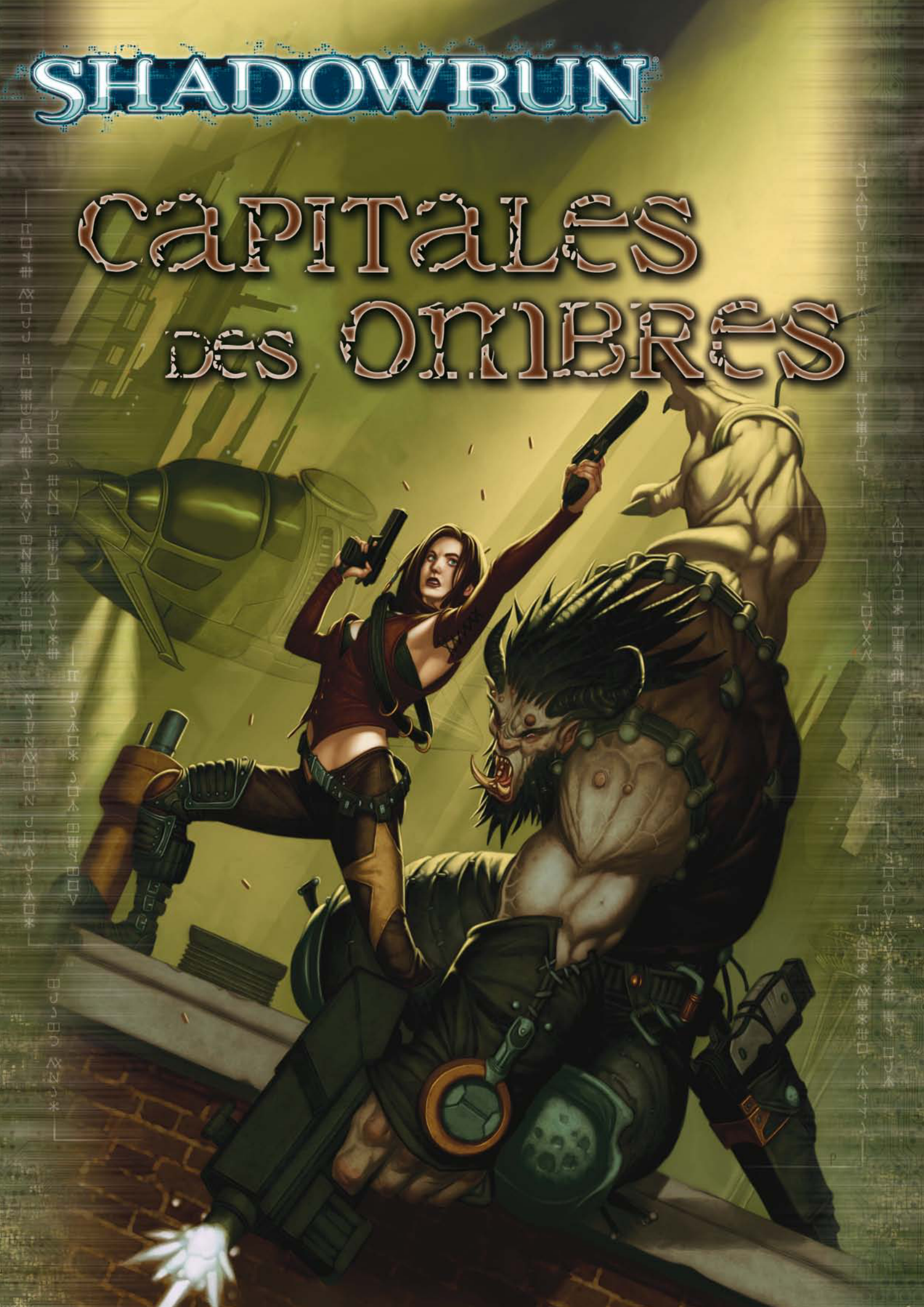


SHADOWRUN

CAPITALES DES OMBRES



LES CARREFOURS DU CRIME

Capitales des Ombres, le premier supplément géographique de *Shadowrun, Quatrième édition*, présente aux joueurs trois cancers urbains où règnent les Ombres : **Seattle, Hong Kong et Marseille**, en exclusivité dans la version française. Chaque ville est décrite en détail du point de vue d'un shadowrunner, dans une perspective couvrant les thèmes essentiels : équilibre des pouvoirs, affaires corporatistes et monde de la pègre, lieux importants, spécificités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.

Quatre autres cités chères aux runners sont également présentées : **Le Cap, Caracas, Hambourg et Istanbul**, le tout accompagné de conseils au meneur de jeu lui permettant de transformer n'importe quelle zone urbaine en paradis pour runners.

BLACKBOOK
EDITIONS

WK
GAMES

CATALYST
game labs

SHADOWRUN

©2006-2008 Wizkids, Inc. Tous droits réservés. *Shadowrun*® est une marque de fabrique et déposée de Wizkids, Inc. aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Sous license Black Book Éditions.

ISBN 978-2-915847-222



9 782915 847222

BBESR05

Prix : 32 euros

CAPITALES DES OMBRES



CATALYST GAME LABS

...TABLE DES MATIÈRES...

JACKPOINT	4	SEATTLE	58	Les recoins de la conurbation	108
HONG KONG	5	La cité d'émeraude	60	Lieux magiques	109
Bienvenue en Orient	6	Quelques banalités	60	Modifier son corps	110
La rançon du succès	6	Rien ne vaut son chez soi	62	Repaires de hackers	110
Configuration du terrain	6	La course au poste de gouverneur	63	Choper du matos	111
Ce que tout bon <i>gwailo</i>		Jeux de guerre	66	Les cibles	112
doit savoir	8	En marge	67	MARSEILLE	114
Conurb de Hong Kong :		Voisins inquiets	68	La mère des enfants perdus	116
le <i>qi</i> à la sauce 2070	9	Raison d'être	70	Moins belle la vie	117
Downtown Hong Kong	9	Le Conseil de l'union		Du sud au nord	
Eastern Hong Kong	10	des corporations	70	sous un soleil de plomb	117
La côte Sud	11	Les corpos de Seattle	70	Les visages de Mars	122
Yau Tsim Mong	11	Les corporations virtuelles		Transports, services et	
Kowloon	12	de Seattle	77	communications	124
Kwun Tong	13	La pègre	78	Les petits caïds	
Sai Kung	14	Le Yakuza	78	et puis les gros bonnets	126
Le complexe portuaire de Tolo	15	La Mafia	80	Les « poissonniers »	126
Les rivages nord	15	Les Triades	82	La politique : toujours	
Kwai Tsing	15	Le Vory V Zakone	83	en croisade contre l'État avare	128
Lantau Island	16	Les anneaux de Séoulpa	83	La pègre	129
Les endroits à voir	16	Les Laésa	85	DES VILLES SUR LE FIL	131
Entrer et faire le tour	16	Les gangs de Seattle	85	Le Cap	132
Les endroits où il faut être vu	18	Le haut du panier	85	Vivre au fond de la cuvette	132
Trouver le matos	20	Les seconds couteaux	86	Le Front de mer :	
Se reposer et se planquer	23	Les têtards	88	un crime désorganisé	132
Des cibles bien tentantes	24	Les gangs spécialisés	89	Downtown et les Jardins :	
En direct du caniveau	25	La scène des runners	90	la renaissance corporatiste	134
Les inclassables	27	L'étiquette à Seattle	91	En marge :	
Le gouvernement :		Trouver du travail	92	style afro et clashes tribaux	135
la queue du serpent	28	Les acteurs locaux	94	Caracas	136
Le Conseil exécutif	29	Seattle, doux foyer	96	Distrito Caracas	137
Battre le pavé	32	Auburn	96	De passage	137
Le voisinage	33	Bellevue	97	Tensions sur le front	138
Libre entreprise	34	Council Island	98	Le foutoir électronique	139
Les Hong	35	Downtown	98	Hambourg	139
La pègre de Hong Kong	41	Everett	99	L'urbanisme version	
Le ciel, la terre et les hommes :		Fort Lewis	100	Mer du Nord	140
les Triades	42	Outremer	100	Mittenmang	140
Les diables étrangers :		Les barrens de Puyallup	101	Un trou à rads	141
les syndicats « importés »	46	Les barrens de Redmond	101	La Zone commerciale	
Les pirates de la Mer de Chine		Renton	102	du Port-Franc	141
méridionale	47	Snohomish	102	Les parias	142
Courir les Ombres en Orient	50	Tacoma	102	Istanbul	142
Les mystères de Hong Kong	52	L'Underground ork	103	Un lointain passé	142
Le paysage magique de		À voir, à faire : lieux et people	104	Beyoglu	143
Hong Kong	52	La vie nocturne	104	Le Grand Bazar	144
Les Rois Yama	55	Les restaurants	106	Seraglio et Sultanahmet	144
Le Bureau céleste et terrestre	55	Le vice à Seattle	107		

INFORMATIONS DE JEU 146

Sur le fil du rasoir	148
L'équilibre des pouvoirs	148
La loi et l'ordre	148
Présence corporatiste	148
Organisation du monde de la pègre	149
Une scène politique instable	149
Aventures à Hong Kong	149
Prise de tête avec les Triades	149
Fouille-merde	150
Idées d'aventures	152
Aventures à Seattle	153
Chasseur de scalp	153
Démotivation professionnelle	154
Idées d'aventures	155
Aventures à Marseille	156

INDEX 157

CARTES

Carte de Hong Kong	10
Carte de la région de Hong Kong	34
Carte de Seattle	99
Carte de la région de Seattle et de la côte nord-ouest pacifique	64
Carte de Marseille	122
Carte de la région de Marseille	119

CRÉDITS : CAPITALES DES OMBRES

Rédaction *Hong Kong* : Jason Levine.

Rédaction *Seattle* : Rob Boyle, Robert Derie, Jong-Won Kim et Robyn King-Nitschke.

Rédaction *Des villes sur le fil* : Lars Blumenstein et Peter Taylor.

Rewriting : Rob Boyle et Jason Hardy.

Responsable de la gamme *Shadowrun* : Rob Boyle.

Développement & direction artistique : Rob Boyle.

Maquette & design couverture : Jason Vargas.

Illustration de couverture : RK Post.

Illustrations : Ed Cox, Vincent Dutrait, Alex Draude, Jacob Glaser, John Gravato, Mike Rooth, Klaus Scherwinski et Chad Sergesketter.

Cartes : Mikael Brodu.

Inspiration : le tout-puissant Café, Cleopatra Jones pour l'exploitation, C/A/T et Geistform (musique de développement - rewriting).

Un grand merci à : (RB) Adam Jury, pour s'échiner sur le site web de SR depuis tant d'années et représenter FanPro sur les forums en ligne ; (JWK) Bobby Derie, pour être un tel pote en ligne, et Peter Taylor, pour y avoir cru.

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

Coordination de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno.

Traduction : Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Thomas Moreau.

Développement & rédaction *Marseille* : Anthony Bruno.

Relecture : Ghislain Bonnotte, Jérémie Bouillon, Damien Coltice, Romano Garnier.

Illustrations *Marseille* : Damien Coltice et Jean-Baptiste Reynaud.

Cartes *Marseille* : Damien Coltice.

Maquette : Romano Garnier.

Inspiration : *L'École du micro d'argent*, IAM et *Entre Deux*, Sniper – feat. Leïla Rami (musique de développement).

Titre original : *Runner Havens*.

Copyright© 2006-2008 WizKids Inc.



Tous Droits Réservés :

Shadowrun, Capitales des Ombres, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, 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 FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.01 (juillet 2010) sur la base de la version américaine 1.0 (mai 2006), 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.

Imprimé en février 2008 par Grafo industrias Graficas, Avda. Cervantes, 51 - Edif. 21 - DE-NAC 48970 Basauri (Vizcaya)

Édité en Black Book éditions, 26 rue Thomas-sin, 69002 Lyon

Dépôt légal février 2008
ISBN 978-2-915847-222

Retrouvez *Shadowrun* sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr>
(portail web communautaire *Shadowrun*)

<http://www.shadowforums.com/forums>
(principal forum francophone)

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

et sur le site de Black Book Éditions :
<http://pagesperso-orange.fr/blackbookeditions>

ET EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrun4.com>
(site officiel de *Shadowrun*)

<http://www.dumpshock.com>
(principal forum anglophone)

Également dans la collection *Shadowrun, Quatrième édition*

Shadowrun, Quatrième édition (SR4) :
livre de règles de base.

Écran du meneur de jeu (EMJ) :
écran avec livret de contacts et d'aventures.

En pleine course (EpC) :
aventure introductive pour débutants et vétérans.

L'Europe des Ombres (EdO) :
supplément géographique.

À paraître

La Magie des Ombres (MdO) :
règles avancées sur la magie.

Émergence : supplément d'univers et campagne.
SOX : supplément géographique et campagne.



Connexion au VPN Jackpoint...
... ID d'accès matriciel... falsifiée.
... Clés de cryptage... générées.
... Routage anonyme et sécurisé en cours.
> Connexion

> Entrer mot de passe

... Scan biométrique valide.
Connecté à <ERREUR : NŒUD INCONNU>
« Pas possible de faire quoi que ce soit à l'épreuve des cons, ils sont beaucoup trop ingénieux. »

Stats du Jackpoint

46 utilisateurs sont actuellement actifs sur le réseau.

Dernières nouvelles

- * <post-it> Ce réseau social mobile en p2p est encore en phase de bêta-test, alors excusez le foutoir et rapportez-moi tous les bugs et les erreurs que vous trouverez. — FastJack
- * <020270> Le bug du sous-système de réputation a été corrigé. Si votre score est toujours faible, ça ne vient pas du logiciel c'est juste que vous êtes un gros naze. — FastJack

Alertes personnelles

- * Vous avez reçu 3 nouveaux messages privés.
- * Vous avez reçu 1 nouveau message redirigé, anonymisé et vérifié de la part de « M. Johnson ».
- * Vous avez reçu 2 nouvelles réponses à vos posts sur le Jackpoint.
- * Netcat a augmenté votre réputation de +1.
- * La Lone Star a lancé un mandat d'arrêt contre l'un de vos SIN.
- * 2 offres d'emploi correspondent à vos paramètres de recherches.

Premier cercle

Netcat et Haze sont en ligne dans votre zone.

Réputation actuelle : 33
(96 % positive)

Date : 3 février 2070, 04 : 03

PRÉFÉRENCES

FLUX

TÂCHES

LIENS

HISTORIQUE

Bienvenue au Jackpoint, omae.

Votre dernière connexion remonte à :
13 heures, 5 minutes, 23 secondes.

Au menu aujourd'hui

Jetez un œil au tag [Capitales des Ombres](#) pour découvrir une intéressante compilation de posts sur nos conurbs préférées. Les articles sur Seattle et Hong Kong reçoivent le plus de feedback, mais d'autres cancers urbains bourdonnant d'activité ont également leur place dans cette compil', notamment le grand port français de Marseille. [\[Lien\]](#) [\[Invités\]](#)

À venir

- * Vous pensez tout savoir sur la magie ? Ethernaut a fait quelques trouvailles qui pourraient bien vous surprendre. [\[Tag : La magie des Ombres\]](#)
- * Clockwork et Picador ont rassemblé pour vous tout un tas de choses marrantes sur les flingues, le matos et les véhicules dernier cri. [\[Tag : Arsenal\]](#)
- * Vous rentrez tout juste de vos vacances passées dans une *gated community* sécurisée, bien calme et tranquille ? Passez ici en revue vos spots préférés en matière de business. [\[Tag : Enclaves corporatistes\]](#)

Les dernières news

- * La Cour corporatiste a mis en examen le conseil d'administration de Mikrolens, corporation de grade A, pour de multiples accusations d'espionnage. Des responsables de Mikrolens mettent en cause un employé mécontent qui aurait révélé publiquement des documents internes, malgré l'absence d'une piste matricielle ou de preuves quelconques pour étayer les accusations de hacking portées à son égard. [Lien.](#)
- * JetBlack de nouveau aperçu à Seattle. Les rockers torturés qui font peur aux ados ne meurent jamais, ils ont juste besoin de moins de maquillage. [Lien.](#)
- * Les autorités salish-shidhe ont découvert un navire abandonné dérivant dans le Sound, avec à bord les corps de 32 femmes d'origine russe et vietnamienne, mortes de déshydratation alors qu'elles étaient enfermées dans la soute. Les autorités semblent privilégier la piste d'une filière d'immigration illégale destinée à alimenter les réseaux de prostitution de Seattle. [Lien.](#)
- * La Lone Star nie les accusations d'usage excessif de la force dont elle fait l'objet dans l'affaire des deux orks arrêtés à Bellevue. Une prise de vue amateur montre les officiers de police en train de rouer les hommes de coups de pied, leur faisant perdre conscience, après qu'ils aient préalablement été neutralisés au taser et menottés. Les officiers de police affirment avoir agi par légitime défense après que les individus eurent tenté de résister à l'arrestation. Les deux hommes restent dans un état grave, souffrant notamment de graves commotions cérébrales. [Lien.](#)

CHAT

MESSAGES

FICHIERS

POSTS

NEXUS

RECHERCHE

Firewall
ComStar

Actif

Antivirus
jack-in-the-Box

Actif

Filtre
SpamWitch

Actif

Codecom

on / réception

Signal

Excellent

Mode
caché

Actif

Plan local

Capitales des Ombres

Invités

Aketo	Moji	Stone
Labné	Money Lee	Umsturz
Lei Kung	Snow Tiger	

Posts / Fichiers taggés « Capitales des Ombres »

* Hong Kong	* Seattle
* Marseille	* Des villes sur le fil

[\[Suite\]](#)

CONTINUER

RECHERCHE
AVANCÉE

SAUVEGARDER



Hong Kong était un ballet incessant, même à cette heure tardive. La peau dorée et luisante de la Voie du Dragon Radieux ondulait jusqu'au sommet de Victoria Peak, charriant des flots d'esclaves corporatistes, bourrés à la bière chinoise, jusque dans leurs enclaves situées à flanc de collines. Des ferries constellés de lumières allaient et venaient sur une mer d'encre, passant sous des dirigeables publicitaires affublés de publicités criardes qui mettaient en scène un mélange d'acteurs chinois et anglais. Quelques minutes plus tôt, les moteurs d'un avion suborbital avaient déchiré le ciel nocturne, s'envolant pour un autre point du globe. Hong Kong vivait dans une agitation perpétuelle.

Ce soir serait une nuit favorable à Ma'fan. C'était la huitième nuit du neuvième mois de l'année du Tigre, signe de prospérité et de chance. Ma'fan espérait ne pas en avoir besoin, tandis qu'elle descendait en rappel le long du flanc de la tour Ikon. Mais elle n'allait pas non plus refuser une petite faveur divine.

