner et de laisser la place aux cafards.
- Fox (01:42:30 / 12-05-56)

- Oooh, je pense que je viens peut-être tout juste de comprendre pourquoi on m'a offert un run il y a quelque temps. Un Johnson azzie a essayé de m'engager pour glisser un virus dans un nœud particulier du système d'Aztechnology. J'ai creusé en profondeur et j'ai découvert qu'il avait des relations avec le PRI. Je me suis intéressé et j'ai réussi à obtenir une copie du virus qu'il voulait que j'installe. Je n'ai pas vu à quoi diantre il pouvait bien servir jusqu'à ce que je dissèque le code. Je m'attendais à un virus de combat d'une forme ou d'une autre, ou à quelque chose qui ouvrirait un nœud d'accès système pour un decker, ou ce genre de vieux truc. Comme je le vois, tout ce que ce bazar de code pouvait faire était récupérer une sous-routine de modification de données sur un port d'entrée / sortie. Un port dédié de dissémination de données, le genre de chose que vous utilisez pour envoyer un spam à travers la Matrice en général. Je n'ai pas compris pourquoi et je ne voulais pas me griller le cerveau, alors j'ai décliné l'invitation.

  Maintenant, une idée me vient. Si j'avais installé le virus, la piste d'audit publiée électroniquement après une élection azzie aurait peut-être rapporté pour qui chaque personne avait voté, au lieu de la version « light » ?
- Whole-in-the-Wall (21:56:46 / 14-05-56)

L'ARMÉE NATIONALE

- Nous avons choisi de briser l'hypocrisie et de ranger ces infos à la même enseigne que les soldats dans le monde physique : sous la bannière d'Aztechnology. Jetez un œil à la section *Armée corporatiste et nationale*, dans le chapitre **Aztechnology** de cette compilation.
- Captain Chaos (12:19:50 / 01-05-56)

LANGUE

- Et finalement, pour ceux d'entre vous que le sujet intéresse (et cela devrait vouloir dire tous ceux qui envisagent de travailler en Aztlan – c'est foutrement utile pour les opérations clandestines et illicites, les langues), voici un petit article que j'ai pompé sur l'encyclopédie Compton's HyperMedia, édition 2052. Enjoy.
- Captain Chaos (08:02:07 / 02-05-56)

La langue officielle de l'Aztlan est l'espagnol aztlan, un dialecte espagnol virtuellement identique à la langue précédemment connue comme le mexicain. Le dialecte aztlan a dérivé un peu plus que le mexicain de l'espagnol castillan d'origine, éliminant presque totalement le mode subjonctif. Toutes les activités officielles, des fonctions publiques à la conduite du système judiciaire, se font en espagnol aztlan.

L'anglais est largement parlé et compris en Aztlan. Dans les zones les plus rurales, cependant, seules une ou deux personnes dans une communauté le parlent couramment. Bien que la langue anglaise ne fasse pas partie de l'enseignement obligatoire dans les écoles publiques, elle est enseignée quasiment partout.

- La plupart des Azzies connaissent assez d'anglais pour se débrouiller. Savoir s'ils veulent le parler est une autre question. C'est cette connerie d'honneur nationale, évidemment. Une chiée d'Azzies est toujours débectée par l'oppression économique de l'époque coloniale américaine, même si celle-ci s'est terminée il y a plus d'un siècle.
- Dartmouth (13:54:48 / 05-05-56)

- On dirait le Québec.
- Winston (22:58:01 / 05-05-56)

- Ce n'est vraiment pas aussi terrible que ça, crois-moi. Okay, un gros macho d'Azzie essaiera peut-être de vous snober en prétendant qu'il ne parle pas anglais, mais prenez le temps de chercher un peu autour de vous. Vous trouverez quelqu'un pour vous aider. Et en Aztlan, il n'est pas illégal de parler avec un putain de responsable officiel en anglais. Le pire qui puisse vous arriver est que le gars vous renvoie un regard vide. Au Québec, il peut vous poursuivre pour ça.
- Monitor Lizard (01:14:56 / 06-05-56)

LANGUES ET DIALECTES MÉSO-AMÉRINDIENS

Outre l'espagnol aztlan, treize langues méso-amérindiennes sont parlées dans diverses régions de la nation aztlane, pratiquement exclusivement au sein d'enclaves particulières de Méso-amérindiens d'origine (les traditionnels) à plusieurs endroits. La plus grande partie des peuples traditionnels d'Aztlan vivent d'une agriculture de subsistance. Ceux qui sont devenus des citadins ont largement abandonné les traditions de leurs ancêtres.

- Pas forcément, permettez-moi de vous le dire. C'est vrai, ils sont rares, mais certains traditionnels pur jus sont installés comme il faut dans les villes et se considèrent toujours comme des Aztèques (ou quelque chose dans le genre) et pas comme des Aztlans. Si vous commencez à leur expliquer qu'ils ont « abandonné les traditions de leurs ancêtres », ils vous écorcheront vifs (soit avec un couteau rouillé, soit par magie) parce que vous leur avez jeté la pire insulte imaginable.
- Lingo (02:30:16 / 07-05-56)

- D'accord avec ça. Je suis allé à Tenochtitlán, et je les ai vus. Ça m'a fait penser à Seattle. Comme à Seattle, vous ne voyez pas des masses d'indigènes « non reconstruits » se balader dans les rues en costume traditionnel… mais il y en a parfois.
- TwiceShy (21:14:19 / 09-05-56)

La plus grande partie des groupes méso-amérindiens existant encore dans l'Aztlan moderne sont les Aztèques, les Mayas, les Mixtèques et les Tarasques.

AZTÈQUE

Le langage méso-amérindien le plus parlé en Aztlan est le nahuatl, mieux connu sous le nom d'aztèque-nahua (famille linguistique uto-aztèque). Les prêtres de la religion d'État aztlane parlent le nahuatl quand ils mènent leurs rituels.

Près d'un million de citoyens aztlans peuvent se réclamer d'un « sang » ou d'une ascendance essentiellement aztèque. La plupart d'entre eux vivent à proximité de Tenochtitlán. Ils sont majoritairement illettrés, et n'ont qu'un lien ténu avec la culture aztlane.

- Putain, le racisme est vraiment partout !
- Catseye (02:30:42 / 09-05-56)

- Personnellement, j'ai un peu de mal d'appeler la réalité « raciste ». Les Aztèques qui sont toujours là aujourd'hui pratiquent pour grande partie une agriculture de subsistance, et ils ne voient pas le besoin d'apprendre à lire ou à écrire. Ils restent entre eux, ils vivent et ne se préoccupent pas des autres. Si vous pouviez parler le dialecte suffisamment pour poser la question, la plus grande partie des Aztèques vous affirmeraient fièrement (pas tout à fait en ces mots, évidemment) qu'ils vivent comme ils le font pour préserver l'intégrité de leur mode de vie ancestral, qu'ils vivent ainsi par choix. Désolé si cela choque vos sensibilités délicates, mais il se trouve que c'est la vérité.

  Encore une chose. Les Aztèques de la région de Tenochtitlán ne semblent pas s'inquiéter du fait que l'Église catholique soit réprimée en Aztlan. Ces gus suivent toujours leur mélange bizarre de catholicisme romain et d'anciennes croyances aztèques, et ils se foutent bien que ce soit illégal.
- Holly (10:57:09 / 10-05-56)

MAYA

La langue maya, également connue sous le nom de yucatèque, est toujours parlée par un total de peut-être deux millions de personnes vivant dans la péninsule du Yucatán et dans les anciens États du Guatemala et du Belize.

- Ce chiffre inclut une plâtrée de langues et de dialectes divers sous la classification globale de « maya ». Dans ce sens-là, l'encyclopédie commet une erreur. D'après mes propres recherches, près d'un demi-million de personnes parlent le yucatèque. L'autre million et demi parlent d'autres langues mayas comme le mam, le huastèque, le chañabal, le chol, le chontal, le chorti, le chuj, le jacaltèque, le motozintlèque, le tzeltal, le tzotzil, le kekchi, le pokoman, le pokomchi, le cakchiquel, le quiché, le tzutuhil, l'uspantèque, l'aguacatèque, l'ixil… et quelques autres que j'ai probablement oubliés.
- Socio Pat (23:57:07 / 07-05-56)

Les divers groupes mayas forment la majorité de la strate socio-économique « paysanne » dans la région du Yucatán et du Guatemala.

:::::[LADY OF THE COURT] La guerre civile serait-elle un conflit culturel Mayas contre Aztèques ? Il est dit ici que la plupart des habitants du Yucatán sont d'origine maya.

:::::[JUNGLE CAT] Ce n'est pas une guerre culturelle, bien que j'ai vu certains motifs évoquant ce genre de chose de temps en temps.

MIXTÈQUE

Les Mixtèques, qui vivent dans les États d'Oaxaca, de Guerrero et de Puebla, parlent la langue mixtèque, qui appartient à la famille linguistique oto-mangue. Peu de personnes officiellement classifiables en Mixtèques sont encore en vie aujourd'hui. Malgré leur faible effectif, ils sont cependant en proportion surreprésentés dans le monde des arts. Les artisans et les artistes mixtèques sont renommés pour leur travail du métal et de la pierre, et pour leur poterie polychrome.

- C'est plutôt cool de voir le mélange artistique entre groupes culturels. Les Mixtèques, par exemple, vivent plutôt en autarcie (comme la plupart des groupes méso-amérindiens, en y pensant). Ils font comme s'ils vivaient encore au IX^{e} siècle et que l'Aztlan n'était qu'un mauvais rêve. Des primitifs attardés qui vivent dans le déni ? Pas tout à fait. Regardez un peu certaines des poteries réalisées dans ces minuscules villages de l'État d'Oaxaca, et vous verrez qu'ils utilisent des revêtements high-tech multi-phases, du matos de pointe, vraiment. Incroyablement belles, et terriblement sophistiquées. Comme je l'ai dit, j'adore le mélange.
- Maggie May (02:32:48 / 09-05-56)

TARASQUE

Le groupe tarasque parle la langue du même nom et constitue un groupe linguistique distinct. Le tarasque n'est lié à aucun autre langage. Les Tarasques contemporains, qui représenteraient moins de deux cent cinquante mille personnes, vivent dans l'État du Michoacan, dans les hautes terres au sud-ouest de Tenochtitlán. Ils ont une influence disproportionnée dans la musique. Au cours des deux derniers siècles, la musique tarasque a beaucoup influencé la musique traditionnelle mexicaine, et les influences tarasques sont toujours audibles dans la musique populaire aztlane.

- On peut entendre des influences mélodiques et rythmiques tarasques dans la techno-glam aztlane, en écoutant bien.
- Synthaxe (09:15:13 / 11-05-56)

- Mais qui donc voudrait…?
- Babycakes (17:09:48 / 11-05-56)

- Il existe en Aztlan un mouvement presque aussi populaire que l'était la pop et le rock celtiques à la fin du siècle dernier (Boiled in Lead, Culture Vulture, The Pogues, ce genre de groupes). Ils remettent le tarasque au goût du jour pour les masses. Le meilleur exemple auquel je puisse penser est un groupe qui s'appelle Mariposa (« papillon »).
- Synthaxe (08:57:33 / 12-05-56)

- Mariposa est *naze*, mec. Ça *pue*. C'est du tarasque ? Plutôt du nique ta race !
- Babycakes (15:45:20 / 12-05-56)



» Encore une fois, mes amis, je vous offre ces chiffres-que-vous-attendez-même-s'ils-n'ont-pas-de-sens. Comme auparavant, j'ai récupéré ce qui suit chez le bon Dr. Danchekker™. Enjoy. Au-delà des chiffres, quelques réguliers de Shadowland y sont allés de leurs petits commentaires. Comme d'habitude, ne partez pas du principe que tout ce que vous lisez est vrai ou tout à fait exact.
» Captain Chaos (15:00:49 / 01-05-56)

Aztechnology pourrait élire Bozo le putain de clown au conseil municipal et le garder au pouvoir pendant 12 ans. L'électorat ne pourrait y faire que dalle.
» Sydney (22:46:18 / 11-05-56)

» Et donc ? Bonhomme, donne-moi une ville dont l'administration n'est pas ne serait-ce qu'un peu corrompue.
» Klerk (23:54:22 / 11-05-56)

TENOCHTITLÁN

Population : 17 766 900 habitants
- Humains : 65%
- Elfes : 15 %
- Nains : 7 %
- Orks : 9 %
- Trolls : 1 %
- Autres : 3 %

Densité de population dans les districts urbains : 490 habitants au kilomètre carré
Revenu annuel moyen par habitant : 19 200 000 pesos (38 400 ¥)
Population sous le seuil de pauvreté : 30 %
Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 4 %
Taux d'affiliation mégacorporatiste : 66 %
Taux de criminalité annuel : 15 pour 1 000
Éducation:
- Enseignement secondaire : 34 %
- Enseignement supérieur : 31 %
- Masters et doctorats : 17 %

Hôpitaux : 75

TENOCHTITLÁN D'UN COUP D'ŒIL

» Les gars, une remarque. La population globale, le découpage démographique, le revenu par tête, le seuil de pauvreté, l'affiliation mégacorpo… tout ça n'intègre pas les hordes de SINless.
» Auntie Social (17:35:09 / 12-05-56)

» Les petits amigos, une autre remarque. Tenochtitlán se trouve à une altitude moyenne de plus de 3 000 mètres ! Et cela fait une grosse différence quand vous n'êtes pas du coin. Si vous avez eu du mal à respirer, à dormir et plus généralement à être en forme à Denver, sachez que Tenochtitlán est bien pire. Vous êtes prévenus.
» Tozer (01:02:39 / 16-05-56)

ADMINISTRATION

L'administration de Tenochtitlán comprend le maire et six conseillers municipaux. Le maire est nommé par le gouverneur du Distrito Federal, au sein duquel se trouve la ville, pour un maximum de trois mandats de quatre ans. Les conseillers sont élus au suffrage électronique direct pour un maximum de quatre mandats de trois ans. Le maire préside le conseil municipal, mais peut également voter pour départager un vote. Le maire peut également proposer des résolutions et les porter à l'attention du conseil.

» Conclusion ? Aztechnology a la poigne bien serrée sur la gorge collective de la cité. Le maire est nommé (bonjour la démocratie !) par un autre personnage (le gouverneur du district fédéral) lui-même nommé par le président. Et nous savons tous que le prez est un caniche d'Aztechnology. Quant aux conseillers « démocratiquement élus »… de l'intox.

Le maire actuel de Tenochtitlán est Simon Xaltepec, réélu pour son troisième et dernier mandat en 2054.

» Vous ne serez pas surpris d'apprendre que Xaltepec est un employé corpo à la retraite d'Aztechnology.
» Jimcrack (17:31:46 / 07-05-56)

» **QUARTIERS**

Hoi. Histoire que vous n'alliez pas imaginer que je glande en ce moment, voici les principaux quartiers de Tenochtitlán, leur niveau socio-économique et leur note de maintien de l'ordre. J'ai limité ma liste au cœur de Tenochtitlán (cet endroit est tellement putain de grand…).

CENTRE DE TENOCHTITLÁN

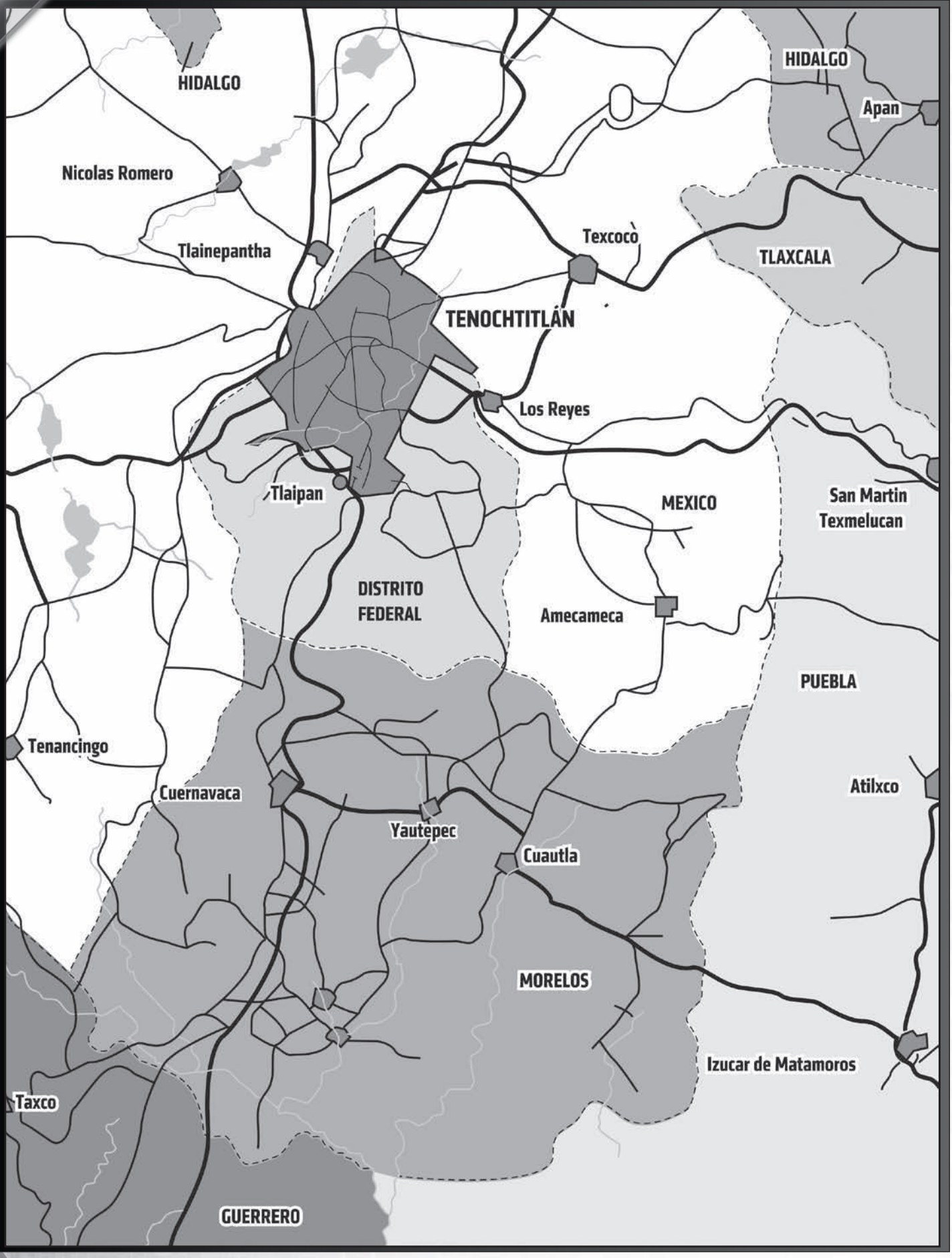
Quartier	Indice de sécurité
Alvaro Obregon : classe moyenne	A–B
Azcapotzalco : classe populaire	C–D
Benito Juarez : classe supérieure	AA
Coyoacan : classe moyenne	B
Cuajimalpa de Morelos : classe populaire	D
Cuauhtemoc : luxe	AAA–AA
Gustavo A. Madero : classe moyenne	B–C
Iztacalco : classe populaire	C–D
Iztapalapa : classe populaire	C
Magdalena Contreras : classe supérieure	AA
Miguel Hidalgo : classe moyenne	B
Tlahuac : classe supérieure	AA–A
Tlalpan : classe moyenne	A
Venustiano Carranza : luxe	AA
Xochimilco : classe moyenne	A–B

Vous remarquerez que cette liste ne compte aucun quartier de squatter. Mais ils pullulent dès que vous vous éloignez en direction des banlieues, croyez-moi.
» SPD (09:11:52 / 08-05-56)

» Priyatel, je commence peut-être à me faire vieille, mais mes souvenirs ne sont pas si troubles que ça. J'ai vécu à Mexico en 2003, et tu es vraiment à côté de la plaque dans certaines de ces zones. Attends, mes vieux avaient un penthouse dans un endroit que tu qualifies de « classe populaire ».
» Deborah (18:25:45 / 08-05-56)

» Tu as sans doute raison, Deborah, je n'en doute pas une seconde. Mais beaucoup d'eau (polluée) a coulé sous les ponts. Le SIVTA, le « Temps de la Terreur », les incendies, la chute du gouvernement, etc., etc. Demoiselle, tu te souviens quand Green Lake était un joli coin tranquille pour avoir une famille ? Aujourd'hui, c'est un stand de tir.
» SPD (09:10:44 / 10-05-56)


BAXA 95.


HIDALGO
HIDALGO
Apan
Nicolas Romero
Tlainepantha
Texcocò
TLAXCALA
TENOCHTITLÁN
Los Reyes
Tlaipan
MEXICO
San Martin
Texmelucan
DISTRITO
FEDERAL
Amecameca
PUEBLA
Tenancingo
Cuernavaca
Atilxco
Yautepec
Cuautla
MORELOS
Izucar de Matamoros
Taxco
GUERRERO

- C'est une distinction importante qu'il faut garder à l'esprit. Le Tenochtitlán d'aujourd'hui est différent de l'ancienne ville de Mexico. J'étais en train de visionner des images satellites que j'ai téléchargées sur la Matrice : Mexico au début du siècle et Tenochtitlán il y a quelques années. L'agencement général et de nombreux détails sont semblables pour des clichés satellite (non classifiés). Mais c'est en entrant dans la ville qu'on comprend à quel point les apparences peuvent être trompeuses. Cette mégalopole a changé plus encore que Seattle ces 60 dernières années.
- Ding (16:48:22 / 11-05-56)

- Qui a dit que Seattle n'avait pas changé ?
- Old-Timer (09:28:57 / 12-05-56)

SE DÉPLACER À TENOCHTITLÁN

La voiture, le bus, le monorail et les sauts de puce aériens sont le meilleur moyen de se déplacer dans l'immense cité de Tenochtitlán.

EN VOITURE

Tenochtitlán est l'archétype de la ville « à étage ». Des superhighways (appelées autoroutes) sillonnent la ville, surélevées sur des pylônes au-dessus des principales routes au sol. Sur ces autoroutes suspendues, il est possible de traverser la ville toute entière sans jamais descendre au niveau du sol.

Toutes les grandes autoroutes suspendues et rues terrestres sont équipées en GridGuide aux normes internationales.

- L'équipement physique est aux normes internationales, mais le software... les gars, je pense que Tenochtitlán tourne sur une version obsolète. Les fonctions basiques sont assurées, mais les incompatibilités sont majeures dès que vous tentez quelque chose qui sort de l'ordinaire. Comme par exemple faire un saut sur le circuit de Cuauhtemoc, et annoncer une déviation prioritaire vers Xochimilco. Vous aurez du bol si le système GridGuide ne vous envoie pas dans un séparateur en béton à 200 à l'heure.
- Hauka (08:04:26 / 09-05-56)

- Cette rengaine a un nom : évolution divergente. Il y a vingt ans de ça, quand le GridGuide a été installé pour la première fois à Tenochtitlán, il y a de bonnes chances qu'il ait été entièrement compatible avec le système existant à Seattle (évidemment qu'il l'était, les deux étaient aux normes CCITT Q.405). Depuis ? Seattle et Tenochtitlán ont toutes les deux fait « évoluer » le standard international, dans des directions totalement opposées.

  Faites rouler une voiture fabriquée à Tenochtitlán sur le GridGuide de Tenochtitlán, et vous n'aurez aucun problème. Idem pour une voiture fabriquée à Seattle sur les autoroutes GridGuidées de Seattle.

  Mais essayez de conduire une voiture de Seattle sur une autoroute de Tenochtitlán... vous allez avoir des soucis. Et vice versa.
- Henry IV (26:05:17 / 10-05-56)

- Vous avez déjà essayé de circuler à Tenochtitlán sans GridGuide ? Non ? Alors mon conseil, mes amis : ne changez rien. Imaginez-vous en train de conduire vers le sud le long de l'Autoroute 85, la grande route suspendue construite au-dessus de l'Avenida Insurgentes Norte. Vous foncez moteurs hurlants depuis Santa Maria Tulpetlac au nord-est du centre-ville, comme une chauve-souris sortie de l'enfer, en plein dans une circulation plus dense qu'un parking souterrain. Au sud de SMT, l'autoroute est une douze voies : six vers le sud, autant vers le nord.

  Je ne sais pas pour vous, les gars, mais moi j'aime conduire vite. Mais putain, par rapport aux conducteurs de Tenochtitlán je suis une mamie dans une Valiant de 95 qui sort faire son tour du dimanche. Du coup je reste dans la voie pour véhicules lents, a priori la plus sûre.

  Sauf que non. Je carbure à 180 à l'heure, et d'un coup boum : « Voie de droite, sortie obligatoire », rampe de sortie, bam, je suis perdu dans les rues au sol. Il m'a fallu vingt minutes pour retrouver mon chemin et remonter sur l'autoroute.

  Eh bien, je ne vais pas me faire avoir deux fois. Je prends mes tripes à deux mains et je déboîte pour passer sur la voie rapide. Au moins là je ne vais pas me retrouver canalisé vers un petit quartier résidentiel, hein ? Raté. « Voie de gauche, sortie obligatoire », rampe de sortie, bam, de retour dans ces putains de saloperies de rues de surface. Et encore vingt minutes pour retrouver mon chemin jusqu'à l'autoroute. Pfff.

  Ce coup-ci, je ne vais pas me louper. Je reste dans la putain de voie du milieu ! Okay, la circulation me bloque des deux côtés, mais au moins je vais rester sur l'autoroute cette fois-ci, pas vrai ? Caramba, encore raté. « Deux voies centrales, sortie obligatoire », rampe de sortie (toute droite, un vrai saut à ski), bam, de retour chez José et Carmelita dans leur petit quartier de banlieue. Je déteste conduire à Tenochtitlán. Et ne me parlez pas des problèmes de parking...
- Renata (14:09:59 / 12-05-56)

- C'est une bonne remarque, Renata. Se garer en centre-ville est plus dur qu'une catin frigide en fer forgé, en particulier si



vous êtes du genre pas légal. Il n'y a quasiment aucun moyen de se garer dans la rue dans l'hypercentre. Il y a bien des parkings souterrains partout, mais ils sont hors de prix de chez hors de prix. On parle de 3 000 pesos la demi-heure entamée – 6 nuyens la demi-heure, sans maximum journalier. Voilà qui chiffre vite.

Sachez également qu'aucun parking n'accepte la monnaie physique. Aucun. Vous *devez* introduire votre créditube pour entrer dans le parking, et le remettre pour sortir. Il doit être personnel, avec des données d'identification correspondant au code-barres de votre voiture. C'est pour ça qu'il vaut beaucoup mieux prendre le bus.

» Dilbert (10:05:45 / 13-05-56)

EN BUS

Le service Autobús de Tenochtitlán est fiable et efficace. La ville est parcourue de grandes lignes de long en large, et des bus express relient les banlieues excentrées et les « cités-dortoirs » au-delà du cœur de la ville. Comme l'on peut s'y attendre, le système est entièrement automatisé, fonctionnant par l'intermédiaire de l'équipement GridGuide installé dans le revêtement des routes.

Question tarifs, la ville est divisée en zones. Circuler au sein d'une même zone coûte 1 000 pesos (1 200 en période de pointe). Les trajets sur deux zones contiguës coûtent 1 800 pesos (2 000 en heure de pointe). Pour trois zones, comptez 2 200 pesos (2 500 en pointe).

» Les zones correspondent assez exactement aux quartiers que je détaillais plus haut.

» SPD (09:16:22 / 08-05-56)

» Vous pouvez payer le bus en billets et en pièces.

» Dilbert (10:06:58 / 13-05-56)

Les bus d'Autobús ont des formes élégantes et épurées, et peuvent accueillir 24 passagers (ils sont également relativement bien blindés). Ils roulent à une vitesse de croisière de 50 kilomètres heure, mais si le sous-système local est placé en alerte (par un passager déclenchant un Panicbutton dans le véhicule, par exemple), la vitesse monte à 85 kilomètres heure (le déclenchement intempestif du Panicbutton de secours est considéré comme une mise en danger de la vie d'autrui).

» Et si jamais le bus aplatissait un piéton lors d'une fausse alarme, vous pouvez ajouter un homicide à l'addition.

» Uncle Bob (04:10:26 / 09-05-56)

EN MONORAIL

Tenochtitlán dispose d'un réseau conséquent de monorail, offrant une alternative supplémentaire aux véhicules privés. Les lignes de monorail suivent les voies prioritaires établies avant la fin du siècle dernier pour les voies ferroviaires. Elles sont toutefois surélevées, avec des routes d'« accès spécial » entre elles. Ces routes d'accès spécial sont réservées aux véhicules de police, des pompiers et des autres services d'urgence.

» Ce qui les rend géniales pour prendre la fuite : zéro circulation !

» Miki (11:02:38 / 07-05-56)

» Zéro circulation, c'est vrai… mais des caméras de surveillance montées tous les trois pylônes de monorail. Ergo, les flics savent exactement où vous êtes à tout instant quand vous vous trouvez sur les routes d'accès spécial, ce qui fait qu'installer des barrages pour vous gâcher la journée est un jeu d'enfants. Mieux vaut faire avec la circulation, si vous voulez mon avis.

» Blackett (04:23:46 / 08-05-56)

Le monorail emploie une technologie de lévitation magnétique standard bien connue des résidents de Tokyo, Bangkok et Seattle. Les tarifs dépendent du trajet, de la distance parcourue et de l'heure de la journée, et sont généralement compris entre 500 et 4 000 pesos.

» Hé, pas de métro ? Tenochtitlán s'y prêterait volontiers.