La surface numérique du building ondulait devant elle, projetant des miasmes tourbillonnants de lumière que son camouflage adaptatif en fibres de ruthénium n'arrivait pas à suivre. Heureusement, les habitants de Hong Kong étaient trop absorbés par leurs petites existences pour remarquer la petite imperfection qui était apparue sur le visage haut de cinq étages de Chu May, la toute dernière sim-star issue du métissage Orient-Occident qui étalait son sourire sur la tour Ikon en direction de la population contrebas.

Ma'fan attacha un bras articulé terminé par une ventouse à la fenêtre colorée qui se trouvait devant elle et entoura la zone à l'aide d'une bande de composé chimique inerte. Lorsqu'elle appuierait sur le bouton et que le produit se répandrait sur la bande, le réactif chimique brûlerait immédiatement la surface du verre, qu'elle pourrait tranquillement retirer à l'aide du bras articulé. Bien sûr, la moindre parcelle de la surface du bâtiment était reliée à des senseurs rattachés au spider, ou rigger de sécurité, du building, qui sentirait le retrait de cette infime morceau de verre aussi sûrement que si Ma'fan lui plantait une aiguille dans la peau. Elle attendit donc la phase suivante de son plan, suspendue à une hauteur de cinquante étages, comme un Buddha en pleine ascension mystique qu'on aurait affublé d'une combinaison moulante noire, avant d'activer la bande réactive.

L'interface de réalité augmentée de Ma'fan tinta doucement à ses oreilles tandis que des fenêtres s'affichaient, présentant des images de la rue en contrebas, une manifestation spontanée de membres du 9x9, qui protestaient contre un gouvernement de Hong Kong devenu le laquais des corporations. Quelques-uns de ces protestants levaient les poings en l'air, dans ce qu'on aurait pu prendre pour un signe de protestation collective. Mais les caméras de Ma'fan interceptèrent les courbes que tracèrent les grenades lancées depuis ces mains, en direction du rez-de-chaussée du bâtiment.

D'un simple geste, Ma'fan activa la bande chimique tandis qu'une demi-douzaine de grenades détonaient dans le hall d'accueil, secouant par la même le rigger de sécurité et dissimulant l'intrusion. S'autorisant un petit sourire de satisfaction, Ma'fan mit en route son camouflage adaptatif et s'engouffra dans l'immeuble de bureau de cinquante étages. Cette nuit était décidément placée sous le signe de la bonne Fortune.

CHRONOLOGIE DE HONG KONG

2015 – Hong Kong proclame son indépendance vis-à-vis de la Chine en réaction aux mesures prises par celle-ci. Les diplomates britanniques empêchent les représailles chinoises tandis que les financiers corporatistes prennent le contrôle de la nouvelle ville libérée du joug chinois.

2017 – Wu Kuan-Lai, fondateur et PDG de Wuxing Inc., fait construire son nouveau siège corporatiste à Aberdeen, sur un site soigneusement choisi.

2019 – L'Association du Dragon Rouge acquiert rapidement le statut de plus puissante Triade de Hong Kong, avec à sa tête le grand dragon Lung.

2025 à 2029 – la première vague de réfugiés d'Asie vient s'échouer en masse sur les rivages d'une Hong Kong neutre et prospère, fuyant les ravages de la guerre civile en Chine et la révolution nationale avortée dans les Philippines.

2039 – Wu Kuan-Lai décède et lègue le contrôle de sa corporation à son fils, Wu Lung-Wei.

2044 – La Guerre Nationaliste entre la Confédération de Canton et Taiwan entraîne une nouvelle vague de réfugiés, qui viennent s'installer à Hong Kong.

2059 – La famille Wu et Wuxing, Inc. se voient toutes deux léguer nombre d'objets de valeur après publication du testament du défunt dragon Dunkelzahn.

2059 – Wu Lung-Wei accomplit le rêve de son défunt père en constituant le Groupe de Prospérité du Pacifique, un organisme commercial pan-corporatiste conçu pour briser la mainmise japonaise sur l'économie Asiatique.

2061 – Les ordinaires peuvent entrevoir l'espace astral au-dessus de la Wuxing Skytower d'Aberdeen.

2062 à 2063 – Une violente guerre des Triades éclate entre l'Association du Dragon Rouge et sa principale rivale, la Triade du Lotus Jaune. Cette dernière est dissoute à l'issue du conflit.

2064 – À l'aube du crash 2.0, des réformes gouvernementales sont initiées pour modifier les modalités de détermination du gouvernement de Hong Kong.

2068 – L'organisation démocrate et anticorporatiste 9x9 se manifeste pour la première fois à Hong Kong.

BIENVENUE EN ORIENT

Posté par Lei Kung.

En dépit de ce que peuvent penser certains runners, Seattle est loin d'être le centre du monde. Faites tourner un peu votre globe terrestre et vous verrez qu'à l'Est, Hong Kong est l'endroit où il faut être. Huit millions d'âmes s'entassent dans le plus grand *entrepôt* du monde, une ville ultramoderne entièrement tournée vers l'acheminement de personnes, de biens et de transactions électroniques d'un point à l'autre du globe. Près d'un cinquième de la population de Hong Kong est en transit, passant parfois près de la moitié de son temps en dehors de la ville, et la population de la conurbation se renouvelle sans cesse, tandis que des vagues de nouveaux arrivants s'échouent de manière irrégulière en ville pour y conclure des affaires. Et si l'extraterritorialité peut apparaître comme étant un acquis remontant au XXI^e siècle dans des villes comme Seattle, il faut savoir que Hong Kong inventa le concept même d'extraterritorialité en 1842, lorsqu'elle devint une colonie extraterritoriale britannique. Mais la ville grandit et commença à vouloir se démarquer d'une Chine et d'une Angleterre qui ne la voyaient que comme un trophée qu'on expose, et en 2015, la ville décida de s'affranchir d'elle-même, devenant la Zone de libre entreprise de Hong Kong.

- Ça nous a tous fait une belle jambe. Au lieu d'être gouvernés par une nation, nous sommes devenus la propriété des corporations.
- Ma'fan

LA RANÇON DU SUCCÈS

Vous n'aurez pas besoin de passer plus de deux minutes dans les rues de Hong Kong pour vous rendre compte qu'ici, tout se paie. Même la prospérité. L'avènement du Japon Impérial fit naître une énorme demande de produits manufacturés à bas prix. Et tandis que la Chine implosait et que le sud-est asiatique entraînait en guerre, Hong Kong se réveilla plus prospère que jamais. Elle devint l'œil de prospérité et de stabilité dans les cyclones qui agitaient une Asie plongée dans le chaos – devenant par la même la principale destination de réfugiés désespérés qui fuient les horribles traitements que leur infligent les seigneurs de guerre Chinois, ainsi que l'oppression Japonaise à l'encontre des Philippines.

Au début, Hong Kong accueillit à bras ouverts ces nouveaux immigrants, main d'œuvre bon marché toute prête à alimenter l'industrie des produits manufacturés de la ville. Cependant, tandis que les réfugiés ne cessaient d'arriver, la demande pour les produits manufacturés déclina. La masse des travailleurs pauvres et hagards fut alors trop nombreuse pour que le système de sécurité sociale de Hong Kong, déjà vacillant, puisse faire quoi que ce soit pour les aider. Lorsque la crise finit par atteindre le point où seul le Bureau des Gouverneurs était en mesure d'intervenir face à cette pandémie, ils préférèrent regarder ailleurs et choisirent d'ignorer les nouveaux bidonvilles qui accueillaient la masse des chômeurs.

Aujourd'hui, les voix de la seconde génération d'opprimés se font de plus en plus virulentes, tandis que les enfers urbains tels que Kowloon deviennent de plus en plus meurtriers. Le Conseil exécutif s'est enfin préoccupé de la situation, mais uniquement après que des groupes tels que les 9x9 aient commencé à incendier des bâtiments corporatistes et à demander à être représentés de manière décente au gouvernement. La situation est ici très tendue, et les membres du conseil se préoccupent plus de passer en revue leurs forces de sécurité que leurs budgets. Le capitalisme poursuit sa course folle sans être inquiété, mais tout le monde vit aujourd'hui dans la crainte que quelque chose de terrible ne finisse par se produire.

CONFIGURATION DU TERRAIN

Hong Kong est bâtie sur le terrain montagneux et accidenté que les voyageurs britanniques désespéraient autrefois pouvoir un jour utiliser. La terre était difficile à exploiter, au point qu'on la croyait stérile. Les industriels et les locaux qui persistèrent réussirent à bâtir une vaste conurbation à partir de ce tas de cailloux battu par la mer. Et quand il n'y eut plus de place, ils poussèrent les rochers plus loin ou firent émerger de nouvelles terres de l'océan.

Le climat de Hong Kong est aussi dynamique que la ville : celle-ci est située dans une zone climatique subtropicale et il n'y a donc pas quatre saisons comme à Seattle mais deux seulement : la saison des pluies et la saison sèche. Entre mars et septembre (approximativement), Hong Kong souffre de l'influence de la mousson du sud-ouest, rendant l'atmosphère chaude, humide et pluvieuse. De temps à autre, un super-typhon déferle sur nos côtes et vient s'écraser sur notre ville. Entre octobre et février (là encore, ce sont des moyennes), les vents dominants changent et ce sont ceux de la mousson du nord-est qui viennent souffler sur nos rivages. Le temps est alors relativement frais et sec. Je dis relativement, parce que pour quelqu'un qui vient de Seattle, il fait toujours chaud et humide à Hong Kong. Mais c'est nettement plus supportable pendant la saison sèche.

- Et malheureusement pour nous, le business des Ombres se fait pendant la saison des pluies, vu qu'il est plus facile de monter des coups quand la météo est pourrie. Lorsque la chaleur et l'humidité sont insupportables, les gardes sont moins tentés de faire du zèle et ils préfèrent se limiter à patrouiller les zones climatisées. Et pas la peine de vous dire à quel point l'air chaud peut perturber les composants fragiles des systèmes de surveillance.
- Picador



CE QUE TOUT BON *GWAILO* DOIT SAVOIR

Je crois que la première chose qu'un *gwailo* devrait savoir, eh bien c'est ce que « *gwailo* » veut dire. Apprenez donc que si vous êtes en train de lire ces lignes, il y a de grandes chances que vous soyez un *gwailo*. On peut traduire ce terme par « fantôme » ou « diable blanc » et c'était autrefois un terme péjoratif pour désigner les étrangers, en particulier ceux de race caucasienne. De nos jours, il n'est presque plus employé comme une insulte et tout le monde (même ceux qui ne sont pas nés ici) s'y réfère en général pour désigner tous ceux qui ne sont pas originaires du coin.

- À Hong Kong, les métahumains sont en général mieux accueillis que les étrangers. Mais ça ne veut pas dire que les habitants sont hostiles envers les étrangers. Hong Kong est un port depuis des centaines d'années, et ses habitants se sont accoutumés à la présence d'étrangers. Mais ils se sentiront toujours plus à l'aise en compagnie d'un troll natif de Hong Kong qu'en face d'un humain en provenance de Seattle.

- Jimmy No

Superstition

Les superstitions font partie intégrante de la vie à Hong Kong, y compris parmi les cadres corporatistes surmenés et les expatriés occidentaux. La numérologie chinoise occupe une place particulièrement importante ; les chiffres qui sont symboles de chance sont très prisés, tandis que tout le monde évite ceux qui portent malheur. Par exemple, il faudra vous lever de bonne heure pour trouver un bâtiment à Hong Kong qui possède un quatrième étage : les ascenseurs n'ont pas de quatrième étage, ils passent directement du troisième au cinquième. Le nombre quatre est considéré comme un signe de très mauvaise fortune à Hong Kong, et personne ne prendra le risque de tenter la destinée. Les superstitions s'étendent également au règne animal. Les natifs de Hong Kong croient que certains animaux sont dotés de dons ou pouvoirs, qui peuvent être transmis aux hommes s'ils les mangent. Et c'est ainsi que les businessmen consomment des poudres composées de restes séchés de tigres pour augmenter leur agressivité au sein du monde corporatiste, ou que la médecine traditionnelle conseille aux hommes âgés de soigner leur calvitie en se frottant la tête avec des poudres à base d'hippocampes séchés.

- Les Triades sont très impliquées dans les réseaux de braconniers et de contrebandiers qui acheminent vers Hong Kong ces cadavres d'animaux. Malheureusement, la demande toujours croissante d'animaux exotiques a mis à mal leur population dans leur habitat, qui disparaît à vue d'œil. Des trafiquants en Asie se sont même lancés dans la construction de fermes de clonage, où ils capturent et clonent des animaux dans le simple but de pouvoir exploiter les parties qui les intéressent. Bien sûr, ils omettent de dire aux habitants de Hong Kong que les membres ainsi prélevés proviennent en fait de clones ; ils ne croiraient pas une seconde aux vertus de la virilité mystique d'un tigre qui aurait été cloné et élevé dans une cage exigüe.
- Money Lee

- J'ai entendu parler d'un oligarque chinois basé à Hong Kong qui aurait accepté de payer plusieurs centaines de milliers de nuyens pour une petite bourse contenant les parties génitales d'un dragon adulte. La rumeur dit qu'il comptait s'en servir pour agrémenter son thé du matin afin de résoudre des petits « soucis de performances » avec sa maîtresse. Il aurait balayé d'un revers de la main nombre de solutions médicales ou cybernétiques pour résoudre son problème, mais il n'a pas hésité une seconde à payer une véritable fortune pour cette petite bourse pleine de poussière. Et vu la source de la poussière, je me demande si les braconniers ont vécu assez longtemps pour profiter de leur argent.

- Elijah

ENCYCLOPÉDIE ÆTHERPEDIA

Numérologie chinoise

En règle générale, les chiffres à Hong Kong ont un rapport direct avec leurs homonymes cantonnais. En Cantonnais, les mots ont souvent une prononciation quasiment identique, tout en prenant des sens complètement différents. Et les mots qui sont utilisés pour désigner des chiffres n'échappent pas à cette règle. Dans le cas des nombres, cependant, ces significations multiples servent à définir si le chiffre est un porte-bonheur ou pas. Par exemple, le mot pour désigner deux, « *yi* », se prononce exactement de la même manière que le mot « facile » en Cantonnais. Ce nombre est considéré comme porte-bonheur parce que tout ce qui peut être associé avec le chiffre deux vous assure que vous n'aurez pas de complications. Quatre, par contre, se prononce exactement de la même manière que le mot mort et est donc évité autant que possible. Un est associé à l'unité, six avec le profit, sept avec la certitude, huit avec la prospérité, et neuf avec la longévité. Les nombres peuvent être combinés pour mixer ou renforcer les effets des chiffres. Par exemple, le mot pour désigner le chiffre cinq se prononce comme le mot « rien » ou « négatif ». Le chiffre cinquante quatre pourrait être interprété comme « non mort » et ainsi devenir un nombre porte-bonheur, même en contenant un quatre. De la même manière, huit cent quatre vingt huit est une façon de tripler les effets de la prospérité, et pourrait constituer le montant d'une affaire particulièrement profitable.

- Donc, on lui a bien fourni quelque chose en rapport avec ce qu'il avait déboursé.

- Lyran

Qi

Hong Kong est emplie des pulsations d'une énergie vitale présente en chacun de nous. Les Chinois l'appellent le *qi*, que tout le monde écrit (à tort) *chi*. Depuis l'Éveil, tout le monde tente de faire le rapprochement entre le *qi* et la capacité à lancer des sorts, mais à Hong Kong, c'est beaucoup, beaucoup plus que cela. C'est une source d'énergie qui virevolte au travers de la cité et de ses habitants toujours en mouvement. C'est le feng shui des multitudes d'âmes qui se pressent sur Temple Street et qui empruntent quotidiennement les ferries le long de Victoria Harbor. On ne peut pas ne pas le ressentir quand on évolue à leurs côtés et il fait battre le cœur de cette ville. La ville lui voue un culte et lui érige des temples pour lui rendre hommage dans chaque recoin du réseau de transport public et chaque tour de verre corporatiste.

- Il n'y a qu'à Hong Kong que vous pourrez voir des géomanciens corporatistes intégrer des représentations des chiffres six et sept dans leurs plans d'aménagement des sols.

- Ethernaut

- Et ils ne sont pas tous corporatistes. Même les plus pauvres des quartiers accueillent au moins un ou une ancien(ne) qui fait en sorte que l'endroit conserve un bon *qi*.

- Jimmy No

Hong Kong proclame qu'elle doit sa réussite en tant que ville grâce à sa capacité à toujours avoir su maintenir un bon niveau de *qi*. Les gens d'ici prétendent que cela guide leurs pratiques capitalistes et alimente leur conception du travail. Après tout, seule une personne dont le corps et l'âme sont baignées par suffisamment de *qi* peut espérer pouvoir exercer deux ou trois boulots dans la journée, comme le font la plupart des travailleurs hongkongais. Et n'importe quel wujen affirmera haut et fort qu'il est impossible de maîtriser le *qi* et

qu'il ne peut qu'être nourri. L'énergie coule telle une rivière ou une brise : la capturer, c'est emmagasiner du *qi* négatif, créant des sites maudits, tels les bidonvilles de la Citadelle de Kowloon, où les gens et leur *qi* sont prisonniers comme des rats de laboratoires.

- Le feng shui est l'art de nourrir un espace d'énergie *qi*. Il existe de nombreuses méthodes pour maintenir le niveau interne de *qi* d'une personne, la plus connue étant la pratique des mouvements de cet art martial qu'on appelle le *t'ai chi chuan*.
- Snow Tiger

Guanxi

Les *Guanxi* représentent la manière dont les Chinois appréhendent leurs réseaux de contacts, mais cela va bien plus loin que ce que vous pourrez voir dans les rues de Seattle. Ici, les principes Confucianistes se retrouvent mêlés au concept de réseau de contacts, créant ainsi une structure sociale particulièrement dense autour de laquelle tourne tout le business de Hong Kong. C'est bien plus que « tu me rends service et je te renvoie l'ascenseur ». C'est un système de capital social et d'échange de faveurs à l'échelle d'une ville toute entière, qui inclut également les pratiques de bienséance sociale en vigueur chez les Chinois. Un « inférieur » au sein de cette hiérarchie sociale est censé honorer son « supérieur » au sein de son réseau de *guanxi* et le « supérieur » est censé traiter correctement son « inférieur », avec parfois autant d'égards qu'il en aurait pour un membre de sa propre famille. Ne pas respecter ces usages en présence des contacts de votre *guanxi* nuira à votre image et entraînera bien souvent une prise de distance des autres par rapport à vous. Qui plus est, à Hong Kong, ce concept de *guanxi* dépasse de loin le cadre de simples échanges sociaux, et est la cause de nombreux cas de corruption et de pratiques népotistes à travers toute la ville.

- Pots-de-vin, corruption et copinage peuvent vous paraître des pratiques bien scandaleuses depuis Seattle, mais ici tout le monde est censé favoriser ceux qui font partie de son *guanxi*. Et comprendre ce fait est capital pour courir les ombres à Hong Kong, parce les boulots ont bien souvent tendance à tomber dans les escarcelles de ceux qui entretiennent des *guanxi* avec leurs employeurs.
- Fatima

Sauver la face

Parfois appelé *mianzi* à Hong Kong, sauver la face est un concept au moins aussi important que celui des *guanxi*. Dans cette ville, la pression sociale pousse les gens à conserver une bonne image vis-à-vis des autres. Les Hongkongais vouant un culte à la réussite financière qui étonnerait même les habitants des UCAS ; il n'est pas rare d'accroître son image de marque en affichant outrageusement sa richesse et ses goûts personnels. Ceux qui ne sont pas suffisamment riches peuvent acquérir un certain prestige en élevant une famille disciplinée et respectable, ou en travaillant extrêmement dur. À Hong Kong, on évite la plupart du temps à ses ennemis de perdre la face (généralement en pointant du doigt ses erreurs), mais c'est un procédé qui peut parfois être utilisé comme une arme sociale à l'encontre d'un rival.

- Au cours du gala annuel donné par le Conseil des Gouverneurs l'an dernier, le conseiller Yi Jing-Ze déclara sur le ton de la plaisanterie (mais suffisamment fort pour être entendu) que le conseiller William Wu était arrivé en retard. C'était une attaque directe à l'encontre de Wu, sous-entendant par là que cette propension à arriver en retard était en fait un manque de respect envers la fonction qu'il occupait, et d'une manière générale, un manque total de compétence. À ce jour, leurs relations sont toujours glaciales.
- Fianchetto

- Ce genre d'attaques visant à dégrader l'image de quelqu'un ne peut être efficace que si elles sont proférées par un membre égal

ou supérieur sur l'échelle sociale. Et même dans ce cas là, en user trop souvent vous fera passer pour quelqu'un de mauvais et vous fera perdre la face.

- Ma'fan

CONURB DE HONG KONG : LE *QI* À LA SAUCE 2070

Posté par Traveler Jones.

Hong Kong s'étend le long d'une péninsule et de ses îles environnantes, bien que seule une petite partie du terrain soit favorable au développement de la ville, étant donné le caractère montagneux du site. La majorité des neuf millions d'habitants de Hong Kong s'entasse le long du port qui sépare la pointe de la péninsule de l'île la plus proche : l'île de Hong Kong. Au nord du port, on trouve les habitants les plus pauvres de Hong Kong, obligés de vivre les uns sur les autres, submergés par les flots d'immigrés clandestins. Au sud du port vit la meilleure moitié, sous l'œil vigilant des mégacorporations. Au nord de la péninsule et tout le long d'une frontière étroitement contrôlée, on trouve la ville cantonaise de Shenzhen. À l'ouest, le long de l'estuaire de la Rivière des Perles se trouve le port franc de Macao, la petite sœur sauvage de la ville de Hong Kong.

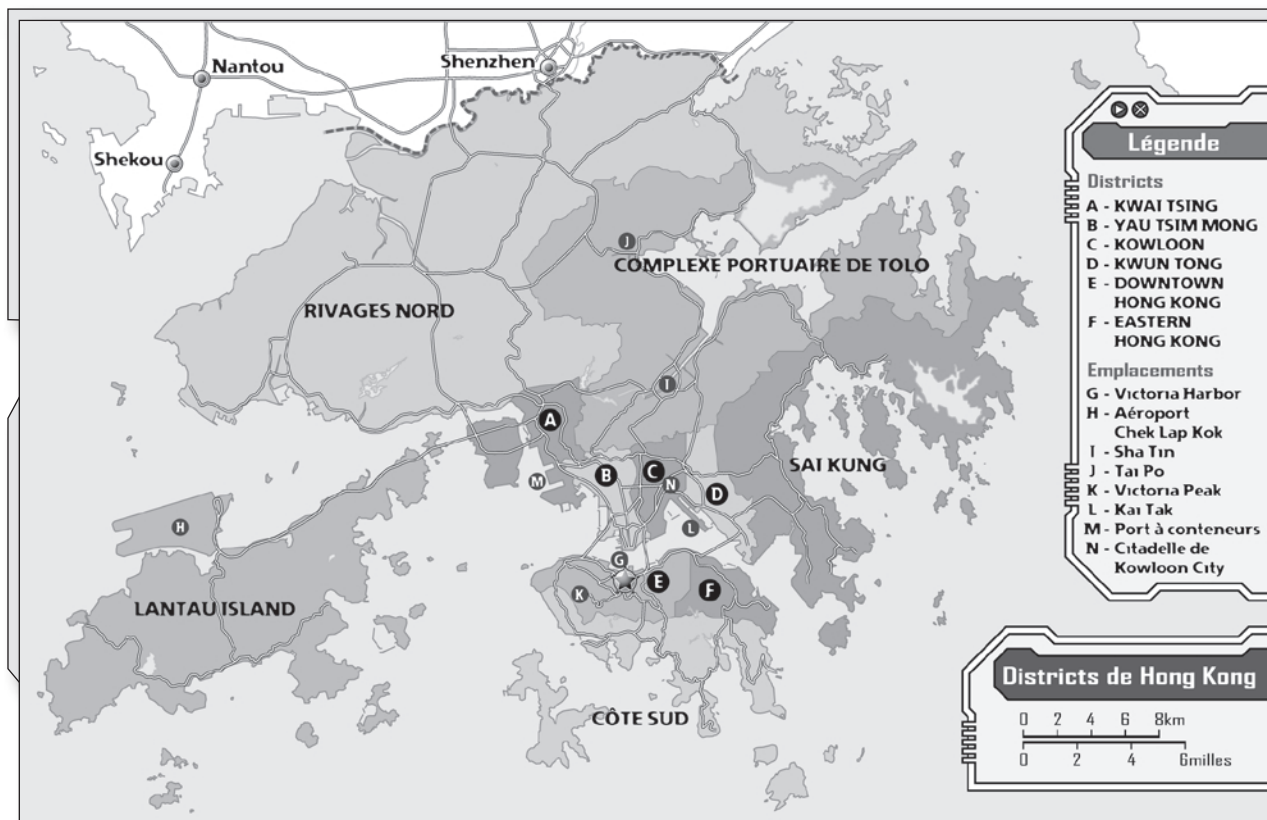
DOWNTOWN HONG KONG

Adossé aux flancs de la face nord du Victoria Peak et descendant progressivement jusqu'au port, se trouve le cœur bouillonnant de vie de ce véritable monument à la gloire du corporatisme qu'est Hong Kong. C'est dans le centre que la plupart des corporations et leurs employés ont choisi de s'installer. **Hong Kong Central** est le siège de l'industrie de la ville, une bande étroite de terre où s'entassent des gratte-ciels qui s'étend le long de la côte ouest de Victoria Harbor sur l'île de Hong Kong, englobant même le vieux Western District et la ville de Kennedy.

De nuit, l'horizon s'illumine de mille feux tandis que les ferries passent devant des tours corporatistes aux architectures fantasques, dont les formes étranges ont été élaborées par les géomanciens dans le respect de la sagesse du feng shui. Durant la journée, ces mêmes tours s'affrontent dans une lutte silencieuse pour le contrôle des énergies mystiques qui pulsent dans toute la ville, afin de s'assurer qu'elles disposent de suffisamment de *qi* pour accomplir leurs buts, tout en rejetant le *qi* négatif sur leurs concurrents. La tour Evo, aux courbures originales se dresse face à la mer. L'architecture du bâtiment sans aucune surface plane, lui permet de ne pas entraver le flot d'énergie qui part du Victoria Peak et qui descend jusqu'à la mer. L'immeuble Wellington, siège du conglomérat financier international Hildebrandt-Kleinfort-Bernal vient tout juste de subir un coûteux ravalement de façade qui a consisté en l'ajout de verres réfléchissants sur l'ensemble des surfaces extérieures du bâtiment, afin de le protéger des « flèches empoisonnées » de *qi* négatif envoyées par les angles acérés du quartier général de Saeder-Krupp Swissbank voisin. Les cas de magie incontrôlée ou de manifestations d'esprits particulièrement scandaleuses font souvent la une des journaux de Central, effets secondaires naturels de tout ce fatras mystique.

Si vous faites un saut sur la Voie du Dragon Radieux, un gigantesque système d'escalator intérieur, tellement énorme qu'on peut y trouver des magasins et même des appartements, vous gravirez les pentes du Victoria Peak pour atteindre les **Mid-levels**. C'est là que les jeunes loups corporatistes aux dents longues vivent, dans des arcologies ou des enclaves, bâties à flanc de montagne, bondées mais cependant très confortables. Un bon moyen de se faire une idée du statut d'un résident est d'observer la vue qu'il a sur Victoria Harbor : ceux qui ont un statut supérieur bénéficient des plus belles. La plupart de ces complexes résidentiels bâtis dans les **Mid-levels** appartiennent à une corporation, et les rivalités





entre complexes corporatistes sont monnaies courantes, se manifestant dans les compétitions sportives et même dans la manière de s'habiller. Les codes vestimentaires sont appliqués à la lettre, et vous pourrez repérer le comptable de la Renraku sur le chemin du retour vers sa maison rien qu'en regardant son blazer européen, de même que cette cadre de Wuxing portera forcément une jupe KoGo.

Toisant de haut les enclaves saturées des Mid-levels, les grosses propriétés de **Victoria Peak** sont situées sur les hauteurs de la montagne qui donne son nom au district. Depuis ces sommets, les vastes demeures coloniales et leurs piscines bleu ciel parsèment un paysage de collines boisées, formant ainsi le domaine réservé des plus riches. Wu Lung Wei, le PDG de Wuxing vit là-bas, de même que le héros des sims d'action de Hong Kong, Johnny Fong. Je me suis laissé dire que la vue qu'on peut avoir du centre-ville et du port sont à couper le souffle, mais inutile de rêver, vous ne verrez rien de tout cela à moins d'être quelqu'un de très, très important.

Lorsque les gratte-ciels disparaissent pour laisser la place à des boutiques scintillantes de mille feux, vous savez que vous êtes entrés dans le quartier de **Wanchai-Causeway**. Situé plein est de Central District, Wanchai-Causeway est chic, prétentieux, intello et carrément hors de prix. Les talons hauts arpentent sans cesse les devantures des cliniques A Whole New You et les boutiques KoGo, tandis qu'on accueille l'aube au son du beat des clubs à la mode. Chaque jour voit son lot quotidien de galas organisés dans les musées et les galeries le long du port en l'honneur d'untel ou untel, tous organisés pour célébrer la réussite de celui qui invite avant tout autre considération artistique.

À la pointe est du district, le vieux marché ouvert et les appartements qui constituaient autrefois le « Little Shangai » de North Point ont été rasés pour faire place à des immeubles d'habitation aux loyers élevés. À l'extrémité sud, engoncé dans les vallées montagneuses, on trouve le quartier chaud de Happy Valley. Là-bas, les Hongkongais surmenés peuvent se dévouler dans l'arène de combat de motos, jouer et parier toute la nuit sur les interfaces bruyantes et colorées des tables de mah-jong numériques, ou encore évacuer le stress en compagnie

d'une (ou plusieurs) de ces dames aux talents si particuliers qui exercent dans les « club d'hôtes » proches.

- En dehors de leurs occasionnelles vacances sous bonne escorte corporatiste, nombre d'employés corporatistes junior ne quittent jamais Downtown. Ils vivent dans les Mid-levels, bossent dans Central et jouent à Wanchai. Ce qui veut dire que la plupart des boulots d'extraction corporatiste vont se dérouler là-bas. Perso, je dirais que choisir d'enlever la cible dans Wanchai est la solution la plus simple pour ce genre de boulot. La foule et le bruit offrent une bonne couverture et on a la chance de ne pas avoir trop de personnel de sécurité sur le dos, contrairement à d'autres endroits.

- Lei Kung

- Allez faire un tour au bordel du Fortunate Son. Madame Wu est plutôt du genre accommodante avec des runners qui auraient besoin de souffler un peu, pourvu que le « cadeau » que vous lui offriez soit assez significatif.

- Sounder

EASTERN HONG KONG

Deux montagnes, le Mont Butler et le Mont Parker séparent les cités-dortoir de Eastern Hong Kong de l'agitation de Hong Kong Central. Là, des familles corporatistes nucléaires vivent dans d'agréables banlieues faites de confortables maisons préfabriquées. Les vastes centres commerciaux et autres supermarchés s'assurent de pouvoir fournir tout ce que peuvent vouloir ces familles et ce, même si Hong Kong Centre n'est qu'à quelques stations de tram de là. Ce district appartenait autrefois au Groupe Swire, un conglomérat datant de la colonisation de la province de Hong Kong et qui s'était diversifié dans tous les secteurs d'activité, des boissons gazeuses à l'import-export à l'international. Wuxing racheta le Groupe Swire dans les années 2010 et l'endroit lui servit ensuite de base d'opérations jusqu'à ce que Wu Kuan-Lai décide de bâtir un nouveau quartier général à Aberdeen en 2017. Et aussi bizarre que cela puisse paraître, ce fut dans ces banlieues-dortoirs et non dans les tours de verres et d'acier de Central que

les corporations préparèrent l'indépendance de Hong Kong en 2015, un acte qui fait encore l'immense fierté de tous les habitants de ces banlieues.

Trois villes constituent Eastern Hong Kong. La première, **Taikoo Shing**, est l'ancien fief du Groupe Swire et de Wuxing et est devenue un district moderne en plein essor, rempli de centres commerciaux et d'employés de Wuxing, dont bon nombre sont chargés de gérer les usines le long du port. **Shau-keiwan** accueillait autrefois la deuxième plus grosse flotte de pêche de Hong Kong, mais aujourd'hui, les pêcheurs sont partis. Cette culture de la pêche a été pervertie par une version banlieusarde beaucoup plus kitsch, avec ces bateaux de pêcheurs peints qu'on expose comme autant de vestiges de ce qu'a pu être l'endroit autrefois. **Chai Wan** est la ville la plus à l'est et la moins développée des trois, bien que cette tendance soit en train de s'inverser. Des sociétés d'investissement immobilier voient dans l'endroit un site possible pour amorcer le prochain boom des logements à loyers modérés. Les engins de construction Daiatsu aux couleurs jaune vif sont très occupés à renflouer artificiellement la baie pour niveler des terrains ainsi conquis sur la mer.

- Eastern Hong Kong ne regorge pas de contrats de shadowrunning, à part quelques extractions, ainsi que divers sales boulots comme du chantage et de la surveillance. Nos employeurs habituels ont tendance à insister encore plus sur la discrétion dans ces quartiers – un run qui serait découvert attirerait beaucoup trop l'attention dans ces petites villes, et les réseaux de *guanxi* sont ici très ancrés au sein des différentes familles. Un runner pourrait se retrouver bien dans la panade avant même de s'en être rendu compte.
- Jimmy No

LA CÔTE SUD

De vieilles tuiles de mah-jong s'entrechoquent sur les tables et les pêcheurs vident leurs filets des prises du jour ; difficile de croire que vous êtes sur la même île que le centre de Hong Kong. Le district de la côte Sud ressemble de plus en plus à un quartier chinois traditionnel, et ce, au fur et à mesure que vous approchez de Hong Kong. La tendance ne doit rien au hasard. Depuis 2017, Wuxing Incorporated a acquis de vastes portions de la Côte Sud et y a imposé des normes de développement très strictes. Ces lois visent notamment à « protéger et célébrer les traditions de la ville de Hong Kong ». Plus récemment, on s'est aperçu qu'il existait d'autres raisons derrière les efforts fournis par Wu Kuan-Lai : nombre de lignes dragon (les lignes mana, pour vous autres occidentalo-centristes) s'entrecroisent le long de la côte, rendant toute la région magiquement active.

Aberdeen est la plus grande ville de la Côte Sud. Elle abrite la Wuxing Skytower, véritable chef d'œuvre du feng shui moderne, se dressant de toute sa hauteur par-dessus la ville au charme suranné. Elle est entourée d'étranges hauts-fonds astraux qui dévoilent le plan astral aux yeux du monde physique. Au-delà du gratte-ciel, des gens de toutes sortes vivent les uns sur les autres, des boat people de la baie, qui revendent des souvenirs aux touristes, aux familles de cadres de Wuxing, véritables dynasties au sein de cette entreprise, qui ont leurs yachts ancrés dans la paisible marina. Le marché aux poissons situé sur la promenade près du port d'Aberdeen est toujours vivant ; remercions d'ailleurs Wuxing pour ce fait : c'est l'un des meilleurs endroits de la région de Hong Kong pour pêcher. Sur l'île d'Apleichau, de l'autre côté du pont d'Aberdeen, on trouve une communauté un peu bohème qui rassemble toutes sortes de pratiquants des arts magiques, attirés ici par la convergence de plusieurs lignes dragon et par les hauts-fonds astraux qu'on peut observer non loin de cet endroit. Entre Apleichau et le centre-ville d'Aberdeen se trouvent les restaurants flottants du port : de grands bateaux au look tapageur qui servent du poisson frais et des rouleaux de printemps aux touristes.

Ocean Park était autrefois un aquarium et un parc de loisirs sur le thème de l'océan, mais peu de temps après l'Éveil, les biologistes marins qui y travaillaient notèrent une forte densité de métacréatures dans toute la zone, en particulier des bandes de dauphins fantômes ainsi que la présence d'au moins une communauté de *matsyanaris*, une variante du mérou originaire de l'Asie du Sud-Est. Le parc à thème et la plage bondée toute proche de Deepwater Bay menaçaient les *matsyanaris*, et Evo NavTech fit l'acquisition du parc et du reste de la zone pour en faire un refuge pour animaux marins, ainsi qu'un laboratoire de recherches.

- On a pu constater qu'un membre de cette tribu de *matsyanaris* était particulièrement doué pour communiquer avec les chercheurs métahumains au moyen de signes de la main et de mouvements corporels. Ils l'appelaient Shan Hou (« Princesse Corail ») et les avancées potentielles qu'elle représentait en firent rapidement une cible de choix pour des tentatives d'extraction commanditées par Mitsuhamma Hong Kong et Wuxing – et peut-être par d'autres également.

- Glasswalker

- Un fixer au Japon m'a approchée pour me dire qu'il représentait un homme qui souhaitait acquérir Shan Hou pour compléter sa « collection personnelle ». J'ai renoncé au contrat, mais je me suis toujours demandée quel genre de collection cet homme pouvait bien avoir.

- Ma'fan

- Je crois que le mot « homme » est ici impropre. Contactez-moi en privé si vous voulez en savoir plus.

- Elijah

Accueillant des communautés métahumaines bouillonnantes de vie et populaires parmi les expatriés, **Stanley** est une charmante ville faite de bars et de marchés sur front de mer. L'atmosphère festive qui règne ici est bien loin du cauchemar qu'ont vécu ceux qui ont fondé la ville moderne de Stanley : à la fin des années 2020, des intellectuels philippins fuyant les persécutions des Japonais arrivèrent à Stanley. Aujourd'hui, les petites communautés de métahumains célèbrent ce mélange de culture chinoise et philippine et leur joie de vivre est renforcée par le sentiment qu'ont les habitants de vivre dans une station balnéaire.