» Gorod (11:15:52 / 11-05-56)

» Elle s'y prêterait si elle n'était pas entièrement bâtie sur un sol meuble. Putain, dans certains endroits le sol est tellement mou que la zone s'est enfoncée de 6 mètres (et c'est après tous les travaux entrepris par le gouvernement pour contrer le problème dans les années 20). Pas exactement des conditions idéales pour un réseau de métro.

» Webster (17:37:15 / 11-05-56)

EN SAUT DE PUCE (MARIPOSA)

Air Montezuma organise régulièrement des sauts de puce Mariposa (« papillon ») au sein du Grand Tenochtitlán. À l'aide de petits appareils VSTOL tels que l'Osprey II, les vols Mariposa relient les principales banlieues et l'hypercentre. Ils sont beaucoup plus chers que le bus et beaucoup plus efficaces. Un vol classique, de la banlieue de Tlalpizahuac jusqu'au cœur corporatiste, coûte 15 000 pesos.

» Entre les Mariposas, les navettes corpos et les autres vols en sauts de puce (plus l'éventuel serpent à plumes de sortie pour se dégourdir les pattes), l'espace aérien de Tenochtitlán est plus encombré qu'une armurerie de l'Humanis avant une manifestation pour les droits des métahumains. Je suis surpris de ne pas voir plus de collisions aériennes, surtout quand vous vous dites que ces serpents à plumes n'ont pas de transpondeurs et ont tendance à toujours considérer qu'ils ont la priorité.

» Wing Wiper (23:59:22 / 10-05-56)

GUIDE DE SURVIE À TENOCHTITLÁN

Hoi, les gars (notez le titre intelligent, le salut traditionnel. Suis un vrai shadowrunner, non ?). Ceci, mes amis, est une prestation sur commande. Vous l'avez deviné : le Grand SysOp a demandé du matériel additionnel, NiteSpawn a tremblé et obtempéré (j'offre nombre de gestes obséquieux à notre très estimé Captain ; tel que je le vois, il me tapote le crâne avec un franc et amical « Arrête ton char et dis à ces gens ce à quoi ils doivent s'attendre en foulant les rues de cette terre étrangère ; les gens et les lieux, c'est bel et bien, mais comment nos runners vont-ils éviter de passer pour des touristes, voire pire, des habitants des Ombres avec leur cortège de choses n'augurant rien de bon ?). C'est pourquoi je vous dirai ce que je sais, mais ce n'est que ce que je sais, pigé ?

Je sais que vous aimeriez entendre une bonne petite règle générale applicable à Tenochtitlán (merde, c'est ce que le bon Captain m'a demandé de poster ici). Le problème, c'est que comme n'importe quelle autre généralisation que je pourrais faire sur Tenochtitlán au-delà du ridiculement évident « c'est grand », elle sera aussi fausse que juste.

Ce qui me fait penser, voici une bonne manière de résumer Tenochtitlán d'une seule formule : « Attendez-vous à l'inattendu ».

LA RUE

À quoi ressemblent les rues de Tenochtitlán ? Réponse courte : un peu aux rues de Seattle… et plus encore.

LE GRAND SMOG

Exemple : prenez la pollution. Ouais, okay, Seattle est polluée, sans blague. Mais c'est un véritable petit paradis forestier préservé comparé au terrible smog de la capitale aztlane. Sortez de votre taudis à Seattle et prenez une bonne grosse bouffée d'air citadin. Ça pique, pas vrai ? Votre gorge et vos poumons brûlent. Hé, pas étonnant que Fellini-Med



se fasse des couilles en or avec ses respirateurs, s'pas ? Maintenant, sortez de votre *departamento* à Tenochtitlán et faites la même chose : prenez une bonne grosse inspiration à vous en faire péter les poumons. Quand vous reprendrez conscience, faites un sourire à l'infirmière des urgences et dites-lui que je lui passe le « hoi ».

Parce qu'attendez, ici on parle en particules par million (ppm). Quand on parle d'un niveau de particules, de produits toxiques, corrosifs, cancérigènes, mutagènes et toutes les autres saloperies qui traînent dans l'air, si Tenochtitlán n'est pas championne du monde, elle est à coup sûr dans le top cinq. En comparaison, Seattle, est tout juste en milieu de classement des métroplexes internationaux.

- Il y a des endroits pires que Tenochtitlán ?
- Low Ranger (13:46:06 / 08-05-56)

- Je suppose que tu n'as pas mis les pieds chez les Ruskovs dernièrement, hein ?
- Raiko (00:52:27 / 10-05-56)

C'est à cause de Los Humo Grande que tout le monde (je dis bien tout le monde) porte un respirateur dans la rue, les gars. Nous le devrions tous. Hé, les respirateurs sont moins chers que les filtres biotechs, et ils sont foutrement moins chers que les augmentations nez-gorge-poumons dont vous aurez besoin une fois que vous aurez bousillé toutes vos muqueuses. Même si votre gorge est du genre acier trempé et que vos poumons sont équipés de microfiltres, portez quand même un respirateur, histoire de ne pas faire tache dans le décor. Quel genre de respirateur porter, vous demandez-vous ? Jetez un œil à mes commentaires dans la section *Mode* (si c'est pas ce qu'on appelle passer du coq à l'âne !).

- Je confirme. Sortir dans les rues de Tenochtitlán sans respirateur est comme porter une grande pancarte qui dirait : « Trop con pour vivre, trop chromé pour mourir ». Je ne sais pas pour vous, omae, mais je préfère garder profil bas. On s'adapte au pays où on se trouve, tout ça...
- Wolverine (02:47:58 / 12-05-56)

LE BOURDONNEMENT DE LA CITÉ

Tenochtitlán est une *ville*, capiche ? Plus grosse que la plupart, mais elle reste une ville. La plupart du temps, marcher dans les rues de Tenochtitlán donne la même impression que marcher sur n'importe quel trottoir de n'importe quel autre métroplexe.

Mais voilà le truc. L'Aztlan est grand et effrayant. D'autres excités sur ce forum l'ont montré avec moult détails, nan ? Mais quand vous sortez de votre petit trou à rat, à quoi devez-vous vous attendre ? À la Transylvanie une nuit de pleine lune, c'est ça ? L'obscurité, la déprime, la parano, les tremblements de violence tout juste réprimée, la vilaine magie qui vous attend à chaque coin de rue pour dévorer votre âme, les locaux qui détalent de porte en porte pour minimiser leur exposition à l'extérieur, tout ce monde trop apeuré pour s'adresser la parole, sans parler d'aborder un shadowrunner étranger...

Uh-uh. Pour avoir peur de quelque chose, il faut savoir que cette chose existe, et admettre qu'elle existe. Ce second point est le plus gros obstacle pour la plupart des gens, je trouve. Prenez votre Aztlan moyen dans la rue. Sait-il qu'il devrait être effrayé ? Du tout, omae. Le blaireau lambda ignore et n'a que faire d'une possible corruption magique du gouvernement, de l'oppression des religions « non autorisées », des guerres génocidaires, de la magie du sang tordue, des coups de pute corporatistes de dimensions épiques, et toutes ces autres saloperies vraiment, vraiment dégueulasses. Il s'en branle, quand on y réfléchit bien. Hé, si M. Blaireau lambda était un catholique, un Jésuite ou un traditionnel, il aurait peut-être l'estomac retourné en pensant à l'état du pays dans lequel il vit. Mais ce n'est pas le cas, point barre.

Qu'est-ce qui compte pour le citoyen typique, qu'il soit d'Aztlan, des UCAS ou d'ailleurs ? Il ne s'inquiète que de ce qui affecte sa propre existence. M. Tout-le-monde se pose les seules vraies questions brûlantes : est-ce que je finis le mois avec un pourcentage raisonnable de ce que je gagne, ou bien les impôts me prennent-ils à la gorge ? Est-ce que je me sens en sécurité dans la rue et chez moi ? Les rues sont-elles propres ? Mes ordures sont-elles enlevées régulièrement ? Les trains sont-ils à l'heure ? Sur quels produits de consommations vais-je pouvoir flamber ma thune ? Est-ce qu'il y a quelque chose de bien à la trid, ou est-ce que c'est *encore* des rediffusions à la con ? Et comment se débrouille l'équipe de foot locale ? Voilà les choses qui comptent.

Comme le dit l'ami José : « Hein, un gouvernement corrompu ? Pas possible, bonhomme, tu sais pas qu'on a un système démocratique libre ? Et puis, ne m'emmerde pas avec ces conneries, clairement, tu m'as pris pour quelqu'un qui en a quelque chose à branler ou quoi ? » Voyez le genre ?

- Du pain et des jeux, mon ami, c'est ce que tu veux dire. Les Romains ont compris ça il y a deux millénaires, et rien n'a beaucoup changé : il faut s'assurer que la populace ait le ventre plein et qu'elle reste divertie. Du pain et des jeux, des Stuffer Shacks et de la tridéo, des burritos et de *l'ullamaliztli*, des chimichangas et une exécution capitale de temps à autre. Tant que les gens ne sont ni affamés ni rongés par l'ennui, ils sont bien plus faciles à tondre.
- Socio Pat (01:33:57 / 11-05-56)

- Tondre, c'est le mot. Comme des moutons.
- Marginal Intelligence (11:46:52 / 11-05-56)

- T'as tout compris, MI. Des moutons complaisants, technologiquement rassasiés. Comme l'a dit notre ami : « un peu comme Seattle, et plus encore ».
- Bilbo (09:12:45 / 12-05-56)

- Et personne ne s'est donné la peine de leur dire la vérité dans toute sa laideur ? Arrêtez un peu.
- Jerky Boy (21:57:00 / 12-05-56)

- Certains ont essayé. Le Vatican a essayé, les Jésuites ont essayé, les rebelles ont essayé, International Inquirer et « A Hard Affair » ont essayé. En vain, dans l'ensemble. Pourquoi ? Pas seulement parce que les gens importants chez Aztechnology font tout ce qui est en leur putain de pouvoir pour masquer La Vérité (et ils ne chôment pas, croyez-moi). Mais parce que l'Azzie lambda ne veut tout simplement pas savoir. Voilà pourquoi.
- Halcyon (19:47:23 / 13-05-56)

LE SECTEUR CORPORATISTE

Vous connaissez le secteur azzie de la Zone libre des Rocheuses orientales ? Si c'est le cas, vous avez déjà vu le secteur corpo de Tenochtitlán ;

- Hum... Recherche : « secteur corporatiste » ?
- Radio Joe (02:46:42 / 09-05-56)

- Au plus profond du centre-ville. À une borne ou deux du Zócalo et du quartier général azzie.
- Ghost (09:11:00 / 10-05-56)

Beaucoup de gens toujours pressés dans les rues, tous les types de corpos pur porc qui s'affairent à remplir la tâche quelconque que Big Brother Aztechnology leur a confiée aujourd'hui. Vous verrez très peu de mecs des rues ou d'adeptes des caniveaux... En tout cas, personne qui s'habille de cette manière. Grosse, grosse présence policière, et les poulets semblent vraiment adorer faire détaler (ou étaler) quiconque n'est pas à sa place. Hé, même les rues y sont brillantes de propreté (rongées par les pluies acides, peut-être, mais propres).

Quelle est donc l'ambiance en secteur corpo ? Le mot d'ordre est « productivité », bonhomme. Tous ces gens tellement productifs me fatiguent. Des petits groupes de sararimen lancés dans de très sérieuses discussions. Des cadres moyens qui jappent dans leurs téléphones portables, ou qui dérivent, jackés sur leurs ordis portables. Les gens marchent vite et ont l'air de savoir où ils vont.

- N'oublions pas ce sentiment de désespoir résigné tellement fort qu'on peut le sentir. La productivité est reine, mais on peut presque voir des bulles de BD flotter au-dessus de la tête des costards, pleines de questions : « Suis-je assez productif ? » Avec des ulcères qui se déclenchent dans tous les estomacs.
- Microtome (07:52:58 / 13-05-56)

Le meilleur moyen de se faire remarquer ? Sapez-vous comme un péquenot ou une racaille et tordez-vous le cou à tout bout de champ. Garanti, la Policia surveillera vos moindres faits et gestes – et pas pour vous protéger vous, le passant apparemment innocent et touriste venu dépenser ses revenus, d'éléments indésirables, croyez-moi. Le meilleur moyen de vous fondre dans le décor ? Sapez-vous comme un corpo ambitieux, marchez d'un pas preste et décidé, et ignorez ce qui vous entoure comme si vous vous concentriez sur les dernières touches du plan marketing de votre prochain modèle de l'année prochaine.

Se fondre dans le décor implique d'avoir les bons accessoires ; parlons un peu gadgets un instant, plus précisément armes et armures. Comme quelqu'un d'autre l'a dit plus haut dans ce fichier, vous pouvez légalement porter en Aztlan des pétoires *bien* plus grosses que partout ailleurs dans le monde civilisé. Vous pouvez porter une armure personnelle moyenne dans un restaurant ou un bar sans même susciter un regard, sans parler d'un froncement de sourcil. On dirait un vrai paradis pour criminel et un endroit très dangereux pour traîner, hein ?

Ben non. Cela va peut-être vous paraître zarbi, mais je dois dire que je me sens plus en sécurité dans les rues du centre de Tenochtitlán que dans celles de Seattle ou (les esprits me gardent) celles de Chicago. Oui, même avec toute cette grosse quincaillerie à tous les coins de rue. Pourquoi ? Parce que seuls les vrais gros losers osent se servir de leurs jouets létaux. La *Policia* (traduction : l' Aztechnology Corporate Security) part du principe que tout le monde trimballe le maximum permis par la loi, et se chargent au point qu'ils sont tout à fait capables de gérer tous les soucis susceptibles de se présenter. Le flic azzie moyen est armé pour la chasse à l'éléphant, et n'a aucun scrupule à prouver la qualité de son entraînement de la manière la plus efficace possible... avant de recharger.

- Soulignez ça, les gars. Si vous vous énervez et que vous sortez votre sulfateuse dans le centre-ville de Tenochtitlán, les flics du coin vous allumeront en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Pas d'avertissement, pas de « modération », c'est directement BAM-BAM-BAM-BAM-BAM-BAM-On ne bouge plus ! N'oubliez pas, au pays d'Az, un bon paquet de droits que les Américains des UCAS considèrent comme inaliénables sont ici en option. Vous avez le droit de garder le silence – mort. Vous avez le droit aux services d'un entrepreneur de pompes funèbres. Si vous n'avez pas les moyens d'en payer un, il vous sera commis d'office. Etc.
- Denver Bob (04:49:08 / 10-05-56)

- Intéressons-nous au sujet des flics. Les locaux les appellent la Policia, mais en gros ce sont les durs de l'Aztechnology Corporate Security.

  Le véhicule de patrouille typique est une variante locale de la COP qui règne sur les rues de Seattle. Si vous prenez un instant pour observer les choses, vous remarquerez qu'elles sont de différentes couleurs. La plupart des voitures de patrouille sont beiges, d'autres sont d'un brun sombre, d'autres d'un vert boueux, et d'autres sont noires. En gros, la couleur de la voiture correspond au poids de la quincaillerie qu'embarquent les condés qui se trouvent dedans. Les beiges sont un flic classique (à l'Azzie, évidemment). Les brunes sont semblables à une équipe d'intervention rapide ou SWAT de la Lone Star. Les vertes sont un cran au-dessus. Et les noires, c'est la mort, bonhomme. Matos militaire de bout en bout, gonzes entraînés et impatients de se servir de leurs joujoux.

  Dites-vous que je généralise. Ne mettez pas votre vie en jeu en plaçant une confiance aveugle dans ce code-couleurs. J'ai déjà vu une COP-One beige toute simple dégueuler des commandos des forces spéciales. J'imagine que les Azzies permutent de temps en temps pour qu'on reste attentifs.
- Argent (08:46:15 / 12-05-56)

Vous devez comprendre que ma sphère de confort a ses limites, même dans le centre en plein cœur de la ville. Je vous déconseille une balade au clair de lune dans Alameda Central, par exemple, à moins que vous ne cherchiez de l'action brute. Le parc est dangereux à la tombée du jour, et apparemment la Policia se dit que ça ne vaut tout simplement pas le coup de le nettoyer. Il y a probablement quelques autres vilaines enclaves violentes que je n'ai pas encore découvertes

dans le coin… Probablement pile à l'endroit où vous n'auriez aucune envie de les trouver, vous savez, de cette manière dont le monde semble vouloir marcher.

LES BANLIEUES

« Et les banlieues, alors ? » demandez-vous. Quelles banlieues ? Il y en a pour tous les goûts. Des costards-lands classe avec un haut niveau de sécurité, des taudis qui tombent en pièces où les rats du diable mangent mieux que les résidents, et tout ce qui existe entre les deux.

Ce qu'elles ont en commun, c'est qu'elles sont toutes terriblement polluées et plus encombrées qu'un bus Greyhound quittant Chicago le jour où tout a foutu le camp là-bas (ce qui pose ses propres problèmes, naturellement).

- Hé, Tenochtitlán n'a pas l'apanage de l'encombrement, arrêtez de jouer les putains de provinciaux. Allez donc faire un tour à Hong Kong, ou dans le district de Shinjuku à Tokyo. Ou, si vous avez l'estomac solide, le centre de Calcutta. Aarrh !
- Terna (10:09:28 / 17-05-56)

En général, vous remarquerez que la fréquence des patrouilles de police et le niveau global de maintien de l'ordre correspond à celui des zones équivalentes de la conurb de Seattle. Quand la Policia débarque, cependant, ses agents sont les mêmes botteurs de culs armés jusqu'aux dents que ceux qui viennent calmer les esprits dans le centre corporatiste.

L'intensité de la réaction sur le terrain varie énormément. Les Aztlans suivent la même logique que la plupart des autres métroplexes : plus vous vivez près des gros poissons (dans le cas présent, Aztechnology), meilleure est la protection que vous pouvez attendre (et plus dure est l'intervention contre ceux qui se montrent assez stupides pour violer les lois). Les quartiers plus sûrs sont plus sûrs parce que quelqu'un d'important s'en préoccupe ; les mauvais quartiers le restent parce qu'ils ne valent tout simplement pas le temps et l'argent nécessaires pour les rendre plus sûrs.

En gros, la puissance de feu considérable des flics signifie qu'il suffit d'être juste un peu plus désespéré que la moyenne pour choisir la manière forte : conséquence, il faut mettre un peu plus d'énergie cérébrale à rester discrets et à faire ses recherches qu'à Seattle. Mais puisque vous êtes avertis, si vous décidez d'enlever les gants, vous saurez que les gars en beige qui viendront vous chercher seront équipés comme un peloton d'infanterie… et vous adapterez vos plans en conséquence.

- Si je te comprends bien, tu es en train de dire qu'il y a moins de cas de résistance à l'arrestation (et de la plupart des formes de crimes violents, en fait), mais quand cela se produit, c'est beaucoup plus brutal. Nan ?
- Vargas (23:35:06 / 10-05-56)

- Plus ou moins. Si tu comptes en découdre avec les condés, tu as intérêt à t'armer assez lourdement pour t'en sortir comme il faut.
- Laser's Edge (06:16:58 / 11-05-56)

MODE

Hé, Tenochtitlán est tout aussi guidée par les médias que n'importe quel autre conurb à la surface de la planète. La plupart des gens portent ce que les médias leur disent de porter : ce qui fait fureur cette saison, ce que Nicky Saitoh et Faye Drummond et Sheen M et les autres peoples portent (ou ce qui s'en approche le plus tout en restant achetable). Exactement comme à Seattle.

En fait, à part pour les différences de climat, les vêtements qui conviennent à un groupe donné à Seattle conviendront également à Tenochtitlán. Les synthécuirs cheapos ne sont pas très populaires (à moins que vous n'ayez un motif professionnel de vouloir suer comme un porc), mais Aztechnology vend du très beau synthécuir qui « respire » beaucoup mieux que la merde à deux balles. Il faut payer un poil plus cher pour avoir la classe, mais hé, personne n'a dit que la vie était facile.

- Aztechnology fait aussi dans les versions modifiées des armures corporelles moulantes et des vêtements renforcés type Securetech. Le design et la fonctionnalité sont exactement les mêmes que pour les modèles offerts par Ares et Kelmar Technologies respectivement (en fait, Ares et Kelmar sont en train de traîner Aztechnology en justice à l'heure où j'écris ces lignes). Les matériaux utilisés sont cependant plus poreux, et bien plus confortables en été où les journées sont chaudes et humides à Tenochtitlán. Les prix de ces modèles est typiquement supérieur de 10 % à ce que vous paieriez pour le modèle original.
- Maven (22:14:51 / 12-05-56

Il existe une grande différence entre la mode d'ici et celle d'ailleurs, évidemment : les respirateurs. Les conditions environnementales les rendent indispensables, et les respirateurs sont désormais un accessoire de mode comme un autre. Les styles et les couleurs changent à chaque saison, et les adeptes dévoués se donnent un mal fou pour désespérément suivre la tendance de l'année. Les vraies fashion victims achètent toujours une douzaine de respirateurs de divers styles et couleurs quand sortent les nouveaux modèles, afin de les assortir aux tenues qu'elles portent.

- Il s'agit du même principe de mode que celui qui a fait des lunettes de vue un symbole de statut il y a 60 ans. Si vous vouliez être au top de la classe, vous deviez avoir une paire de lunettes pour chaque tenue que vous portiez. Et vous deviez avoir les modèles les plus tendance, même s'ils n'étaient pas du tout aussi efficaces, en termes d'optométrie, qu'une paire classique coûtant la moitié de leur prix.

  Même chose à Tenochtitlán avec les respirateurs. Combien vous coûte un respirateur Fellini-Med typique à Seattle ? Environ 350 nuyens, pas vrai ? Plutôt pas mal pour un respirateur qui fait partie des plus efficaces qui existent.

  Le problème, c'est qu'à Tenochtitlán Fellini-Med est pire que tout moisi. Seuls les blaireaux et les nazes portent un Fellini-Med. Le modèle à la mode vient d'Alpes (ouaip, une filiale d'Aztechnology), coûte presque deux fois plus cher qu'un Fellini-Med pour le modèle de base, et est 37 % moins efficace. La mode a un prix, hein ?

  Et il y a pire. Les caniches corpos de haut calibre mourraient de honte si on les voyait avec un modèle de base de filtres Alpes. Seul le meilleur matos peut leur convenir – le look sculpté en zircone et le reste. Les respirateurs haut-de-gamme d'Alpes coûtent 2 000 nuyens et plus ! Et ils sont encore moins efficaces que les modèles de base.
- Homeopath (00:14:48 / 09-05-56)

- Qui en a quelque chose à branler ? Je suis pas un caniche de la mode.
- Talia (12:45:07 / 09-05-56)

- …Comme l'attestera quiconque te connaît, Talia, mon amour. Qui en a quelque chose à branler ? Quiconque veut tenter d'infiltrer les échelons supérieurs de la société de Tenochtitlán, voilà qui. Tu as intérêt à avoir une apparence crédible pour le rôle que tu joues, et si ça veut dire que tu vas devoir avaler de l'air à travers un respirateur à 2K ¥ qui ne vaut que dalle, amen.
- Lynx (22:56:56 / 10-05-56)

En tant que groupe social, les traditionnels semblent complètement immunisés à toute les pressions de la mode. La plupart de ces bonshommes s'habillent de la façon dont s'habillaient leurs ancêtres il y a de ça un siècle ou plus. Tuniques et pantalons larges pour les hommes, robes couvrantes pour les femmes. Chapeaux en paille crottée pour éviter à leur tête de cramer au douzième degré. C'est là le top de « contre-mode » traditionnelle.

- ...Ce qui signifie que c'est ça que vous porterez, si vous essayez d'infiltrer cet échelon-là de la société.
- Lynx (22:57:43 / 10-05-56)

ARCHITECTURE

Question architecture, Tenochtitlán est une vraie pâtée pour chien. Je suppose qu'il fallait s'y attendre vu l'histoire de la cité. Elle est terriblement proche de plusieurs lignes de failles géologiques, ce qui signifie que Tenochtitlán est secouée jusqu'à la moelle par un tremblement de terre en moyenne une fois tous les dix ans. Les vrais séismes dévastateurs sont moins fréquents, ne réduisant la ville en pièces que tous les cinquante ou soixante ans.

Quand les séismes frappent, les vieilles merdes tombes, c'est une loi de la nature. La vieille merde qui tombe prend souvent feu. On pourrait parler de renouvellement urbain sous influence sismique.

- N'oubliez pas le gigantesque incendie de 2010. Il a balayé sur place une bonne partie de la cité.
- Staedtler (14:00:36 / 21-05-56)

Et quand les merdes tombent et brûlent, quelqu'un (jamais deux fois le même) décide ce qui doit les remplacer. Tout comme la plupart des autres conurbs, Tenochtitlán n'a pas de plan cadastral global. Ce qui signifie que quand un espace se libère, il est impossible de prédire ce qui va l'occuper : des flèches chromées technoflash, des grattes-ciel, des conneries pseudo-rétro, de l'« architecture traditionnelle » historiquement exacte, ou des éléments de construction issus du monde entier, fusionnés en une structure unique (parfois avec plus ou moins d'heur).

Baladez-vous en ville. Vous verrez des grattes-ciel dernier cri à côté de structures bâties dans l'antique style aztèque, face à des immeubles kitschs en adobe et tuiles rouges ou rétros de style colonial (mais de cinquante-cinq étages de haut !). Hé, il y a même des bâtiments vraiment vieux du siècle dernier qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui. Mais à moins que vous ne soyez un expert, vous ne distinguerez pas les vrais des pâles copies.

Les gars, j'ai passé un bon moment à Tenochtitlán, et la nature profondément aléatoire de cet endroit me fait encore tourner la tête. C'est comme si le Grand Urbaniste avait pulvérisé la ville en petits morceaux, qu'il avait tout mis dans Son sac, avait tout mélangé, avait tout déversé et avait tout laissé en plan. Il n'y a que trois manières de se déplacer à travers la ville sans finir désespérément perdu à tous les coups : étudiez vos cartes pour les connaître par cœur, procurez-vous un mapsoft à jour, ou engagez un guide. Les cartes et les mapsofts ont leurs limites, seul un natif du coin est capable de vous amener dans le genre d'endroits que préfèrent les runners. Je me déplace toujours avec un guide. Bon, j'estime que je sais bien déterminer les caractères, mais je me suis fait griller deux fois par des guides apparemment honnêtes. Hé (il faut bien admettre qu'ils étaient plus intelligents que la moyenne), plutôt que de m'attirer dans une embuscade classique fracasse-le-touriste-et-pique-ses-affaires la première fois, ils se sont bien occupés de moi deux et trois fois, respectivement, avant de révéler leur petit jeu. Je suppose que le message que j'ai laissé sur le corps du premier guide n'a pas fait le tour du milieu tout de suite, mais mon guide actuel m'assure que le monde de la pègre tout entier a parfaitement enregistré le second message.

Bien que les tremblements de terre fréquents aient permis aux administrateurs de la ville de créer un mélange de styles architecturaux dans la cité, l'activité sismique force le gouvernement à renforcer pratiquement tout à chaque séisme afin de préserver les bâtiments et les autres structures existants. Regardez un peu les ponts d'autoroute du centre de Tenochtitlán, par exemple. Ils sont bien plus mastocs que les échangeurs de l'I-5 que connaissent bien et qu'aiment les habitants de Seattle (certains dorment même dessous à l'occasion), et sont bâtis avec toutes sortes de technologies d'absorption des chocs.

- Technologies qui ont l'air bien merdeuses.
- Barnard (13:34:57 / 10-05-56)

Vous verrez également des signes évidents d'un haut degré de... euh, je suppose que vous pourriez appeler ça « préparation de défense civile » – des précautions prises pour minimiser les dommages que provoquera le *prochain* Big One. Les plans d'évacuation, les abris renforcés, et plus de casernes de pompiers par habitant que dans n'importe quelle autre ville que j'ai visitée, tout ça.

- Les apparences peuvent être trompeuses. D'un point de vue d'expert, ce degré de préparation de la défense civile est un miroir aux alouettes. Tenochtitlán reste aussi vulnérable à un gros tremblement de terre que Seattle, malgré les apparences qui tendraient à montrer le contraire.
- Barnard (13:36:02 / 10-05-56)

COMMUNICATIONS

Dans son cœur corporatiste, Tenochtitlán représente l'archétype d'une société « câblée ». Le moindre bâtiment, le moindre téléphone ou terminal public est relié en fibre optique à large bande passante à la RTL et à la Matrice. Deckers, notez bien : Tenochtitlán est l'une des rares cités au monde où vous pouvez faire tourner un cyberdeck à fond sur une ligne téléphonique d'accès public sans la moindre baisse de performance. Dans le centre corporatiste, les cabines publiques sont partout : propres, fonctionnelles, bien éclairées... et même légèrement blindées (si quelqu'un se met à vouloir vous truffer de plomb, il y a pire qu'une cabine téléphonique comme couvert). La couverture cellulaire est fiable, sans zones sans réseau, et la plupart des mobiles peuvent faire tourner des applications gourmandes en bande passante.