Je ne suis pas sûr que « Hang Ten » se traduise bien en cantonais, mais **Shek O** et la Big Wave Bay voisine sont des destinations très prisées pour aller surfer en Asie et ce, un siècle seulement après que ce sport ait été introduit dans la région. On considère que ce sont les meilleures vagues de tout Hong Kong : les surfeurs sponsorisés par les corporations s'affrontent dans des compétitions très médiatisées pendant toute la saison sèche. La saison des pluies rend la mer trop chaotique pour pouvoir surfer, à moins d'être un de ces barjots qui surfent sur les typhons juste pour s'amuser.

- Ok, le look peau tannée par le soleil et cheveux décolorés qu'adoptent les surfeurs chinois fait très cliché, mais ne perdez pas de vue qu'ils ne sont pas aussi pro-corporatistes que les logos qu'ils ont sur leurs combinaisons le laisse penser au premier abord. Certains ont des liens directs avec les organisations écologistes qui opèrent sur le pourtour pacifique, en particulier avec des groupes très influents basés en Californie.

- Ecotope

YAU TSIM MONG

À Hong Kong, Yau Tsim Mong est le district des extrêmes. Là-bas, les rues sont remplies d'un bout à l'autre par les étals des marchands et les milliers de personnes qui circulent entre eux. Le ciel a été remplacé par un monceau d'enseignes (réelles et RA), mélangeant personnages chinois et slogans anglais défilant horizontalement, verticalement et partout où il



est possible d'en mettre. Au brouhaha engendré par les milliers de conversations agitées en langue cantonaise, s'ajoute l'odeur des rouleaux de printemps et des stands de thés aux multiples parfums. Au-dessus de vos têtes, une pluie artificielle tombe doucement des nombreux climatiseurs qui bourdonnent sans arrêt, pendouillant précairement aux fenêtres d'immeubles délabrés. Yau Tsim Mong est véritablement le cœur de Hong Kong.

- Yau Tsim Mong est également un district sur la brèche, et ses habitants sont conscients du fait que le problème des réfugiés et du nombre croissant de crimes pourrait bien sonner le glas de ce district, mais ils travaillent tous dur pour que ça n'arrive pas. Personnellement, je n'ai jamais rencontré d'habitants aussi industrieux que les résidents de Yau Tsim Mong.
- Money Lee

Le quartier de **Mong Kok** est un amas claustrophobe de tours d'habitations en mauvais état, abritant en ses murs la plus importante densité de population de tout Hong Kong. Il y a vraiment une pénurie de place à Mong Kok, et même les espaces qui séparent les différents immeubles sont littéralement envahis de publicités physiques et virtuelles. Non contente de s'afficher sur chaque étage de chaque immeuble en des centaines de panneaux numériques et de néons s'entremêlant en une fresque impossible de pictogrammes animés, la publicité a aussi de quoi vous rendre fou en Réalité augmentée.

La RA de Mong Kok est une spam zone. Si vous vous rendez là-bas avec votre PAN ouvert, vous serez assailli de toutes parts par des bannières publicitaires qui viendront remplir chaque centimètre de votre champ de vision, certains vous hurleront même dessus en cantonais. Ne tentez même pas de vous intéresser à l'une de ces publicités : je me suis laissé dire que c'était une superbe manière d'infecter son commlink avec un de ces virus exotiques en directe provenance d'un repaire de hackers russes ou asiatiques. Si vous protégez votre PAN en mode caché ou si vous coupez la liaison sans fil, Mong Kok peut être un chouette coin. On y trouve des rues entières de marchands d'électronique (et pas que des contrefaçons) et des fringues de créateurs tombées du camion, le tout vendu à des prix ridiculement bas.

Au Sud de Mong Kok, le petit quartier (moins densément peuplé, toutefois) de **Yau Ma Tei** est réputé pour être devenu le « bazar mystique des pauvres ». Les étals sont pleins de « matériaux magiques » – certains authentiques, d'autres non – et on y vend des copies de parchemins, des parties d'animaux rares, des fleurs séchées, des mixtures de thé aux essences étranges, des masques de démons vraiment impressionnants, ainsi que quantité d'autres choses de ce côté Éveillé du monde.

Un petit temple dédié à la divinité tutélaire des marins, Tin Hua, est fermement installé dans le quartier, grâce à l'assèchement de la baie toute proche. Il surveille le Jardin aux Oiseaux situé juste à côté, un marché en plein air qui vend dans des volières en bambou toutes les variétés d'oiseaux chanteurs possibles et imaginables. Et, situé juste quelques blocs plus loin, le Marché au Jade, un endroit où l'on trouve toutes sortes de colifichets en jade et autres bijoux : l'endroit parfait pour soigner son look ou pour trouver des matériaux alchimiques.

- Mong Kok et Yau Ma Tei ont beau être très vivants et animés et tout ça, ils n'en sont pas moins tous les deux sous la coupe des Triades. La contrefaçon, l'extorsion et autres vols à l'arraché : toutes ces activités sont courantes et sont gérées par les Triades. Une guerre de territoire éclate même de temps à autre pour diverses raisons. Et le recrutement s'intensifie, tandis que la nouvelle génération semble préférer le style de vie des Triades, où l'argent est vite gagné et où l'on profite de la vie tant qu'il est encore temps, plutôt que de suivre le mode de vie traditionnel d'esprit d'entreprise du quartier de Yau Tsim Mong, mais qui implique de trimer chaque jour un peu plus dur.
- Ma'fan

Au sud de Yau Ma Tei, à l'extrémité de la péninsule de Kowloon, **Tsim Sha Tsui** (essayez de le dire trois fois de suite rapidement, vous verrez) est devenu plus ou moins malgré elle une extension de la culture corporatiste de l'île de Hong Kong, une sorte de monde parallèle et propre des quartiers voisins, plus « sauvages ». C'est également là que se retrouvent tous les touristes, dans cette version plus saine et sûre des coins les plus attrayants de cette métropole. Les hôtels et les restaurants s'étendent tout le long du « Golden Mile » de Nathan Road, mais il faut dire qu'ils font un peu pâle figure par rapport au côté « chic et glamour » que dégage Wanchai.

On peut presque ressentir cette mentalité sous-jacente d'état de siège et de peur qui anime les habitants de Tsim Sha Tsui dans leur combat pour maintenir le crime et les réfugiés le long de la baie. Les portiers des hôtels dans leurs costumes impeccables – pour la plupart des travailleurs sans grande éducation et particulièrement peu amènes – ne sont là que pour empêcher les plus pauvres qu'eux de poser ne serait-ce qu'un pied à l'intérieur. Ils servent de symboles vivants pour le quartier tout entier, un vernis de sophistication tentant de cacher la rudesse intérieure.

KOWLOON

Il suffit aux habitants de Tsim Sha Tsui de jeter un œil en direction de Kowloon pour se rappeler de quoi ils ont peur. Kowloon est un symbole d'un urbanisme poussé dans ses derniers retranchements, puis abandonné comme un jouet cassé. La population se compose principalement de réfugiés clandestins, même des générations après leur arrivée. À Kowloon, l'anarchie et la décadence règnent en maître. Pour intervenir, la police serait forcée de trop s'éparpiller et elle est bien souvent obligée de se cantonner (désolé) aux districts dont les habitants paient des impôts (et sont affiliés à des corporations). Les syndicats du crime règnent en maître sur leurs territoires en faisant de fréquentes démonstrations de violence. Hong Kong a tourné le dos à Kowloon et tente simplement de contenir le phénomène, comme s'il s'agissait d'une maladie ; et même en utilisant cette méthode, le résultat est des plus discutables.

Et pourtant, sans qu'on sache vraiment comment, les habitants de Kowloon tiennent bon. Ce n'est ni toujours joli à voir, ni toujours très honnête, mais on peut dire qu'ils parviennent à survivre. D'innombrables petits gangs et autres tribus urbaines gèrent chacun leur petit bout de territoire et tentent de faire régner un semblant de vie normale, bien que l'endroit ne cesse de sombrer toujours plus dans la noirceur et le désespoir, et que le danger soit plus présent que n'importe où ailleurs.

À **Hung Hom**, situé à la pointe sud de l'île, près du port ; des tribus urbaines ont pris le contrôle de vieux centres commerciaux et de parcs d'attractions pour bâtir les foyers d'une étrange communauté. Bien qu'elles constituent des cibles de choix pour les gangs et les Triades du coin, ces tribus parviennent à braver les éléments au fur et à mesure que les années passent, et de plus en plus d'habitants du coin prennent conscience de l'intérêt que représentent les réseaux sociaux formés par ces tribus. Plus loin au nord-est, le long de la côte, sur le site de l'ancien aéroport de **Kai Tak**, des contrebandiers et leurs collègues marchands de contrefaçons, vendeurs de breloques et autres bricoleurs, ont transformé les anciennes pistes d'atterrissage en un marché en plein air. La plupart des marchandises sont soit acheminées par bateau et déchargées directement le long des pistes d'envol, qui donnent directement sur la mer, soit transbordées par les boat people qui vivent là toute l'année et qui ont amarré leurs sampans et leurs maisons flottantes dans le bassin anti-typhons adjacent. Kai Tak est une niche économique au sein de la ville de Hong Kong : c'est là que vous allez pour chercher ce que vous ne trouverez nulle part ailleurs et c'est également là que vous allez pour revendre les trucs dont vous n'arrivez pas à vous débarrasser.

Un peu plus au nord, à l'intérieur des terres, se trouve la « Citadelle » de Kowloon City, le pire cauchemar de Kowloon. Lorsque les réfugiés commencèrent à se déverser dans tout Hong Kong pendant les années 20, l'endroit abritait nombre de parcs et de petites zones résidentielles. Puis des gangs de criminels envahirent les maisons pour en faire leurs foyers, tandis que les hordes de réfugiés s'installaient dans les parcs et bâtissaient de véritables villes sous tentes.

Et tandis que de plus en plus de gens affluaient, l'endroit devenait de plus en plus sordide. Les corporations furent obligées de bâtir des simulacres de résidence pour la masse de réfugiés, mais elles le firent dans l'unique but de les maintenir sur place pour les empêcher de se mélanger aux autres habitants de Hong Kong. Résultat : cet assemblage crasseux de taudis branlants adossés les uns aux autres pourrait presque passer pour un mur de déchets quand on l'observe de loin. À l'intérieur, les plus désespérés se battent pour survivre.

- La compétition entre Triades à Kowloon est rude, et il n'est pas rare qu'elles embauchent des shadowrunners pendant les coups de bourre. En fait, la plupart des shadowrunners originaires de Hong Kong sont originaires de Kowloon : tous ou presque ont navigué entre gangs des rues et familles de réfugiés, pour finir par échouer dans le business des ombres.
- Money Lee

KWUN TONG

Le grondement et le cliquetis des machineries lourdes et de leurs usines oppressantes sont les premiers que vous entendez en entrant dans le district de Kwun Tong. Ce district est le principal producteur de biens de Hong Kong, tiré de sa léthargie économique par une Chine en pleine implosion et un nationalisme galopant au Japon. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, un quartier presque à l'abandon et qui avait perdu toutes ses capacités de production face à des usines qui fabriquaient pour moins cher ailleurs se retrouva soudainement promulgué dernier endroit stable pour y exploiter des ouvriers compétents et fiables. Divers matériaux et autres matières premières inondèrent alors Hong Kong, en provenance directe des États et des domaines des seigneurs de guerre chinois et de l'Asie du Sud-Est, où ils étaient transformés en bien manufacturés et mis en vente sur les marchés Asiatiques avides de produits.

Cette résurrection a effectivement été prise comme un miracle par les corporations locales, mais cette renaissance s'est également accompagnée de son cortège funèbre de lois laxistes sur le droit du travail, de conditions de travail terribles et de pollution massive.

- Et tout ça sans compter qu'au moins quatre entreprises alimentent le marché en Kong chips, balançant dans la nature des puces Better-Than-Life de mauvaise qualité dans tous les petits circuits des toxiques du monde entier. Les puces sont considérées comme légales à Hong Kong et elles sont livrées par ces mêmes

RECHERCHE : BASE DE DONNÉES SUR LE TERRORISME DE KNIGHT ERRANT 9x9 (Gau Fong)

Le groupe de radicaux qui se fait appeler les 9x9 (également connu localement comme les « Gau Fong » ou « Neuf au carré ») est dernièrement apparu comme étant au cœur des tensions qui règnent entre la ville et les réfugiés. Ses objectifs sont assez nébuleux et pourraient se résumer à un sentiment de protestation anti-corporatiste et pro-démocrate, mais leur organisation est à ce point décentralisée et diffuse qu'il est presque impossible de savoir ce qu'ils comptent faire prochainement. Des comportementalistes travaillant pour la police de Hong Kong ont établi comme hypothèse que les 9x9 seraient une forme émergente de réseau social qui se serait tissé entre plusieurs groupes de radicaux dispersés au sein de la ville, mais qui partageraient tous une certaine forme de frustration à l'encontre d'un gouvernement aux mains des corporations. D'autres pensent que ce groupe pourrait être utilisé par des puissances extérieures afin de déstabiliser la ville. Le fait que des membres des 9x9 soient parvenus à se procurer des armes et du matériel informatique sophistiqué tend à confirmer cette théorie.

Quelles que soient leurs motivations et leurs origines, les 9x9 sont responsables de toute une série d'attaques et d'actes de sabotages à l'encontre des infrastructures de la ville de Hong Kong. Ils se sont tout particulièrement attaqués au réseau de transport, ce qui, compte tenu du statut d'entrepôt de la ville, est peut-être l'un de ses biens les plus précieux et sensibles. Les 9x9 ne s'en sont jamais pris aux civils (bien qu'on dénombre quelques morts suite à leurs attaques), ils préfèrent les actes de sabotages qui maximisent les dommages économiques occasionnés aux actifs corporatistes.

Le nom de ce groupe, qui semble parfois être le seul point commun qui relie ses membres, viendrait d'une ancienne référence historique aux empereurs chinois. Sous le règne des dynasties impériales, le nombre neuf était réservé à l'usage particulier de l'empereur et était symbolisé par un motif sur la porte du palais impérial comportant quatre-vingt-un clous de cuivre et qui formaient un carré de 9 par 9. Le nom pourrait également faire référence à la racine du nom Kowloon, qui signifie « neuf dragons ».

Voir aussi : [Groupes anti-corporatistes](#), [Terroristes de Hong Kong](#), [Attack!](#), [Incidents récents](#)

entreprises aux Triades qui assurent leur passage en contrebande vers d'autres nations.

- Haze

Kwun Tong, en particulier au sein des usines situées au cœur du district, a engendré et permis la croissance du mouvement radical anti-corporatiste. Bien que celui-ci, tel qu'il existe aujourd'hui, opère sous une bannière unique, on pense qu'il puise ses origines dans un mélange de mouvements de travailleurs, de démocrates et de défenseurs de l'environnement, qui ont spontanément émergé du district. De ce fait, Kwun Tong est devenu l'une des premières cibles du groupe et les attaques qui ont été portées contre les infrastructures corporatistes du district ont été particulièrement couronnées de succès.

Deux autres quartiers situés dans les faubourgs du district méritent qu'on s'y arrête un peu. À l'extrémité nord-ouest du district se trouve **Jordan Valley**, une ancienne décharge à ciel ouvert qui a été bouchée et rapidement transformée en une série de gros complexes d'habitations à loyer modéré. Les bâtiments construits sur la Jordan Valley n'étaient que des solutions temporaires pour accueillir les populations déplacées du district voisin de Ngau Tau Kok, district mis en quarantaine et démolé par les autorités lorsqu'elles s'aperçurent qu'il hébergeait l'épicentre d'une épidémie de SIVTA. Mais le district de Ngau Tau Kok ne fut jamais rasé et demeure encore aujourd'hui une immense friche urbaine, et les blocs de bétons ternes de la Jordan Valley ne sont pas prêts de bouger.

Et à l'extrémité sud du district on trouve **Lam Tin**, qui accueille la plus grosse concentration de transports publics de la ville. On y trouve en effet huit gares routières de compagnies de bus privées, deux compagnies de taxi, une gare ferroviaire parmi les plus importantes et qui permet d'emprunter





TRANSMISSION.....

l'un des deux tunnels sous-marins qui relient l'île de Hong Kong à la péninsule, ainsi que deux tunnels autoroutiers : l'un passe sous l'eau à côté du tunnel ferroviaire et l'autre part en direction de l'est au travers des montagnes de Sai Kung. Le front de mer de Lam Tin a été aménagé et repris à l'océan pour être transformé en une série de quais pour les bateaux à faible tonnage. Ces navires vont décharger les plus gros cargos en pleine mer. Une fois débarquées, les matières premières prennent immédiatement la direction de Kwun Tong. La multiplicité des réseaux de transport allant et venant en tous sens a fait de cette zone industrielle une cible de choix pour les radicaux anti-corporatistes, qui ont tenu à se signaler en faisant exploser et en détruisant nombre d'infrastructures de transport particulièrement vitales. On peut voir sur nombre de ces bâtiments et structures les stigmates des attaques précédentes, tandis que le personnel de sécurité sur site ne cesse d'augmenter.

SAI KUNG

Au cours des premières années qui ont suivi l'indépendance de Hong Kong, les corporations qui avaient pris les rênes du pouvoir de la ville décidèrent de faire tomber les barrières environnementales qui protégeaient les nombreux parcs naturels de Hong Kong. Similaire en cela au phénomène de la Course aux Ressources qui eut lieu dans toute l'Amérique du Nord, les corporations se jetèrent sur chaque mètre carré de terrain inoccupé et qui pouvait avoir une quelconque valeur. Sai Kung a durement souffert de ces pratiques. Une fois que les corps se furent emparés de tout ce sur quoi elles pouvaient poser le pied, il était trop tard pour espérer faire revenir les touristes, et le crime s'installa. Les petites criques rocheuses et les petites îles qui faisaient jadis la réputation de Sai Kung étaient tout simplement trop parfaites pour que les pirates asiatiques puissent les ignorer, d'autant que ces lieux étaient situés non loin des juteuses routes commerciales. On peut dire que de

l'avidité des corporations, naquit un monstre contre lequel les habitants de Sai Kung luttent encore aujourd'hui.

De petits villages parsèment la côte ravagée de Sai Kung, et les gardes-côtes corporatistes ont toutes les peines du monde à recruter des alliés pour lutter contre la piraterie. Les villageois, qui n'ont quasiment aucun lien avec Hong Kong, se sentent plus proches des pirates que du gouvernement. Lorsque les pirates attaquent un bâtiment qui fait route vers Hong Kong, ils cachent bien souvent leur prise dans une petite crique et attendent quelque temps que la marchandise volée n'attire plus l'attention des autorités. Puis ils revendent leur butin dans un village de boat people, qui le dispersent ensuite sur le marché de Kai Tak.

Très rarement, on peut apercevoir un contrebandier venant des royaumes des seigneurs de guerre chinois en train de passer en douce la frontière séparant les territoires chinois de Hong Kong en t-bird, tentant de passer discrètement par les rivages du nord moins surveillés, pour aller se poser à Sai Kung et, ainsi, pouvoir disposer d'un accès direct sur le marché, sans devoir payer les intermédiaires. La route se poursuit ensuite vers le complexe portuaire de Tolo, mais cette fois-ci, il faut passer quasiment sous le nez des forces de sécurité de Hong Kong, et c'est extrêmement risqué.

• Nombre de riggers paient de leur vie ce genre de plan « riche tout de suite » Les forces de l'Autorité maritime s'empressent de dégommer leurs t-birds en plein vol.

• Rigger X

• Ouai, mais ceux qui y arrivent gagnent le respect. Et ça peut rapporter gros.

• Kia

• Si tu considères que la mort ou une pension complète à 5 dans une cellule peut valoir la chandelle, alors ouais.

• Rigger X

LE COMPLEXE PORTUAIRE DE TOLO

La Zone de libre entreprise ne dispose d'aucune force armée officielle. Traduction : ceux qui chercheront à vous buter ne servent pas sous un drapeau. En tant que ville privatisée, la sécurité corporatiste est omniprésente ; la quasi-totalité de Hong Kong Central est un patchwork de zones extraterritoriales corporatistes qui hébergent une douzaine de forces de sécurité différentes. Le complexe portuaire de Tolo va encore plus loin que ça : c'est le QG des forces navales de Tokyo, ainsi que celui des Forces Spéciales de la police de Hong Kong. Placée sous la supervision d'Ares et d'Évo, ce n'est ni plus ni moins qu'une base militaire.

À l'embouchure du port se trouve la ville de **Sha Tin**. Elle est divisée par l'imposant canal de Shing Mun, une voie d'eau sur berges qui résonne de l'activité constante des drones de maintenance et des barges de ravitaillement automatisées qui font la navette entre les différentes cales sèches de la flotte paramilitaire d'Evo NavTech. La ville, les bateaux et même les habitants de cette ville militaire corporatiste forment un étrange melting-pot international : on trouve des mots écrits en lettres romanes, chinoises et cyrilliques sur presque chaque immeuble. Evo NavTech est constamment en train de faire transiter du personnel via le port de Tolo, ce qui donne à Sha Tin des airs de port d'escale pour marins en permission, qu'une présence militaire permanente tente vaguement de maintenir sous contrôle. La ville en elle-même est sale, rongée par la rouille et il n'y fait pas vraiment bon vivre. Mais c'est exactement comme ça que ses habitants l'aiment.

Au nord de Sha Tin, le long de la côte, on trouve **Tai Po**, qu'on pourrait aussi appeler Aresville. Après que la Knight Errant ait piqué le contrat de service de la police de Hong Kong des mains de Mitsuhama, Ares lança un grand programme d'investissement dans le village de Tai Po, le transformant en une base pour ses forces spéciales de police. Et quand je dis « forces spéciales de police », je pense à des escouades Firewatch, des drones militaires et des véhicules d'assaut urbain. Les plans de développement d'Ares semblent porter leurs fruits : les investissements qui ont été réalisés à Tai Po rendent Ares virtuellement indétronable du titre de tenant du contrat de maintien de l'ordre. Et la hausse des actes de sabotage dans la ville voisine de Kwun Tong justifie la détention des armes lourdes qu'Ares stocke ici. Avec en bonus, la perspective de pouvoir les utiliser lorsque l'occasion se présente.

• J'ai entendu dire qu'Ares travaillait sur une nouvelle catégorie d'armes lourdes : des exosquelettes blindés. Tout ça est encore très secret, parce que Mitsuhama ferait n'importe quoi pour empêcher ce projet d'aboutir. Si mes sources sont correctes, Ares aurait même fait évoluer quelques prototypes à Kowloon lors de raids urbains.

• Plan 9

Bien qu'elle ne soit rien de plus qu'une base militaire, comme son homologue de Sha Tin, l'atmosphère qui règne à Tai Po est complètement différente. Tai Po est une base calme, spartiate, où tout est sous contrôle. Il n'est pas rare de voir des soldats s'entraîner au tai-chi-chuan ou au judo. En fait, le cœur de cette ville n'est même pas une installation militaire. C'est le Temple Man Mo, dédié à Man Cheung, le dieu de la littérature et à Kwan Yu, le dieu de la guerre qui occupe cette place centrale dans la ville. Le temple n'a cessé de s'étendre tout au long du projet de rénovation piloté par Ares. Aujourd'hui, des dizaines de brûleurs d'encens pendent à l'intérieur du temple, afin d'honorer les ancêtres et les divinités qui veillent sur les soldats et les policiers.

LES RIVAGES NORD

La vision courante – et tout à fait correcte – qu'on a de Hong Kong est celle d'une ville faite de bruits, de foule et de lumières, où règne un capitalisme effréné. Les rivages

du nord présentent un cadre différent. Ils n'ont d'appartenance à la Zone de libre entreprise que le nom et sont bien plus une zone-tampon rurale entre la conurbation de Hong Kong et le métroplexe cantonais de Shenzhen. Là-bas, on peut trouver des petits villages qui n'ont quasiment pas évolué depuis des siècles. Des clans formés à partir des familles étendues continuent de vivre selon les vieilles traditions, vivant de la culture de la terre et de la pêche. En fait, les rizières et les fermes de germes de soja du nord-ouest du district situé près de **Yeun Long** permettent d'assurer à Hong Kong une quasi-autosuffisance en matière de denrées alimentaires de base.

Les superstitions et la religion sont influentes et fermement implantées ici, et les vieilles traditions sont toujours préférées à la nouveauté. De temps à autre, on observe quelques changements. Aztechnology lorgne sur l'endroit depuis un certain temps, tentant de faire de ces marécages un prolongement de leur zone de culture de microprotéines Natural Vat. C'est juste que les locaux ne sont pas plus intéressés que ça par les propositions d'Aztechnology et que pour l'instant, le Big A n'a pas encore réussi à trouver un moyen de pression sur eux. Elle ne dispose pas à Hong Kong de l'influence qu'elle aurait sur le continent américain.

• Mmmmm... Du soja et de la pâte microprotéinique, mon repas favori. Attends deux secondes... Mais je mange ça *tout le temps* !

• Snopes

• Tu es ce que tu manges.

• Pistons

• Ouai. Ben alors je dois être bon de la première à la dernière bouchée, bébé.

• Snopes

• Les mecs... (cligne des yeux).

• Pistons

• Aztechnology est en train d'envisager d'enlever les gants blancs pour mettre la main sur ces terres, donc si ça ne vous dérange pas de bosser pour eux, restez à l'affût. S'ils parviennent à cultiver, récolter, conditionner et envoyer directement leur marchandise de Hong Kong, ça leur ferait une belle économie.

• Nephreine

KWAI TSING

Le district de Kwai Tsing est reconnaissable entre tous, de par ses légions de porte-conteneurs qui s'amusent dans ses eaux, ainsi que par les grues aux formes arachnéennes qui déchargent ces mêmes bateaux dans un balai sans fin. La péninsule de Kwai Tsing est connue sous le nom de **Kwai Chung** et abrite l'infâme port à conteneurs, premier manutentionnaire des marchandises qui entrent ou qui sortent de Hong Kong. Ce district est pour beaucoup dans le fait que Hong Kong est le plus grand port maritime du monde et qu'il est en perpétuelle compétition avec Europort pour le titre de port le plus fréquenté. Au-delà des installations portuaires, Kwai Chung est principalement constitué d'entrepôts et de complexes résidentiels pour cols bleus et de services de restauration pour les travailleurs du port, pour la plupart des réfugiés et des métahumains.

La seconde partie notable de ce district est l'île **Tsing Yi**, située de l'autre côté du détroit de Rambler de Kwai Chung. Tsing Yi abrite également des installations portuaires, dont le port pour ainsi dire automatisé de Ying Chau propriété de Mitsuhama, mais sa vocation première est d'assurer le transport des biens et des personnes une fois qu'ils ont touché terre. Tsing Yi est traversée par les ponts qui relient l'île à Kwai Chung et à l'aéroport Chek Lap Kok et ses autoroutes sont toujours embouteillées par le flot des nouveaux arrivants



en ville et par les convois de camions qui font transiter le fret en direction de la péninsule. Tsing Yi dispose également de nombre d'hôtels qui hébergent les voyageurs d'affaires, dont quelques hôtels cercueils pour les voyageurs les moins fortunés.

On observe depuis peu une augmentation dramatique de rapports faisant état de trafiquants d'êtres humains et de contrebandiers qui se serviraient du port à conteneurs pour acheminer illégalement des réfugiés et des marchandises de contrebande vers Hong Kong. Les hommes de l'Autorité maritime ne cessent d'intensifier les contrôles et les inspections, mais c'est loin d'être suffisant. Ils ont en effet les mains liées par le Conseil exécutif et par les corporations qu'ils représentent, et qui préfèrent de loin les profits que dégage un port libre à la sécurité offerte par un port sûr.

- On dit également que les 9x9 seraient en train d'envisager d'étendre leur campagne de sabotages à Kwai Tsing. Parvenir à faire fermer le port pourrait être un rude coup pour les corporations, même pendant une courte période de temps. Les corpos savent bien que leur santé financière dépend du flot continu de marchandises qui entre et qui sort de cette ville, et ils se sont donc efforcés jusqu'ici de maintenir le groupe à distance du district.
- Rigger X

LANTAU ISLAND

Autrefois vantée par d'innombrables tracts pour ses parcs protégés, l'île de Lantau n'est plus que le souvenir de ce qu'elle a été. À présent, l'île est infestée de centres de vacances corporatistes et d'ensembles résidentiels placés sous haute surveillance. Dès le début, la beauté sauvage de ces îles et les grands espaces disponibles attirèrent les corporations qui comprirent tout de suite l'intérêt qu'il y avait à les exploiter. De nos jours, presque tous les cadres qui sont trop riches pour vivre dans les Mid-levels, mais pas assez pour le Peak choisissent Lantau. Et même ceux qui ne peuvent pas se permettre d'y vivre viennent passer leurs vacances dans des clubs corporatistes avec formule tout compris.

Pour tout ce qui est du tourisme et des vacances, on peut dire que Lantau a tout ce qu'on peut désirer : vastes complexes de loisirs, comme le Parc Disney Virtual Horizon, des quais pour embarquer les passagers des croisières à destination de la Ceinture du Pacifique, et de remarquables temples ancestraux. En fait, l'intérieur des terres abritent les plus grands et les plus riches temples de Hong Kong, concourant chaque année pour celui qui aura le plus de fidèles, le plus de visites et le plus de rentrées d'argent. Pour l'instant, le leader sans conteste est le célèbre monastère de Po Lin et sa non moins célèbre statue de Bouddha de trente six mètres de haut, assise sur son piédestal et contemplant le paysage alentour. Mais ça n'a pas empêché les autres temples de tenter de concourir dans la catégorie des plus grosses donations.

- Et parfois, la compétition pour les donations prend vraiment des tournures pas très nettes. Un temple pourrait par exemple engager des shadowrunners pour faire éclater quelque scandale afin de pouvoir jeter l'opprobre sur l'un de ses concurrents, et ainsi faire en sorte que les fidèles détournent le regard et aillent faire leurs dévotions ailleurs.
- Jimmy No
- Non pas que qui que ce soit puisse être scandalisé. C'est juste que ne pas y prêter attention fait mauvais genre. Ils reviennent quelques mois après, mais c'est souvent suffisant pour obtenir l'effet recherché.
- Ma'fan

Lantau abrite plusieurs quartiers en plein développement qui tentent tous de se distinguer les uns des autres. Pourtant, ces quartiers ressemblent tous à des communau-

tés corporatistes bien ordonnées et bien propres sur elles, très beaux d'aspect extérieur, mais à l'intérieur, ce ne sont que des coquilles vides. **Discovery Bay** est propre et sécurisée à un point qu'on en attraperait la nausée et se trouve à un jet de pierre du parc Disney (et je vous encourage fermement à en jeter dans cette direction). **Silvermine Bay** était une zone très polluée autrefois, mais Shiawase prit son courage à deux mains pour nettoyer l'endroit et on peut dire qu'ils ont fait du très bon boulot, bien que certains scientifiques s'inquiètent du fait que la bactérie qu'ils ont utilisé pour nettoyer l'endroit et pour dépolluer ne se mette à se nourrir de la flore marine vitale à l'équilibre écologique de l'endroit. **Pui O** est la station balnéaire typique, avec ces « m'as-tu-vu » qui tentent de se faire voir et ses hôtels dont les prix atteignent des sommets. Enfin, **Tung Chung** est une petite banlieue qui n'en finit pas de s'agrandir, bâtie dans l'ombre de l'aéroport international **Chek Lap Kok**, ce quartier est super tendance et attire toute la jet-set et le monde des affaires.

LES ENDROITS À VOIR

Posté par Money Lee.

Que les choses soient claires pour tous : Hong Kong est une ville de relations et de réseaux de contacts, où les personnes et les affaires vont et viennent sans arrêt, pour se fixer de temps à autres en des points clés. Je pourrais vous balancer le petit guide du touriste pour remplir ces colonnes, mais ça ne serait d'aucune utilité aux runners que nous sommes, parce que les vraies affaires se font dans des endroits beaucoup moins reluisants. Je vais plutôt vous faire faire le tour des arrières cours et des quais clandestins, vous montrant les endroits où se rejoignent les ombres d'Asie.

ENTRER ET FAIRE LE TOUR

Hong Kong est en constant mouvement, que vous traversiez la côte ou que vous alliez traîner du côté du Peak, à moins que vous ne soyez du genre à vous laisser guider par la foule, ça peut vous servir de connaître les principaux modes de transports en ville, ainsi que les principaux terminaux qui desservent la conurbation.

Aéroport International Chek Lap Kok (Île de Lantau)

Chek Lap Kok fut bâti sur une île artificielle au nord de Lantau aux alentours de 1998, mais depuis sa surface a doublé. C'est le plus grand aéroport d'Asie et il dispose de toutes les installations pour accueillir les vols semi-balistiques et suborbitaux. Le système informatique a été conçu par Mitsuhaman et gère les méandres complexes du trafic aérien qui transite par cet aéroport.

Hong Kong prend très à cœur son rôle de nœud commercial et de transport au sein de l'Asie, pas la peine donc de vous amuser à tenter de hacker ce système : c'est quasiment impossible et particulièrement mortel. Entrer à Hong Kong en passant par l'aéroport, c'est emprunter l'itinéraire le plus sécurisé et le plus surveillé de la ville, ce qui signifie que ce n'est pas le point d'entrée que choisissent en général les shadowrunners, à moins d'avoir de solides ID. Si votre ID passe les contrôles, la police de Hong Kong chargée de la surveillance de l'aéroport et les types de la sécurité privée ne vous poseront aucun problème. Un soin tout particulier est apporté à l'accueil fourni aux visiteurs, ici plus que n'importe où ailleurs. Ce qui signifie qu'à Chek Lap Kok, on a plutôt tendance à ranger les gros flingues au placard.

Le métro de Hong Kong

Le métro de Hong Kong, le *Mass Transit Railway*, ou MTR, est le moyen le plus commode pour se déplacer dans



toute la conurbation de Hong Kong. La foule de piétons rend en effet certaines rues totalement inaccessibles aux voitures. Le réseau urbain et suburbain du MTR dispose d'accès presque partout en ville, depuis Aberdeen jusqu'aux Rivages Nord et de Sai Kung jusque Lantau, ce qui veut dire qu'un shadowrunner peut non seulement s'en servir pour disparaître dans la foule, mais également pour se déplacer rapidement d'un endroit à l'autre. Cependant, le réseau du MTR est propre, efficace (à tel point que certains disent qu'il n'a aucun charme) et étroitement surveillé. Il est interdit d'y fumer ou de manger. On ne voit jamais d'actes de vandalisme et les bagages trop imposants sont interdits. La police est présente dans presque toutes les stations (mais elle a tendance à se faire plus rare à mesure qu'on s'approche de Kowloon), les bagages à main et les sacs sont scannés ou fouillés manuellement, et les ID sont contrôlés lorsque vous payez pour accéder aux quais. Bref : si le métro peut parfois présenter des avantages pour un runner, il peut également se révéler compliqué à utiliser en cas d'urgence.

La Voie du Dragon Radieux (Downtown)

S'étendant sur près d'un kilomètre pour finir par s'enrouler sur les contreforts de Victoria Peak, la Voie du Dragon Radieux peut se parer du titre assez étrange de « plus longue galerie piétonne du monde ». Bâtie par un conseil coopératif rassemblant les corporations présentes à Hong Kong, elle était destinée à remplacer les anciens *Mid-level Escalators*, des tapis roulants qui acheminaient les piétons résidant dans les Mid-levels vers leurs lieux de travail en plein cœur de Central. La Voie du Dragon Radieux pousse le concept encore plus loin ; c'est littéralement un cocon de tapis roulants et d'escalators, qui fait transiter des individus entre ses anneaux, serpentant de tout son long entre des centres commerciaux aux allures d'arcologies, des restaurants et des appartements.

Bien qu'elle ne soit pas autosuffisante au sens strict du terme comme le sont les arcologies, certaines personnes vivent au sein même de la Voie du Dragon Radieux, tandis que d'autres ne font qu'emprunter ses escalators pour aller des enclaves des Mid-levels vers le quartier corporatiste de Central. Souvenez-vous bien que vous êtes un auditeur réceptif lorsque vous empruntez la Voie, et que les corporations ont très bien compris ce fait. Elles en tirent avantage en saupoudrant généreusement les commlinks de tous les passants de publicités RA et réelles tout au long de leurs déplacements.

- Et pour les amoureux des détails, voici donc le tracé de la Voie : elle commence sur Conduit Road près des Mid-levels et court le long de Shelley Street en direction de Hollywood Road. Puis elle bifurque à l'est de Hollywood Road pour couper au sud de Queens Road Central au niveau de la station Centrale du MTR et de Connaught Road, le long du port. Ce n'est sans doute pas la manière la plus rapide pour aller jusqu'au Peak, mais ça va toujours plus vite qu'en y allant à pied.
- Taveler Jones

- Vue d'en haut, la Voie est impressionnante à regarder. Ses surfaces vitrées au sommet ont, de l'extérieur, une teinte dorée, faisant ressembler cette construction à un dragon aux écailles d'or ondulant le long des rues animées du centre-ville de Hong Kong.
- Lei Kung

- On dit qu'au cours d'un phénomène de haut-fond astral, il y a quelques années de cela, la Voie ressemblait à un véritable dragon depuis l'astral. Les Ordinaires en ont fait dans leur froc. Aujourd'hui on trouve un petit autel qui reçoit des offrandes, situé à sa « tête ». Certains chamans ont bien tenté d'entrer en contact avec cette entité, mais jusqu'à présent, ils n'ont pas eu la chance d'avoir un retour.
- Fatima

Le Star Ferry

Rien n'incarne plus Hong Kong que les Star Ferry qui vont et viennent de Victoria Harbor, transportant des passagers entre Kowloon et l'Île de Hong Kong. Ils font partie intégrante de l'histoire de la ville, la compagnie remontant au dix-neuvième siècle, même si la flotte des Star Ferry a changé de propriétaire une bonne demi-douzaine de fois au cours du même laps de temps. De nos jours, les lignes sont sous le contrôle d'un holding, qui appartient lui-même à Wuxing. Des douzaines de ferries, dont des embarcations conçues exclusivement pour le transport des passagers et des transporteurs de véhicules, conservent la tradition en incluant dans leur nom de baptême le mot « étoile », comme par exemple l'« étoile du matin » ou « l'étoile scintillante ».