- Un endroit taillé sur mesure pour les deckers, alors ?
- Juju (15:42:18 / 09-05-56)

- Ouais. Dommage que toutes ces formidables lignes de téléphone / données / portable soient surveillées par Aztechnology, nan ?
- Red Wraith (02:23:42 / 10-05-56)

- L'ami spectral a raison. C'est sûr que les espions azzies ne peuvent pas surveiller la moindre ligne de donnée tout le temps, même avec un soutien informatique solide. Mais vous pouvez parier votre petit cul rose qu'ils font attention à tous les appels (téléphone et données) consommant beaucoup de bande passante – dont vous, en d'autres termes.
- FastJack (19:32:37 / 10-05-56)

En banlieue, manions l'euphémisme et disons que le service est quelque peu problématique. Les zones de classe supérieure reçoivent un service de classe supérieure. Les zones de classe populaire reçoivent ce qui reste. Généralement, vous ne serez pas gênés par la présence de ces fameuses cabines à haute bande passante en dehors du cœur corpo.

- Seigneur, j'ai fait l'erreur de vouloir utiliser le système de lignes fixes à Nezahualcoyotl, du côté d'Iztapalapa (pour ceux qui ne connaissent pas, Neza est un petit coin infernal de taudis de squatters au beau milieu d'un secteur de classe par ailleurs plutôt populaire). Les lignes étaient tellement bruitées que j'ai dû utiliser des atténuateurs rien que pour comprendre la voix

enregistrée qui me disait que mon appel ne pouvait pas aboutir. En dehors de l'hypercentre, ne faites pas confiance au réseau téléphonique.
- Marcus (00:21:21) / 11-05-56

SERVICES D'URGENCE

Comme nous l'avons reconnu de nombreuses fois, le gouvernement aztlan prend soin des siens (ce qui signifie, encore une fois, que les boys du gouvernement prennent soin des corpos azzies). Les services d'urgence ne font pas exception. Dans le cœur corporatiste, on voit des signes évidents de l'existence de services d'urgence bien équipés, bien entraînés et tout ça. Chaque cabine publique dispose d'un Panicbutton directement relié à la Policia locale, aux pompiers (généralement une filiale d'Aztechnology) et à Medicarro.

Les Azzies ont également installé des terminaux Panicbutton aux principaux carrefours. Les interventions d'urgence sont foutrement rapides dans l'hypercentre.

En dehors ? Les choses s'échelonnent de « beaucoup moins efficace » à « vous appelez d'*où* ? » (suivi d'un gros fou rire). C'est sûr, toutes les cabines téléphoniques sont dotées d'un Panicbutton, mais dans les quartiers les plus populaires il est difficile de trouver une cabine intacte. Vous vous en sortirez beaucoup mieux en payant pour le service et en portant votre propre bouton plutôt que de laisser une trace rouge brillante rue après rue alors que vous cherchez un Panicbutton public en état de fonctionnement.

- Le réseau Panicbutton passe par la RTL. Si vous en utilisez un à Neza, par exemple, vous aurez du bol si l'appel passe.
- Marcus (00:23:03 / 11-05-56)

SERVICES SOCIAUX

Les services sociaux sont fournis par deux organisations distinctes : le ministère de la Santé et des Affaires sociales, et l'Institut de sécurité sociale. Ce dernier gère les questions de santé publique, alors que le premier s'occupe des aides sociales, des aides au logement, de l'aide médicale aux défavorisés, et tout le reste de ce bazar bien intentionné (histoire de répondre à cette question éternelle avant qu'elle ne soit posée sur le réseau, non, vous n'aurez jamais l'occasion de bénéficier de ces services vous-même ; mais être bien informé, c'est être armé quand il vous faut survivre à Tenochtitlán, et si vous devez un jour vous occuper de quelqu'un en vous servant des services en question… vous voyez ce que je veux dire).

Officiellement, les deux organismes font partie du secteur public, financé par les revenus fiscaux et sous contrôle exclusif de l'État. En pratique, ils sont tous les deux dirigés par Aztechnology.

- Conneries ! Putain, bande de nazes, vous bandez à chaque fois que vous avez l'occasion de présenter Aztechnology sous un mauvais jour, pas vrai ?
- Skald (11:00:35 / 10-05-56)

- Tu veux tenter une petite expérience ? Appelle le répondeur du ministère de la Santé et des Affaires sociales : RTL numéro 0525 (11-5234). Quand le répondeur automatique vous demande quelle extension vous souhaitez joindre, tapez *1011 (c'est le « raccourci » utilisé au ministère). Vous tomberez sur un standardiste en chair et en os… qui se présentera en annonçant « Personnel et ressources humaines Aztechnology ». Ça t'ira, comme preuve ?
- Jerrilynn (20:32:07 / 10-05-56)

DIVERTISSEMENT

Je suis sûr que je n'ai pas à vous expliquer comment vous divertir dans une ville étrangère, mais voici un topo sur ce que les locaux font pour s'amuser.

TRIDÉO

Tous les réseaux tridéos en Aztlan appartiennent et / ou sont contrôlés par Aztechnology. Pas étonnant, hein ? Ce que cela signifie est qu'Aztechnology tient d'une main ferme les émissions tridéos des chaînes que regardent *vraiment* les gens (je veux dire, qui regarde la chaîne parlementaire (publique) ? Pas moi, mon gars).

Peu importe la vérité que tout le monde connaît, le Big A tente de présenter sa relation avec les réseaux tridéos comme ayant une certaine distance. Le signe le plus évident de cet effort est qu'aucune chaîne n'arbore le logo d'Aztechnology. La maison-mère officielle de la plupart des chaînes est Televisa, une organisation qui diffusait déjà des émissions et d'autres programmes électroniques de divertissement au siècle dernier. Televisa a toutefois été rachetée par ORO au début du siècle, et elle est aujourd'hui une filiale à part entière d'Aztechnology.

Les quelques réseaux n'appartenant pas à Televisa se positionnent comme une alternative « indépendante » à Televisa. Vous avez deviné ? Bien joué, ces indépendants sont là pour faire tapisserie. Les « indépendants » sont eux aussi la propriété ou sous le contrôle d'Aztechnology, ce sont simplement les sociétés-écrans et les intermédiaires qui changent.

Pour la raison avouée de préserver son « intégrité culturelle » (mon œil), l'Aztlan impose des restrictions lourdes sur les émissions étrangères dans le pays. Les haut placés affirment en gros qu'ils ont à cœur les intérêts de la nation et de son peuple, en les protégeant du consumérisme rampant qui étrangle les autres nations développées et a contribué à leur déclin économique et spirituel alors que les Aztlans auraient maintenu leur identité dans un monde en mutation permanente dans lequel chaque individu ne saurait faire le meilleur choix en connaissance de cause et donc vous voyez nous sommes du gouvernement et nous sommes là pour vous aider (respirez un coup avant de poursuivre dans la même veine). De toute façon, le raisonnement du gouvernement est extrêmement suspect, mais il a le pouvoir de se montrer très sélectif dans les choix d'« imports » qu'il laisse passer par ses réseaux de distribution, et il exerce ce pouvoir. L'armée aztlane (traduction : Aztechnology) va même jusqu'à brouiller les transmissions directes des satellites de communications étrangers.

- Hé, on ne peut pas brouiller les transmissions directes.
- VidKid (09:11:15 / 10-05-56)

- Effectivement. Ce qu'il est possible de faire, en revanche, c'est saloper suffisamment le signal pour que le destinataire ait besoin d'une technologie de réception satellite béton pour obtenir un résultat clair… et il est illégal d'utiliser ce genre de technologie à des fins privées au pays d'Az.
- FastJack (17:21:37 / 11-05-56)

D'un autre côté, l'Aztlan n'a aucun scrupule à violer l'intégrité culturelle d'autres nations en y balançant ses programmes trids à tous ceux qu'il peut atteindre. L'Aztlan a plus d'une douzaine d'« étoiles noires » en orbite géosynchrone, qui diffusent le mélange « éclectique » de programmes et de propagande vers tous les satellites du monde (habitants de Seattle, vous pouvez voir un extrait de cette offre sur Deathstar-9, transpondeurs 1–3). Si vous voulez visionner des sports sanglants comme « *Suerte y Muerte* » ou « *Golden Glory* », c'est là que vous les trouverez.

- L'Aztlan a sa part belle de chaînes pirates. Typiquement, les groupes qui mènent des émissions pirates en Az ont une durée de vie sensiblement plus courte que leurs cousins de la côte Pacifique du nord-ouest américain… en grande partie parce qu'à Seattle, les pirates reçoivent une amende ou font de la taule. En Az, ils meurent dans d'horribles souffrances à la suite d'accidents tragiques.
- Hume (11:33:36 / 13-05-56)

THÉÂTRE

Le Teatro Figueroa dans l'hypercentre corporatiste accueille le théâtre et l'opéra de Tenochtitlán. La Cámara monte la grande majorité des performances théâtrales, alors que l'Opéra de Tenochtitlán fait… dans l'opéra. Hé, même si la vie devient de plus en plus étrange, certaines choses ne changent jamais. Quelqu'un est toujours prêt à écouter une grosse dame chanter, et doux Jésus, les séries de concerts augmentés sont à vous clouer au mur. L'Opéra concentre à chaque saison culturelle ses efforts à promouvoir les œuvres de compositeurs nationaux contemporains et du siècle dernier, et des opéras de Mozart, Bizet, Verdi et bien d'autres compositeurs classiques occupent régulièrement la scène. Les compagnies de théâtre et d'opéra reçoivent des financements publics directs.

- Payés directement par Aztechnology, une particularité qui, euh… limite la diversité des œuvres sélectionnées pour être jouées.
- Brunst (14:31:09 / 21-05-56)

DANSE

La troupe de danse la plus célèbre de Tenochtitlán est le Ballet Folklórico, qui se produit au Nouveau palais des arts vivants dans l'hypercentre corporatiste. La troupe mérite bien son nom tant elle est « dévouée cœurs et âmes à la préservation des traditions culturelles de danse et de musique » remontant à de nombreux siècles. Désolé de répéter le slogan des plaquettes de communication, mais pour une fois la publicité semble absolument vraie, bien qu'il soit difficile de dire si cette dévotion est positive ou pas. Ce que je peux dire, en revanche, c'est que le principal danseur ne reste sur le devant de la scène que pendant un an, après quoi il retombe apparemment dans l'ombre (ou peut-être dans un autre endroit moins calme) et le premier des étudiants prend sa place.

- Je ne sais pas où NiteSpawn nous mène avec les gros signes super mystérieux, mais j'ai vu le Ballet Folklórico. Ils sont peut-être bons dans ce qu'ils font, mais ils se contentent de ressasser les mêmes poncifs pseudo-culturels pour les touristes. Si vous voulez des vrais danseurs, allez voir l'ensemble Potro. Les danseurs de Potro sont blindés de biotech (vous n'avez rien vu tant que vous n'aurez pas vu un danseur augmenté faire un jeté) et la magie fait partie intégrante des performances spectaculaires de la troupe. Béton.
- Atkins (13:11:39 / 13-05-56)

CONCERTS

L'Orchestre symphonique national d'Aztlan est connu dans le monde entier. C'est en tout cas ce qu'assure la communication gouvernementale, et pour une fois c'est la vérité. Le siège officiel de l'ensemble est le Nouveau palais des arts vivants, mais il tourne pas mal dans le pays ainsi qu'à l'étranger. L'un des concerts les plus populaires que donne l'orchestre a été surnommé (pas très gentiment) « Du neuf avec du vieux ». L'ensemble engage un chef d'orchestre qui utilise un activesoft pour diriger dans le style précis des chefs d'orchestre les plus talentueux, populaires et célèbres du siècle dernier. Trois des meilleurs noms sont John Arthur Fiefler, Leonard Bernstein et Sir Georg Solti.

L'Aztlan a également des clubs qui claquent bien. Peu importe le style de musique sur lequel vous aimez vous convulser, vous le trouverez quelque part dans la conurb.

- Ouais, mais peut-être que j'ai juste envie d'écouter de la musique. Tu sais, apprécier le travail de l'artiste plutôt que de gigoter des membres comme si j'avais Parkinson tout en entretenant ma surdité précoce.
- Lara (09:25:32 / 10-05-56)
- Cherche du côté des cafés de Tenochtitlán, Lara. Ils sont nombreux comparé à Seattle.

  Okay, okay, je sais. « Café » ça évoque toujours des images de guitareux toujours trop sérieux (et toujours trop nazes) qui jouent gratos parce que personne d'autre ne leur paierait une thune pour monter sur scène. La scène de Tenochtitlán a chassé vite fait cette image de ma tête. Les musiciens viennent à T des quatre coins du monde pour avoir l'occasion de jouer devant des publics limités mais connaisseurs qui savent apprécier, contrairement aux stades pleins de punks saouls et bordéliques. Si vous savez où chercher, vous pouvez attraper certains des meilleurs musiciens du monde qui tâtent leurs accords dans un décor très intimiste (je vous ai déjà parlé de cette fois où je me suis retrouvé dans un café de moins de douze tables, et où je suis tombé sur Sandra Willowfall de Til Es Hault en train de taper le bœuf en acoustique ? Non ? Bon, une autre fois).
- Raver (23:14:41 / 13-05-56)

- Bien que je n'appelle pas cela à proprement parler de la musique, il faut remarquer que la scène locale de Tenochtitlán est toujours infestée par cette vermine à quatorze pattes connue sous le nom de groupe de mariachis. Quelle horreur, quelle horreur…
- DNF (16:14:57 / 15-05-56)

SPORTS PROFESSIONNELS

La nation aztlane ne prend que deux sports au sérieux : l'ullamaliztli et le football. C'est comme si aucun autre sport n'existait pour les Azzies, aucun autre ne leur arrive à la cheville. Par exemple, bien que le combat urbain soit le deuxième sport le plus populaire du monde après le football dans le reste du monde, ce sport n'a que très peu d'impact dans le joli pays d'Az. Tenochtitlán n'a même pas d'équipe de combat urbain, bien que certaines villes dans ce qui était autrefois le Panama et la Colombie disposent d'un embryon de petite ligue. De la même façon, la mayonnaise du combat à moto n'a jamais vraiment pris en Az. Il y a quelques années, un promoteur des UCAS a organisé une série de matchs amicaux à Tenochtitlán, Guadalajara, Chihuahua et Monterrey. Personne n'est venu, Televisa a laissé tomber la retransmission tridéo, et le mec a perdu sa putain de bite.

ULLAMALIZTLI

Comme le hurling à Tir Tairngire et le biathlon (ce truc où tu tires en faisant du ski) au Danemark, l'ullamaliztli est un symbole de l'Aztlan. C'est le sport national, et l'objet d'une obsession encore plus grande que l'amour des Aztlans pour le foot – ce qui n'est pas peu dire.

- Si vous ne connaissez pas le jargon, « ullamaliztli » se traduit en gros par « jeu de pelote ». C'est comme ça qu'on en parle dans les programmes tridéos internationaux, en tout cas.
- Hume (15:24:57 / 08-05-56)

C'est un putain de vieux jeu, l'ullamaliztli, qui remonte à… ben, les débuts de l'histoire aztèque, je suppose. Les accessoires ont changé. Quand Moctezuma II regardait le jeu, le terrain n'avait pas de logos corporatistes et de pubs partout sur les murs, mais l'essence du jeu n'a pas beaucoup changé. Le jeu d'ullamaliztli se pratique sur un terrain long, traditionnellement en pierre (les terrains les moins importants sont en matériaux composites) appelé un tlachtli. Le tlachtli est flanqué de deux murs élevés. Les spectateurs assez chanceux pour avoir des tickets sont assis au sommet de ces deux murs. Un anneau émerge du milieu de chacun de ces deux murs, chacun d'un diamètre à peu près équivalent à celui du cerceau d'un panier de basket. La grande différence est que ceux-là sont montés verticalement (prenez un cerceau de panier de basket et faites-le tourner de 90 degrés comme une clé).



- L'ullamaliztli a une forte charge rituelle. Les courts de jeu sont souvent associés aux teocallis… et les courts reliés aux gros teocallis très importants sont en pierre, tout comme dans le bon vieux temps de jadis.
- Jervis (00:42:56 / 09-05-56)

Deux équipes de trois joueurs se font face sur le terrain (dans l'incarnation moderne du jeu, au moins). Le principe est assez simple (comme dans la plupart des jeux, quand on y pense) : les joueurs doivent lancer une balle en caoutchouc à travers le cerceau pour marquer des points… avec les genoux, les coudes et les hanches exclusivement.

- Ça a l'air sacrément ringard.
- Montkeith (14:21:52 / 06-05-56)

- J'imagine que tu n'as jamais vu un match, Monty. C'est rapide et brutal à tous les niveaux de compétences, même dans les ligues pour enfants, mais particulièrement en ligue pro. D'une certaine manière, l'ullamaliztli ressemble beaucoup au hurling. Je ne connais pas les règles exactes de ces deux jeux, mais pour un non initié on jurerait qu'on a le droit de fracasser un joueur adverse à partir du moment où il est en contact avec la balle, était en contact avec la balle ou s'apprête à être en contact avec la balle, voire qu'il considère vaguement de loin la possibilité d'entrer en contact avec la balle dans un futur indéfini. Conséquence : beaucoup de fractures, de contusions, de lacérations, de chocs violents, et des blessures internes fréquentes. Les morts ne sont pas pour ainsi dire nombreuses, mais elles arrivent. Et avant que quelqu'un ne me pose la question : à n'importe quel niveau, les équipes sont mixtes et ouvertes à n'importe quelle combinaison de sexes, de métatypes et de chromage. Le seul événement exclusif est un tournoi annuel national (uniquement sur invitation) hyper traditionnel ne rassemblant que des hommes, humains et non augmentés, avec des règles aussi proches des originales qu'il a été possible de les interpréter à partir des anciens documents.
- Legg (19:52:05 / 07-05-56)

- Les joueurs subissent de telles blessures graves en partie du fait de l'équipement… ou plutôt, de l'absence d'équipement. L'uniforme de jeu dans les premières ligues se compose d'un pagne et de bandes de cuir aux poignets et aux articulations. Ah ouais… et des plumes (les joueurs des ligues plus basses se dotent de protections style football américain, mais le jeu reste incroyablement brutal).
- Hume (15:26:15 / 08-05-56)

Je laisserai à quelqu'un d'autre le soin d'expliquer les règles. Tout ce que vous avez besoin de savoir pour éviter d'avoir l'air d'un couillon ignorant est qu'il y a des ligues partout dans le pays, de tous les niveaux d'expertise, des écoles élémentaires jusqu'aux ligues pros (les vraies, les grosses, les grandes). La plupart des matchs sont tridcastés quelque part en Aztlan, et quand des rivaux historiques s'affrontent (cette saison, le match de la haine opposait les Jaguars de Tenochtitlán aux Acóatls de Guadalajara), c'est toute la putain d'économie qui manque de s'arrêter. Avant le match, tout le monde se chamaille et parie sur qui va gagner, pendant, la nation toute entière est scotchée à sa tridéo, et après, tous les athlètes en fauteuil débattent à n'en plus finir de qui aurait dû faire quoi à qui et quand.

Aztechnology gère tous les paris légaux sur l'ullamaliztli par l'intermédiaire d'une filiale spéciale. Il y a aussi un beau paquet de paris illégaux, bien que les premières ligues semblent plutôt épargnées – en particulier lors du tournoi sur invitation, qui est si étroitement surveillé que personne ne peut en tirer quoi que ce soit.

- Si tu crois vraiment ça, tu es plus naïve que tu en as l'air.
- Harry the Horse (11:35:26 / 5-14-56)

- Hé, je me souviens d'avoir lu quelque chose sur cette merde dans un bouquin d'histoire. Les Azzies sacrifient toujours l'équipe qui perd comme le faisaient les Aztèques ?
- Akula (07:11:08 / 15-05-56)

- Pour ma part, j'avais compris que c'était les vainqueurs qui recevaient l'honneur d'être sacrifiés, pour renouveler la dédicace du court au dieu du soleil. Mais la réponse à ta question est non, Akula, bien sûr que non. Le pays d'Az est timbré et tordu, mais pas baisé et tordu à ce point. Je pense que même le Huey Tlatoani aurait du mal à convaincre une nation de faire subir un tel sort à ses plus grands héros sportifs.
- Socio Pat (15:56:58 / 15-05-56)

- Objection. Triple.
- LSI (23:12:52 / 15-05-56)

- Je pense que je sais d'où tu tiens cette fausse idée, Akula. Il existe une version simsens du jeu d'ullamaliztli à laquelle on peut jouer sur la Matrice azzie par l'intermédiaire d'électrodes

ou (mieux) d'un datajack. RV en immersion simsens totale contre un ordinateur ou des opposants en chair et en os jackés. Le sensorium est « traditionnel » (en d'autres termes, vous voyez Moctezuma II en coiffe de plumes qui suit la partie – et les perdants perdent la tête ; virtuellement, évidemment).

- Fraser (09:08:16 / 16-05-56)

FOOTBALL

Quand les Américains parlent de « soccer », les Aztlans parlent de football, et ce sport est la seconde plus grosse obsession de la nation. Les Aztlans sont de vrais durs quand il s'agit de préserver la « pureté » du jeu, et ils ne permettent donc aucune augmentation de quelque nature qu'elle soit. Comme pour tout le reste dans la société azzie, les métahumains des classes les moins défavorisées sont les bienvenus, et jouent pour toutes les équipes régionales, fédérées et nationales. L'Aztlan est l'un des grands participants de la Coupe du Monde de football qui se tient tous les quatre ans (la finale de 2056 doit même se tenir à l'Aztec Stadium de Tenochtitlán). La productivité nationale a déjà commencé à décliner un petit peu alors que les fans regardent les phases de qualification dans le monde entier à toute heure du jour ou de la nuit.

- Le gouvernement aztlan exerce une forte pression sur les organisateurs de la Coupe du Monde pour s'assurer que l'Aztlan et l'Amazonie ne se retrouveront pas dans la même poule lors de la première phase de la compétition. On n'en attend pas grand-chose. Il semble d'ores et déjà assuré que les deux rivaux se retrouveront en huitièmes. Je prédis de sacrés feux d'artifices.
- Royston (23:42:46 / 09-05-56)

En dehors de la Coupe du Monde, les équipes aztlanes jouent rarement à l'étranger. Chaque ville, État ou région dispose d'une demi-douzaine d'équipes jouant dans diverses divisions, et cela suffit à former les nouveaux talents destinés à atteindre les échelons supérieurs du sport.

CRIME ORGANISÉ

Ouais, ouais, comme si je n'avais pas encore entendu toutes les blagues que vous venez déjà de balancer, bande de nazes. « Il n'y a pas de crime organisé en Aztlan, Aztechnology n'aime pas la concurrence. » Et la préférée toutes catégories, « Les activités mondiales d'Aztechnology sont elles-mêmes un crime organisé », toutes ces conneries. Épargnez-moi ça.

La vérité vraie ? Il n'y a pas tellement de crime organisé à Tenochtitlán ni dans aucune des grandes villes aztlanes. Beaucoup d'indépendants, comme on est en droit de s'y attendre dans n'importe quelle grande cité, mais les principaux acteurs qui s'en donnent à cœur joie dans le monde criminel des UCAS n'ont tout simplement pas réussi à pénétrer le marché aztlan. Par exemple, ni les Triades ni les Anneaux de Seoulpa n'ont réussi à s'implanter un tant soit peu en Aztlan. Mais même si les groupes liés à la pègre apparaissent comme de petits joueurs dans le contexte monolithique de la puissance d'Aztlan / Aztechnology, ils restent de sérieux concurrents pour des runners. Ne les traitez pas par-dessus la jambe : apprenez, et utilisez ces connaissances à votre avantage.

PRINCIPAUX ACTEURS

Les Yaks ont essayé de pénétrer le marché aztlan. Mec, qu'est-ce qu'ils ont essayé. Leur succès n'a été que limité, dans l'ensemble. Leurs tactiques d'infiltration ne semblent tout simplement pas se révéler aussi rentables en Aztlan que dans le reste du monde. Cela ne veut pas dire que les Frères du Chrysanthème sont complètement largués, évidemment : les Yaks gèrent peut-être 50 % du business de la prostitution à Tenochtitlán.

La Mafia s'en est un peu mieux sortie, peut-être parce que ses origines européennes lui donnent un avantage, à moins que ça n'ait foutrement rien à voir. La Cosa Nostra marche sur des œufs à Tenochtitlán, limitant ses activités à la contrebande, au recel de marchandises volées et à un peu de pari illégal. Plutôt soft pour les Familles.

- Personne n'a dit que les mafieux n'apprennent pas de leurs erreurs. Vous savez pourquoi ils sont softs ? Parce qu'en 2047 les mafieux ont commencé à faire des vagues, et qu'Aztechnology leur a envoyé un message.

  Quand la Mafia a eu fini de remplacer les types qui ont laissé sa direction vacante, étouffé les flammes et épongé le sang versé, le syndicat a conclu qu'il avait intérêt à garder un profil plus bas pour ses opérations en Aztlan.
- Monk (09:16:16 / 13-05-56))

TALENTS LOCAUX

Ah oui, voici qui est intéressant. Vous vous souvenez comment ORO, aujourd'hui Aztechnology, a développé les organisations technopirates opérant en Amérique centrale et dans les Caraïbes ? Tous ces groupes n'ont pas fini absorbés par ORO quand l'organisation est devenue légale. Certains ont été ignorés… ou, comme ils le prétendent, ont décliné au fil de la construction de l'empire d'ORO. Certains de ces fourgues de puces et pirates de BTL technoflashs continuent de faire du business en Aztlan (même s'ils ont plutôt leur quartier général quelque part en Ligue des Caraïbes).

Ces pirates des Caraïbes ont un avantage et un inconvénient du fait de leur association avec les groupes antérieurs à ORO. Question avantages, ils savent faire en sorte que leur biz soit rentable – ils ont appris des meilleurs. Ils savent également très bien comment Aztechnology gère ce qu'il considère comme ses intérêts commerciaux (des puces et de la came, dans ce cas). Quand vous savez comment votre plus gros rival fonctionne, vous avez un sacré avantage.

D'un autre côté, Aztechnology semble prendre un plaisir étonnant à écraser les « talents locaux » parmi ces pirates à la moindre occase. Une vieille rancune ? Le soupçon que les opés des pirates des Caraïbes seraient un véritable défi personnel ? Je sais pas, mais c'est comme ça que ça fonctionne.

LIEUX INTÉRESSANTS

- Les sections qui suivent vous sont offertes par un vieux pote, Roving I.
- Captain Chaos (14:56:22 / 10-05-56)

Vous vous souvenez de moi ? Mes potes et moi, le Weasel Truth Squad, avons pris le temps de faire le même travail de repérage à Tenochtitlán que pour le secteur azzie de la ZLRO. Vous cherchez un coin où vous poser, bouffer, boire ou traîner pendant votre passage au sud ? Lisez ça, les gars, et ceux que ça n'intéresse pas peuvent aller se faire mettre. Oh, un mot d'avertissement. On est tous habitués à un peu de pluie acide et d'air enfumé de temps en temps, mais à Tenochtitlán ces conditions sont la norme. Portez un filtre à air à l'extérieur pendant l'été, et en permanence en milieu de journée (ou plus fréquemment si possible, si vous vous montrez prudents, beaucoup de locaux le font). Portez un poncho de protection s'il risque de pleuvoir. Autrement, vous êtes bons pour tomber malades comme des cons.

- Flipside faisait plus haut allusion à cette histoire de filtre à air et de poncho : elle ne blague pas. Ils sont devenus des accessoires de mode, un putain de moyen d'afficher son identité. Et ça ne s'arrête pas aux jolies perles et aux couleurs, les enfants. J'ai vu beaucoup de filtres à air et de ponchos stylés pour avoir l'air de masques cérémoniaux ou en forme d'animaux. Toute cette merde est devenue une histoire de revendication culturelle, et même les plus pauvres ont des tenues impressionnantes pour le mauvais temps. Gaffe à ce que vous dites, en revanche, ils le prennent très sérieusement.
- World Traveler (04:21:17 / 12-05-56)

HÔTELS

Quelques endroits où vous poser. On vous a même sélectionné quelques lieux agréables.

MARÍA ISABEL SHERATON

Hôtel de luxe (20 étages) / 325, Paseo de la Reforma (à Río Tiber) / Directrice : Consuella Hernandez / Légère discrimination envers les orks et les trolls ; discrimination extrême envers les traditionnels / RTL 1525 (25-3535) / Marqueur sur le plan : 1

Moelleux. C'est le meilleur qualificatif pour cet établissement. Un maximum de moelleux ! Le María Isabel est à tous les niveaux une combinaison de technologie de pointe (rien d'envahissant, elle est juste là où on en a besoin) et d'un charme à l'ancienne tout en style. Sapez-vous et amenez un gros créditube.

- C'est le lieu de rencontre typique de la belle société et de la jet-set. Si c'est votre rayon, profitez-en ! Autrement, je peux vous trouver de bien meilleures façons de flamber 125 000 pesos par nuit (la teuf, la teuf !).
- Mungo Jerry (07:08:26 / 10-05-56)

- Roving I a raison, sapez-vous. Si vous n'êtes pas à la hauteur, cette réservation « béton » que vous croyiez avoir aura été égarée, coïncidence. « Désolé, *señor*, je ne suis qu'un pauvre employé, que puis-je y faire ? »
- Binky (14:56:57 / 14-05-56)

CAMINO REAL

Hôtel de luxe (14 étages) / 700, Mariano Escobedo / Directeur : Raymond Mallik / Légère discrimination envers les orks et les trolls ; discrimination extrême envers les traditionnels / RTL 1525 (03-2121) / Marqueur sur le plan : 2

Au nom de tout le Weasel Truth Squad, cet établissement se voit décerner le prix envié du « super cool ». Il est ancien (il remonte aux années 1970 ou quelque chose du genre), mais vous n'en trouverez pas deux comme ça. La meilleure description possible est « futuriste des années 70 », pile « dedans »... mais dans une direction complètement fausse, conceptuellement parlant. Personnellement, je suis particulièrement attaché à l'entrée rose bonbon de Mariano Escobedo, et la cape noire et or qu'endosse traditionnellement le portier. Avant un arrêt au bar appelé (ils ne se sont pas foulés) *La Cantina*, jetez un œil à la fontaine magique taillée dans un bloc de pierre volcanique.