Ce service de ferry est le meilleur moyen pour les shadowrunners de passer de l'île à la péninsule, notamment grâce à la sécurité très relâchée qui règne à bord. Le trafic des véhicules est étroitement surveillé dans les tunnels et le métro nécessite de passer des scans d'ID, tandis que les ferries autorisent plus d'anonymat. Bien sûr, ils sont sensés vérifier les ID avant chaque embarquement, mais ils n'ont pas les moyens pour remplir correctement ces formalités et cette préconisation est largement ignorée par les équipages. De même, les quelques ferries qui disposent de caméras embarquées n'ont bien souvent pas les moyens de contrôler tout ce qui est filmé, faisant d'un shadowrunner un simple visage dans une foule anonyme.

Victoria Harbor

Victoria Harbor est la voie marine la plus empruntée de Hong Kong. Les eaux qui serpentent entre l'île de Hong Kong et la péninsule de Kowloon sont toujours très fréquentées. En pleine journée, le détroit voit passer tout le trafic maritime : hydrofoils en partance pour Macao, cargos en train de décharger en pleine mer, bâtiments de police en patrouille et même, parfois, des drones nautiques qui tentent de faire régner l'ordre. Le trafic est moins dense de nuit, mais le port scintille des lumières que projettent sur sa surface les gratte-ciels de Central, les hôtels et les restaurants de Tsim Sha Tsui, sans compter les lumières des ferry qui font la navette vingt-quatre heures sur vingt-quatre et les hélicoptères privés qui bourdonnent au-dessus.

En tant qu'artère principale de Hong Kong, les habitants passent par là presque tous les jours, que ce soit en dessous, au-dessus ou au travers. Et ce fait n'a pas échappé à l'attention des corporations : elles ont investi des milliards de nuyens au fil des décennies pour s'assurer que le trafic continue de s'écouler correctement. L'une des plus belles réalisations de ce système de gestion du trafic ultra-perfectionné a consisté à relier tous les bateaux et les navires qui passent par le port à un réseau sans fil. Ce réseau vérifie sans arrêt qu'il n'y a pas d'embouteillages ou de nœud dans le trafic. Puis il donne des indications de navigation assistées par ordinateur aux navires en capacité de résoudre la crise, ce, avant qu'elle n'éclate. Pour compléter ce dispositif, un gigantesque système de murs automatisés peut sortir de terre de chaque côté du port en cas de typhon, afin d'abriter le détroit des dangers de la houle et des inondations.

- Il y a quelques années, les murs de chaque côté de Victoria Harbor se sont activés sans raison apparente, interrompant le trafic maritime pendant plusieurs heures. Le Conseil exécutif prétendit qu'il s'agissait d'une panne due au logiciel, mais ce n'est pas ce que moi j'ai entendu. Des amis à moi qui étaient dans le coin m'ont dit que les corpos cherchaient à couper la route à un navire en particulier, un cargo appelé *White Moon Carp*, en partance pour Hakata, Japon. Qu'ils aient raison ou tort, je n'ai jamais pu savoir si un bateau portant ce nom existait vraiment.
- Kane

- Ce n'est pas ce que moi j'ai entendu.
- Lei Kung





TRANSMISSION.....

LES ENDROITS OÙ IL FAUT ÊTRE VU

Il est impossible de se bâtir une réputation à Hong Kong sans se faire voir. Et le plus souvent, l'endroit sera tout aussi important que la manière. Chaque rade et chaque point de chute en ville a sa propre culture, et ça peut toujours être intéressant de faire quelques recherches avant, pour savoir dans quel endroit il est de bon ton d'être vu.

Charlie Chan's (Wanchai)

Charlie Chan's est un restaurant et un bar chic. Situé dans le quartier de Wanchai, il est très populaire parmi les membres de l'intelligentsia. L'intérieur est aménagé comme un vieux speakeasy de Shanghai : chanteurs de jazz, chandeliers et vieux ventilateurs qui bourdonnent au-dessus des têtes composent le décor (et peu importe que l'endroit soit climatisé). Après quelques recherches, j'ai réussi à mettre la main sur l'origine du nom de cet endroit : il semblerait que ce soit une référence aux films en noir et blanc des années 1930 et 1940. Ces films racontaient les histoires d'un détective international chinois, qui résolvait ses affaires en employant des aphorismes confucianistes (« voyez cela comme un parachute – ça ne fonctionne que si c'est ouvert »).

L'endroit s'enorgueillit d'être le point de rencontre entre la masse des affairistes internationaux désireux de faire des affaires avec les natifs de Hong Kong sur la pente ascendante. Le Charlie Chan's est donc un bon endroit pour se faire quelques relations au sein du monde des Ombres. Les barman et les serveuses pourraient, par exemple, présenter une de leurs connaissances à leurs clients fixers, eux-mêmes représentants des étoiles montantes du marché ayant besoin d'un petit coup de pouce dans la conduite de leurs business. Souvenez-vous qu'au Charlie Chan's tout est une question de style : pas la peine de venir vous pointer avec vos fringues de rue : vous resterez dehors. On ne vous demande pas non plus d'être en costard, mais au moins d'en avoir l'air.

- Et pour ceux qui sont dans le circuit, c'est aussi l'endroit où l'on vient refourguer ses vieilles reliques, où on négocie entre trafiquants de reliques, d'œuvres d'art, et représentants de groupes tels que la Fondation Atlante et le Consortium Apep.
- Am-mut

Cloud Nine (Central)

Hong Kong est, de par sa nature, une ville de grande solitude. Avec sa population toujours en mouvement qui papillonne à l'intérieur et à l'extérieur de la ville et ses résidents surbookés qui ne peuvent considérer le temps consacré aux loisirs que comme un luxe inouï, c'est un miracle que les gens arrivent encore à prendre le temps de faire des rencontres. J'imagine que c'est pour cela que les *guanxi* sont si importants. Mais laissez les Hongkongais et leur esprit d'entreprise réfléchir à la question, associez cette réflexion à une technologie de pointe, et vous obtiendrez la solution au problème : le Club Cloud Nine. À Hong Kong l'idée de « club de rencontres » est restée à l'échelon local ; au lieu de s'embarquer dans des fêtes internationales, vous allez vous éclater avec des célibataires bons partis qui résident en ville. Si vous êtes assez chanceux pour avoir une nuit à vous, vous pourrez aller faire un tour au Cloud Nine, pour boire un verre ou danser, comme vous le feriez dans n'importe quel autre club de la planète. Mais imaginons que vous n'ayez que 30 minutes entre votre boulot de jour et celui de nuit, et que vous habitez de l'autre côté de la conurb'. Vous n'avez qu'à vous loger au nœud matriciel du Cloud Nine pour recevoir un signal full-SISA en provenance directe du dance floor. Vous pourrez même faire projeter une représentation de vous-même sur la piste de danse, grâce au réseau d'holos-projecteurs installés partout dans le bâtiment.

Le Cloud Nine est donc un lieu de rencontre rapide et pratique et les clubbers, qu'ils soient virtuellement ou physiquement présents, ont coutume d'afficher leurs bios à l'aide

de leurs affichages RA. Le nœud du club est capable d'associer deux clients qui auraient les mêmes centres d'intérêt, prodiguant un marqueur particulier à ceux que vous devriez tenter d'aborder si vous cherchez l'âme sœur. Le plus beau dans tout ça est que vous n'avez même pas besoin d'être physiquement dans le club pour décrocher un rendez-vous : pour une somme modique, vous pouvez en effet stocker votre bio et votre représentation en full 3D dans le « carnet rose de Cupidon » du club, que les clients physiques et virtuels peuvent consulter pour un éventuel rendez-vous.

Dante's Inferno (Central)

Commodément situé près de l'une des sorties de la Voie du Dragon Radieux, approximativement à un tiers de la partie qui descend vers le port, l'un des trois Clubs Inferno appartenant à Dante Passini offre aux clients de Hong Kong un aperçu de la vie après la mort. Contrairement à ses homologues de Seattle ou de Londres, cet Inferno ne s'inspire pas des visions de l'enfer de Dante Alighieri, mais des croyances populaires chinoises qui veulent que l'enfer bouddhiste s'étale sur plusieurs niveaux. Les bouddhistes croient en effet que l'enfer s'étend sur dix niveaux, avec pour chacun d'entre eux un châtiment distinct, et le club reprend cette thématique en dix niveaux de plaisirs inavoués qui se basent sur des thèmes infernaux et qui changent au gré des lubies du propriétaire. Les clients occasionnels prennent du bon temps au premier niveau – qui se situe cinq niveaux plus bas que la rue – et si leurs noms figurent sur les bonnes listes, ils descendent le long des escaliers en colimaçon situés aux extrémités des dance floors aux planchers de verre, pour atteindre les niveaux inférieurs, voire accéder aux niveaux souterrains bâtis le long des flancs de Victoria Peak.

Des environnements en réalité augmentée à la pointe de la technologie relie l'Inferno de Hong Kong avec les autres Infernos, de sorte que les danseurs qui s'éclatent sur les pulsations des rythmes chauds-bouillants de « l'Enfer du métal fondu » peuvent le faire en parfaite communion avec les clients de Seattle et de Londres. Les habitués les plus prestigieux et ceux qui ont les relations les plus hauts placées peuvent se rendre directement aux niveaux de « l'Enfer de l'arbre à épées » ou à « l'Enfer de la roue dentelée » qui se rapprochent des plus bas niveaux, où d'après les légendes, les âmes sont jugées en vue de leur réincarnation finale. En réalité, Dante Passini maintient un haut niveau de sécurité et de discrétion au sein de ces niveaux. Ils sont utilisés par les personnes qui souhaitent faire des affaires qui ne regardent qu'elles.

The Drunken Monkey (côte Sud)

De prime abord, le Drunken Monkey n'a rien de particulier, mais le fait qu'il soit très populaire parmi la communauté des mercenaires expatriés à Hong Kong, en fait un coin chaud pour tous les shadowrunners. Situé en bordure de plage, le Drunken Monkey est un modeste pub bâti à l'aide de madriers de bois, et aménagé à l'aide de tables faites de bois flottant et de morceaux de coques de bateaux. Le mobilier est robuste et bon marché à juste titre : il n'est pas rare qu'une bagarre y éclate. Même les barmen – des orks pour la plupart – pourraient facilement être confondus avec des pirates, et il est fort possible que ce soit leur ancien métier. La nourriture proposée est simple et se limite à quelques menus : pour la plupart du poisson et du riz. La plupart des clients viennent plutôt ici pour apprécier le large choix de bières chinoises et de vins de riz particulièrement corsés.

Pour les shadowrunners, c'est l'endroit idéal pour trouver du boulot en tant que mercenaire ou pirate, ou pour dénicher rapidement du muscle à louer. Soyez prudents toutefois : depuis que l'organisation Combat, Inc. a déménagé à Macao, les sélections peuvent parfois mal tourner. Soyez prudents quand vous tournez le dos à ceux que vous avez engagés : ils pourraient avoir envie de « renégocier » le contrat.

• Le propriétaire du Drunken Monkey est un ancien mercenaire et vétéran des guerres du continent asiatique : un vieux pote à moi du nom de Sho Tung. Si vous êtes vraiment dans la merde et que vous avez besoin d'un coup de main, dites que vous venez de ma part et que vous voulez lui parler. Vous serez bien traités. Mais ne lui parlez pas de l'Asie du Sud-Est, même en simple anecdote dans la conversation ; il conserve de mauvais souvenirs de Ha Giang et il ne tient pas vraiment à les ressasser.

• Picador

Arène de Happy Valley (Wanchai)

Anciennement Hippodrome Happy Valley, site où se déroulaient les courses de chevaux qui déchaînaient tant de passions parmi les Hongkongais, l'Arène a subi quelques transformations au cours des dernières décennies afin d'accueillir la nouvelle distraction favorite des habitants : les combats motorisés. Des équipes en provenance de toute l'Asie viennent s'affronter au sein de l'arène de Happy Valley, bien que les fans aient depuis longtemps porté leur choix sur l'équipe locale, les Hong Kong Cavaliers. L'Arène est également un lieu réputé pour la seconde distraction favorite de Hong Kong : les paris. Les gros bras en cols bleus et les esclaves à cols blancs viennent y parier leurs salaires mensuels sur le résultat des matchs et des saisons sportives, et finissent souvent par dépenser leurs gains dans les bars et les bordels qui composent le quartier chaud de Happy Valley. Pendant la saison morte, l'Arène est le site des concerts les plus chauds du moment. C'est le genre d'endroit où deux groupes qui se rencontrent pourront conclure une affaire sans qu'aucun des deux ne puisse embrouiller l'autre, le tout à l'abri des regards indiscrets. C'est aussi le bon endroit pour entrer en contact avec les membres de l'Association du Dragon Rouge et du Cercle des Volutes de Fumée, étant donné leur présence importante dans le secteur, notamment pour tout ce qui a trait au jeu et à la prostitution.

• En plus de tous ces bars et autres bordels, l'Arène de Happy Valley est entourée de salles de mah-jong numériques tout ce qu'il y a de plus sordides. Pour la plupart, ce ne sont que des façades pour le blanchiment d'argent des gangs des Triades. Ne vous approchez pas de ces tables, les jeux y sont déjà faits.

• Sounder

Maison de Thé Luk Yu (Central)

La Maison de Thé Luk Yu est un moment figé de la vie de Hong Kong, une authentique maison de thé coloniale ouverte depuis plus d'un siècle. Pour être honnête, la nourriture servie ici n'est vraiment pas terrible, mais ce n'est pas pour ça qu'on vient. On s'y rend en partie pour le décor : les lambris et les boiserie de l'ère coloniale, les dessus de tables en marbre et les crachoirs en cuivre (qu'on utilise encore de nos jours !) : autant d'objets authentiques qui sont amoureusement conservés. Mais on y vient surtout pour l'exclusivité : on n'entre pas dans la Maison de Thé Luk Yu sans être un habitué, ou sans connaître un client régulier – et certaines familles sont fidèles depuis six, sept ou huit générations. Le personnel de service, d'une exquise courtoisie, est équipé de céphalaware de filtrage qui vous assurent qu'une fois votre thé accompagné de petites douceurs servi, ils ne retiendront rien de ce qui s'est dit à votre table. Ce qui fait de cette maison de thé l'un des meilleurs endroits pour des rencontres discrètes entre puissants corporatistes de Hong Kong et figures réputées de la rue.

Il y a de fortes chances pour que la majorité des shadowrunners ne puisse même jamais approcher d'assez près la Maison de Thé Luk Yu, ne serait-ce que pour apercevoir l'intérieur, mais si ça vous arrive un jour, vous saurez que vous avez tiré le gros lot. Pour qu'un client régulier accepte de vous parrainer et que vous puissiez vous retrouver dans la place, il faut vraiment qu'il vous considère comme quelqu'un de fiable et d'important à ses yeux. Faites attention à votre comportement une fois à l'intérieur : tout ce que vous y ferez rejallira sur votre hôte.



Lover's Stone (Wanchai)

À l'ouest de l'Arène de Happy Valley, le quartier chaud fait place aux crevasses boisées et accidentées de la Brèche de Wanchai. Au fin fond de cette brèche se trouve un site important pour toute la communauté magique de Hong Kong, le Lover's Stone. Un ancien lieu de dévotion aux esprits animistes encercle une pierre de 9 mètres de haut semblant jaillir à flanc de colline, tandis que des bâtonnets d'encens brûlent non loin et que les papiers à offrandes bruissent dans le vent. Les natifs de Hong Kong viennent prier devant la Lover's Stone afin de s'attirer les faveurs de la bonne fortune, en particulier pour favoriser une rencontre ou la naissance d'enfants. Les magiciens de Hong Kong viennent également pour bavarder, se relaxer ou revendre quelques talismans magiques et autres porte-bonheurs aux visiteurs. Les jours de fête, les groupes de mages locaux viennent faire des démonstrations de leurs talents, qu'ils soient membres de confréries d'adeptes ou wujen illusionnistes.

Si vous êtes magicien, la Lover's Stone est l'endroit où il faut être vu. Il arrive parfois que les groupes magiques recrutent les personnes avec qui ils discutent. Et même si vous êtes déjà membre d'un groupe magique, c'est un excellent endroit pour dénicher des formules de sorts, des focus et même des composés alchimiques. Souvenez-vous simplement que ce n'est pas le lieu où régler ses querelles magiques. Bien que les débats puissent être animés, la violence (physique ou magique) n'est pas seulement réprouvée : on craint qu'elle ne mette en colère les esprits qui vivent ici.

Opéra Nakatomi (Wanchai)

Pour commencer, jetez à la poubelle toutes vos conceptions eurocentristes concernant l'opéra : en Chine, cet art n'a absolument rien à voir avec toute l'artillerie wagnérienne à laquelle on pense immédiatement dès qu'on aborde le sujet. Les opéras qui ont du succès à Hong Kong sont chantés par des voix de faussets vêtues de costumes outranciers, et certainement pas par de grands ténors évoluant dans des décors élaborés. En fait, alors que la scénographie assistée par hologrammes a connu un véritable boom dans tous les opéras modernes d'Europe, ce genre de choses est tout bonnement impossible en Chine, vu le dépouillement complet des décors traditionnels. Tous les efforts de conception se portent dans l'élaboration de costumes somptueux, de maquillages colorés et outranciers, et dans une gestuelle compliquée qui sont autant de codes que les *pasionarias* de l'opéra Chinois interprètent sans difficulté.

Pour être honnête avec vous, si vous n'êtes pas habitués à l'opéra chinois et que vous ne vous familiarisez pas avec l'histoire et les codes traditionnels employés, vous risquez bien de ne rien comprendre du tout de ce qui s'y passe. Par exemple, un personnage qui porte un masque ou est maquillé de vert interprète un personnage impulsif et colérique – on considère que c'est une chose acquise à partir du moment où vous pénétrez dans le hall de l'opéra. Tout Hong Kong se régale de la complexité de ces opéras, en particulier la haute.