Vous êtes prévenus : le lieu est prisé pour les rendez-vous professionnels des costards corpos du haut du panier. Beaucoup d'Azzies et leurs sbires. Beaucoup de rendez-vous de haut niveau. Beaucoup de délégations mégacorpos, ce genre de merde.

- « Super cool », peut-être. Mais également super sécurisé. Les gars, je ne voudrais pas me risquer à pénétrer par effraction dans cet endroit, électroniquement ou physiquement. C'est un coin idéal où vous planquer si vous pensez avoir quelqu'un aux trousses (et que vous avez les moyens de payer l'ardoise).
- Largo (13:41:22 / 08-05-56)

COMFORT INN AEROPUERTO

Hôtel de moyen standing (4 étages) / Via Tapo (face à l'aéroport) / Directeur : Kerumi Toshima / Pas de discrimination raciale / RTL 1525 (62-4088) / Marqueur sur le plan : 3

Un Comfort Inn de plus pour cette fameuse chaîne d'hôtellerie, et c'est tout ce qu'il y a à savoir sur cet endroit. Suivant.

- Comfort Inn est une grande chaîne. Méga-rentable. Tu te dirais que du coup, ils devraient être capables d'avoir une bonne isolation sonore !!! Aaargh !

  J'y suis restée une nuit. Une seule. La plus longue nuit de toute ma vie. Je commençais tout juste à m'assoupir quand le premier suborbital a passé le mur du son et que les murs se sont mis à trembler. J'ai cru que les rebelles nous bombardaient. J'ai remis les cadres sur les murs et mon cœur et sa place, et j'ai essayé de retrouver le sommeil. C'est là que le deuxième suborbital de cette longue, longue nuit a fait son approche. Mettez un marqueur sur cet endroit, « seulement pour les masos ».
- Mindy (11:29:23 / 10-05-56)

- Hé Mindy, la prochaine fois que tu as besoin d'un coup de main pour trouver le sommeil, appelle-moi. <clin d'œil, clin d'œil>
- Lance (12:36:1 / 10-05-56)

- C'est quoi ton plan, l'étalon ? Me saouler avec tes récits de guerre interminables jusqu'à ce que je m'endorme ?
- Mindy (11:02:58 / 11-05-56)

- Ooh. But. <Ajoute un point pour Mindy>
- Bung (22:57:50 / 11-05-56)

HOTEL JENA

Hôtel bon marché / Calle Ermita Iztapalapa / Propriétaire : « Metl » / Pas de discrimination raciale / RTL 1525 (88-5439) / Marqueur sur le plan : 4

Prononcez « Heh-nah » pour ne pas trop passer pour un couillon. Les couillons n'ont pas une espérance de vie très longue à l'hôtel Jena. L'établissement est un bouge typique, avec les rats et tout le toutim. Mais il coûte que dalle, et se révèle plutôt pratique. En pleine rue principale d'Iztapalapa, l'endroit est pratique pour sauter dans un bus et se rendre n'importe où (l'inconvénient ? Les bus sont bruyants, et le proprio du Jena – un troll qui se fait appeler Metl – a mieux à faire avec son argent que d'installer une isolation sonore).

- Le secteur tout entier est une ancienne zone industrielle, et ça se voit. Pas vraiment l'un des coins sympas de la ville, mais vous voulez que je vous dise quelque chose de triste ? Je me suis senti chez moi.
- Beowulf (09:10:58 / 10-05-56)

RESTAURANTS ET BARS

Une sélection d'établissements où passer du bon temps ou entretenir votre réseau de relations – voire les deux à la fois.

FOUQUET'S DE PARIS

Restaurant de taille moyenne / 700, Mariano Escobedo (dans l'hôtel Camino Real) / Patron : Maximilian Shaw / Légère discrimination envers les orks et les trolls, extrême discrimination envers les traditionnels / RTL 1525 (03-2124) / Marqueur sur le plan : 2

Vous voulez lâcher un gros paquet dans un dîner ? Voici l'un des lieux les plus efficaces pour ça. C'est un repaire classique du beau monde et de ceux qui rêvent de les imiter, mais n'importe quel jour vous verrez toujours quelques groupes de costards d'Aztechnology à l'air sévère en pleine conversation derrière leurs générateurs de bruit de fond.

La nourriture est exquise et la sécurité admirable. Si vous arrivez à entrer (les réservations sont obligatoires, of course), c'est un endroit idéal pour parler business.

- Je ne suis allé au Fouquet's qu'une seule fois, invité par une Johnson. Je remercie les esprits qu'elle ait réglé l'addition. Pour deux, le déjeuner nous est revenu à 40 000 pesos, sans le vin.
- McIntyre (11:50:26 / 16-05-56)

HACIENDA DEL LAGO

Grand restaurant / República de Cuba et Argentina / Patron : Domingo Chan / Pas de discrimination raciale / RTL 1525 (21-1153) / Marqueur sur le plan : 5

Le nom signifie en gros « la maison du lac ». Mais il n'y a ni lac, ni maison en vue, sincèrement désolé. Le restaurant est au dernier étage de l'un des nombreux immeubles de bureaux d'Aztechnology qui encombrent le centre-ville. À tout moment, 80 % environ des clients sont des costards d'Aztechnology, d'un rang ou d'un autre. Selon vos intentions, cela peut s'avérer une très bonne ou une très mauvaise chose. À vous de voir.

- Bien que le Lago se trouve au sommet d'un immeuble azzie, vous n'êtes pas obligé d'être un esclave corpo d'Aztech pour venir y manger. Shadowrunners, votre attention s'il vous plaît : la sécurité du restaurant est foutrement laxiste. Vous pouvez faire rentrer à peu près n'importe quoi, pour peu d'utiliser votre tête. Malheureusement, la sécurité du bâtiment compense bien ce défaut (on parle d'un immeuble de bureaux azzie, vous vous souvenez ?).
- Bonzo Dog (10:11:00 / 12-05-56)

CAFÉ DE MONTEVIDEO

Restaurant de taille moyenne / Avenida Insurgentes Norte et Montevideo / Patron : Jonas Tweed / Pas de discrimination raciale / RTL 2525 (56-3326) / Marqueur sur la carte : 6

Personne ne vient ici pour la bouffe, seulement pour la compagnie. Si je devais choisir un endroit à Tenochtitlán où les durs traînent, ce serait celui-là. Les dealers de puces sont au fond. Les trafiquants d'armes et les cyberjacks signent des contrats dans des boxes sombres. Et diverses gilettes du coin traînent au bar, parlant mal en chassant le client.

Pour entrer dans les autres restos que j'ai inclus dans cette liste, amenez un gros créditube. Pour entre au Café de Montevideo (et survivre le temps d'en ressortir), il vous faudra une grosse attitude. Il faut jouer les dominants, à peine le pas de la porte franchi. Montrez le moindre signe de peur ou d'hésitation, et vous êtes de la pâtée pour rat dans la ruelle de derrière.

- C'est ici que traînent les runners « import ». Les gilettes locales ont probablement leur propre QG, mais comme je n'y ai jamais été invité, je ne sais pas où il se trouve.
- Argent (00:35:11/5-12-56)

TEJAS

Bar / Calz. de las Armas / Patronne : « Jody » / Discrimination extrême envers les costards / RTL 2525 (98-3327) / Marqueur sur le plan : 7

Si vous cherchez le bar à runners typique, du genre qui tourne à la testostérone et au machisme genre « mon flingue est plus gros que le tien », n'allez pas plus loin : le Tejas est ce qu'il vous faut. Un endroit intéressant. Ce devrait être un endroit idyllique, surplombant le Rio Hondo. En réalité, le Rio Hondo est tellement plein de saloperies inflammables que les fenêtres du Tejas sont condamnées pour éviter que quelqu'un ne balance un mégot et ne foute le feu à la rivière.

- C'est plus que ça, *boyo*. Si Jody ouvrait les fenêtres, elle devrait remettre des respirateurs à l'entrée. T'as senti l'odeur du Rio Hondo, dernièrement ?
- Beowulf (09:12:26 / 10-05-56)

- Si vous avez besoin d'un contact dans les Ombres de Tenochtitlán, Jody est la personne qu'il vous faut. Elle courait les Ombres sous le surnom de « Laser » jusqu'à ce qu'elle perde ses deux yeux lors d'une petite dispute avec une charge explosive. Ses prothèses cybernétiques sont au top, mais psychologiquement, elle s'est dit qu'elle avait perdu l'ascendant, et elle a décidé de rentrer dans la lumière (enfin, presque).
- Argent (00:36:59 / 12-05-56)

BOÎTES DE NUIT

Des endroits où se rencontrer et faire connaissance, voire plus si affinités.

CERO CERO

Nightclub / 700, Mariano Escobedo (dans l'hôtel Camino Real) / Patron : Todd O'Grady / Légère discrimination envers les orks et les trolls, discrimination extrême envers les traditionnels / RTL 1525 (03-2122) / Marqueur sur le plan : 2

Le Weasel Truth Squad donne trois étoiles au Cero Cero. Les belles gens de la ville y viennent pour voir et être vues, pour se frotter les unes aux autres et danser et s'amuser et se lâcher. Si vous réussissez à gruger la sécurité un peu chiante de l'entrée, c'est un lieu idéal pour négocier un contrat social de courte durée (oui, ça veut dire exactement ce que vous avez compris). Pas vraiment l'endroit idéal où retrouver un fixer ou des gilettes parfumées à la cordite, mais sacrément indiqué si vous tentez de vous infiltrer dans les couches supérieures de la société pour quelque raison malintentionnée.

Et leurs margaritas déchirent tout.

OCTLI

Nightclub / Alameda Central (Est) / Patron : Marcus Bolton / Pas de discrimination raciale / RTL 1525 (26-7804) / Marqueur sur le plan : 8

Tout à côté de ce qu'il reste du Palacio de Bellas Artes (un musée d'art qui aurait dû être condamné il y a plusieurs dizaines d'années) se trouve l'Octli, l'une des boîtes les plus chères de la ville (ce qui n'est pas peu dire). La faune de l'Octli est... inhabituelle. L'âge moyen et le salaire moyens doivent tourner autour de 30 ans et 30 000 000 de pesos annuels. Mais ces chiffres ne sont qu'une partie de l'histoire. Voyez-vous, il y a deux « populations » distinctes à l'Octli. Il y a les vieux richards qui forment la véritable clientèle (avec les remplacements capillaires et le look « rester jeune quoi quel qu'en soit le prix ») qui viennent danser et se tortiller et se frotter aux petits jeunes. Les jeunes en question sont en fait des employés. Tous jeunes, tous beaux, tous très doués pour s'adapter et souples à s'en rendre malade. Le patron, Marcus Bolton, engage ses « *peces* » (poissons) sur des catalogues de top models internationaux (contrairement à la façon dont ce business fonctionne dans d'autres villes, tous ces *peces* savent dans quoi ils s'embarquent en signant leurs contrats).

ESSENSIA

Nightclub / Avenida Insurgentes Sur / Patron : Jon Frommer / Légère discrimination envers les « costards » / RTL 1525 (21-6666) / Marqueur sur le plan : 9

Tout proche du campus universitaire, la foule de cet établissement s'apparente plus à l'image qu'on se fait de jeunes étudiants sérieux, qui se donnent un mal fou à être « alternatif » et « à la pointe ». C'est le bon endroit où descendre si vous aimez les derniers tubes technoglam, joués par des groupes de reprises de seconde zone à un volume à vous faire péter la caboche. C'est aussi là que vous pourrez choper du bon gibet de potence, des deux sexes. Si vos goûts sont un peu plus... disons, éclectiques, allez voir l'étage.

À l'étage, bien isolé des pulsations du beat en provenance du club d'en dessous, se trouve le bar connu sous le nom d'Erik's (désolé, je ne connais pas l'identité d'Erik). Erik's est la Mecque de la communauté des deckers hyper à la pointe de Tenochtitlán. Les meilleurs pirates informatiques y font régulièrement un saut pour écluser une bière et

tchatcher technique. Si vous avez besoin d'engager un decker, de booster votre matériel, de réviser votre étiquette matricielle, ou tout simplement de récupérer des données et des programmes, c'est là que vous devez traîner.

- Mouais, peut-être qu'Erik est *the* bar à la mode. Si vous pouvez y entrer. Un gros « si ». Le barman et le videur ne vous connaissent pas ? Personne n'est là pour vous parrainer ? Bonhomme, tu ne monteras sûrement pas l'escalier menant à Erik's.
- Yaz (13:11:05 / 09-05-56)

- Alors il va falloir commencer à bosser sur tes compétences d'ingénierie sociale. Nan ?
- Hauka (12:50:56 / 11-05-56)

FÁBRICA

Nightclub / Viaducto Tlalpan / Patron : « Lynx » / Pas de discrimination raciale / RTL 3525 (42-3755) / Marqueur sur le plan : 10

Ah, *Fábrica*. Vous trouverez ce petit bijou sous le Viaducto Tlalpan, tout à côté de l'aqueduc. Il n'a pas véritablement d'adresse – merde, il n'est même pas dans une vraie rue – mais tous les tacos savent où c'est. « *Fábrica* » signifie « usine », et la musique est à l'avenant : du rétro-indus lourd, le genre de truc qui ressemble à des bruits de travaux publics syncopés dont le vocaliste est torturé dans une chambre d'écho (amortisseurs sonores fortement recommandés !). La faune locale compte des étudiants d'université, des apprentis shadowrunners, des costards venus s'encanailler, des prédateurs urbains et de vrais runners. Lynx, le patron et propriétaire, cause comme un runner lui-même, mais je ne connais rien à son pedigree.

- Lynx est un petit mytho. Il a la tchatche, mais il n'a que de la bouche.
- Joxtrap (12:13:41 / 10-05-56)

- Gars, on parle du même Lynx que celui que je connais ?
- Argent (19:56:44 / 11-05-56)

- Chais pas pourquoi, mais les vrais runners qui fréquentent la Fábrica sont généralement des gilettes. Certains soirs, les coins ressemblent à une foire à l'embauche de sams des rues.
- Peg (00:31:57 / 13-05-56)

- Peut-être parce que ce sont les sams qui ont des amortisseurs sonores.
- Webster (03:11:16 / 13-05-56)

PYRAMIDE AZTECHNOLOGY (SIÈGE CORPORATISTE)

Sur le Zócalo / PDG d'Aztechnology Corporation : Juan Atzcapotzalco / Pas de discrimination raciale / RTL 0525 (20-8324) / Marqueur sur le plan 11

Contrairement à la logorrhée touristique et à la propagande gouvernementale, ce lieu est le cœur de Tenochtitlán et de l'Aztlan : le siège et le symbole centrale de la puissance d'Aztechnology. Comme l'on peut s'y attendre, le QG a la forme d'une pyramide à degrés méso-amérindienne, de base carrée de 400 mètres de côté, pour une hauteur d'un petit peu moins de 700 mètres.

- Hé, elle est plus petite que la pyramide de Seattle…
- Seven-toed Slim (16:56:17 / 08-05-56)

- Vrai. Mais en Aztlan, Aztechnology a des immeubles de bureaux et d'autres installations réparties à travers toute la putain de ville. Le bâtiment accueillant son QG n'a pas besoin d'être énorme.
- Carstairs (13:30:29 / 09-05-56)

La pyramide est située au nord du Zócalo, la place centrale de la ville. Jusqu'en 2029, la Cathédrale métropolitaine se trouvait pile à cet endroit. Les travaux de la Met avaient commencé en 1573 et avaient été terminés en 1667 (je crois), et elle était l'une des cathédrales catholiques les plus spectaculaires en dehors de la cité du Vatican. Comme dans la plus grande partie de Tenochtitlán, la cathédrale était bâtie sur un sol meuble, et le séisme de 2029 l'a balayée. Aztechnology a acquis le site, alors même qu'il était la propriété éternelle de l'Église catholique (c'est une longue histoire), et a commencé la construction de sa pyramide.

- Comme il fallait s'y attendre, les catholiques d'Aztlan (et ils sont nombreux, même s'ils gardent profil bas) sont toujours fous furieux à propos de cet incident.
- Mink (11:51:17 / 08-05-56)

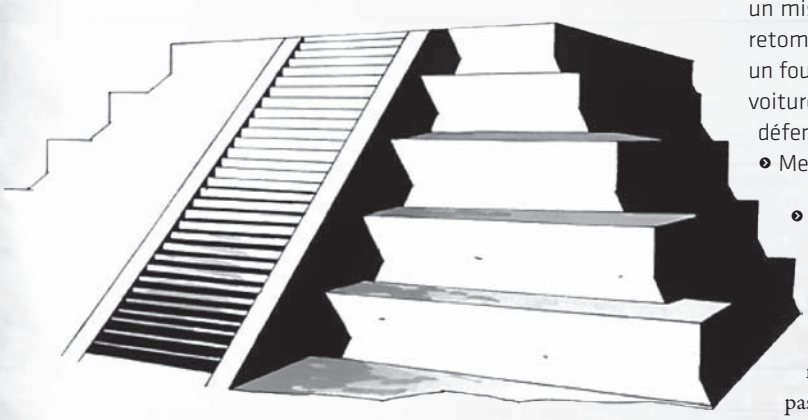
L'apparence de la pyramide est frappante, combinant du grès traditionnel et des matériaux composites en polyverre avec finition en cuivre. Au soleil, elle ressemble à une énorme pierre précieuse. La nuit, de puissants projecteurs éclairent la zone comme en plein jour. La pyramide dispose de six pistes d'atterrissage, dont deux au moins peuvent accueillir des VBA.

La sécurité est foutrement *intense*. Les Gardes léopards patrouillent l'endroit nuit et jour. Des batteries de missiles et des installations laser parsèment le toit. Des Gardes jaguars sont prêts à intervenir, bien qu'ils ne se montrent que si les choses partent vraiment en sucette. Un copain mage m'a dit que l'« espace aérien » autour de la pyramide est encombré d'esprits et d'élémentaires de garde.

- Malgré toute la sécurité, à la fin 2054 un kamikaze s'est retrouvé à deux doigts de faire sauter une voiture piégée contre la base du bâtiment. J'imagine que les rebelles du Yucatán commencent vraiment à se lâcher.
- Talbot (09:16:59 / 11-05-56)

- Je me demandais si quelqu'un allait mentionner ça. Les gars, cette explosion sur le Zócalo n'était pas une voiture piégée. Pour une raison quelconque, l'un de ces systèmes de défense autonomes par missiles sur le toit de la pyramide a balancé un missile droit à la verticale. Et ce qui part en l'air doit bien retomber… et boum, il a explosé sur le Zócalo, faisant sauter un fourgon de poulets qui se trouvait garé là. Cette histoire de voiture piégée a permis de couvrir le fait que les systèmes de défense ont eu un moment schizo.
- Melinda (20:18:26 / 11-05-56)

- Et tu crois vraiment ça ?
- Tiny Tim (05:04:18 / 12-05-56)



TEMPLES

Vous pouvez vous tenir devant et vous décrocher la mâchoire comme un putain de touriste, parce que vous n'irez pas plus loin.

GRAND TEMPLE DE QUETZALCÓATL

Sur le Zócalo / Grand prêtre de Quetzalcóatl : Juan Oriz Castenada / Pas de discrimination raciale / RTL 0525 (11-0462) / Marqueur sur le plan : 13

Le Grand temple, une pyramide à degrés méso-amérindienne, est le plus important des teocallis de la ville, et seul le siège d'Aztechnology est plus grand. Le Grand temple est le quartier général de la religion d'État aztlane, et la sécurité reflète ce fait. Comme tous les grands teocallis, le Grand temple est gardé par la sécurité d'Aztechnology, portant des attirails traditionnels et portant des macahuitls (des épées à lame d'obsidienne) cérémoniels.

- N'oubliez pas ce que j'ai mentionné plus haut. Ces durs à cuire azzies gardant le temple ne portent pas d'armure, mais vous pouvez mettre vos burnes à couper qu'ils disposent d'une grosse protection magique, d'une manière ou d'une autre. Et aussi cools que soient ces épées en verre, ils gardent leur grosse quincaillerie à portée de main.
- Torii (09:57:16 / 13-05-56)

TEMPLE DE TEZCATLIPOCA

Sur le Zócalo / Grand prêtre de Tezcatlipoca : Diego Rivera / Pas de discrimination raciale / RTL 0525 (10-4426) / Marqueur sur le plan : 14

Située au coin sud-ouest du Zócalo, ce temple est en taille le second plus grand de Tenochtitlán. Il n'est pas beaucoup plus petit que le Grand temple (15 % de moins, max), mais un simple coup d'œil permet de voir qu'il est dédié à une divinité d'importance secondaire. L'architecture n'est pas aussi voyante, les bannières et les drapeaux ne sont pas aussi éclatants, les gardes ne sont pas aussi balaises, etc.

- Okay, il en jette moins que le Grand temple. Mais essayez d'y jeter un jour un œil en astral, mes petits amichens. « Importance secondaire » ou pas, il reste sacrément chargé question énergie mystique.
- Rainer (01:13:27 / 10-05-56)

- Pour ceux parmi nous qui n'ont qu'une capacité d'attention limitée, ou qui sont incapables de se souvenir des noms plus compliqués que Pedro ou Sam, le Temple de Tezcatlipoca est l'endroit où la tête du pauvre type a fait connaissance avec une épée cérémonielle il y a un moment de ça.
- Socio Pat (19:05:16 / 10-05-56)

LIEUX DIVERS

D'autres choses à voir et à faire.

PALAIS NATIONAL

Sur le Zócalo / Présidente : Flavia de la Rosa / Pas de discrimination raciale / RTL 0525 (11-5255) / Marqueur sur le plan : 12

Ce grand édifice en béton armé s'appelle peut-être le « Palais national », il n'a rien à voir avec l'ancien Palais national qui a été détruit par le tremblement de terre de 2029. Ce bâtiment-là était spectaculaire, construit au XVII^{e} siècle et agrandi au cours des 3 siècles suivants. L'édifice actuel est un immeuble de bureaux tout ce qu'il y a de plus banal, moche comme un vieux cul. Mais je digresse. Dans ce froid caveau, la présidente et son équipe font leurs petites affaires (quelles qu'elles soient) de 8 heures à 14 heures 20 tous les jours. Les gardes sont omniprésents, comme vous pouvez vous y attendre.

- Beaucoup de gardes, c'est vrai. Mais dans l'ensemble, la sécurité est plus faible que dans la plus mineure des installations d'Aztechnology en ville (sans parler de la pyramide elle-même). C'est le genre de chose qui vous rappelle la véritable position de la prez dans le grand ordre des choses, n'est-ce pas ?
- Hauka (12:57:00 / 11-05-56)

AEROPUERTO BENITO JUÁREZ

Bulevar Puerto Aereo / Directeur de l'aéroport : George Jerez / Pas de discrimination raciale / RTL 1525 (66-5090) / Marqueur sur le plan : 15

Le principal aéroport de Tenochtitlán, Benito Juarez, est formellement considéré comme un territoire national sous l'autorité officielle du gouvernement fédéral et de la police civile. Mon cul. À l'exception des pilotes, des hôtesses de l'air et des employés, les seuls gus que vous verrez en uniforme sont les soldats d'Aztechnology. La sécurité y est aussi stricte qu'elle peut l'être (avec la possible exception de la Cité du Vatican, mais je n'en suis pas tout à fait sûr). Peut-être que ça a quelque chose à voir avec la guerre civile (ou la révolution, ou quel que soit le nom que vous vouliez lui donner cette semaine), mais tout le monde est parano et sur les dents à cause du risque terroriste. Laissez traîner une valise ou une sacoche pendant plus de 15 secondes, et un gonze d'Aztechnology se jettera dessus en appelant les démineurs pour qu'ils viennent la faire sauter. Dites bonjour à votre pote Jack en anglais, et vous vous ferez probablement tirer dessus.

- Ah, ça y est, j'ai compris ! « Hi, Jack ! », détourner un avion. Wah-ha, wah-ha (reste, je suppose que la beauté d'une plaisanterie est dans l'oy ! de celui qui la voit…).
- Bung (09:52:16 / 08-05-56)

CITÉ UNIVERSITAIRE

Avenida Insurgentes / Doyenne : Monique Pépin / Pas de discrimination raciale / RTL 5525 (10-2000) / Marqueur sur le plan : 16

L'Université autonome nationale (UAN) est l'une des fiertés de l'Aztlan. Vous pouvez dire ce que vous voulez sur l'Aztlan et ses habitants, il faut bien reconnaître que l'UAN a bien foutrement la classe – pas seulement d'un point de vue académique, mais aussi architectural. Si vous avez un peu de temps, baladez-vous un peu à travers le campus et faites-en le tour.

- Tu joues les guides touristiques avec nous, bonhomme ?
- Lucas (16:31:08 / 11-05-56)

- L'université est un bon endroit pour une rencontre en terrain neutre. Il y a toujours beaucoup de monde (dont beaucoup sont sapés comme des pseudo-shadowrunners, donc vous ne vous ferez pas remarquer) et beaucoup d'activité. J'ai fait un bon petit paquet d'affaires sur le campus. Et Roving I a raison, il y a plein de beautés architecturales pour occuper votre attention en attendant que votre Johnson se pointe.
- Argent (16:59:34 / 11-05-56)

- Hé, les deckmeisters : allez faire un tour à la faculté d'informatique, un jour. Ce n'est pas seulement un bon endroit pour apprendre quelques nouveaux trucs : si vous êtes malins, vous pourrez peut-être même repartir avec du matos sympa.
- D00d (09:00:00 / 13-05-56)

LE PEDEGRAL

Avenida Paseo del Pedegral / Marqueur sur le plan : 17

En voici un arrêt un intéressant dans notre petite visite. Juste à l'ouest du district universitaire, ce quartier était autrefois le secteur résidentiel le plus haut de gamme de Tenochtitlán. À l'époque où c'était une enclave de luxe, la superficie légale minimale des parcelles était de 2 000 mètres carrés, et la maison lambda avait une valeur d'environ 5 millions de nuyens (en nuyens de 2020).

- Aïe !
- The Chromed Accountant (04:37:17 / 08-05-56)

Ce qu'il y a de marrant à propos de cette enclave, c'est que ces baraques tellement belles étaient bâties sur des éperons et des

promontoires de roche volcanique (*pedegral* signifie « lave ») qui avait été vomie par le volcan Xitle il y a très, très longtemps. Tous les riches à ne plus savoir qu'en faire se disaient que le Xitle était éteint, et ils ont donc construit leurs maisons et leurs piscines et leurs courts de tennis et tout le reste pile à côté.

Arrive le séisme de 2029. Question tremblements de terre, ce n'était pas si terrible. Il a fichu par terre la cathédrale et bousillé quelques vieux bâtiments séculaires dans le centre-ville, mais l'architecture moderne était capable de résister à une secousse bien pire que cela. Malheureusement, ce n'était pas le cas du volcan Xitle. Blup blup pschiiiit, et voilà les maisons à plusieurs millions de nuyens enterrées sous plusieurs mégatonnes de lave fraîche. J'appelle ça de la justice poétique.

Quoi qu'il en soit, aujourd'hui il n'y a plus grand-chose sur place. Le Xitle s'est calmé, mais il est dormant, pas éteint. Personne n'a risqué d'investir l'argent nécessaire pour reconstruire des maisons de standing, et le coin a été abandonné aux coyotes, aux cactus, à l'herbe rêche, aux serpents et aux chimères. Et aux shadowrunners et aux bandits. Voyez-vous, il a de nombreuses petites grottes dispersées entre les promontoires et les blocs de lave. Des endroits sympas pour se planquer le temps de laisser les choses se calmer si elles ont trop chauffé, ou pour stocker des machins qui font boum jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Ou n'importe quoi d'autre.

ALAMEDA CENTRAL

Avenida Juárez / Marqueur sur le plan : 18

En plein cœur du centre, ce parc public était un ancien marché aztlan. C'est aujourd'hui un lieu ou se balader pendant la journée, un endroit tranquille où vous poser pour manger votre déjeuner entouré de plantes, d'arbres, d'oiseaux et de statues... et de 50 mille milliards d'autres goinfres qui ont eu la même idée que vous. La nuit, c'est un endroit formidable pour vous faire agresser, violer ou buter.

:::::[HECATE] Le printemps à Tenochtitlán. Tu nous fais perdre notre temps. Nous aurions facilement pu nous épargner ça.

:::::[THE BIG 'D'] Tu as raté ce qui compte. Tu as saisi les choses secondaires mais tu as raté le cœur du sujet.

:::::[THE LAUGHING MAN] Alors oriente notre attention. Montre-nous la voie de la vérité, Ô Maître. <glousse>

:::::[UMSONDO] Je garde mon conseil pour le moment le plus judicieux, lézard.

:::::[THE BIG 'D'] Je l'ai remarqué.

:::::[UMSONDO] C'est une question de construct ou de substance, n'est-il pas ?

:::::[THE BIG 'D'] Ça l'est.

:::::[WORDSMYTH] J'imagine que vous allez nous éclairer sur le sens de cet échange énigmatique. Pour ma part, je vois d'ores et déjà quelles mesures doivent être prises. J'ai sous-estimé Aztechnology.

:::::[THE BIG 'D'] Tu remarqueras que, au vu des informations fournies ici, il ne semble pas que Lofwyr ait fait cette erreur. Je suis surpris qu'il ne vous ait pas confié plus en détails ses projets...

:::::[WORDSMYTH] Lui et moi ne nous parlons pas aussi souvent que tu sembles le croire.

:::::[THE LAUGHING MAN] <glousse>

:::::[THE BIG 'D'] Nous reviendrons bientôt à un point précis, mais je reste curieux de savoir comment vous comptez réagir à cela.

:::::[HECATE] Tu veux dire, autre que de leur envoyer un petit avertissement poli pour les enquérir d'être prudents quant à ce qu'ils vont provoquer ?

:::::[THE BIG 'D'] Je suppose que tu fais preuve d'humour, mais il est vrai qu'un tel avertissement aurait d'autant plus de sens venant de toi.

:::::[THE LAUGHING MAN] Hé, qu'est-ce que c'est que ces piques, là ?

:::::[THE BIG 'D'] Mes excuses.

:::::[HECATE] Acceptées.

:::::[LADY OF THE COURT] Il en est d'autres que je devrais prévenir. Je souhaiterais partir, si tu le veux bien.

:::::[THE BIG 'D'] Si tu penses avoir entendu tout ce qui doit être dit, alors va, et nous nous retrouverons.

:::::[THE LAUGHING MAN] Comme nous tous, et plus tôt qu'ils ne s'y attendent pour certains.

:::::[THE BIG 'D'] Peut-être. J'ai ordonné à mon assistant de désactiver les verrous d'isolation. Vous êtes libres de partir quand vous le souhaitez.

:::::>LADY OF THE COURT S'EST DÉCONNECTÉE

:::::[HECATE] Cela ne me terrifie pas autant que d'autres. Cette époque est banale, en comparaison du précédent Âge.

:::::>HECATE S'EST DÉCONNECTÉE

:::::[JUNGLE CAT] Chienne. Elle n'a aucun droit de parler avec nous.

:::::[THE LAUGHING MAN] Mais, et le Code ! Le Grand Deal ! L'Accord « Si Nous N'Arrêtons Pas de Nous Gueuler Dessus, Nous Allons Tous Y Rester » !

:::::[JUNGLE CAT] Je n'ai jamais signé ça.

:::::[UMSONDO] Pas plus que moi.

:::::[THE LAUGHING MAN] Nul n'a jamais eu besoin que tu le fasses, Veilleur.

:::::[JUNGLE CAT] Merci, dragon. Mes yeux n'avaient pas besoin d'être ouverts, mais j'en sais plus aujourd'hui. Vous aurez prochainement de mes nouvelles.

:::::[THE BIG 'D'] Au revoir.

:::::>JUNGLE CAT S'EST DÉCONNECTÉ

:::::[THE LAUGHING MAN] Peut-être qu'il est temps que mon meilleur ami et moi-même suivîmes les autres, très cher hôte. <glousse> Juste une chose.

:::::[THE BIG 'D'] Nombreux sont ceux qui ont conclu que notre petit conclave s'est achevé, ami fardé.

:::::[THE LAUGHING MAN] Pourtant le Veilleur demeure.

:::::[UMSONDO] Comme toujours. N'est-ce pas là le rôle d'un Veilleur ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Je n'ai pas oublié qu'il y a quelque chose auquel retourner.

:::::[WORDSMYTH] Pas plus que moi.

:::::[THE LAUGHING MAN] Je ne peux pas en comprendre l'importance, cependant. Ce n'est pas inhabituel... les hommes souffrants ont souvent été « préservés » d'une façon ou d'une autre. Les Chinois ont fondé leur gouvernement sur ce principe. <glousse>

:::::[UMSONDO] C'est une question d'apparence ou de substance.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ce n'est pas ce que tu avais dit au début.

:::::[UMSONDO] Je n'emploie jamais de mots sans m'assurer de leur précision.

:::::[WORDSMYTH] S'agit-il là d'une question de jeux de mots ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Ha ! >THE LAUGHING MAN TIRE SON CHAPEAU À UMSONDO< Magnifique ! Mon ami se plaint d'un jeu de mots !

:::::[WORDSMYTH] Construct ou substance. Es-tu parfaitement précis quand tu mentionnes le terme « construct » ?

:::::[UMSONDO] Ne l'ai-je pas déjà dit ?

:::::[WORDSMYTH] Alors tu impliques que quelque chose a été créé, pas préservé, si nous parlons de construct. C'est là, je le suppose, l'illusion. La réalité est la substance. Tu n'entends pas là la substance des corps et du sang, si ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Quoi ?? Impossible ! Il n'y a pas de locus !

:::::[UMSONDO] Jugnle Cat ne l'a-t-il pas confirmé ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Non... Ce n'est pas possible. Il ne pourrait pas soutenir...

:::::[WORDSMYTH] C'est donc là le rôle des temples et des sacrifices, lézard.

:::::[THE BIG 'D'] Je suis heureux de voir que ceux qui sont restés ont la clairvoyance et l'intelligence de percevoir ce que j'espérais qu'ils vissent.

:::::[WORDSMYTH] Quand bien même tes boniments de troubadour seraient à moitié vrais, bouffon, ils ne feraient que pâle figure en comparaison de *ceci*.

:::::[THE LAUGHING MAN] Parmi nous, et entourés d'un tel pouvoir ? Je ne puis... Veilleur, Vérité ou Mensonge ?

:::::[UMSONDO] Je Veille et point ne juge.

:::::>UMSONDO S'EST DÉCONNECTÉ

:::::[WORDSMYTH] Voilà qui change tout. Nous devons en parler à bien d'autres.

:::::[THE LAUGHING MAN] Brightlight. Brightlight sait, n'est-ce pas ?

:::::[THE BIG 'D'] Y a-t-il jamais eu quoi que ce soit de substantiel qu'il ignorât s'il ne l'avait décidé ?

:::::[WORDSMYTH] Il ne s'occupera de rien qui n'ait trait à ses intérêts. Je traiterai avec ceux qui y seront prêts. Je dois partir à l'instant. Nul besoin de tromperies ou de subtiles pressions pour nous reparler, lézard.

:::::>WORDSMYTH S'EST DÉCONNECTÉ

:::::[THE LAUGHING MAN] Eh bien, je suis impressionné. Je ne croyais pas revoir cela un jour.

:::::[THE BIG 'D'] La tension était par moments presque palpable.

:::::[THE LAUGHING MAN] Mais la conversation est restée légère. <glousse> As-tu choisi uniquement mon ami et moi-même pour nous faire don de cette ultime révélation ?

:::::[THE BIG 'D'] Non. Il se trouve que ceux qui étaient trop pressés de partir devront trouver d'autres sources mieux informées.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ton don à mon ami et à moi. Rusé, rusé lézard que tu es. Je dois dire que je suis contre l'idée d'en dire trop aux mortels – et rien de ce que tu viens de nous apprendre. Ils sont bien trop peu dignes de confiance, et ils risqueraient très certainement d'utiliser ce que nous leur dirons à des fins néfastes.

:::::[THE BIG 'D'] Car les tiens se sont comportés de manière bien plus exemplaire ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Touché. Je vais devoir y aller.

:::::[THE BIG 'D'] Tu n'as jamais rien dit de sa fille à notre comparse ?

:::::[THE LAUGHING MAN] Jamais de la vie. La classe, nan ? Adios.

:::::>CONNEXION PERDUE : THE LAUGHING MAN

:::::>THE BIG 'D' S'EST DÉCONNECTÉ

:::::<Alors ?>

:::::<Nos Canaux n'étaient pas à la portée du decker du dragon. Il n'a jamais senti ni soupçonné ma Présence.>

:::::<Qu'as-tu appris ?>

:::::<Rien que nous ne suspections déjà.>

:::::<La capture du fichier est-elle terminée ?>

:::::<Oui.>

:::::<Alors attache leur conversation au fichier Shadowland.>

:::::<Ils vont être furieux, et blâmeront le dragon.>

:::::<Alors laisse notre conversation, mais efface les Noms. Laisse-le s'interroger.>

La section qui suit contient les règles et les informations destinées au meneur de jeu correspondant aux sujets abordés dans le présent ouvrage. Les règles consacrées à la magie du sang et à l'invocation d'esprit de sang s'appliquent EXCLUSIVEMENT aux personnages non-joueurs. Un personnage joueur ne PEUT PAS devenir un mage de sang ou invoquer des esprits de sang ; seuls les méchants qu'ils affronteront (s'ils manquent vraiment de bol) peuvent faire de telles choses. Le meneur de jeu a intérêt à manier ces méchants avec parcimonie : les adeptes de la magie du sang sont incroyablement puissants, et les personnages joueurs ne devraient pas les rencontrer souvent.

SERPENT À PLUMES

Caractéristiques : Serpent à plumes, également connu sous le nom de Quetzalcóatl, est le totem archétypique de l'Aztlan, inextricablement associé à la nation, à sa géographie et à sa culture. Serpent à plumes est un guerrier qui pèse le moindre de ses actes avant d'agir. Porteur d'une conscience intime de l'histoire de sa nation, il prend toujours en compte les conséquences que ses actions vont avoir sur sa terre. Un chaman Quetzalcóatl préfère donner sa vie plutôt que de voir sali son honneur ou celui de sa nation.

INFORMATIONS DE JEU

LA MAGIE AZTLANE

La tradition magique indigène de l'Aztlan est à la fois semblable aux traditions que connaissent bien les mages et les chamans d'Amérique du Nord et d'une grande partie de l'Europe, et en même tant présente des différences significatives. La distinction classique entre magie hermétique et chamanique reste vraie jusqu'à un certain point, bien qu'avec le temps des éléments de plus en plus nombreux des deux types de magie aient commencé à se rapprocher. Dans le Sixième Monde, seuls les plus grands praticiens d'élite de la magie comprennent ce que cela signifie, et ils ne risquent pas de l'expliquer ! La magie aztlane reconnaît l'existence de totems uniques aux magiciens suivant sa tradition. Parmi les spécificités de la magie aztlane, on trouve la magie du sang, les esprits de sang et des conditions environnementales uniques à proximité des temples. Pour plus de détails, consultez *La Magie des Ombres* (pp. 33 et 176).

IGUANE

Caractéristiques : Iguane semble souvent léthargique, profitant de la chaleur du soleil au zénith en bronzant sous le ciel. Quand c'est nécessaire, cependant, il peut se déplacer à toute vitesse et combattre avec une méchanceté sans égale. Il fait un avec son environnement, et refuse d'être confiné. Un chaman Iguane est de nature placide et s'énerve rarement, sauf quand la nature qui l'entoure, sa propre liberté ou celle de ses camarades est menacée.

Environnement préféré : désert, forêt, montagnes.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Santé, +2 pour l'invocation d'esprits du Feu.

Désavantages : -2 dés à toutes les actions dans les lieux confinés. Les chamans Iguanes sont souvent extrêmement claustrophobes. Quand ils sont emprisonnés ou pris au piège dans un espace confiné sans vue directe du ciel, un chaman Iguane doit faire un Test de Volonté (3). S'il échoue, il devient enragé à cause de la panique pendant 3 Tours, moins 1 Tour pour chaque succès obtenu.

JAGUAR

Caractéristiques : Jaguar est un chasseur et un guerrier doué. Peu lui importe la subtilité, il préfère atteindre son objectif par les moyens les plus directs possibles. Maîtrisant de nombreuses compétences, Jaguar n'est jamais pris de court, souvent à la grande surprise et au malheur de ses ennemis. Les chamans Jaguars se spécialisent rarement dans un petit nombre de compétences, préférant acquérir un certain niveau de compétence dans des talents très diversifiés.

Environnement préféré : jungle.

Avantages : +2 dés pour l'invocation d'esprits des Plantes.

Désavantages : –1 dé pour les sorts de Santé. Ses compétences font la fierté de Jaguar, et il se sent humilié quand il est forcé d'admettre qu'il est incapable d'accomplir une tâche.



Environnement préféré : n'importe où en Aztlan.
Avantages : +2 dés pour tout sort de collection d'informations.
Désavantages : –2 dés pour toute activité magique en dehors des frontières territoriales de l'Aztlan.

PUMA

Caractéristiques : Puma est un chasseur discret, qui préfère agir sous le couvert de la nuit. Il préfère la ruse à la confrontation directe quand cela est possible, bien qu'il se révèle un combattant mortel quand il est aculé. Puma préfère sa propre compagnie à celle d'autrui, et les chamans Pumas préfèrent rester seuls (en particulier quand ils pratiquent leur magie).
Environnement préféré : toute région sauvage, à l'exception des déserts.
Avantages : +2 dés pour les sorts d'Illusion.
Désavantages : -2 dés à toutes les activités magiques sous le soleil direct ou au milieu d'une foule.

LA MAGIE DU SANG

La Voie du sang, telle qu'on la surnomme, est une catégorie unique de métamagie qui n'est pratiquée qu'en Aztlan par un nombre relativement faible d'initiés de grade élevé. Contrairement aux autres formes de métamagie telles que l'Ancrage, le Centrage, etc., la magie du sang n'est pas quelque chose de connu, même parmi les groupes initiatiques. En 2055, seule une poignée de groupes initiatiques aztlans (sans doute les divers ordres « guerriers » et certainement un groupe magique au sein de la prêtrise) connaissent, enseignent et pratiquent la Voie du Sang. UN PERSONNAGE JOUEUR NE PEUT EN AUCUN CAS APPRENDRE À PRATIQUER LA MAGIE DU SANG. Les règles qui la gouvernent sont conçues EXCLUSIVEMENT POUR LES PERSONNAGES NON JOUEURS.

Le meneur de jeu doit faire très attention en mettant en scène l'utilisation de la magie du sang. Les pratiquants de cet art montrent un mépris total pour la vie et pour leurs victimes, et l'usage de la magie du sang devrait en conséquence être présentée d'une manière choquante qui fasse beaucoup d'effet. À tous les niveaux, la magie du sang est une pratique maléfique et dangereuse qui devrait occuper une place à l'avenant en jeu.

Tous les groupes pratiquant la magie du sang sont sous le contrôle direct d'Aztechnology. Les groupes magiques connaissant la magie du sang ont typiquement les caractéristiques détaillées plus bas.

GROUPE MAGIQUE AZTLAN TYPIQUE

Membres : variable
Limitations : Aztlans pro-Aztechnology exclusivement
Commandements : Adhésion exclusive, Adhésion restreinte, Lien matériel, Obéissance; Rituel exclusif, Secret, Serment
Ressources / cotisations : Élevés
Mécène : Aztechnology
Description et coutumes : tous les membres sont loyaux envers Aztechnology d'abord et Aztlan ensuite. L'initiation dans le groupe implique un « contrôle » magique de l'esprit, des souvenirs et de l'aura du candidat – impossible donc pour un membre d'infiltrer le groupe sous de faux motifs.

UTILISATION DE LA MAGIE DU SANG

Voir *La Magie des Ombres*, pp. 134-135

ESPRITS DE SANG

Voir *La Magie des Ombres*, pp. 134-135

TEMPLES ET CHAMP MAGIQUE

Les environs immédiats d'un teocalli « actif » baignent dans un champ magique compris entre 3 et 5 (voir *MdO*, p. 114, pour plus de détails sur les champs magiques). Le Grand temple de Quetzalcóatl et le teocalli de Tezcatlipoca à Tenochtitlán ont un champ magique de 5. Les temples moins importants ont un champ proportionnellement moins important... la plupart du temps. L'une des seules choses prévisibles en Aztlan, c'est que les choses sont imprévisibles. Le petit temple d'un village, dédié à Xochiquetzal (déesse de l'amour et des fleurs) peut temporairement atteindre un champ magique de 5. En règle générale, le champ magique gêne tout magicien qui ne suit pas la tradition aztèque. Le meneur de jeu détermine si le clergé travaillant dans ces teocallis bénéficie du champ magique, ou s'il n'a tout simplement pas d'effet sur ses membres (après tout, un mage de sang aztlan et sa cohorte de « donneurs » est assez balaise comme ça sans lui donner en plus le bonus d'un champ magique). Pour toutes les activités, le champ magique se limite au temple lui-même (à l'intérieur comme à l'extérieur). Sur le site du temple et dans un rayon de 50 mètres autour, le champ magique est à pleine puissance. L'indice du champ magique diminue de 1 par tranche de 50 mètres de distance du temple. Le Grand temple, par exemple, peut gêner un magicien tentant une invocation dans un rayon de 200 mètres.

PERSONNEL DE L' AZTECHNOLOGY CORPORATE SECURITY

Les caractéristiques suivantes sont applicables aux divers agents de l' Aztechnology Corporate Security auxquels les personnages joueurs sont susceptibles de faire face en Aztlan. Les modifications dues au cyberware représentent l'équipement standard dont dispose un agent standard du type donné. Le meneur de jeu est invité à adapter ces modifications à son aventure ou à sa campagne.

GARDE-FRONTIÈRE

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
4	4	4 (5)	4	3	3	3	3	3,9*	6 (7)	1 (2)

Moniteur de condition : 10
Armure : 10 / 8
Indice de professionnalisme : 4
Compétences : Armes à feu (GC) 4, Combat à mains nues 3, Étiquette (Corporations) 2(+2), Furtivité (GC) 3, Perception 4, Véhicules terrestres 2
Augmentations* : réflexes câblés 1, smartlink
Équipement : Colt Cobra [mitraillette, 32 (c), SA / TR / TA, 5P, 1 chargeur supplémentaire, compensateur de recul 1, smartgun], communicateur, veste pare-balles (8 / 6) + casque (+2 / +2)
* Les augmentations peuvent varier, ajuster le score d'Essence en fonction.

CHAMAN DE COMBAT DES GARDES-FRONTIÈRE

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	MAG	INIT	PI
3	3	3	2	2	4	4	4	6	4	7	1

Moniteur de condition : 10
Armure : 8 / 6
Indice de professionnalisme : 4
Compétences : Armes à feu (GC) 2, Combat à mains nues 2, Conjuration (GC) 3, Étiquette (Corporations) 2(+2), Infiltration 1, Sorcellerie (GC) 4, Véhicules terrestres (à roues) 1(+2)
Augmentations : aucun
Équipement : Colt Cobra [mitraillette, 32 (c), SA / TR / TA, 5P, 1 chargeur supplémentaire, compensateur de recul 1, visée laser], communicateur, sort Activé (Armure / 4 succès), sort Activé (Sens du combat / 2 succès), veste pare-balles (8 / 6)
Sorts : Armure, Boule mana, Éclair de force, Éclair mana, Sens du combat

GARDE DE SÉCURITÉ STANDARD

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
4	4	4 (6)	4	2	3	3	3	4,85*	7 (9)	1 (3)

Moniteur de condition : 10

Armure : 12 / 10

Indice de professionnalisme : 4

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Combat à mains nues 3, Étiquette (Corporations) 2(+2), Furtivité 3

Augmentations* : booster synaptique 2, réducteur de trauma, smartlink

Équipement : Ares Alpha [fusil d'assaut, 42 (c), SA / TR / TA, 6P, PA –1, 1 chargeur supplémentaire, compensateur de recul 2, smartgun, lance-grenades], armure corporelle intégrale (10 / 8) + casque (+2 / +2), communicateur

* Les augmentations peuvent varier, ajuster le score d'Essence en fonction.

GARDE LÉOPARD

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
4	5	5 (6)	5	2	4	3	4	3,9*	9 (10)	1 (2)

Moniteur de condition : 10

Armure : 16 / 14

Indice de professionnalisme : 5

Compétences : Armes automatiques (Fusils d'assaut) 5 (+2), Armes lourdes 4, Combat rapproché (GC) 4, Étiquette (Corporations) 1(+2), Explosifs 3, Fusils 4, Infiltration 4, Leadership 3, Pistolets 4, Théorie militaire 3

Augmentations* : réflexes câblés 1, smartlink

Équipement : Ares Alpha [fusil d'assaut, 42 (c), SA / TR / TA, 6P, PA –1, 1 chargeur supplémentaire, compensateur de recul 2, smartgun, lance-grenades], communicateur, couteau Cougar Fineblade (arme tranchante, 5P, PA –1), armure militaire moyenne (14 / 12) + casque (+2 / +2)

* Les augmentations peuvent varier, ajuster le score d'Essence en fonction.

GARDE JAGUAR

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS	INIT	PI
5	5	5 (6)	5	3	4	4	5	3,4*	9 (10)	1 (2)

Moniteur de condition : 11

Armure : 16 / 14

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Appareils volants 2, Armes automatiques (Fusils d'assaut) 5(+2), Armes lourdes 4, Combat rapproché (GC) 4, Étiquette (Corporations) 1(+2), Explosifs 3, Fusils 4, Infiltration 4, Leadership 4, Pistolets 4, Théorie militaire 4, Véhicules aquatiques 2, Véhicules terrestres 3

Augmentations* : réflexes câblés 1, smartlink, interface de rigging

Équipement : Ares Alpha [fusil d'assaut, 42 (c), SA / TR / TA, 6P, PA –1, 1 chargeur supplémentaire, compensateur de recul 2, smartgun, lance-grenades], communicateur, couteau Cougar Fineblade (arme tranchante, 5P, PA –1), armure militaire moyenne (14 / 12) + casque (+2 / +2)

* Les augmentations peuvent varier, ajuster le score d'Essence en fonction.

SÉCURITÉ MATRICIELLE D'AZTECHNOLOGY

La table ci-dessous fournit les correspondances des niveaux de sécurité matriciels de l'époque (2056) avec les règles de *SR4A*.

MEDÍCARRO

MediCarro est l'équivalent en Aztlan de DocWagon. Les différences sont détaillées plus bas.

DÉLAI D'INTERVENTION

Quand MediCarro reçoit un appel, le meneur de jeu commence par déterminer le type d'unité disponible pour une intervention en lançant 1D6 et en consultant la *Table de véhicule d'intervention* (page suivante). Pour déterminer le délai d'intervention dudit véhicule, le meneur de jeu lance 3D6 et modifie le résultat à l'aide de la *Table des délais d'intervention de MediCarro*. Ces modificateurs sont cumulatifs. Le résultat donne le délai d'intervention en minutes. Le délai d'intervention minimal de MediCarro est de 4 minutes.

TABLE DES DÉLAIS D'INTERVENTION DE MEDÍCARRO

Situation	Modificateur
Zone d'origine de l'appel	
Tenochtitlán, zone corporatiste	–2
Tenochtitlán, centre	–1
Tenochtitlán, banlieue	+1
Autre grande ville, centre	—
Autre grande ville, banlieue	—
Ville secondaire, centre	+1
Ville secondaire, banlieue	+3
Petite ville ou village	+10
Jusqu'à 10 km des limites d'une ville ou d'un village	+10
Au-delà de 10 km des limites d'une ville	NA
Territoire souverain d'Aztechnology	–3
Indice de sécurité	
AAA–AA	–2
A–B	–1
C	—
D	+2
E	+4
Z	+8
Type d'intervention	
Équipe d'intervention standard	—
Équipe d'intervention d'urgence	+1
Équipe d'intervention à haut risque	voir remarque
Intervention d'une ambulance classique	—
Intervention d'une ambulance aérienne	–2

Remarque : si l'intervention est dépêchée dès réception de l'appel de détresse, le délai d'intervention pour l'équipe d'intervention à haut risque bénéficie d'un modificateur de –1. Si une équipe d'intervention standard répond à un appel puis demande du renfort d'une IHR, le délai d'intervention est calculé normalement.

NIVEAUX DE SÉCURITÉ TYPIQUES D'AZTECHNOLOGY

Type de nœuds	Systèmes périphériques	Systèmes centraux
Jonctions de lignes de données, nœuds esclaves : périphériques (p. 221, *SR4A*)	Vert-3 à Orange-1 (Firewall 1 à Firewall 3 & Analyse 1)	Orange-1 à Orange-3 (Firewall 3 & Analyse 1 à Firewall 3 & Analyse 3)
Ports E/S, bases de donnés et USP de sécurité faible	Orange-2 à Rouge-1 (Firewall 3 & Analyse 2 à Firewall 5 & Analyse 3)	Orange-4 à Rouge-2 (Firewall 4 & Analyse 3 à Firewall 5 & Analyse 4)
UC, USP, NAS et bases de données de haute sécurité	Rouge-2 à Rouge-5 (Firewall 5 & Analyse 4 à Firewall 6 & Analyse 4)	Rouge-3 à Rouge-8 (Firewall 5 & Analyse 5 à Firewall 6 & Analyse 6)

TABLE DE VÉHICULE D'INTERVENTION	
Résultat	**Type de véhicule**
Appel standard	
1–4	Ambulance classique
4–6	Ambulance aérienne
Appel à haut risque	
1–3	Terrestre
4–5	Hughes Stallion
6	Osprey II (utiliser l'hélicoptère DocWagon CRT, *Arsenal*, pp. 118-119)

ÉQUIPEMENT

Les personnages joueurs vont peut-être devoir se défendre contre, ou acquérir les armes et les véhicules suivant en Aztlan.

MACUAHUITL (ÉPÉE CÉRÉMONIELLE)

Cette arme de mêlée essentiellement cérémonielle mesure environ 10 centimètres de large pour 1 mètre de long, avec un bout arrondi. La lame et le pommeau sont en densiplast (ou, pour les armes symboliquement importantes comme celle que porte parfois le président pour certaines cérémonies, en chêne). Des éclats tranchants d'obsidienne (parfois de silex) sont incrustés le long de chaque tranchant. Bien que l'épée ait un air bricolé et inefficace, elle est assez tranchante pour décapiter un cheval d'un seul coup (comme l'ont découvert à leur détriment les conquistadors). Les éclats d'obsidienne sont néanmoins fragiles. Si l'épée frappe quelque chose de dur, comme une armure renforcée, les éclats du tranchant sont pulvérisés, bien que l'arme provoque tout de même des dommages pour ce coup. Une fois les deux tranchants du *macuahuitl* brisés, il devient une simple arme contondante.

Les macuahuitls sont souvent enchantés, et peuvent donc servir de focus ou disposer de sorts ancrés.

RELÁMPAGO 120 MM (RAILGUN)

Cette arme de véhicule brutale est fabriquée et utilisée par Aztechnology. Le Relámpago (« éclair ») emploie des accumulateurs à haute capacité et de multiples électro-aimants pour accélérer une munition ferreuse à une vitesse extrême. La munition provoque de terribles dégâts sous le simple effet de son exceptionnelle énergie cinétique. Les accus se rechargent en 1 Tour de combat, cette arme ne peut donc tirer qu'une fois tous les deux tours. Ce monstre occupe 2 emplacements pour l'arme elle-même, 2 emplacements de plus pour les accus, et encore 1 emplacement pour les munitions. Il ne peut donc être monté que sur des véhicules relativement grands comme des VBA.

Un Relámpago peut toujours être identifié par le craquement assourdissant typique que provoque la munition à très haute vélocité en quittant le canon.

HALCÓN (CHASSEUR D'ATTAQUE TERRESTRE)

Principal appareil aérien à voilure fixe d'attaque terrestre d'Aztechnology, le Halcón est conçu pour être un tueur de tanks. Son arsenal standard inclut deux autocanons Vigilant, huit missiles air-sol, quatre systèmes de tir de 10 roquettes non guidées 12,7 cm, et divers, et diverses munitions guidées semi-autonomes et autonomes (« tire et oublie »). L'autopilote et le radar de poursuite terrestre permet des approches au ras du sol à pleine vitesse, à une altitude de moins de 10 mètres au-dessus du plancher des vaches. Le Halcón est suffisamment souple pour accomplir des manœuvres de combat aérien et les manœuvres correspondantes – pour ces missions, l'appareil peut embarquer d'autres équipements et d'autres systèmes d'armes.

Armes : 2 autocanons légers GE Vigilant (Arsenal, p. 127), 2 lance-missiles, 4 lance-roquettes
Améliorations de base : CME 2, CCME 3, décollage et atterrissage améliorés (Indice 1), module de rigging, 2 montures d'armes (externes, fixes, télécommandées), 1 monture d'arme (externe, fixe, télécommandée), protection pare-balles des passagers (Indice 4), sièges éjectables
Remarque : la version 2073 du Halcón coûte 13 500 000 ¥

LUFTSCHIFFBAU ZEPPELIN LZ-2051-C

Bête de trait standard des flottes de cargos aériens, le LZ-2051-C est une vue familière dans les cieux de quasiment tous les pays du monde. La technologie SHAPELY (pour *SHaped Airfoil Positive Enhanced Lift*, ou « portance positive améliorée par la formation de la voilure »), perfectionnée sur le LZ-2049, offre au LZ-2051-C, bien plus massif, une consommation optimale qui compense largement la faible vitesse de l'appareil. Contrairement au LZ-2049, plus petit, il n'existe pas d'adaptation pour des modules passager ou transport de troupes. La soute n'est pas pressurisée. Un LZ 2051-C peut être customisé, mais uniquement sur une base privée. La soute a une capacité suffisante pour accueillir huit containers standards de 8 mètres de long.