La rumeur publique dit que Shikei Nakatomi n'appréciait pas l'opéra chinois, mais qu'il savait comment impressionner son monde à Hong Kong. Il fit débiter la construction de l'Opéra Nakatomi en 2066 avec la volonté de bâtir un écrin pour cette forme d'art, et cela fit monter en flèche sa réputation au sein de la ville toute entière. L'opéra fut une excellente opération pour le crédit et le prestige de Nakatomi et de Renraku. À la seconde où il proposa de bâtir un tel monument, il ne fait aucun doute que la corporation bénéficia de soutiens dans l'attribution de marchés de sécurité matricielle et qu'elle gagna la bienveillance du Conseil exécutif.

Noodleboy (Yau Tsim Mong)

Techniquement parlant, ce petit magasin de vendeur de nouilles au cœur du quartier bondé de Mong Kok n'a même pas de nom, mais les locaux l'appellent « Noodleboy », parce

que son propriétaire est un jeune entrepreneur de quatorze ans. Que ce soit l'œuvre d'un génie qui s'ignore ou un pur coup de chance, Noodleboy a fait son trou, abreuvant la foule qui passe chaque jour dans le quartier d'autant de bols de soupe de nouille. Pas de sièges chez Noodleboy – juste un comptoir pour hurler sa commande par dessus le bruit ambiant – mais les clients qui ont la chance de pouvoir s'arrêter pour manger le font debout, sous le large avant-toit du magasin.

Je ne saurais que trop vous conseiller d'aller y faire un tour, tant Noodleboy représente un concentré de Hong Kong. Et en plus, les nouilles sont sacrément bonnes, mais il y a plus que cela. Les soldats des triades membres du gang des 289 mangent souvent ici et ont placé le magasin sous leur protection, une relation qui a propulsé son propriétaire dans le milieu. Si vous cherchez un faussaire ou si vous cherchez quelque chose que vous n'arrivez pas à trouver, passez au magasin un peu avant sa fermeture, vers quatre heures du matin. Évitez d'essayer d'entuber le gamin qui fait l'intermédiaire : il connaît la musique et les 289 ne plaisaient pas.

- Ce gamin est bien plus qu'un vendeur de nouilles, c'est l'Éventail de Papier Blanc des Tigres Dorés de Portland Street, un des gangs qui composent les 289. Ils font dans le vol et le braquage au sein de Portland Street et revendent tout ce qu'ils ont pu piquer par le biais des contacts que possède le même.

- Ma'fan

- Ouai, mais les nouilles sont quand même sacrément bonnes.
- Traveler Jones

- Jones, est-ce qu'il y a déjà un endroit où tu n'as *pas* mangé ?
- Frosty

- Bien sur, poupée. Là où la bouffe n'est pas bonne.
- Traveler Jones

Shangri-La (Côte Sud, port de Aberdeen)

Shangri-La est le plus grand restaurant flottant du port de Aberdeen, une barge de plusieurs ponts qui sert un large choix de menus à base de poissons frais pêchés dans les eaux locales, ou tout juste importés des poissonneries asiatiques voisines. Par le passé, la plupart des restaurants flottants du port se contentaient de nourrir les touristes de repas médiocres, mais le Shangri-La a toujours fait exception à cette pratique. Il accueille autant de touristes que d'employés de Wuxing, et leur offre une carte particulièrement bien fournie rassemblant des plats en provenance de tout le globe, depuis la traditionnelle recette chinoise de crevettes roses à la sauce aux haricots noirs jusqu'au poisson-chat au court-bouillon à la mode cajun. Et ne vous sentez pas gênés de prendre un assortiment de beignets qui s'offrent à vous, présentés sur les chariots que poussent les membres du personnel : les beignets de crevette sont parmi les meilleurs de la ville.

Outre la nourriture excellente et le point de vue unique, depuis les fenêtres, plongeant sur les eaux alentours, le Shangri-La est un lieu notable parce qu'il attire les gens de Wuxing. Que vous soyez en train de travailler votre *guanxi* ou que vous cherchiez juste à être vus des bonnes personnes, le Shangri-La est le bon endroit pour un shadowrunner qui cherche à garder un œil sur la corporation la plus influente de Hong Kong. J'ai même entendu dire qu'en laissant un excellent pourboire au personnel, accompagné d'un petit mot, vous pouviez être présentés aux cadres de Wuxing qui cherchent de nouveaux talents des Ombres.

TROUVER LE MATOS

Un shadowrunner n'est rien sans ses jouets. Comme les ouvriers, nous avons tous nos outils de prédilection, que ce soit du cyberware, des talismans mystiques ou les bouts de code les plus à jour. Peu importe l'endroit d'où vous arriviez,

venir ici avec vos joujoux est risqué, et il est donc particulièrement utile de savoir quels sont les bons magasins à visiter.

Chop-Chop Shop (Kowloon)

Bien sûr, nous aimerions tous pouvoir nous faire installer du cyberware dans une clinique fournie en matériel de gamme Delta, puis passer quelque temps dans une station de remise en forme afin d'upgrader notre pompe à adrénaline, mais soyons réalistes. Les SINless que nous sommes doivent faire avec les moyens du bord. Et parfois, vous aurez envie de vous faire faire quelque chose de bien, dans le calme et pour pas trop cher. Hong Kong a plus que sa part de salles d'opérations louches et autres prothèses d'occase, mais s'il vous vient l'idée d'aller faire du vrai shopping, le Chop-Chop Shop situé au cœur de Kowloon City est un bon endroit.

Souvenez-vous que quand on parle de santé, on en a toujours pour son argent. Ne posez pas trop de questions sur la provenance de ces pièces de cyberware en solde, ni d'où peut bien venir ce bioware générique, parce que vous n'apprécierez sans doute pas les réponses qu'on vous fera. Et ne demandez pas à votre médecin pourquoi il ne bosse pas dans un de ces hôpitaux corporatistes, parce qu'il a de bonnes raisons, tout comme ses collègues, et que ces raisons pourraient bien vous faire inutilement stresser.

Ceci étant dit, dans un monde où la plupart des boucheries de quartier tendent à fermer au bout de quelques mois, le Chop-Chop Shop est ouvert depuis plusieurs années, ce qui le rend plus crédible que ses concurrents. Et bien qu'il semble que toutes leurs pièces viennent de marchés passés avec les Chrysanthèmes Noires, leur relation est à sens unique, ce qui veut dire que vous pouvez être assurés que vous ne servirez pas de pièce de rechange pour le prochain client. Que peut-on bien demander de plus à une clinique clandestine ?

- Ils sont restés dans la course parce qu'ils ont su rester discrets. Dans une ville où la police et le gouvernement ne sont que des filiales des corporations, il y aurait beaucoup à dire pour qu'un docteur puisse ne serait-ce que vous recoudre, sans devoir auparavant remplir quelques formulaires. Les flics ne prennent pas la peine de faire fermer la boutique, car les docteurs du coin ne posent pas assez de questions à leurs patients (qui leur fournissent encore moins de réponses) pour qu'une perquisition soit d'une quelconque utilité.

- Butch

Clockwerks (Central)

Pour ceux d'entre nous qui se considèrent au-dessus du Chop-Chop Shop et du marché noir du cyberware, il y a Clockwerks. Mitsuhamas possède Clockwerks, mais la corporation laisse au magasin une certaine indépendance en tant que clinique haut de gamme, capable d'implanter du matériel de gamme Bêta. En retour, on attend de la clinique qu'elle fasse la promotion des dernières trouvailles de MCT.

L'environnement Clockwerks est minimaliste, hautement automatisé et ultra-stérile. La clinique est réputée pour ses implantations réalisées par des experts en la matière et ses séjours hospitaliers très courts, contrastant en cela avec les autres méthodes de traitement qui nécessitent de longs séjours en chambre. L'un des atouts majeurs de Clockwerks est que les médecins les plus habiles au monde dans la pose d'implants cybernétiques peuvent être sollicités pour réaliser des actes chirurgicaux via télé-chirurgie de n'importe quel point du globe, utilisant la fine fleur des drones médicaux de chez Mitsuhamas afin d'augmenter la précision des gestes chirurgicaux au lieu de les freiner.

Clockwerks peut vous sembler plus accessible que la plupart des autres cliniques corporatistes privées, mais la vérité est moins évidente. La liste d'attente est d'une longueur décourageante et la clinique fait souvent passer d'abord ses clients

réguliers ou ceux qui ont le bras long, plutôt que les nouveaux patients. Et malheureusement pour la plupart des shadowrunners, Clockwerks requiert des identifications valides, des dossiers médicaux particulièrement bien renseignés, ainsi qu'une couverture médicale conséquente avant même de pouvoir considérer qui que ce soit comme un client potentiel (même si Mitsuhamas soit réputée pour avoir pistonné certains runners qu'elle employait).

Evolution (District Est)

Evolution est une chaîne de stations thermales vouée au «changement et à l'épanouissement de soi», propriété de Evo Corporation et présente dans les plus grandes villes du globe. L'agence de Hong Kong est flambant neuve, tout juste bâtie sur des terrains qui viennent de subir d'importantes transformations près de la nouvelle plage de la banlieue de Chai Wan. «La régénération par la douceur» est le slogan en vogue chez Evolution et la totalité du bâtiment est conçue pour que vous ayez le sentiment de franchir la prochaine étape dans l'évolution de l'humanité. Design corporel, modifications génétiques, traitements anti-âge, implantation de bioware, et même conditionnement psychotrope volontaire à des fins d'altération de la personnalité, tout ceci vous est offert dans un cadre idyllique. Vous souhaitez vous faire masser par une de ces beautés sculpturales afin de dissiper le stress préopératoire ? À votre service ! Et que penseriez-vous d'un petit plongeon dans nos sources d'eau chaude afin d'oublier votre musculature implantée ? Pas de problèmes ! Les prix sont astronomiques, mais le service est incroyable.

Contrairement à Clockwerks, Evolution n'est pas aussi regardante sur sa liste de clients, tant que vous avez du fric. En fait, la politique qu'à Evolution de «vous montrer l'autre voie» fait partie de son charme, surtout depuis qu'ils ont procédé à quelques travaux sur de riches clients, travaux qui pourraient s'avérer discutables. Si vous venez un jour à être plein aux as, Evolution est un bon endroit où aller, vu le peu de questions qu'ils vous poseront. Mais regardons la réalité en face : si vous êtes plein aux as, vous n'êtes plus un shadowrunner.

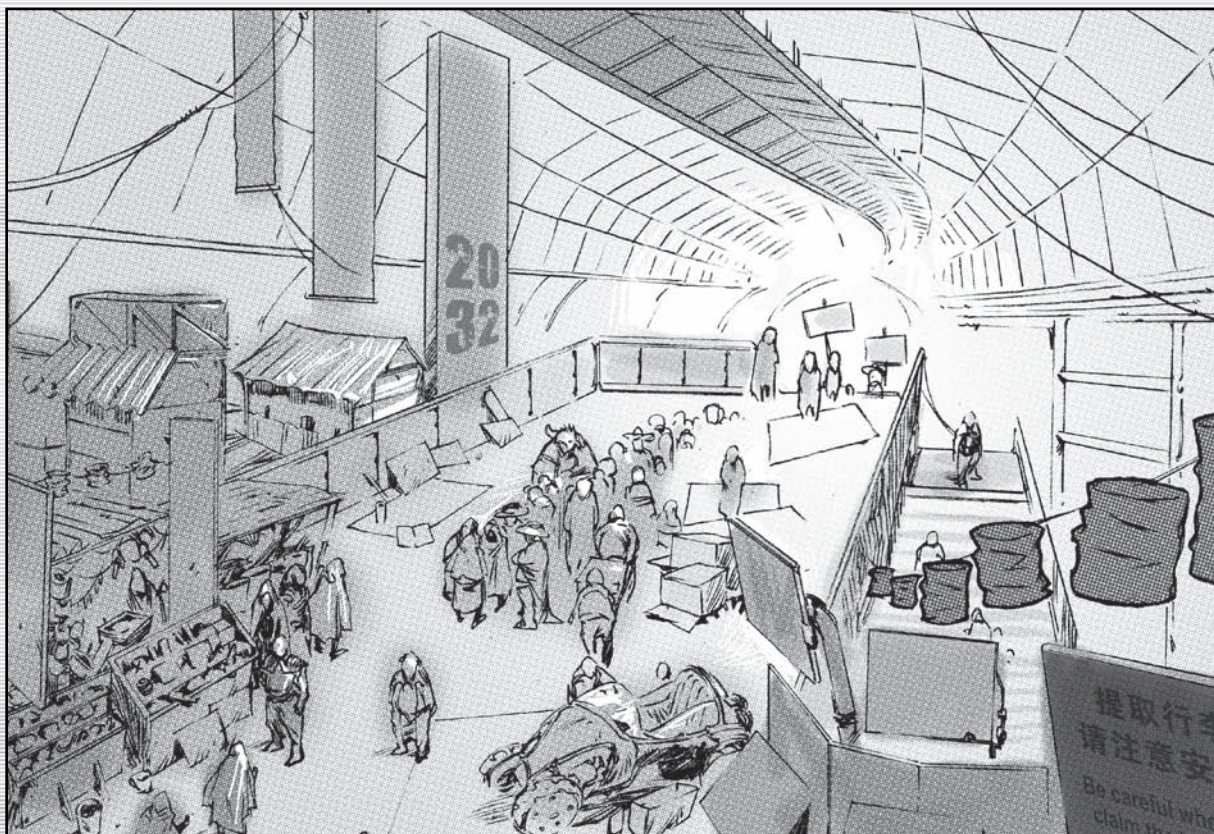
Le Golden Mile (Yau Tsim Mong)

Également connu sous le nom de Nathan Road, le Golden Mile est le surnom de la longue enfilade de magasins, d'étals, de restaurants, de marchands ambulants et d'hôtels qui bordent cette longue avenue. Elle s'étend sur trois quartiers et est toujours pleine de monde, même quand les prix sont élevés, même quand la marchandise est de qualité douteuse, et même quand le bruit des négociations pourrait rendre fou un sourd.

À l'extrémité nord du Golden Mile, dans le quartier de Mong Kok, on trouve nombre de magasins d'électronique. Et parmi toutes les contrefaçons qui sont ici légions, on peut trouver d'authentiques produits de marques : commlinks, lecteurs de puces, matériel audio-vidéo, drones, et plus encore. Restez prudents, ou vous pourriez bien vous rendre compte trop tard que le commlink en soldes que vous venez de vous payer est bourré de virus et autres saletés logicielles.

Au sud, on trouve la partie du Golden Mile qui traverse le quartier de Yau Ma Tei. Vous savez que vous êtes à Yau Ma Tei quand les boutiques de software font place aux gloussements des cages et aux stands couverts de talismans «mystiques». Le célèbre Jardin aux Oiseaux est dans cette partie de l'avenue, et il représente sans peine la plus grosse concentration de d'oiselleries jamais vue, sans parler des cages en bambous pour les criquets (pour donner à manger aux oiseaux) et des combats de mantres religieuses. Passé le Jardin aux Oiseaux se trouve le Marché de Jade, où des tables et des valises ouvertes révèlent des rangées de pierreries, dont certaines sont réputées pour être enchantées. Si vous êtes un client avisé et que vous ne croyez pas à toutes ces fadaïses, vous pourrez dénicher de bonnes affaires.





TRANSMISSION.....

Les stands des marchands de talismans ne tardent pas à s'effacer au profit des marchands de souvenirs, des vendeurs de beignets, indiquant que vous êtes dans l'extrémité sud du Golden Mile, dans Tsim Sha Tsui. Cette partie est un piège à touristes, avec des hôtels qui précipitent leurs clients au beau milieu de restaurants, de cafés et de marchands de souvenirs. La totalité du Golden Mile est de toutes façons conçue pour vider les poches de ses visiteurs, pliant leur volonté au moyen de marchands tenaces et de tirs de barrages de publicités.

En parlant de publicité, ne vous approchez pas du Golden Mile avec vos PAN en mode actif : la politique des corporations est ici particulièrement laxiste pour tout ce qui concerne la réglementation en matière de réseaux et télécommunications, et la totalité de cette avenue est infestée de spam.

- Nathan Road est le genre d'endroit parfait où plonger quand on est suivi. La saturation des ondes par toutes ces publicités rend toute surveillance électronique virtuellement impossible. Et la foule dense, les panneaux et les étals sont autant de complications pour maintenir une filature physique.

- Fianchetto

Marché de nuit de Kai Tak (Kowloon)

Disons que vous ne soyez pas venu pour acheter une fausse Fairlight ou un élixir d'amour à base de poudre de Jade. Où allez-vous bien pouvoir trouver un nouveau 9 millimètres, une boîte de munitions perce-blindages ou des pièces de rechange pour le système d'arme de votre drone ? La réponse se trouve sur le vieil aéroport de Kai Tak, dans la ville de Kowloon, après le crépuscule.

Tandis que la nuit tombe sur Hong Kong, les pistes de l'aéroport de Kai Tak s'illuminent et les contrebandiers s'activent pour débarrer leurs marchandises. Des sampans et des

chalutiers de pêcheurs accostent le long des pistes pour décharger des caisses de matériel qu'ils ont achetées aux pirates du coin.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le marché de nuit de Kai Tak est un secret de polichinelle. Le Conseil exécutif est au courant, mais la totalité de cette installation est sous la coupe des Triades, et les Triades ont des liens avec les corporations. Le plus fort, c'est que les corporations elles-mêmes utilisent ce marché de nuit pour écouler des marchandises dont la vente est illégale partout ailleurs en ville, comme les puces BTL que fabrique Wuxing. Les forces de police font parfois quelques descentes sur le marché de nuit, mais c'est plus pour la galerie qu'autre chose, sans compter que le temps qu'ils arrivent sur site, les marchandises vraiment illégales se sont envolées depuis longtemps. Pendant l'opération, conservez un profil bas et les flics ne vous emmerderont pas. Vous pourrez même continuer tranquillement votre petit shopping de runner une fois qu'ils seront partis.

- Les Dragons Rouges ont peut-être le contrôle du port à conteneurs, mais si vous êtes à Hong Kong et que la marchandise peut être acheminée clandestinement sur un petit bateau, vous pouvez aussi bien aller la chercher à Kai Tak. Attention toutefois : Les Dix Mille Lions succèdent au Lotus Jaune pour le contrôle de Kai Tak. Si vous n'avez pas conclu un marché avec eux par avance, ils vous prélèveront une commission sur l'opération aussi élevée qu'ils le jugeront nécessaire.

- Sounder

- D'après ce que je sais, c'est pas toi qui aurait perdu son œil droit lors d'un deal de contrebande qui aurait mal tourné à Kai Tak ?

- 2XL

- J'étais jeune et stupide à l'époque. Le Lotus Jaune m'a donné une leçon, et je te prie de croire que je ne l'ai jamais oubliée.

- Sounder

SE REPOSER ET SE PLANQUER

Même si vous êtes du genre à faire passer vos comprimés de Long Cours en descendant des canettes de FizzyGoo, il vous faudra bien un endroit pour vous crasher de temps à autre. Chambre ultra-luxueuse ou matelas miteux pour se poser quelques heures, Hong Kong a de quoi vous accueillir.