Améliorations de base : aérostat

LOBO (VBA MOYEN DE RECONNAISSANCE)

Le Lobo (« loup ») d'Aztechnology est d'une conception similaire au Banshee bien connu, mais il est légèrement plus long et presque 10 % plus large que son petit cousin. Bien que classifié comme appareil de reconnaissance, il embarque suffisamment de puissance de feu pour rivaliser avec certains chars de combat légers. La configuration militaire aztlane standard inclut un railgun Relámpago 120 mm en tourelle avec 2 500 coups et un canon d'assaut coaxial Victory. Les deux sont capables de défense antiaérienne. La coupole du commandant dans la tourelle centrale est une micro-tourelle équipée d'une mitrailleuse lourde avec 750 coups. Des tourelles latérales à visée indépendante contiennent chacune un lance-missile blindé à quatre bouches. En

	Allonge	Dommages	PA	Poids	Disponibilité	Coût
Macuahuitl	1	(FOR / 2 + 2)P	–	1	14R	3 000 ¥

	Type	Munitions	Dommages	Coût	Portée (en mètres / kilomètres)			
					Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Relámpago 120 mm	Railgun	CC	12P	400 000 ¥	5–500	501–1 200	1 201–5 km	5–12 km

	Mania.	Accél.	Vitesse	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût
Halcón (chasseur d'attaque terrestre)	+1	60 / 240	1800	3	22	16	3	28P	20 000 000 ¥ (en 2056)
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2051-C	+1	10 / 40	120	1	30	2	2	16	1 200 000 ¥
Lobo (VBA moyen de reconnaissance)	+0	40 / 200	850	2	20	21	4	28P	12 000 000 ¥ (en 2056)
Tiburón (bateau de patrouille)	+2	15 / 30	60	3	12	16	3	26P	400 000 ¥*
Liebre (drone de surveillance et de poursuite)	+2	50 / 250	900	3	4	2	4	18P	40 000 ¥
*Senseurs et armement non compris									

fonction des besoins tactiques, deux racks de missiles externes à trois bouches peuvent être remplacés par un rack de drones pouvant accueillir deux appareils – généralement des RPV Liebre en configuration standard ou observation avancée).

Armes : canon d'assaut Victory (utiliser l'autocanon léger GE Vigilant, *Arsenal*, p. 127), mitrailleuse lourde, railgun Relámpago, 2 × 4 lance-missiles
Améliorations de base : CCME 2, CME 3, module de rigging, système de survie (niveau 1)
Remarque : la version 2073 du Lobo coûte 2 300 000 ¥

TIBURÓN (BATEAU DE PATROUILLE)

Ce bateau de 15 mètres de long emploie une technologie composite non métallique semblable à celle du fameux Nightrunner. Le Tiburón est ce qui s'approche le plus chez Aztechnology d'un bateau véritablement « furtif ». La configuration standard est une plateforme de collecte de renseignement dotée d'un armement limité. Une tourelle est montée en poupe, et une autre en proue. Elles sont généralement équipées de mitrailleuses lourdes (500 coups) capables de défense anti-aérienne.

Armes : 2 mitrailleuses lourde
Améliorations de base : batterie de senseurs améliorée, camouflage de signature 4, CCME 5, CME 4
Variante d'interdiction : cette version plus lourdement armée est dotée d'une tourelle moyenne en proue et d'une petite tourelle en poupe, disposant chacune d'un angle de tir de 315 degrés. Deux micro tourelles sont montées au milieu du bateau, à bâbord et à tribord. Les configurations d'armes typiques incluent un canon d'assaut rotatif Victory (utiliser l'autocanon léger GE Vigilant, *Arsenal*, p. 127) avec 500 coups et une mitrailleuse lourde coaxiale (1 000 coups) dans la tourelle de proue, deux autocanons lourds coaxiaux GE Vanquisher (500 coups chacun) dans la tourelle de poupe, et un autocanon léger GE Vigilant (500 coups) dans chacun de micro tourelles médianes. D'autres configurations, notamment une « plateforme missiles » pour des objectifs spécifiques, ont également été aperçus.

LIEBRE (DRONE DE SURVEILLANCE ET DE POURSUITE)

Le drone Liebre (« lièvre ») d'Aztechnology est une copie évidente du très apprécié drone Wandjina des CAS. Le modèle d'Aztechnology est considérablement plus lent, plus fragile, et moins bien armé que le drone des CAS, mais il compense ces faiblesses avec des senseurs améliorés et un prix moins élevé. La doctrine d'Aztechnology réserve le Liebre aux tâches de surveillance et de poursuite, en particulier aux postes-frontière, plutôt que de l'employer comme RPV d'assaut. Remarquez que le Liebre ne dispose pas d'un mode « furtif ». Une version beaucoup plus chère que la version standard (1,1 million de nuyens) est configurée pour servir d'observateur avancé et de désignateur de cible pour missile. L'armement standard consiste en un autocanon lourd Vanquisher. Pour la variante observation avancée, les senseurs sont améliorés (Indice 5) et les CME / CCME (Indice 3) remplacent l'autocanon. Le drone d'observation avancée peut obtenir un verrouillage et guider des missiles tirés par des unités alliées ne disposant pas d'un verrouillage sur la cible, mais d'une ligne de vue directe sur le drone.

Armes : autocanon lourd GE Vanquisher
Améliorations de base : batterie de senseurs améliorée, CCME 4, CME 4

EFFETS DE LA VIE À TENOCHTITLÁN

La surpopulation, la pollution, la haute altitude et la prévalence des microbes auxquels les étrangers ne sont pas habitués provoquent les symptômes suivants chez les visiteurs occasionnels de Tenochtitlán.

TOLÉRANCE DIMINUÉE

Les nouveaux venus à Tenochtitlán résistent aux maladies et aux toxines avec un attribut Constitution réduit. Sa valeur est réduite de 1 pour les tests de résistance appropriés. Cette sensibilité accrue dure 10 + D6 jours (la règle des 6 s'applique). Les personnages équipés de la modification bioware volume étendu (p. 67, *Augmentations*) ne subissent pas cette tolérance diminuée.

EFFETS DE L'ALTITUDE

En raison de l'altitude, les nouveaux arrivants à Tenochtitlán subissent un modificateur de réserve de dés de -2 à tous leurs tests de résistance aux maladies et aux toxines, au Drain, ainsi qu'à tout test pour une action demandant un effort physique (typiquement tout Test d'Athlétisme, mais aussi fatigue, Force, etc.). Cette vulnérabilité accrue dure 5 + 1D6 jours. Les personnages équipés de l'implant de bioware volume étendu (p. 66, *Augmentations*) ignorent cet effet.

POLLUTION DE L'AIR

L'intensité de la pollution de l'air à Tenochtitlán varie d'un jour à l'autre. Traitez la pollution de l'air dans ce métroplexe comme une toxine (p. 254, *SR4A*) aux caractéristiques suivantes :

Vecteur : Contact, Inhalation
Vitesse : 30 minutes
Pénétration : 0
Puissance : 1D6
Effets : Dommages étourdissants

Après une exposition prolongée, une personne peut souffrir de Désorientation, de Nausée, et à long terme de maladies pulmonaires.

PLUIE ACIDE

Sur le principe, tout le monde est considéré comme souffrant d'une Allergie légère à la pluie acide. Reportez-vous à *SR4A*, p. 93, pour plus de détails.

Ceux d'entre vous qui êtes des vétérans de *Shadowrun* savent bien l'importance qu'ont les informations révélées ou suggérées dans *Aztlan* pour la méta-intrigue de l'univers du Sixième Monde, et le rôle que jouent les êtres exceptionnels qui y interviennent.

Pour les autres, il y a de quoi être un peu perplexe. Si vous vous demandez qui sont The Laughing Man et The Big 'D', ce chapitre est là pour éclairer (un peu) votre lanterne. Si vous êtes joueur, arrêtez tout de suite votre lecture, ou vous vous gâcherez une grande partie du plaisir de jeu !

DÉCRYPTAGE

Le Sixième Monde de *Shadowrun* est le futur du Quatrième Monde d'*Earthdawn*, autre jeu de rôle publié par Black Book Éditions. The Laughing Man, Wordsmyth, The Big 'D', Hecate et compagnie sont des êtres hors du commun, dragons ou elfes immortels, qui ont survécu au cycle bas de magie qu'a traversé le monde pendant des millénaires, pour retrouver un rôle actif avec le retour de la magie.

Le Quatrième Monde d'*Earthdawn* était marqué par les stigmates laissés par le Châtiment, une phase du cycle magique au cours de laquelle les « Horreurs » ont envahi la planète depuis les mondes inférieurs – les métaplans astraux, éradiquant la plupart des êtres vivants à la surface du globe. Dans les années 2050, l'inquiétude renaît : le cycle magique semble se répéter, à un rythme cette fois bien supérieur.

Ce contexte forme la méta-intrigue des deux premières éditions de *Shadowrun*. Nombre de suppléments (notamment les ouvrages de la gamme *Shadowrun Vintage*, et plusieurs romans) s'inscrivent dans ce contexte : c'est le cas notamment des campagnes *Harlequin – Le Retour d'Harlequin*, d'*Insectes* et de la compilation *Dunkelzahn Président* (à paraître). Pour plus d'informations sur le monde d'*Earthdawn*, vous pouvez consulter les ouvrages de la gamme *Earthdawn*.

Le présent décryptage est le fruit du travail de Robert Derie, auteur et fan émérite de *Shadowrun*, mieux connu sous le pseudo d'Ancient History. Disponibles en ligne depuis des années, les notes de Bobby n'avaient jamais été traduites en français. Avec sa gracieuse autorisation, nous les reproduisons donc ici, moyennant quelques précisions et modifications.

LES ANNOTATIONS ANNOTÉES D'AZTLAN

Par Ancient History

Remarque : les annotations font référence aux commentaires des shadowtalkers intervenant dans la compilation postée sur Shadowland : histoire de vous permettre de les remettre dans le contexte, nous avons indiqué les renvois de page nécessaires.

Pour référence, la date est mai 2056.

Il s'agit selon toutes vraisemblances d'une réunion en ligne entre plusieurs puissances occultes du monde de *Shadowrun*. Plus précisément, de très anciennes puissances, ou leurs descendants. Détaillons le casting :

The Big 'D' est le grand dragon Dunkelzahn, comme le montrent différents commentaires et précédentes interventions dans d'autres suppléments, qui sont révélateurs des objectifs du dragon et exposent parfois nonchalamment des détails sur sa nature.

The Laughing Man est le mage elfe immortel Harlequin, reconnaissable à sa personnalité, ses divers commentaires, et le fait qu'il est déjà intervenu auparavant sous ce pseudonyme.

Wordsmyth est l'elfe immortel et Prince de Tir Tairngire (à l'époque) Ehran le Scribe. Son nom et son animosité périodique vis-à-vis d'Harlequin ne laissent planer aucun doute.

Hecate est peut-être Sheila Blatavaska, la dirigeante de la Fondation atlante. Lou Prosperi, l'un des auteurs originaux de *Shadowrun*, a expliqué qu'il s'agit d'Alachia, ancienne reine elfique dans l'univers d'*Earthdawn*, et qui dirige la Fondation atlante sous le nom de Sheila.

Lady of the Court est probablement liée à la cour elfique de Tir na nÓg. Son sexe, sa jeunesse et son traitement parfois dédaigneux de la part des anciens tels qu'Harlequin permettent de l'identifier comme la (relativement) jeune elfe, présumée immortelle, Lady Brane Deigh de la Cour Seelie.

Jungle Cat est une énigme. Violemment opposé aux Aztlans et de son propre aveu représentant l'Amazonie, Il (car c'est un mâle, d'après Wordsmyth) pourrait être un jaguar Éveillé, selon une référence tardive. Plus précisément un zoocanthrope jaguar au service de l'Amazonie, mais peut-être s'agit-il d'un autre type de changeur de forme, comme un drake ou un serpent à plumes. Il y a peu de chances pour que Jungle Cat soit Mujaji (peu probable vu son sexe) ou Hualpa.

Umsondo, le Veilleur. Très posé, et respecté. Le terme « Umsondo » désigne l'une des couleurs du bétail élevé par les tribus aborigènes d'Afrique du Sud, suggérant qu'Umsondo représente l'Azanie. Il est probable qu'Umsondo représente soit l'Azanie soit le Collège des hordes des cieux, plutôt que les chamans xhosas servant le grand serpent à plumes Mujaji, ou la Fédération trans-swazi. Il y a peu de chances pour qu'Umsondo représente Mujaji, vu les commentaires.

P. 191

::::[THE BIG 'D'] Bonsoir.

::::[HECATE] *****Échec identifiant-<Intraduisible>*****

::::[THE BIG 'D'] Utilisez l'anglais commun, s'il vous plait. Mon interface intègre un traducteur en temps réel et je crains qu'il ne gère pas les langues anciennes.

::::[WORDSMYTH] Qu'est ce que cela signifie ??

::::[THE LAUGHING MAN] Bravo ! Battu par le Ver noir ! Quelle diablerie !

::::[LADY OF THE COURT] On ne m'a pas dit qu'il y aurait d'autres personnes à notre rendez-vous, dragon...

::::[WORDSMYTH] À moi non plus.

::::[JUNGLE CAT] Il semble que nous soyons tous victimes de la même ruse.

::::[THE LAUGHING MAN] Merveilleuse ironie, que nous qui préférons nous sauter à la gorge devions être piégé pour nous rencontrer après tout.

::::[THE BIG 'D'] Le subterfuge semblait nécessaire pour arriver à mes fins.

::::[HECATE] Donne-moi ta raison pour ce <Intraduisible>, ou je m'en vais.

::::[THE BIG 'D'] Je veux que vous tous lisiez quelque chose que les humains appellent une compilation de fichiers. Cette collection particulière concerne l'Aztlan.

::::>JUNGLE CAT CRACHE

::::[WORDSMYTH] Est-ce que le Veilleur assiste à ceci ?

::::[UMSONDO] Je suis là.

::::[THE LAUGHING MAN] Et tu ne lâches rien, comme d'habitude. En ton honneur j'éviterai tout autre humour ou trait d'esprit. > THE LAUGHING MAN RICANE.


200
ROXBOROUGH, T.
DR. J. KING
DR. O. GRAFNER
DR. M. CONWAY
95

::::[WORDSMYTH] Et qu'est ce qui vous fait croire que cette compilation contiendrait quoi que ce soit que nous ne sachions déjà ?

::::[THE LAUGHING MAN] Oh, je suspecte qu'il sait que tu sais ce qu'on va voir. Il pense juste que tu n'as pas réfléchi à ce que tu sais qu'on va voir.

::::[LADY OF THE COURT] Ah, alors le dragon te connaît bien, « Wordsmyth ».

::::[WORDSMYTH] Et pour quelle raison a-t-il pu choisir de t'amener ici, « Lady of the Court » ?

::::[THE BIG 'D'] Vous devez savoir trois choses, mes amis. Premièrement : je suis, en vertu d'un de mes amis, votre maître technique ici, d'une certaine façon (ce n'est pas que je souhaite le souligner). Chacun d'entre vous est libre de partir quand il le désire, mais étant donné l'importance de ce que nous allons considérer ici, il pourrait être légèrement difficile pour vous de partir avant que nous ayons épuisé les possibilités de la discussion.

::::[THE LAUGHING MAN] Un ver rusé, n'est ce pas ? Bien, je n'essaierai pas de défaire ses liens, s'ils sont ainsi. Ça peut être amusant pour un temps. <gloussement>

::::[THE BIG 'D'] Deuxièmement, chacun d'entre vous est ici à cause de qui il est et dans la plupart des cas qui il représente, que ce soit un pays ou d'autres intérêts.

::::[THE LAUGHING MAN] VOIX D'ELVIS -> Euh, merci beaucoup.

::::[THE BIG 'D'] De plus, grâce à mon ami doué pour la technologie, vous avez laissé vos animosités personnelles à la (comment dit-on) « porte virtuelle » quand vous êtes entrés.

::::[THE LAUGHING MAN] Ah ! Est-ce que cela signifie que Brightlight est ici parmi nous ?

::::[LADY OF THE COURT] Je ne pense pas. Il a mieux à faire que de donner de la confiture à des cochons. Il n'est pas passé par la « porte virtuelle » en question.

::::[HECATE] Laisse-le tranquille. Il a mérité son arrogance. Toi non.

::::> THE LAUGHING MAN TIRE SON CHAPEAU A HECATE.

::::[JUNGLE CAT] Suis-je à jamais condamné à m'associer avec des enfants ?

::::[THE BIG 'D'] Mettez de côté votre mauvaise volonté. Je ferai régner la politesse entre vous si j'y suis absolument forcé. Il serait préférable que nous nous comportions comme des créatures raisonnables désirant survivre et poursuivre nos intérêts et plaisirs. Pouvons nous s'il vous plaît nous accorder là-dessus ?

::::[THE LAUGHING MAN] Qui pourrait être en désaccord avec un raisonnement si adorable ?

::::[WORDSMYTH] <soupir> « Que fait un dragon vieux de dix mille ans ? »

::::> HECATE SOURIT

::::[THE LAUGHING MAN] Le Wordsmyth a fait une blague ! Ça y est, c'est le Sixième Monde !

::::[JUNGLE CAT] Je ne comprends pas.

::::[LADY OF THE COURT] Il paraphrase une vieille plaisanterie sur les gorilles.

::::[JUNGLE CAT] Je ne connais pas celle là.

::::[HECATE] TOUT CE QU'IL VEUT !

::::[THE LAUGHING MAN] RÉPONSE -> TOUT CE QU'IL VEUT.

::::[JUNGLE CAT] Ah.

::::[THE BIG 'D'] Je vous dirai la troisième chose que vous devez savoir quand nous aurons fini de lire ceci.

::::[WORDSMYTH] Merveilleux.

::::[THE LAUGHING MAN] Je parie que je sais ce que c'est !

::::[THE BIG 'D'] Vous recevrez tous le texte complet de ce document « Aztlan » simultanément en temps réel. Faites vos commentaires librement sur ce qui touche une corde sensible. Vous pourriez aussi trouver enrichissant de discuter entre vous de ce que vous lisez.

::::[LADY OF THE COURT] Dun... Big 'D', j'ai mieux à faire de mon temps.

::::[THE BIG 'D'] J'en doute, Lady. Je suis sûr que tu seras d'accord en lisant ceci. Plus important, je crois que tu voudras entendre ce que les autres ont à dire.

::::[HECATE] Je reste.

::::[WORDSMYTH] Moi aussi, pour l'instant.

::::[THE LAUGHING MAN] J'en suis !

::::[JUNGLE CAT] Si je dois apprendre quoi que ce soit à propos de notre ancien ennemi, je reste.

::::[LADY OF THE COURT] Je suppose que je dois rester, aussi.

::::[UMSONDO] Je reste et j'observe.

::::[THE BIG 'D'] Alors nous pouvons commencer.

>>>>CODE : EXÉCUTER FICHIER-AZTLAN

COMMENCER ? [O/N]> O

Outre les suppositions sur les participants, quelques éléments méritent d'être soulignés.

L'« ami doué pour la technologie » de Dunkelzahn : il pourrait s'agir de Jane-in-the-Box, une decker travaillant pour lui, ou quelqu'un ou quelque chose d'autre. The Laughing Man réagit au quart de tour en demandant si Brightlight a offert à Dunkelzahn son ascendant technologique, mais Lady of the Court réplique qu'il n'est pas présent.

Brightlight est trop probablement le génie elfe immortel Leonardo. Leo est fasciné par la lumière, la Matrice, et les otakus (les anciens technomanciens, capables de se connecter à la Matrice à l'aide d'un simple datajack) en particulier. Sa technologie serait plus que suffisante pour organiser cette réunion. Une autre théorie serait que Brightlight ne soit autre que Liam O'Connor, le fondateur de Tir na nÓg et l'auteur de « Walking to the Light ».

P. 192

::::[JUNGLE CAT] Parce que leurs vils maîtres ont perverti leur magie pour qu'ils ne puissent pas guérir la terre. *Paejaki.*

::::[THE LAUGHING MAN] Surveille ton langage, il y a des enfants ici. Ils pourraient ne pas comprendre ce que tu veux dire.

::::[LADY OF THE COURT] Oh, taisez-vous.

::::[UMSONDO] Cat n'a pas vraiment tort de parler. La stérilité est la fertilité. La destruction plante la graine d'une vile croissance. Pourquoi sinon sommes-nous ici à parler ?

Ce passage fait référence à une remarque sur la pauvreté du sol du Yucatan. Le commentaire de Jungle Cat est étrange, mais peut être compris avec un peu de connaissance d'*Earthdawn* : la magie du sang

pouvait être utilisée dans un lointain passé pour améliorer la fertilité de la terre. Elle a été notamment intensivement utilisée à ces fins dans le Bois de Sang (sur lequel régnait Alachia / Hecate), mais aussi ailleurs. Les Amazoniens ont utilisé une puissante magie pour régénérer la forêt équatoriale. Si les Aztlans sont effectivement incapables d'utiliser leur magie pour améliorer la fertilité de leur terre, il s'agit effectivement d'une sérieuse perversion.

L'échange entre The Laughing Man et Lady of the Court fait référence à son relatif jeune âge.

La remarque d'Umsondo peut être interprétée de trop de façons pour être utile.

P. 198

:::::[HECATE] Pobre ? Quelqu'un que nous connaissons ?

:::::[THE BIG 'D'] Un jeune, d'après mon estimation.

:::::[JUNGLE CAT] Peut-être par le corps, mais pas par l'esprit.

:::::[UMSONDO] Le jugement dans ce cas est entravé par le pouvoir du masque et de l'illusion. Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être, et l'examen ne révèle rien que la tromperie et le changement.

:::::[THE LAUGHING MAN] Le Voyant ne voit rien ! Notre hôte est dans l'erreur et réprimandé. Doit-on s'attendre à des excuses ?

:::::[LADY OF THE COURT] Laughing Man devrait tenir sa langue s'il n'a rien d'intéressant à dire.

:::::[THE BIG 'D'] En l'occurrence, je ne me considère pas offensé. Continuons.

Ceci concerne le serpent à plumes dirigeant les rebelles du Yucatan, Pobre. Dunkelzahn croit qu'il est un dragon adulte (donc mineur, pour un grand dragon). Le commentaire d'Umsondo est énigmatique, mais peut signifier soit que Pobre n'est pas un dragon mineur comme on le croit, mais un dragon mineur différent, à moins que ses actions ne masquent ses intentions ; The Laughing Man fait juste une mauvaise blague.

P. 199

:::::[JUNGLE CAT] Des distinctions si simples, mais si importantes.

Jungle Cat note ici la façon dont Pobre s'affirme comme Mexicain plutôt que comme Aztlan.

P. 199

:::::[HECATE] Vrai ou pas ?

:::::[JUNGLE CAT] Est-ce qu'on a l'air stupide ??

Ce passage confus se rapporte au fait de savoir si l'Amazonie aide les rebelles du Yucatan ou non.

P. 199-200

:::::[WORDSMYTH] Cela ressemble trop à Utopia. La vérité ne correspond pas vraiment au discours, hein, Jungle Cat ?

:::::[JUNGLE CAT] J'admettrai qu'il y a de l'intolérance, mais nous n'arrachons pas le cœur de nos frères pour renforcer notre art.

:::::[LAUGHING MAN] Pas trop...

:::::[JUNGLE CAT] Ce n'est pas drôle.

En réaction aux desseins a priori inoffensifs de l'Amazonie concernant l'aide apportée aux rebelles du Yucatan. Difficile de dire si l'« intolérance » de Jungle Cat concerne le traitement des descendants d'origine du Yucatan, ou de quelque chose d'autre. Le commentaire sur l'utopie suggère que l'intolérance est due aux interférences ou au régime dictatorial de l'Amazonie... mais venant de Wordsmyth, ce serait vraiment l'hôpital qui se fiche de la charité.

Le court échange entre Jungle Cat et The Laughing Man révèle que les Amazoniens utilisent eux aussi la magie du sang, d'une façon qui ressemble d'une certaine manière à celle de l'Aztlan.

P. 200

:::::[HECATE] Vrai ou pas ?

:::::[WORDSMYTH] Je suppose que cette question est pour moi. Nous ne sommes pas insensibles à la détresse des rebelles.

:::::[HECATE] Et toi, Lady of the Court ?

:::::[LADY OF THE COURT] Je crains de ne pas être en position de commenter nos accords politiques.

:::::[LAUGHING MAN] Ouais, c'est ça. Des yeux Vigilants sont-ils braqués dans cette direction ?

:::::[UMSONDO] Mon regard se porte dans toutes les directions. Laughing Man sait que l'assistance est subtile et indirecte quand elle est donnée. Je suis la sagesse de la Lady.

Quelles nations aident les rebelles ? Wordsmyth confirme que Tir Tairngire leur fournit une aide limitée, alors qu'Umsondo fait de même quand Lady of the Court tente la langue de bois. La question d'Hecate est surprenante : si elle est effectivement Alachia, sa connaissance intime de la politique des deux Tirs devrait lui épargner de poser une telle question.

P. 202

:::::[HECATE] Vrai ou pas ?

:::::[JUNGLE CAT] Je ne sais pas.

:::::[WORDSMYTH] Cela m'en dit long. Cat devrait savoir, et s'il dit qu'il ne sait pas, mes soupçons sont éveillés.

:::::> JUNGLE CAT CRACHE

:::::[UMSONDO] Attends. Ces soupçons sont logiques. Mais Wordsmyth ne considère pas que certains pourraient ne pas être heureux de révéler qu'ils ne savent pas ce que d'autres pensent qu'ils devraient savoir. Peu sont heureux de révéler l'incertitude.

:::::[LAUGHING MAN] Comment est-ce qu'on peut avoir un doute là-dessus ?

:::::[UMSONDO] Sottise. Une telle mort porte un masque sur une scène. Il est difficile de séparer le masque du vrai visage de la profanation quand beaucoup ont intérêt à maintenir les apparences. Hecate ne peut pas se faire une véritable opinion sur cela.

Cette réponse questionne la réalité d'une anecdote : une unité de soldats aztlans a été capturée, et on les a sacrifiés lors d'un rituel magique ou religieux, puis vidés de leur sang, leur chair ayant été dévorée par les troupes rebelles. Un tel rituel serait un terrible acte de magie du sang, et le cannibalisme rappelle les pratiques des wendigos.

La déclaration d'Umsondo peut être lue de deux manières :

L'histoire est à même d'inspirer la terreur, la peur et le dégoût vis-à-vis des rebelles, ce qui pourrait les aider face aux troupes aztlanes, voire modifier l'allégeance des paysans locaux à leur encontre. Une guerre de propagande, en somme, rendant la vérité (que l'événement se soit réellement produit, ou qu'il s'agisse de magie du sang) difficile à déterminer.

Les massacres créent un champ magique dans l'astral, et un rituel religieux qui lui ferait suite créerait un champ encore plus puissant, sans parler d'un rituel de magie du sang. Il serait difficile de discerner ce qui s'est réellement passé, surtout si les magiciens d'un camp ou de l'autre ont tenté de dissimuler les résultats par un Filtrage ou une autre technique similaire.

P. 203

::::[WORDSMYTH] Quelle ignorance...

::::[THE BIG 'D'] C'est en partie ce que je veux montrer. Comment peuvent-ils savoir, sinon en le découvrant lentement par eux-mêmes ? Et alors, il sera trop tard.

Cela concerne un élément remarquant que bien que la Grande Danse Fantôme et la magie du sang aztlane soient deux formes de magie du sang exploitant la force vitale de donneurs, les deux sont différentes car les donneurs de la Danse étaient volontaires.

Explication possible : plus la Puissance d'un sort est élevée, plus le drain subi par le lanceur est important, jusqu'à subir des dommages physiques. Les sorts puissants tels que ceux employés lors de la Grande Danse Fantôme mesuraient leur drain par le nombre de vies sacrifiées pour l'alimenter. En d'autres termes, la Danse n'est pas une magie du sang à proprement parler, mais la canalisation de tant de mana consume simplement un certain nombre de Danseurs.

Une autre explication, plus plausible, est que la magie du sang est la magie du sang : la différence entre une victime volontaire ou involontaire n'est qu'une question de point de vue, pas de technique ou de pratique. Il est vain de vouloir distinguer une « bonne magie du sang » et une « mauvaise magie du sang ». La puissance est la puissance, et c'est l'emploi qui est fait de cette puissance qui est bon ou mauvais.

P. 204

::::[JUNGLE CAT] L'évidence est une arme si puissante.

Un commentateur tentait de localiser les camps des rebelles du Yucatan à partir de leurs noms. Rien de bien mystérieux ici.

P. 209

::::[WORDSMYTH] Et le concept d'une protoculture ne les a jamais effleurés ? Parfois le désir de Big 'D' de dire la vérité me paraît sympathique (je me sens vraiment idiot d'écrire cela...), mais la plupart du temps la courte-vue et l'ignorance volontaire des gens de cette ère me hérissent. J'ai bien peur que des révélations ne les aident pas.

::::[HECATE] La référence à 8 000 avant JC m'amuse, et le fait que les habitants de la région étaient les premiers à cultiver la courge. Très drôle.

::::[THE LAUGHING MAN] En effet.

::::[LADY OF THE COURT] Il est aussi intéressant que les apprêts culturels qu'ils aient choisis viennent d'une culture d'à peine 600 ans.

::::[THE LAUGHING MAN] Oui, c'est toujours mieux de remonter aux traditions celtiques vraiment anciennes.

::::[LADY OF THE COURT] Vous me faites marcher.

::::[THE LAUGHING MAN] Ouaip. <gloussement>

Wordsmyth et compagnie commentent l'histoire ancienne de la région de l'Aztlan. La remarque acerbe de Lady of the Court est noyée par la pique que lui adresse The Laughing Man.

P. 209

::::[LADY OF THE COURT] L'un d'entre vous possède-t-il des informations sur les Nouveaux jésuites ?

::::[WORDSMYTH] My Lady, j'aurais pensé que vous en saviez plus que le reste d'entre nous.

::::[LADY OF THE COURT] Peut-être est-ce bien le cas.

Tir na nÓg a des ennuis avec le Vatican et les Jésuites, vu les troubles avec les catholiques d'Irlande. Au passage, il s'agit d'un exemple parfait de l'attitude agaçante de Lady of the Court : hautaine, et chassant les informations en en révélant aussi peu que possible. Vraiment une gamine au milieu des adultes.

P. 219

::::[THE BIG 'D'] Intéressant, vous étiez étrangement calmes pendant cette partie.

::::[THE LAUGHING MAN] Bien sûr. Ceux d'entre nous qui ont pris la peine d'écouter à l'époque s'en souviennent clairement.

::::[UMSONDO] Certains ont des problèmes plus graves à surveiller.

::::[THE BIG 'D'] <soupir> Poursuivons ?

Cette section concernait l'histoire de l'Aztlan et d'Aztechnology dans le cadre de l'Accord de Veracruz.

P. 228

::::[LADY OF THE COURT] La théorie du dragon existe depuis longtemps, n'est ce pas ? Elle n'a jamais été prouvée, correct ?

::::[WORDSMITH] Correct.

::::[THE BIG 'D'] Et pourtant elle persiste.

::::[HECATE] J'aurais cru que d'entre tous les êtres, tu saurais si oui ou non un Grand est à l'œuvre ici.

::::[THE BIG 'D'] Même nous ne savons pas qui a survécu à votre « chasse » du bas du cycle, ma chère.

::::[WORDSMITH] Euh, je...

::::[THE BIG 'D'] Et si nous savions avec certitude qui est responsable, nous n'aurions peut être pas une conversation si plaisante.

::::[THE LAUGHING MAN] Bien sûr, certains d'entre nous ont des Grands comme ennemis jurés.

::::[UMSONDO] La Reine des Pluies n'est pas comme tous les siens.

::::[JUNGLE CAT] Bien, je peux parler avec la conscience tranquille, et je peux aussi dire que je n'ai vu aucune preuve directe de magie draconique. Aucune. J'ai vu et senti beaucoup de magies « bizarres », mais rien de draconique.

::::[THE LAUGHING MAN] J'en déduis que tu n'as pas pu reconnaître le style ou la forme ?

::::[JUNGLE CAT] Non, je n'ai pas pu.



Un passage intéressant, pour sûr. Nous savons désormais que Dunkelzahn a suffisamment de parts d'AZT pour disposer d'un siège au conseil d'administration, ce qui pourrait expliquer pourquoi Hecate est surprise qu'il ignore si c'est un autre grand dragon qui est l'éminence grise derrière la compagnie… ou pas. La chasse fait référence à un groupe qui semble avoir tenté d'exterminer les dragons lors de leur hibernation entre les cycles, avec un certain succès. Cette référence soutient l'idée qu'Hecate est Alachia, qui déteste les dragons et serait la première suspecte d'une telle traque.

Il est très intéressant de voir qu'après le commentaire de The Laughing Man Umsondo répond comme il le fait, car cela indique qu'il (ou elle) n'est pas aligné avec Mujaji. Harlequin a par ailleurs affirmé que certains grands dragons avaient réduit en esclavage certains elfes par le passé ; cela pourrait (ou pas) avoir quelque chose à voir avec l'apparition d'Harlequin à Madagascar.

Il est assez révélateur que Jungle Cat ne reconnaisse pas le style ou la forme de la magie aztlane, et plus encore que celle-ci n'apparaisse pas comme draconique, ce qui dément la théorie selon laquelle un grand serpent à plumes aurait appris aux aztlans leur magie du sang. Le coupable ne veut peut-être pas qu'on reconnaisse son style, ou qu'on puisse remonter à sa source.

P. 229

::::[LADY OF THE COURT] Comme c'est étrange. Pourquoi feraient-ils cela alors qu'il serait si simple de juste créer un simulacre ou un substitut d'un autre genre ?

::::[THE LAUGHING MAN] Encore une expérience personnelle ?

::::[JUNGLE CAT] Atzcapotzalco a toujours été une énigme, même quand il était encore une figure publique. Nous avons reçu des rapports clairs indiquant qu'il était magiquement actif et assez capable, pourtant quand j'étais en Aztlan pour affaires il y a dix ans (avec mon « déguisement »), j'ai réussi à m'approcher de lui pendant un moment. J'ai senti une aura de puissance palpable autour de lui, et pourtant pas de signe d'une aura facilement discernable. J'ai pensé que c'était peut être un double, mais tout les autres signes indiquaient le contraire.

::::[WORDSMITH] Je l'ai également rencontré, il y a un peu moins de huit ans (après qu'il ait « cassé sa pipe » d'après monsieur « Rat Dancer »). Nous avons… discuté de certaines pratiques et efforts d'Aztechnology envers le Tir. Il ne plaisantait pas. Je ne plaisantais pas. C'est un homme de grand pouvoir, pouvoir mystique. Je l'aurais pris pour l'un d'entre nous, mais il est simplement humain d'après tous les examens rapides que j'ai effectués. Inexplicable.

::::[THE LAUGHING MAN] J'ai jamais traité avec le type, en tout cas.

::::[LADY OF THE COURT] Est-ce qu'il pourrait avoir un artefact ou un objet ?

::::[WORDSMITH] Possible, surtout en considérant la zone. Cat, tu as dis que l'Amazonie avait un locus. Est-ce qu'Aztechnology pourrait en avoir un aussi ?

::::[JUNGLE CAT] Dans ce cas, pourquoi les rites de sang ?

::::[WORDSMITH] Juste.

::::[LAUGHING MAN] Les leurs pourraient être corrompus.

::::[LADY OF THE COURT] Que cette pensée soit maudite !

::::[THE BIG 'D'] VOUS DIGRESSEZ. Nous devrions revenir au sujet.

Cela vient en réponse aux rumeurs selon lesquelles Juan Atzcapotzalco serait mort neuf ans auparavant (en 2048). Lady of the Court demande pourquoi maintenir en vie Juan en particulier, plutôt que de le remplacer par quelqu'un à l'apparence identique. Difficile de dire de quelle « expérience personnelle » parle The Laughing Man.

Le « déguisement » de Jungle Cat pourrait être sa forme métahumaine s'il est bien un zoocanthrope.

Les déclarations de Jungle Cat et d'Ehran soulèvent quelques questions. Tout d'abord, Juan Atzcapotzalco semble être magiquement actif, avec le même degré de puissance qu'un elfe immortel… tout en ayant une apparence humaine. Le fait qu'il irradie de puissance pour ceux qui y sont sensibles, tout en n'ayant pas d'aura visible est très bizarre : s'il n'a pas d'aura, c'est qu'il doit la camoufler. Mais s'il la camoufle, il ne devrait pas dégager d'énergie. Une possibilité serait que c'est la cybermancie qui maintient Juan Atzcapotzalco en vie : il générerait ainsi un champ magique mobile tout en conservant ses capacités de camouflage en tant que magicien. À moins qu'il ne s'agisse de quelque chose d'autre, tel qu'un ancien artefact magique tel que le suggère Lady of the Court.

Un locus, ou *mel'thelem*, en sperethiel, est un ancien et puissant dispositif magique dont l'origine, la fonction et l'énergie exactes sont inconnus. Il semble être situé à la confluence de lignes mana, et permettre d'accroître la puissance de rituels importants une fois activé. La raison pour laquelle l'Aztlan disposerait de plus de locus que d'autres régions du globe n'est pas claire, à moins qu'ils ne soient des artefacts créés par des êtres liés à ce territoire, comme les grands serpents à plumes. Par la suite, l'Aztlan excave un locus en 2057, peu avant la mort de Dunkelzahn.

Apparemment, avec un locus, la magie du sang employée par Aztechnology ne serait pas nécessaire. The Laughing Man affirme qu'elle pourrait s'avérer indispensable si le locus était corrompu. Le locus pourrait corrompre les magiciens qui entrent en contact avec lui : le dispositif est veiné d'orichalque, qui pourrait être souillé par des Horreurs.

P. 230

::::[LADY OF THE COURT] Je suis vraiment surprise que personne parmi nous ne puisse confirmer ou infirmer cette rumeur sur le dragon femelle.

::::[THE LAUGHING MAN] Cela impliquerait des faits, ma Dame. Nous ne sommes, à défaut d'autre chose, qu'une bande de moulins à ragots.

::::[WORDSMYTH] Pour ma part, je commence à croire, ma Dame, que votre affirmation n'est pas entièrement vraie.

::::[LADY OF THE COURT] Quoi, que je sois surprise ? Je ne supporterais pas que…

::::[WORDSMYTH] Non, que personne ici ne sache la vérité.

Paranoïa? Dunkelzahn sait qu'il est au conseil d'administration, mais si un autre grand dragon y siégeait également ? Qui sait ?

P. 231

::::[HECATE] Un elfe ? A-t-il le Don ?

::::[WORDSMYTH] Je ne pense pas que les vérifications appropriées aient jamais été effectuées.

::::[THE LAUGHING MAN] Son comportement indique qu'il devrait l'être. Un autre Veilleur ?

::::[UMSONDO] Non.

::::[HECATE] Laughing Man nous insulte !

::::[THE BIG 'D'] Dois-je toujours maintenir l'ordre parmi mes enfants ? Continuons…

Hecate demande si Domingo Ramos (voir *Cartels fantômes*), l'un des actionnaires d'AZT, est un elfe immortel. Wordsmyth répond qu'il n'a pas été testé (les deux Tirs ont mis au point des tests génétiques pour déterminer si un elfe est porteur des bons gènes). Ce qu'est un Veilleur n'est pas

clair, et difficile de dire pourquoi The Laughing Man penserait que Ramos pourrait en être un. Le commentaire final de Dunkelzahn peut être lu de manière humoristique, ou révélatrice si les rumeurs selon lesquelles les elfes immortels seraient les descendants directs de grands dragons.

P. 232

:::::[LADY OF THE COURT] Cat ? Cela expliquerait-il la magie étrange ?

:::::[JUNGLE CAT] Non. Il y a beaucoup d'esprits en Amazonie. Je reconnais leur goût, pour ainsi dire.

:::::[THE LAUGHING MAN] Oui, c'est ça, « pour ainsi dire », j'en suis sûr. <gloussement>

:::::[UMSONDO] Avec tout mon respect, Hecate n'a peut-être pas observé pendant suffisamment longtemps pour tirer les bonnes conclusions.

:::::[THE LAUGHING MAN] Comment ? Nous avons tous tort et tu as raison ?

:::::[UMSONDO] Je mets juste en garde contre des conclusions fondées sur trop peu d'observations. Je n'ai rien à ajouter.

:::::[WORDSMYTH] C'était suffisant. Nous ferions bien de réfléchir plus avant sur ce sujet. Peut-être que, finalement, cette rencontre aura une récompense associée à ses irritations.

:::::[THE BIG 'D'] Enfin, je reçois quelques remerciements. Je les accepte dans l'esprit de générosité avec lequel ils ont été offerts.

:::::> THE LAUGHING MAN GLOUSSE.

Une autre allusion à la relative jeunesse de Lady of the Court, et une indication qu'il pourrait se trouver des esprits ténébreux chez AZT.

P. 233-234

:::::[JUNGLE CAT] Est-ce possible ?

:::::[LADY OF THE COURT] Non.

:::::[WORDSMYTH] Difficilement.

:::::[THE LAUGHING MAN] Peut-être, ça dépend...

:::::[HECATE] Ça dépend où et quand les sacrifices ont eu lieu. Si le rituel a été réalisé dans un endroit qui a gardé sa puissance, alors oui, je crois que c'est possible. Probable ? Non.

Cette question s'adresse à la possibilité de survie de l'esprit de sang d'un ancien prêtre aztèque au cours du« creux » du cycle de magie ? Visiblement, ce serait possible dans l'astral, dans un lieu qui aurait conservé sa puissance ou un champ magique, pour peu que des sacrifices de sang y aient été correctement accomplis.

P. 234

:::::[HECATE] Un ordinateur ?

:::::[WORDSMYTH] Techniquement possible, mais improbable dans les conditions actuelles. Il y a des rumeurs, bien sûr. Renraku, Fuchi et Saeder-Krupp sont toutes censées avoir une ou plusieurs IA en développement.

:::::[THE LAUGHING MAN] Le Nexus de Denver est censé en héberger une ou en être une.

:::::[HECATE] Je dois admettre que la technologie est mon point faible. Est-ce possible ?

:::::[WORDSMYTH] Comme je l'ai dit, pas dans les conditions actuelles. Ce qui est possible, c'est que quelqu'un crée une machine assez « intelligente » et « rapide » pour convaincre un humain qu'elle est vivante...

:::::[THE LAUGHING MAN] Ah oui, le test de Turing.

:::::[HECATE] Le quoi ?

:::::[THE BIG 'D'] Un test censé permettre de déterminer si une machine est consciente. Si lors d'un test en aveugle l'examinateur ne peut pas faire la différence entre la machine et un autre être humain, la machine est consciente.

:::::[HECATE] Absurde !

:::::[THE LAUGHING MAN] En effet. Je demanderais, qui doit être convaincu? N'importe qui ? Le test dépend d'un canal de communication suffisamment dégradé en contenu et en contexte pour que la distinction devienne impossible. Le test de Turing est un tour de passe-passe au même titre que les tours de magie des goûters d'anniversaire. J'ai en ma possession un article intéressant d'un certain docteur Antonio Vieri de l'université de Milan qui le démystifie, même si je pense qu'en creusant un peu on découvrirait que le bon docteur n'existe pas. Pas sous ce nom.

:::::[WORDSMYTH] Eh bien. Pourquoi Brightlight aurait-il choisi Milan?

:::::[THE LAUGHING MAN] Ben, il a déjà vu Florence et Venise après tout. <Rire> Il se lasse vite.

:::::[WORDSMYTH] Le sujet est discutable, puisque maintenant nous pouvons utiliser la magie pour le test. Et je ne crois pas que nous verrons une véritable conscience artificielle tant que nous n'aurons pas de vraies machines techno-organiques. Un système expert assez rapide pour tromper un humain ? Sûrement, mais il ne sera pas vivant.

Cette section répond à une rumeur selon laquelle une intelligence artificielle se trouverait derrière AZT. Brightlight est dans ce cas clairement identifiable à Leonardo vu l'informatique ésotérique, et les villes italiennes mentionnées.

Il est intéressant de voir que Wordsmyth pense qu'il peut vérifier la conscience d'une machine par magie.

P. 234-235

:::::[HECATE] Voilà ton ordinateur « tehno-organique », joueur de mots.

:::::[WORDSMYTH] Possible, mais je pense que la tâche dépasse l'expertise actuelle.

:::::[THE BIG 'D'] Certaines personnes disent qu'il y a des « entités » dans la Matrice.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ah, les cultes technochamaniques. Oui, ils racontent ça. Devrions-nous les croire ? Non. Ils font partie des gens les plus à l'ouest que je connaisse.

:::::[WORDSMYTH] Il reste toujours Brightlight...

:::::[THE LAUGHING MAN] S'associerait-il avec ces abrutis ?

:::::[WORDSMYTH] Bon argument.

:::::[HECATE] Un accord entre vous ! La lune se lèvera et se couchera cent mille fois avant que cela ne se reproduise.

En réponse aux rumeurs selon lesquelles AZT développerait des ordinateurs biologiques à partir de cerveaux humains extraits de leurs corps. The Laughing Man a bien conscience de l'existence des otakus, et peut-être même de la Résonance profonde.

Dans l'ensemble, les elfes immortels sont plutôt méprisants vis-à-vis des chamans (peut-être à cause de leur dépendance vis-à-vis des totems). Si Brightlight est bel et bien Leonardo, alors il est associé à des otakus... mais peut-être les cyberadeptes plutôt que les technochamans.

Le dernier commentaire d'Hecate a pour sujet la longue rivalité entre The Laughing Man et Wordsmyth (voir la campagne *Harlequin*).

P. 236-237

::::[JUNGLE CAT] Il l'a vu pendant une quête de vision ? C'est ce qui m'alarme le plus.

::::[WORDSMYTH] La source est douteuse, Cat, malgré ce que tu pourrais croire. Mais... des taches noires et vides dans son aura qui se tortillent ?? Cela ressemble à quelque chose dont cette personne ne devrait pas avoir connaissance...

::::[LADY OF THE COURT] Est-ce ce à quoi je pense ?

::::[HECATE] Tu es trop jeune pour en avoir fait l'expérience personnellement, ma chère, mais oui. Cela ressemble à la Corruption.

::::[THE LAUGHING MAN] Je le saurais, ma chère.

::::[THE BIG 'D'] DU CALME ! Nous sommes au cœur du problème.

::::[THE LAUGHING MAN] C'est ce que je me disais, vieux lézard. Et je reconnais que cela requiert plus ample investigation, mais faire plus de suppositions ici n'a pas de sens. Nous parlons de sombres secrets bien enfouis, et je suspecte que nous ne devrions pas les exhumer devant tout le monde. Pour certains, les blessures sont trop fraîches... Oh, ça alors, maintenant je commence à parler comme l'encyclopédiste.

::::[WORDSMYTH] Voilà qui est remarquable, mais je dois encore dire que je suis d'accord avec mon ami peinturluré. Cela semble potentiellement dangereux : les implications sont terrifiantes. Mais si nous décidions de nous aventurer dans un terrain propre à créer des dissensions, nous devrions nous arrêter là, obtenir plus d'informations, puis en reparler.

::::[THE BIG 'D'] Des mots ! Des mots ! Combien de temps encore va-t-on perdre ? Les cycles se répètent à l'identique, n'est ce pas ? Vous allez rester les bras ballants pendant que cette horreur continue jusqu'à ce que vous ayez fait plus de « recherches » et mené plus de « discussions » ?

::::[THE LAUGHING MAN] Pour ma part, je ne serai pas inactif, mon ami. Le Destin m'a déjà entraîné dans cette histoire. Je continuerai mon combat.

::::[THE LADY OF THE COURT] Oh, s'il vous plaît...

Lors d'une quête astrale, un jeune chaman shooté au peyotl a vu la forme astrale d'un dragon à l'aura souillée de marques blanches et noires et tordues.

Hecate joue ici un rôle clé. De tout le groupe, Alachia est celle qui a la plus grande expérience de la magie du sang de grande ampleur et de la corruption qu'elle inflige aux êtres vivants. Cela explique le commentaire de The Laughing Man à propos des « blessures, pour certaines encore fraîches » (une référence aux elfes à épines du Bois de Sang dans *Earthdawn*). L'autre possibilité serait naturellement qu'il s'agisse d'un dragon corrompu par une Horreur. Le Châtiment lui aussi pourrait laisser de telles blessures anciennes.

Harlequin a déjà été impliqué dans des aventures visant à arrêter les Horreurs (voir *Le Retour d'Harlequin*), d'où son dernier commentaire.

Il est toutefois intéressant de voir que Dunkelzahn estime que la Corruption est au cœur du problème. Ses paroles sur les Cycles font référence à la chronologie des événements magiques du monde, tels que la Gobelinisation, l'arrivée des *invae*, la GRIME, etc.

P. 242

::::[WORDSMYTH] Une situation qui peut être facilement retournée à son avantage.

::::[JUNGLE CAT] C'est très vrai.

Un commentaire sur la faiblesse que représente le fait de prêter des troupes d'AZT aux forces aztlanes : les soldats d'AZT attendent que leur propre supérieur leur donne des ordres.

P. 245

::::[THE BIG 'D'] Pas de commentaire ? Très bien...

Dunkelzahn est sans doute surpris de voir que personne ne commente le fait que la pyramide d'AZT à Seattle est surveillée par au moins trois satellites de surveillance.

P. 246

::::[WORDSMYTH] Très intéressant.

::::[HECATE] Nous savions tous que ce n'était qu'une question de temps avant que cette tradition ne soit ressuscitée parmi les moins perspicaces.

::::[LADY OF THE COURT] Et ce n'est pas comme si nous ne l'avions pas déjà fait et leur avions donné quelque chose à reproduire.

::::[WORDSMYTH] Je sais. Je commence juste à voir une tendance intéressante que je ne m'attendais pas à voir.

::::[THE BIG 'D'] Laquelle ?

::::[WORDSMYTH] La prise de conscience.

::::[THE LAUGHING MAN] <soupir> Okay, dragon, peut-être était-ce nécessaire...

Ce passage se rapporte aux ordres guerriers : Hecate et Lady of the Court mentionnent les paladins de Tir Tairngire et les groupes similaires de Tir na nÓg . Wordsmyth est surpris de voir *à quel point* les Aztlans semblent agir à dessein (difficile qu'il s'agisse d'une coïncidence).

P. 247

::::[WORDSMYTH] D'où la réduction des contraintes religieuses dans le reste du monde éclairé.

::::[THE BIG 'D'] La foi, aussi corrompue que l'action de l'homme l'ait rendue, est l'une des rares choses qui permet à l'individu de ne pas voir le monde comme un lieu de chaos aléatoire et de vacuité indiscriminée, mais comme quelque chose qui grâce à la peine et au chagrin a un sens par-delà la tragédie de l'ici et du maintenant. Le déclin de la foi a volé son espoir à la race humaine.

::::[THE LAUGHING MAN] Je suis surpris de voir ces paroles venant de toi.

::::[THE BIG 'D'] Nous, ceux d'entre nous qui sont ici et les autres, avons entrepris d'affaiblir l'emprise de la foi sur le cœur des hommes pendant des générations, afin qu'au retour de la magie ils puissent y être plus ouverts et l'acceptent plus rapidement. Je crois que nous avons commis là une terrible erreur.

::::[LADY OF THE COURT] Je ne comprends pas.

::::[THE BIG 'D'] Leur perte de foi leur fait voir le monde comme un lieu froid bâti sur des formules manipulables et vides de Sens. Ils n'ont plus peur de l'univers.



::::[UMSONDO] Je sens là une confusion entre foi et recherche de sens d'un côté, et la croyance religieuse de l'autre. C'est d'une élémentaire stupidité. Tu fais bien de mentionner la peur, lézard. Elle a trop souvent été l'arme de ceux qui avaient cette emprise sur le cœur des hommes que tu mentionnes. Les mêmes s'en sont servis pour flétrir, affaiblir et pervertir le courage, la curiosité, la force et la valeur, pour toujours mieux maintenir leur propre autorité et leur propre position. Toute élévation s'accompagne de douleur, sans douleur il n'est point d'élévation. Je suis fier du Chemin que je parcours.

Plutôt évident. Les conséquences de la Grande Danse Fantôme (la balkanisation des USA, ou peut-être une démonstration de la puissance de la magie) étaient considérées comme nécessaires par les grandes puissances occultes. Le seul point d'interrogation est le dernier commentaire d'Umsondo, qui reste très mystérieux.

P. 247

::::[LADY OF THE COURT] Le potentiel accru de la région est donc organisé, pas naturel ?

::::[THE LAUGHING MAN] C'est ce que je craignais. Voilà qui en dit long.

::::[WORDSMYTH] Ridicule.

::::[THE BIG 'D'] Vraiment ? Cela a déjà été fait autrefois.

::::[WORDSMYTH] Par des êtres bien plus puissants, dans un environnement bien plus propice à un tel comportement. Mais ici ? Maintenant ? Épargnez-moi ça.

::::[THE LAUGHING MAN] Tu avais nié le danger du Pic.

Ceci concerne un témoignage affirmant que les teocallis d'Aztlan possèdent des champs magiques plus élevés que la moyenne, à dessein. Impossible de dire à qui fait référence Wordsmyth (peut-être les Therans, mais ce n'est pas certain), mais il semble ne pas croire que de tels événements puissent se produire si tôt au cours du cycle (comme si la Grande danse fantôme n'avait pas déjà fait voler en éclats cette idée ?).

À propos de la Grande Danse Fantôme, elle a provoqué lors de son lancement l'apparition d'un pic mana, qui était l'objet de la campagne *Le Retour d'Harlequin* (2055). Le danger de ce pic mana était qu'il aurait pu permettre aux Horreurs de traverser l'espace entre leurs métaplans et le Sixième Monde plus tôt que prévu.

P. 247

::::[HECATE] Une allusion délibérée aux Voies de Tir na nÓg, peut-être.

::::[LADY OF THE COURT] Si tel est le cas, c'est une perversion.

::::[WORDSMYTH] Pourrait-il y avoir un rapport ?

::::[LADY OF THE COURT] Impossible, à moins que l'un d'entre nous ici ne leur montre comment faire les choses. Je pense que nous savons à quel point c'est improbable.

::::[HECATE] C'est vrai.

::::[JUNGLE CAT] Mais quelque chose qui sait est à l'œuvre. Je peux le sentir.

::::[THE BIG 'D'] Tu es perspicace.

Ce passage décrit la voie du Soleil aztlane, comparée aux voies et aux chemins de Tir na nÓg (ils ont déjà les ordres, pourquoi pas les voies). Visiblement, Quelque Chose qui sait comment fonctionnait la magie lors du dernier Âge a appris aux Aztlans d'aujourd'hui ce qu'ils savent.

P. 248

::::[WORDSMYTH] Enfin, un peu de clairvoyance.

::::[THE BIG 'D'] Tu ignores ce qui est important.

::::[HECATE] Que les Aztlans mènent des rituels dans leurs temples ? Ils ne sont pas là pour ça ??

::::[THE LAUGHING MAN] As-tu déjà analysé l'aura de l'un de leurs teocallis ? Le degré de puissance dans certains d'entre eux est exceptionnel.

::::[HECATE] Donc ils mènent des rites de sang et ont trouvé la bonne façon de le faire. Pas de quoi s'inquiéter avant un moment.

::::[THE BIG 'D'] C'est ce que tu avais dit avant la Grande danse fantôme.

::::[LADY OF THE COURT] Cet événement n'aurait pas dû nous poser de problèmes. Il n'aurait d'ailleurs pas dû avoir lieu, tout simplement. Nous devrions demander à Coleman qui le lui a appris.

::::[THE BIG 'D'] Il y a deux possibilités : soit on leur a appris les anciens rites de sang, soit ils les ont devinés tous seuls. Est-ce moins terrifiant ?

Wordsmyth commentait l'intervention d'un shadowtalker suggérant que la religion aztlane serait un focus autour duquel l'on peut manipuler le mana. The Laughing Man et Dunkelzahn sont inquiets de la puissance et de l'efficacité des Aztlans. Hecate et Lady of the Court assurent qu'il y a le temps, que ces événements ne devraient pas encore poser problème. C'est important, car cela implique que les problèmes provoqués par la Grande Danse Fantôme et les rites de sang aztlans venaient du fait que quelqu'un coordonnait les efforts aztlans. Ce qui mène à l'excellente question posée par Dunkelzahn.

P. 250

::::[WORDSMYTH] Je n'avais pas pris la mesure de ce que cela implique. Le Huey Tlatoani est-il un titre cérémoniel, ou détient-il un véritable pouvoir ?

::::[JUNGLE CAT] Nous n'avons vu aucun signe qu'un quelconque président aztlan ait été magiquement actif ou Éveillé. Je soupçonne le poste d'être purement protocolaire.

::::[LADY OF THE COURT] Mais alors, qui détient la véritable position ?

Le chef de la prêtrise aztlane est le Huey Tlatoani, généralement le même que le Président d'Aztlan. Il pourrait s'agir d'un exemple d'une position conférant de réels pouvoirs à ceux qui l'occupent. Juan Aztcapotzalco ferait en tout cas un bon Huey Tlatoani.

P. 250

::::[HECATE] Ce « Vicaire général » est-il le Huey Tlatoani ?

::::[JUNGLE CAT] Improbable. Quelques-uns d'entre eux se sont révélés magiquement actifs, mais même eux étaient trop vulnérables pour être véritablement l'Empereur du Soleil.

Plutôt clair, pour une fois. Suivant !

P. 251

::::[HECATE] Donc les chefs spirituels de la Voie du Soleil s'inclinent devant les pouvoirs d'Aztechnology. Je pensais que le contrôle de la corporation était strictement politique et économique.

Il est possible d'envoyer des prières via la Matrice. Et qui contrôle les systèmes informatiques de la prêtrise ? AZT.

P. 253

:::::[WORDSMYTH] J'ai toujours considéré que la pratique de la requête est un véritable coup de génie.

:::::[LADY OF THE COURT] Enfin, tu dévoiles tes vraies couleurs.

Ce passage intervient après plusieurs commentaires débattant de l'usage de cercles hermétiques ou de loges chamaniques dans les teocallis. C'est peut-être Wordsmyth qui fait de l'humour.

P. 253

:::::[HECATE] Craindre cela ? Oh, par pitié. J'espère que ce n'est pas là ce que tu considérais comme si terriblement important.

:::::[THE BIG 'D'] Sois attentive, mais souviens-toi.

Ce commentaire fait suite à une remarque qui indiquait que les Aztlans accomplissent des sacrifices de sang dans le cadre de leur pratique religieuse.

P. 254

:::::[HECATE] Une exécution rituelle. Encore une fois, je ne vois aucune raison de s'inquiéter.

Encore un point en faveur de l'idée qu'Hecate est Alachia : son exaspérante arrogance.

P. 255

:::::[LADY OF THE COURT] Les tzitzimines ? Ce sujet n'est que brièvement abordé dans ce que j'ai lu. Cela semblait avoir assez peu de signification au-delà de ce que l'on est en droit d'attendre de ce genre de choses. Ce calendrier n'est donc pas largement connu ?

:::::[JUNGLE CAT] Non. Je n'en ai moi-même que vaguement conscience. Mais je puis te dire que les transitions précédentes mentionnées dans ce calendrier n'ont aucun fondement factuel. Les âges ont changé selon l'humeur des prêtres, pas sur des faits établis.

:::::[THE BIG 'D'] Ce ne sont pas les faits qui m'inquiètent ici.

Ce passage vient après une présentation des différents âges religieux aztèques. Les tzitzimines sont censés émerger à la fin du Cinquième Soleil pour dévorer le monde. Le commentaire de Dunkelzahn indique peut-être que c'est l'existence ou la précision du calendrier, plutôt ses fondements factuels, qui sont importants.

P. 256

:::::[WORDSMYTH] Un lien intéressant, mais qui pourrait n'être vu que comme un simple signe.

:::::[THE LAUGHING MAN] Bien sûr, mais le « signe » a tout de même un fondement factuel. L'un est annonciateur de l'autre.

:::::[LADY OF THE COURT] Le timing n'est pas du tout respecté.

:::::[THE LAUGHING MAN] Tu as dit ça il n'y a pas si longtemps, mais j'ai vu le contraire.

:::::[HECATE] Ainsi le dis-tu.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ainsi l'as-tu vu !

Dans ce cas, le Haut prêtre d'un culte aztlan a dit que les esprits insectes auguraient de l'arrivée des tzitzimines. Si l'on part du principe que les tzitzimines sont les Horreurs, c'est factuellement vrai. Les commentaires d'Harlequin tombent à point nommé : il a déjà combattu l'Ennemi (*Le Retour d'Harlequin*).

P. 256

:::::[HECATE] S'agissait-il d'un message personnel, ou portait-il un sens plus profond ?

:::::[THE BIG 'D'] On fait difficilement plus clair en matière de messages, mais pas pour Atzcapotzalco...

Le message en question est l'acte d'un cultiste fou, qui a déposé un cœur chaud, gluant, et surtout appartenant à un elfe au bureau de Juan Atzcapotzalco. Aucune idée sur le sens du commentaire de Dunkelzahn, à moins qu'il ne veuille dire que le message est adressé à ce qui se trouve derrière Atzcapotzalco / AZT.

P. 258

:::::[LADY OF THE COURT] La description des Jésuites a l'air de sortir d'une mauvaise tridéo de série B.

:::::[HECATE] Vu ce qui a été dit plus haut, on dirait que tu en sais plus que ça... ?

:::::[LADY OF THE COURT] Oui, j'en sais plus que ça. Je vous laisserai trier les détails vous-mêmes. Ils ne sont pas juste une équipe de SWAT catholiques. Si tel était le cas, il n'y aurait aucune inquiétude à avoir.

:::::[HECATE] Cela va donc plus loin ?

:::::[THE LAUGHING MAN] La Lady ne révèle rien... même pas pour nous dire que beaucoup d'entre eux sont magiquement actifs, ce qui est connu d'ordinaire. <blague> L'absence de Brightlight est encore une fois regrettable. Il serait extrêmement intéressant de savoir ce qu'il pense d'eux. <glousse>

:::::[THE BIG 'D'] Ce pourrait en effet être intéressant s'il était familier de leurs activités locales, mais je doute que tel soit le cas. Poursuivons ?

Pour la petite histoire, les Nouveaux jésuites sont l'une des branches de l'Église catholique qui s'intéresse à la magie. L'article d'origine suggère qu'ils ne la pratiquent pas, alors que la plaisanterie d'Harlequin indique le contraire. Brightlight pourrait être intéressé : Leonardo s'intéresse à l'Église, et en particulier aux groupes magiques qui y sont associés.

P. 259

:::::[HECATE] Rien d'inattendu ici.

:::::[THE BIG 'D'] Comme tu sembles sûre de toi, en dépit de ce que nous apprenons ici.

Ce commentaire note que la haute prêtrise normalement au service de Quetzacoatl ne compte pas de chamans suivant Serpent à plumes. Cela pourrait signifier que le totem voit d'un mauvais œil les pratiques de la prêtrise aztlane et refuse de servir de mentor à ses serviteurs. Ou pas.

P. 261

:::::[WORDSMYTH] Qu'est-ce que cela...

:::::[THE BIG 'D'] Silence.

:::::[THE LAUGHING MAN] !!!

Wordsmyth ne comprend pas pourquoi l'histoire d'un mage de sang aztlan était considérée comme fausse, juste parce que le magicien était seul (la magie du sang d'*Earthdawn* ne fonctionnait pas ainsi). Dunkelzahn ne souhaite pas aborder le sujet avant que tout soit révélé. The Laughing Man réalise peut-être qu'il a déjà vu ça quelque part.

P. 261-262

::::[LADY OF THE COURT] Harl... Laughing Man, s'agit-il là de ce dont tu nous dis avoir été témoin lors de ta quête à travers les mondes inférieurs, avec le Pont ?

::::[THE LAUGHING MAN] Je n'en ai pas été directement témoin, mais d'autres l'ont été. Ils ont visité un Lieu, un monde post-apocalyptique qui aurait pu être une représentation symbolique du nôtre, et où ce genre de magie du sang était pratiqué.

::::[LADY OF THE COURT] L'un de tes substituts lors de la quête aurait-il pu en comprendre le fonctionnement ?

::::[JUNGLE CAT] Non. Nous entendons ce genre de rumeurs depuis un certain temps, mais nous n'en avons jamais vu la moindre preuve. Je trouve difficile à croire que de tels actes soient fréquents, nous en aurions eu vent.

::::[THE BIG 'D'] Mais vous en avez eu vent. Vous en avez tout du moins entendu parler, à défaut de les avoir vus. Peut-être te les a-t-on cachés à dessein ?

::::[JUNGLE CAT] Pourquoi ?

::::[WORDSMYTH] Parce que l'Amazonie dispose de toute évidence du soutien d'anciennes puissances. Leurs techniques auraient pu être reconnues...

::::[LADY OF THE COURT] Voici qui est dangereux. Cela implique une compréhension des rites de sang plus profonde que je le soupçonnais.

::::[THE LAUGHING MAN] Et cela signifie qu'il pourrait se passer dans les temples des choses bien plus dangereuses que ce que nous craignions.

::::[THE BIG 'D'] Oui.

Okay, voici les réactions à la magie du sang aztlane, et particulièrement la technique métamagique connue sous le nom de « Voie du Soleil » (ou Sacrifice, en bon français).

Lady of the Court demande à The Laughing Man si c'est ce qu'il a vu lors de sa quête astrale vouée à arrêter l'Ennemi (voir *Le Retour d'Harlequin*), lorsque les runners se sont retrouvés dans un monde perverti où toute la magie était souillée par la magie du sang, mais où les méchants corpos avaient la capacité de sacrifier des victimes pour alimenter leurs sorts.

Jungle Cat a apparemment été tenu à l'écart de ce type de magie (et peut-être d'autres), de peur qu'il ne reconnaisse celui qui l'a enseigné aux Aztlans (évidemment, Hualpa avait son repaire dans le Yucatan, il pourrait donc s'agir d'un autre exemple d'enfants rebelles découvrant une cache de magie draconique).

La différence de mécanique entre ceci et les rites de sang précédents est qu'il s'agit clairement ici de magie de la mort, d'un type connu provoquant des blessures physiques pour réduire le drain.

Naturellement, s'ils peuvent utiliser cette forme de magie de la mort, ils peuvent en utiliser d'autres, comme le suggèrent The Laughing Man et Dunkelzahn.

P. 262

::::[LADY OF THE COURT] Non, ce ne peut être ! De telles techniques sont interdites !

::::[THE BIG 'D'] Interdites à qui ?

::::[WORDSMYTH] Interdites à quiconque à le moindre bon sens. Ceci est dangereux.

::::[THE LAUGHING MAN] Hecate, si je puis t'appeler ainsi... Ton silence est assourdissant.

Les esprits de sang n'apparaissent pas dans *Earthdawn*, et la raison de leur dangerosité n'est pas claire.

Hecate / Alachia aurait assez d'expérience et de compétences question magie du sang, nécromancie et Horreurs pour en savoir plus à ce sujet... mais elle n'en dit pas plus.

P. 262

::::[WORDSMYTH] Dragon, peux-tu commenter ceci ??

::::[THE BIG 'D'] Je ne connais aucun des miens qui aurait été perdu à ce genre de perversion. Je crois, toutefois, que cela a été tenté avec des formes mineures. Avec quel succès, je ne sais.

::::[JUNGLE CAT] Une telle corruption était possible autrefois... mais maintenant ? Si tôt ?

::::[THE LAUGHING MAN] N'oubliez pas, il leur faut un certain environnement pour être invoqués, mais ils n'en ont pas besoin pour se maintenir par la suite.

Wordsmyth et Dunkelzahn parlent du fait que des êtres vivants doivent être sacrifiés pour invoquer des esprits de sang, et les dragons sont les plus puissants de ces êtres. Le commentaire de Jungle Cat indique qu'il n'y a ici rien de nouveau, mais que le timing est extrêmement inhabituel.

Les commentaires de The Laughing Man font directement référence aux Horreurs. La relation entre les esprits de sang et les Horreurs, si elle existe, n'est pas claire.

P. 263

::::[WORDSMYTH] Angoissant. Très angoissant.

::::[THE LAUGHING MAN] Je me répète, Hecate, ton silence est assourdissant.

::::[HECATE] Que voudrais-tu m'entendre dire ? Que je trouve ces pratiques obscènes ? Voilà, je l'ai dit. Heureux ?

::::[THE LAUGHING MAN] Non, pas vraiment. Tu as un passif de complaisance vis-à-vis de l'obscène.

::::[WORDSMYTH] IL SUFFIT ! Ne vous disputez pas ici ! Nous avons un accord ! Nous avons un pacte ! Le passé est le passé !

::::[THE BIG 'D'] Le passé n'est jamais tout à fait derrière nous. Nous le portons avec nous en permanence. La question est, nous souviendrons-nous de son intégralité, ou choisirons-nous de ne nous en remémorer qu'une partie.

Ceci concerne les *foveae*, sortes de « trous » dans l'espace astral, peut-être la conséquence d'un usage excessif de la magie du sang.

Il s'agit d'une scène intéressante entre Hecate, ancienne reine du Bois de Sang, et The Laughing Man.

P. 264

::::[JUNGLE CAT] Les Aztlans se gardent bien de revendiquer ouvertement Bogotá.

::::[WORDSMYTH] Pourtant, je garderais un œil sur cette frontière si j'étais toi.

::::[LADY OF THE COURT] Tu es au courant de quelque chose ?



Un détail. C'est à Bogotá que se trouve la frontière entre Aztlan et l'Amazonie, en ce qui était anciennement la Colombie.

P. 268

> :::::[LADY OF THE COURT] Cat, la Cour corporatiste t'ennuie-t-elle beaucoup ?
>
> :::::[JUNGLE CAT] Oui, pour les mêmes raisons que toi, je suppose.
>
> :::::[THE BIG 'D'] Certes.

Ni Tir na nÓg (Lady of the Court) ni l'Amazonie (Jungle Cat) ne sont très favorables aux intérêts corporatistes étrangers, ce qui exaspère la Cour corporatiste.

P. 269

> :::::[JUNGLE CAT] Est-ce vrai ?? Ares Macrotechnology a-t-elle des armes nucléaires ?
>
> :::::[WORDSMYTH] Oui.
>
> :::::[LADY OF THE COURT] L'armée utilisée à Chicago était la leur ?
>
> :::::[WORDSMYTH] Oui.
>
> :::::[HECATE] Combien de mégacorporations ont des armes nucléaires ??
>
> :::::[THE BIG 'D'] La capacité d'en avoir, ou un arsenal ?
>
> :::::[HECATE] Les deux.
>
> :::::[WORDSMYTH] La plupart ont des armes nucléaires. Rares sont celles qui, à part Ares, Saeder-Krupp et Mitsuhama, n'en ont plus qu'un nombre symbolique.
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Lofwyr a une arme nucléaire ?
>
> :::::[THE BIG 'D'] Naturellement. Merveilleuse ironie, n'est-il pas ?

Ces dames sont quelque peu choquées d'apprendre qui détient des armes nucléaires dans le monde de *Shadowrun*. Le commentaire final de Dunkelzahn fait peut-être référence au fait que les dragons comme Lofwyr ont désormais accès aux armes de destruction massive (alors que lors du précédent Âge, la technologie militaire la plus avancée était représentée par un gigantesque navire de guerre volant en pierre ; trois d'entre eux étant capables d'abattre un grand dragon).

P. 271

> :::::[LADY OF THE COURT] Des dragons occidentaux ??
>
> :::::[THE BIG 'D'] Je pense que l'auteur fait référence à l'image que les humains ont des dragons dans les cultures occidentales. À moins que cela ne signifie simplement que « non-oriental ».

Cette section confirme que les serpents à plumes ne sont pas les seuls dragons vivant en Aztlan.

P. 271

> :::::[LADY OF THE COURT] Ne comprennent-ils donc vraiment pas ce qui se passe dans leur propre monde ? Je n'en finis pas d'être médusée.
>
> :::::[THE BIG 'D'] Je ne me rappelle pas avoir lu la moindre publication qui révélerait la réalité qui se cache derrière votre nation et sa magie, ma Dame.
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Touché.

Lady of the Court se plaint de l'ignorance crasse des shadowtalkers quant à la réalité de la situation en Aztlan, et dans le monde en général. La réponse de Dunkelzahn deviendra l'un des souhaits de son testament. Et toc !

P. 272

> :::::[HECATE] Voilà qui pourrait être intéressant...

Un shadowtalker a demandé le fin mot de l'histoire à propos de la magie amazonienne.

P. 272

> :::::[JUNGLE CAT] Je vais anticiper la question que tout le monde va vouloir poser : non, nous n'utilisons pas l'un des Grands rituels pour renforcer la forêt.
>
> :::::[WORDSMYTH] Vous avez un locus, n'est-ce pas ? Intact ?
>
> :::::[JUNGLE CAT] Oui.
>
> :::::[HECATE] <INTRADUISIBLE>
>
> :::::[THE LAUGHING MAN] Ironique, oui, que la mort de quasiment chacun d'entre nous apporte une nouvelle vie dans le monde ?
>
> :::::[HECATE] Cela a toujours été l'intention.
>
> :::::[WORDSMYTH] Je ne vous ferai pas le plaisir de répondre.

La forêt amazonienne se régénère incroyablement vite. Jungle Cat explique probablement que les rituels utilisés ne provoqueront pas un pic mana. L'Amazonie utilise une forme de rituel qui n'implique pas l'usage d'un locus. Les trois dernières lignes sont difficiles à interpréter, mais font sens si elles font référence au Bois de Sang dont Alachia était la reine.

P. 272

> :::::[LADY OF THE COURT] Cela semble indiquer que vous utilisez au moins un Rituel mineur de troisième ou quatrième cercle.
>
> :::::[JUNGLE CAT] Les choses ne sont pas faciles. Même avec le locus, nous devons compléter nos forces. Nous sommes néanmoins extrêmement prudents. Laughing Man, tu n'auras pas à répéter tes actions à cause de nous.
>
> :::::>THE LAUGHING MAN TIRE SON CHAPEAU
>
> :::::[LADY OF THE COURT] Je continue de penser que nous aurions dû tuer Coleman.
>
> :::::[WORDSMYTH] Je ne me souviens pas de t'avoir vu t'occuper, ni même t'inquiéter de ces choses à l'époque. En outre, le résultat était nécessaire.
>
> :::::[THE BIG 'D'] Mais il n'était pas nécessaire que cela finisse ainsi.
>
> :::::[WORDSMYTH] C'est vrai.

Ce passage fait référence aux commentaires sur la vitesse anormalement rapide de régénération de la forêt et la magie du sang employée pour l'alimenter. La teneur précise de ces « rituels mineurs de trois ou quatrième cercle » est un mystère. Les commentaires de Jungle Cat semblent impliquer que les Amazoniens s'efforcent d'éviter de créer un autre pic mana comme l'a fait la Grande Danse Fantôme, afin d'épargner à Harlequin une nouvelle quête astrale (*Le Retour d'Harlequin*).

P. 286

:::::[HECATE] Qu'est-ce qu'un « jaguar Éveillé » ??

:::::[JUNGLE CAT] Moi, je suppose.

:::::[THE LAUGHING MAN] <glousse>

:::::[UMSONDO] Et il est loin d'être le seul.

:::::[THE LAUGHING MAN] Ah, nos amis félins. Peut-être devrais-je me pencher plus attentivement sur cette question.

:::::[UMSONDO] Peut-être le devrais-tu.

Cette référence singulière présente Jungle Cat comme un jaguar-garou, ou une autre forme de zoocanthrope. Les commentaires d'Umsondo pourraient indiquer qu'il est un lion-garou, expliquant les intérêts azaniens du commentateur... mais les indices sont trop maigres pour en être sûr.

P. 288

:::::[JUNGLE CAT] La présence de ce genre d'information ici me perturbe.

:::::[WORDSMYTH] On s'y habitue, et on investit plus de moyens dans la sécurité informatique.

Une évaluation militaire de l'opportunité d'infiltrer Aztlan à partir de la frontière amazonienne. Une fuite mineure.

P. 293

:::::[LADY OF THE COURT] Je m'assurerai de prévenir mon intermédiaire financier.

Un commentaire sarcastique sur la nature économique de cette partie du document.

P. 303

:::::[LADY OF THE COURT] La guerre civile serait-elle un conflit culturel Mayas contre Aztèques ? Il est dit ici que la plupart des habitants du Yucatán sont d'origine maya.

:::::[JUNGLE CAT] Ce n'est pas une guerre culturelle, bien que j'ai vu certains motifs évoquant ce genre de chose de temps en temps.

Ce passage ne semble pas très important.

P. 321-322

:::::[HECATE] Le printemps à Tenochtitlán. Tu nous fais perdre notre temps. Nous aurions facilement pu nous épargner ça.

:::::[THE BIG 'D'] Tu as raté ce qui compte. Tu as saisi les choses secondaires mais tu as raté le cœur du sujet.

:::::[THE LAUGHING MAN] Alors oriente notre attention. Montre-nous la voie de la vérité, Ô Maître. <glousse>

:::::[UMSONDO] Je garde mon conseil pour le moment le plus judicieux, lézard.

:::::[THE BIG 'D'] Je l'ai remarqué.

:::::[UMSONDO] C'est une question de construct ou de substance, n'est-il pas ?

:::::[THE BIG 'D'] Ça l'est.

:::::[WORDSMYTH] J'imagine que vous allez nous éclairer sur le sens de cet échange énigmatique. Pour ma part, je vois d'ores et déjà quelles mesures doivent être prises. J'ai sous-estimé Aztechnology.

:::::[THE BIG 'D'] Tu remarqueras que, au vu des informations fournies ici, il ne semble pas que Lofwyr ait fait cette erreur. Je suis surpris qu'il ne vous ait pas confié plus en détails ses projets...

:::::[WORDSMYTH] Lui et moi ne nous parlons pas aussi souvent que tu sembles le croire.

:::::[THE LAUGHING MAN] <glousse>

:::::[THE BIG 'D'] Nous reviendrons bientôt à un point précis, mais je reste curieux de savoir comment vous comptez réagir à cela.

:::::[HECATE] Tu veux dire, autre que de leur envoyer un petit avertissement poli pour les enquérir d'être prudents quant à ce qu'ils vont provoquer ?

:::::[THE BIG 'D'] Je suppose que tu fais preuve d'humour, mais il est vrai qu'un tel avertissement aurait d'autant plus de sens venant de toi.

:::::[THE LAUGHING MAN] Hé, qu'est-ce que c'est que ces piques, là ?

:::::[THE BIG 'D'] Mes excuses.

:::::[HECATE] Acceptées.

:::::[LADY OF THE COURT] Il en est d'autres que je devrais prévenir. Je souhaiterais partir, si tu le veux bien.

:::::[THE BIG 'D'] Si tu penses avoir entendu tout ce qui doit être dit, alors va, et nous nous retrouverons.

:::::[THE LAUGHING MAN] Comme nous tous, et plus tôt qu'ils ne s'y attendent pour certains.

:::::[THE BIG 'D'] Peut-être. J'ai ordonné à mon assistant de désactiver les verrous d'isolation. Vous êtes libres de partir quand vous le souhaitez.

:::::>LADY OF THE COURT S'EST DÉCONNECTÉE

:::::[HECATE] Cela ne me terrifie pas autant que d'autres. Cette époque est banale, en comparaison du précédent Âge.

:::::>HECATE S'EST DÉCONNECTÉE

:::::[JUNGLE CAT] Chienne. Elle n'a aucun droit de parler avec nous.

:::::[THE LAUGHING MAN] Mais, et le Code ! Le Grand Deal ! L'Accord « Si Nous N'Arrêtons Pas de Nous Gueuler Dessus, Nous Allons Tous Y Rester » !

:::::[JUNGLE CAT] Je n'ai jamais signé ça.

:::::[UMSONDO] Pas plus que moi.

:::::[THE LAUGHING MAN] Nul n'a jamais eu besoin que tu le fasses, Veilleur.

:::::[JUNGLE CAT] Merci, dragon. Mes yeux n'avaient pas besoin d'être ouverts, mais j'en sais plus aujourd'hui. Vous aurez prochainement de mes nouvelles.

:::::[THE BIG 'D'] Au revoir.

:::::>JUNGLE CAT S'EST DÉCONNECTÉ

:::::[THE LAUGHING MAN] Peut-être qu'il est temps que mon meilleur ami et moi-même suivîmes les autres, très cher hôte. <glousse> Juste une chose.

:::::[THE BIG 'D'] Nombreux sont ceux qui ont conclu que notre petit conclave s'est achevé, ami fardé.

::::[THE LAUGHING MAN] Pourtant le Veilleur demeure.

::::[UMSONDO] Comme toujours. N'est-ce pas là le rôle d'un Veilleur ?

::::[THE LAUGHING MAN] Je n'ai pas oublié qu'il y a quelque chose auquel retourner.

::::[WORDSMYTH] Pas plus que moi.

::::[THE LAUGHING MAN] Je ne peux pas en comprendre l'importance, cependant. Ce n'est pas inhabituel... les hommes souffrants ont souvent été « préservés » d'une façon ou d'une autre. Les Chinois ont fondé leur gouvernement sur ce principe. <glousse>

::::[UMSONDO] C'est une question d'apparence ou de substance.

::::[THE LAUGHING MAN] Ce n'est pas ce que tu avais dit au début.

::::[UMSONDO] Je n'emploie jamais de mots sans m'assurer de leur précision.

::::[WORDSMYTH] S'agit-il là d'une question de jeux de mots ?

::::[THE LAUGHING MAN] Ha ! >THE LAUGHING MAN TIRE SON CHAPEAU À UMSONDO< Magnifique ! Mon ami se plaint d'un jeu de mots !

::::[WORDSMYTH] Construct ou substance. Es-tu parfaitement précis quand tu mentionnes le terme « construct » ?

::::[UMSONDO] Ne l'ai-je pas déjà dit ?

::::[WORDSMYTH] Alors tu impliques que quelque chose a été créé, pas préservé, si nous parlons de construct. C'est là, je le suppose, l'illusion. La réalité est la substance. Tu n'entends pas là la substance des corps et du sang, si ?

::::[THE LAUGHING MAN] Quoi ?? Impossible ! Il n'y a pas de locus !

::::[UMSONDO] Jugnle Cat ne l'a-t-il pas confirmé ?

::::[THE LAUGHING MAN] Non... Ce n'est pas possible. Il ne pourrait pas soutenir...

::::[WORDSMYTH] C'est donc là le rôle des temples et des sacrifices, lézard.

::::[THE BIG 'D'] Je suis heureux de voir que ceux qui sont restés ont la clairvoyance et l'intelligence de percevoir ce que j'espérais qu'ils vissent.

::::[WORDSMYTH] Quand bien même tes boniments de troubadour seraient à moitié vrais, bouffon, ils ne feraient que pâle figure en comparaison de *ceci*.

::::[THE LAUGHING MAN] Parmi nous, et entourés d'un tel pouvoir ? Je ne puis... Veilleur, Vérité ou Mensonge ?

::::[UMSONDO] Je Veille et point ne juge.

::::>UMSONDO S'EST DÉCONNECTÉ

::::[WORDSMYTH] Voilà qui change tout. Nous devons en parler à bien d'autres.

::::[THE LAUGHING MAN] Brightlight. Brightlight sait, n'est-ce pas ?

::::[THE BIG 'D'] Y a-t-il jamais eu quoi que ce soit de substantiel qu'il ignorât s'il ne l'avait décidé ?

::::[WORDSMYTH] Il ne s'occupera de rien qui n'ait trait à ses intérêts. Je traiterai avec ceux qui y seront prêts. Je dois partir à l'instant. Nul besoin de tromperies ou de subtiles pressions pour nous reparler, lézard.

::::>WORDSMYTH S'EST DÉCONNECTÉ

::::[THE LAUGHING MAN] Eh bien, je suis impressionné. Je ne croyais pas revoir cela un jour.

::::[THE BIG 'D'] La tension était par moments presque palpable.

::::[THE LAUGHING MAN] Mais la conversation est restée légère. <glousse> As-tu choisi uniquement mon ami et moi-même pour nous faire don de cette ultime révélation ?

::::[THE BIG 'D'] Non. Il se trouve que ceux qui étaient trop pressés de partir devront trouver d'autres sources mieux informées.

::::[THE LAUGHING MAN] Ton don à mon ami et à moi. Rusé, rusé lézard que tu es. Je dois dire que je suis contre l'idée d'en dire trop aux mortels – et rien de ce que tu viens de nous apprendre. Ils sont bien trop peu dignes de confiance, et ils risqueraient très certainement d'utiliser ce que nous leur dirons à des fins néfastes.

::::[THE BIG 'D'] Car les tiens se sont comportés de manière bien plus exemplaire ?

::::[THE LAUGHING MAN] Touché. Je vais devoir y aller.

::::[THE BIG 'D'] Tu n'as jamais rien dit de sa fille à notre comparse ?

::::[THE LAUGHING MAN] Jamais de la vie. La classe, nan ? Adios.

::::>CONNEXION PERDUE : THE LAUGHING MAN

::::>THE BIG 'D' S'EST DÉCONNECTÉ

::::<Alors ?>

::::<Nos Canaux n'étaient pas à la portée du decker du dragon. Il n'a jamais senti ni soupçonné ma Présence.>

::::<Qu'as-tu appris ?>

::::<Rien que nous ne suspections déjà.>

::::<La capture du fichier est-elle terminée ?>

::::<Oui.>

::::<Alors attache leur conversation au fichier Shadowland.>

::::<Ils vont être furieux, et blâmeront le dragon.>

::::<Alors laisse notre conversation, mais efface les Noms. Laisse-le s'interroger.>

Les plans de Lofwyr ne sont pas clairs. Les commentaires de Wordsmyth's font sens dans la mesure où Lofwyr et lui étaient princes de Tir Tairngire à l'époque, mais qu'ils ne s'apprécient pas beaucoup.

Le pacte dont parle The Laughing Man est probablement la promesse de mettre de côté les rivalités passées des intervenants.

Le point important de la conversation est Juan Aztcapotzalco. Le terme de « construct » signifie que Juan pourrait être un construct d'Horreur ou même un drake, mais Wordsmyth semble dire qu'il s'agit d'une illusion. Juan n'est pas maintenu en vie par la cybermancie et n'est pas non plus un construct, mais plutôt apparemment... par les sacrifices de la magie du sang.

Cela signifie peut-être que Juan Atzcapotzalco a besoin d'un certain niveau de mana pour maintenir son existence... d'où les rituels de sang et le locus. Il pourrait s'agir d'une Horreur. Ou pas.

Le dernier passage avec The Laughing Man concerne la fille de Wordsmyth, Jane « Frosty » Foster, dont Harlequin a fait son élève.

L'ultime section, comme le prouve la mention des Canaux, met en scène des otakus. On ignore quelle est l'entité pour laquelle ils travaillent (la Résonance profonde, Brightlight, Hestaby...).

Nation Sioux

Nation Ute

Conseil corporatif Pueblo

Secteurs de Denver

- Pueblo
- CAS
- UCAS
- Downtown
- Ute
- Sioux
- Aztlan

Miles 0 10 20

Kilomètres 10 20 30

La I-70 fait office de frontière internationale entre le Conseil corporatif pueblo et à la fois la Nation sioux et la Nation ute.

Conseil corporatif Pueblo

AZCAPOTZALCO
LE PEDEGRAL
GUSTAVO A. MADERO
MIGUEL HIDALGO
CUAUHTEMOC
VENUSTIANO CARRANZA
BENITO JUAREZ
ALVARO OBREGON
IZTACALCO
IZTAPALAPA
COYOACAN
MAGDALENA CONTRERAS
TLALPAN
AV. MARINA NACIONAL
PASEO DE LA REFORMA
AV. DE LAS PALMAS
AV. CONSTITUYENTES
EJE 3 SUR
VIADUCTO MIGUEL ALEMAN
EJE 3 ORIENTE
CALZ. IGNACIO ZARAGOZA
RIO CHURUBUSCO
AV. INSURGENTES
CALZ. DE TLALPAN
CIRCUITO INTERIOR
AV. MIGUEL ANGEL DE QUEVEDO
ANILLO PERIFERICO SUR

Tenochtitlan

1. Maria Isabel Sheraton Hotel
2. Camino Real: Fouquet's de Paris, Cero Cero
3. Comfort Inn Aeropuerto
4. Hotel Jena
5. Hacienda del Lago
6. Café de Montevideo
7. Tejas
8. Octli
9. Essensia
10. Fabrica
11. Pyramide Aztechnology
12. Palais national
13. Grand Temple de Quetzalcoatl
14. Temple de Tezcatlipoca
15. Aeropuerto Benito Juarez
16. Cité universitaire
17. Le Pedegral
18. Alameda Central