Abri anti-typhons de la Baie de Kowloon

Bordant de part et d'autre les pistes du vieil aéroport de Kai Tak, l'abri anti-typhons de la Baie de Kowloon est un amas flottant de bateaux, de voiles et de gréements. À certains endroits, cet amas est tellement dense que les bateaux qui le composent ne peuvent pas s'en extirper. Ici, des familles entières vivent hors du spectre corporatiste ou gouvernemental, SINless et oubliés de tous. C'est un melting-pot de cultures et de langues, où l'on parle aussi bien cantonais qu'hindi, vietnamien, mais également quantité d'autres langues et autres dialectes. Les gens d'ici ont délaissé les lumières du progrès technologique, préférant vivre dans les coins et les recoins obscurs de notre monde moderne. Il n'est pas rare de voir une vieille jonque s'en remettre aux seuls vents favorables pour acheminer un chargement de BTL le long des pistes d'atterrissage du marché aux contrebandiers, ou de voir de jeunes garçons en train de caboter à bord d'un radeau de fortune chargé de caisses de grenades, pour se diriger vers un hors-bord contrebandier mis en panne par son propriétaire.

Bien que les liens familiaux soient très forts au sein des douzaines de communautés qui cohabitent ici, ce n'est pas pour autant qu'elles sont hostiles aux étrangers, ni suspicieuses envers les personnes avec qui elles peuvent faire affaire. Si un runner à Hong Kong a besoin de disparaître quelques temps, c'est l'endroit idéal où aller. Les habitants du coin se sont rendu invisibles au reste du monde depuis des décennies. Assurez vous auparavant de bien parler le cantonais ou d'avoir un linguasoft qui fasse le poids. Les boat people ne sont pas réputés pour parler l'anglais, ni le japonais ou le mandarin, et les dialectes qu'ils emploient peuvent amener à certaines incompréhensions.

- Les wujens ont beau tenir le haut du pavé à Hong Kong, ici ce sont les chamans qui font office de pasteurs pour les boat people de la baie de Kowloon. Leurs croyances sont trop variées pour qu'on puisse les énumérer, allant des sorciers des mers Hakka jusqu'aux fanatiques tamouls de Murugan. Ils ont adopté des structures claniques et sont très superstitieux. Si vous possédez le Talent, évitez de faire le mariole avec, ou vous pourriez bien vous retrouver dans des sales draps.
- Goat Foot

Hôtel Peninsula (Yau Tsim Mong)

À Hong Kong, l'argent va et vient durant la journée, mais la nuit, il dort au Peninsula. Les suites et les chambres coloniales du Peninsula donnent l'impression qu'on a pillé une nation rien que pour payer les tapisseries. Et tandis que Tsim Sha Tsui se bat bec et ongles contre le délabrement qui touche toute la péninsule de Kowloon, cet hôtel fait office de phare dans la nuit, le joyau du Hong Kong dream. Chaque souhait ou désir est anticipé avant même que le client ne l'émette, depuis le moment où il arrive, jusqu'à son départ à bord d'une des Rolls Royce Phaeton blindées qui constituent la flotte de l'établissement.

Chaque chambre est un paradis subtil à l'ancienne, préservée de l'avènement des technologies tapageuses et autres gadgets, où le client est roi. Pas besoin de substituer la réalité augmentée au réel, chaque fenêtre donnant sur une vue superbe. Encore moins de se connecter à un réseau omniscient, le personnel s'assurant que tout ce dont vous ayez besoin se trouve à portée de main. C'est le genre d'endroit que nous, soldats de gouttière, ne pouvons apercevoir qu'en rêve, voire

entrevoir par le biais des puissants bâtards arrogants et sans cœur que nous servons. Tout ce que je puis dire à propos des gens qui logent au Peninsula et qui proposent des boulots est qu'ils sont non seulement puissants, influents et fortunés, mais qu'en plus, ils ne sont pas du coin, ce qui les rend encore plus dangereux.

Dynasty Mansions (un peu partout dans Hong Kong)

Autant vous ôter tout de suite d'un doute : les Dynasty Mansions ne sont pas des manoirs et croyez bien qu'aucune dynastie n'ira jamais se réclamer de tels endroits. C'est une marque sortie tout droit de l'imagination d'un esprit à l'humour particulièrement retors, que portent les établissements sordides membres de cette chaîne, éparpillés dans la mégapole afin que les plus désespérés d'entre nous puissent y échouer pour la nuit. Comme on pouvait s'y attendre, c'est le genre d'endroit qui est idéal pour notre business.

Les hôtels Dynasty Mansions sont commodément situés près des grands axes de transports – gares, gares routières, terminaux de ferries et aéroports – mais c'est bien là leur seul avantage. Les chambres sont à peine plus grandes que des cercueils et les matelas en mousse expansée (c'est plus simple à désinfecter) pourraient aisément servir de dalle mortuaire. Le bourdonnement de l'éclairage misérable produit par les néons au rabais vous rendra dingue en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. L'aspect positif de tout cela, c'est que les Dynasty Mansions sont vraiment bon marché, ne posent aucune question et ne s'embarrassent pas à déboursier un seul yen pour des caméras et autres systèmes d'identification qui équipent les autres établissements.

La sécurité au sein des Dynasty Mansions est assurée par des flics-à-louer sur la corde raide, souvent le genre de type qui s'est fait virer des vraies forces de sécurité à cause de problèmes personnels embarrassants, genre toxicomanie ou histoire de ripoux. En d'autres termes, surveillez vos arrières et n'oubliez pas votre flingue avant d'aller vous coucher. De plus, et à cause de la clientèle habituelle de ce genre d'établissement (rien de personnel, je vous assure), les Mansions sont en général cernés par ceux qui font leurs proies des plus désespérés : prostituées, jouets sexuels, braqueurs de têtes-à-puces, et ainsi de suite. Voilà des endroits qui font de bons bancs de touche, mais une fois là-bas, faites gaffe à ne pas rester définitivement sur le carreau.

Complexe CityGate

Lorsque le vieux complexe CityGate fut rénové et agrandi deux décennies auparavant, il est clair que ses promoteurs avaient le profil du voyageur en transit en tête. L'ensemble du complexe est installé sur le côté droit de l'aéroport Chek Lap Kok, en bordure d'une gare routière et ferroviaire. C'est une masse informe de longs murs blanchis, bâti dans un style d'une affligeante banalité. Un lit avec des draps blancs, une tridéo « made in Canton », et un seau à glace – oh, et une superbe vue sur la chambre d'en face. Si jamais vous vous ennuyez dans l'hôtel (et à moins d'être lobotomisé du cerveau, vous le serez rapidement), vous pourrez toujours vous traîner jusqu'au bloc suivant et aller au centre commercial CityGate qui vous offrira le meilleur de la société de consommation. On y trouve un Kong-Wal-Mart, un McHugh's, une clinique New You, un Stuffer Shack et tout ce que vous trouverez dans les centres commerciaux de Seattle, Kyoto, Paris ou même Boise.

Pour tout cela, on peut dire que le CityGate est un cran au-dessus des bouges que sont les Dynasty Mansions. La surveillance est lâche et vous n'aurez à passer qu'un pauvre scan d'ID à l'entrée. Faites attention : vous êtes ici dans un monde qui n'est pas réputé pour sa largesse d'esprit. Évitez de vous pointer avec du matériel trop visible ou des armes, où le type nerveux qui se trouve derrière le comptoir vous dénoncera aux flics.



DES CIBLES BIEN TENTANTES

Certains sites à Hong Kong sont de véritables aimants pour le business des Ombres. Ce sont également les endroits d'où on tire les ficelles qui font marcher la ville. Si les jobs qui y sont offerts peuvent se révéler particulièrement juteux, se rendre dans ces lieux sans savoir où on met les pieds peut vous assurer un ticket gagnant vers une jolie cellule, ou une belle pierre tombale.

Gouvernement House (Central)

Jusque 1997, date à laquelle Hong Kong fut restituée à la Chine par les Britanniques, Government House était la résidence du gouverneur colonial. Pendant la seconde guerre mondiale et l'occupation Japonaise, le gouverneur Japonais y résidait également. Et depuis l'indépendance de Hong Kong en 2015, Government House a été utilisée par le Conseil exécutif comme complexe de bureaux et de salles de réception pour accueillir des événements sociaux et politiques. C'est également le seul bâtiment gouvernemental de tout Hong Kong qui fait travailler des majordomes et des serveuses à temps plein.

Le bâtiment et ses alentours sont très symboliques. Les modifications architecturales opérées pendant l'occupation japonaise ont opéré une fusion entre les styles orientaux et occidentaux qui perdurent encore aujourd'hui. D'une certaine manière, c'est une représentation emblématique de Hong Kong. La vue depuis cette propriété est obstruée par les imposantes flèches des gratte-ciels qui entourent le bâtiment, une manière peu subtile pour les corporations de rappeler au Conseil exécutif qui est le véritable patron en ville.

La sécurité est assurée par des contractants privés – en général la corporation la plus « proche » du Directeur du Conseil exécutif est choisie. Remercions d'ailleurs les bienfaiteurs du directeur Deng, Government House est actuellement surveillée par les Samouraïs rouges. Mais tout ceci changera une fois que Deng aura quitté son poste, après les prochaines élections.

- La peur qu'ils inspirent est la première chose qui est prise en compte par le directeur du Conseil exécutif dans le choix de sa propre sécurité. Faire confiance à une autre corporation pour sa sécurité privée est le meilleur moyen de raccourcir la durée de son mandat.
- Kay St. Irregular

Tour Ikon (Central)

La tour Ikon Xiao-Renraku et ses 79 étages – quintessence des gratte-ciels qui constituent le superbe panorama de la baie de Hong Kong – réussit le tour de force d'allier discrétion et domination sur les environs. La peau de verre renforcée de l'édifice est transparente depuis l'intérieur, permettant aux employés d'apercevoir les gens en contrebas. Les panneaux de verre à l'extérieur sont reliés à des écrans ultraplats. L'aspect général du bâtiment est complètement différent, selon l'heure de la journée où on l'observe.

Pendant la journée, le bâtiment reste en accord avec les préceptes locaux du Feng Shui. Les écrans reflètent les environs, permettant à l'édifice de se fondre dans le décor. Les géomanciens prétendent que tout ceci permet au *qi* de s'écouler librement. De nuit, les écrans s'animent et retransmettent toutes sortes de médias : publicités, courts-métrages d'animation, ces images ondulent le long de la structure pour éclairer l'horizon de Central. Qui plus est, les animations de nuit sont « RActives », permettant à tous ceux qui observent le bâtiment d'interagir avec ce qu'ils contemplent.

La tour Ikon abrite la plupart des installations de Xiao-Renraku à Hong Kong, dont les bureaux régionaux de la majorité des filiales de la mégacorporation asiatique. La sécurité frise la paranoïa, bien que le point faible reste la sécurité magique. Les runners qui doivent accomplir un boulot dans ou aux alentours de ce lieu devraient tirer avantage de ce fait,

parce que la sécurité Matricielle a été conçue à l'origine pour contenir les assauts d'une intelligence artificielle hostile et que la sécurité physique est appuyée par des détachements des Samouraïs rouges. Renraku ne fait pas vraiment dans la dentelle en ce qui concerne son pré carré, tout particulièrement depuis qu'ils ont la mainmise sur le gouvernement.

Monastère Po Lin (Île de Lantau)

Quand on pense monastère bouddhique, on pense lieu de retraite et de plénitude. Le monastère Po Lin est l'exact opposé. Au cours des différentes tractations qui débouchèrent sur l'indépendance de Hong Kong en 2015, les moines de Po Lin prirent la tête de la faction religieuse qui encourageait la sécession, sans doute dans le but de s'emparer de la manne que représentait l'île de Lantau, autrefois sous la coupe du gouvernement chinois. Lorsque Hong Kong obtint son statut de ville franche, les moines approchèrent et négocièrent avec les corporations, afin de pouvoir développer les terres alentours. Et comme vous pouvez vous en douter, les moines de Po Lin devinrent très influents et très, très riches.

Comme en témoigne le Bouddha de bronze de trente six mètres de haut qui porte un regard serein sur des milles et des milles de paysages aménagés à l'intérieur des terres de l'île de Lantau, les moines de Po Lin ne sont pas très subtils quand il s'agit de faire une démonstration de leur puissance. Ils dirigent le monastère le plus influent de tout Hong Kong et, non seulement ils attirent à eux des hordes de touristes, mais en plus ils assurent le patronage des puissants wujens. Po Lin sert uniquement à graisser les rouages entre les mondes matériels et spirituels de Hong Kong, mettant en relation la SwissBank avec un géomancien digne de ce nom, ou trouvant une jolie petite retraite spirituelle pour la toute dernière sim-starlette qui a trop abusé des puces. Et les personnes qui fréquentent les saints porches du monastère de Po Lin font de ce lieu un endroit idéal pour organiser une extraction pour le compte de corporations engagées dans une rivalité commerciale, ou pour des groupes magiques rivaux.

- Le Monastère Po Lin continue de former des géomanciens et des astrologues qui sont parmi les meilleurs de tout Hong Kong, ce qui leur permet d'influer sur bon nombre d'affaires en ville. Et les corporations ne sont pas stupides au point de badiner avec les traditions et le folklore à Hong Kong. Elles s'assurent que les moines de Po Lin ont leur part et les moines s'assurent que les astres soient propices aux corporations.
- Jimmy No

Wuxing Skytower (Côte Sud, Aberdeen)

Bien loin du fracas de Central et de sa foule, la tour Wuxing est sans conteste le symbole le plus marquant de la région d'Aberdeen, s'élevant du flanc de la montagne à plus de quatre-vingt huit étages pour contempler Aberdeen et son port. La façade extérieure est recouverte d'une armature arrondie qui, d'après Wuxing, permet de canaliser l'énergie du *qi* au sein de l'édifice. À l'intérieur, le bâtiment de forme octogonale enveloppe en son sein un cylindre de forme octogonale qui court sur toute la hauteur et qui abrite un jardin méditatif qui occupe les cinq derniers étages. Au centre de ce jardin de méditation, on retrouve le fameux artefact qui fut légué à Wuxing par le défunt dragon Dunkelzahn, le Dragon de Jade du Vent et du Feu. On dit que le pouvoir magique que dégage cet artefact est si intense qu'on peut le ressentir rien qu'en pénétrant dans le temple, bien que je ne puisse que vous rapporter des rumeurs – je ne connais personne qui y soit jamais entré.

Bien que Wuxing possède des immeubles un peu partout dans Hong Kong et dans toute l'Asie, cette tour est son quartier général et son centre spirituel, littéralement parlant : les restes des ancêtres de la famille Wu ont été déplacés pour être inhumés dans le cimetière chinois proche de la tour. Si jamais vous deviez un jour tenter un run au sein de cette tour, gardez



TRANSMISSION.....



à l'esprit que bien que la sécurité matricielle et physique soient limitées, ils s'en sont donnés à cœur joie pour tout ce qui est magique. Des douzaines d'esprits contrôlés patrouillent aux alentours de la tour. De temps à autres, un haut-fond astral enveloppe les environs de la tour, ce qui peut terriblement compliquer un boulot mûrement planifié.

- La tour a été la cible de pas moins de deux douzaines d'attentats pour perturber les flots de *qi* émanant du bâtiment. Et les rares qui aient atteint leurs objectifs ont entraîné d'étranges perturbations dans la trame même de la trame magique de Hong Kong, ainsi que des faillites financières concomitantes chez Wuxing. Inutile de dire qu'après chaque attentat, la sécurité a été renforcée.
- Ma'fan

Aquacologie Xuan Wu (complexe portuaire de Tolo)

L'aquacologie Xuan Wu (« Tortue Noire ») de Evo Nav-Tech s'élève des flots du port de Tolo, sombre dôme écrasé hérissé de jetées escamotables et d'héliports. Il est assez large pour que les plus gros vaisseaux des autorités maritimes puissent se glisser au sein des cales sèches, afin d'y être entretenus ou réparés loin des regards des curieux. Evo déclare à qui veut l'entendre que cette aquacologie abrite ses centres de recherches, dont des laboratoires de biotechnologie, des usines de nano-fabrication, des cales sèches pour la conception de navires, et même son centre d'analyse de typhons. Il est également de notoriété publique que les unités d'élite des autorités maritimes sont basées au sein de Xuan Wu, et lorsque des « écailles » de la carapace s'échappent des drones télécommandés, des hélicoptères furtifs et des hors bords « customisés », vous savez que quelque chose d'important vient de se passer à Hong Kong.

Par contre, ce qui peut bien se trouver dans les étages situés sous le niveau de la mer est laissé à l'imagination fer-

tile de la population. Selon les rapports qui ont été fournis par Evo à l'attention du Conseil exécutif, ces étages abritent des projets d'aquaculture. Mais personne n'a jamais vu sortir de nourriture cultivée des entrailles de Xuan Wu, et dans un même temps, des rumeurs plus ou moins sordides font mention d'acheminement clandestin à l'intérieur, allant même jusqu'à parler de prisonniers. Et si ces rumeurs sont suffisantes pour attiser la curiosité d'un shadowrunner, souvenez-vous quand même que Xuan Wu est une base navale avec toutes les installations militaires qu'on peut s'attendre à rencontrer dans un bâtiment de cette taille. Qui plus est, elle n'est pas reliée au continent, ce qui signifie que les seules voies d'accès sont par air ou par mer : deux moyens d'entrée qui sont scrupuleusement contrôlés par toute une batterie de senseurs.

- Certains contrebandiers qui en ont dans le pantalon louvoient parfois le long du réseau de senseurs de Xuan Wu afin d'acheminer rapidement des marchandises en provenance de Shenzhen à destination des pirates de Sai Kung ou du marché de nuit de Kai Tak. C'est particulièrement risqué et potentiellement mortel, mais c'est le chemin le plus court. Ça vous permet parfois de prendre une longueur d'avance sur vos concurrents et de remporter le gros lot, si vous parvenez à bon port.
- Rigger X

EN DIRECT DU CANIVEAU

Hong Kong, ce n'est pas que des paillettes et du glamour. Un simple coup d'œil sur l'ensemble de la conurbation suffit à refroidir vos ardeurs. Le Conseil exécutif s'est tout simplement détourné de tout ce qui ne rapporte rien à ses maîtres corporatistes. Parfois, ces endroits peuvent s'avérer intéressants pour nous, habitants des Ombres, mais comme ils attirent également toute la faune locale, ils peuvent aussi s'avérer très dangereux.

HONG KONG.....



La Citadelle de Kowloon City

Certains enfers urbains refusent de disparaître, peu importe les moyens qu'on utilise pour les exorciser. Durant l'occupation de Hong Kong par les Britanniques, la Citadelle de Kowloon City était un taudis oublié de tous, une ancienne place forte chinoise habitée par des squatters que les Britanniques ne se donnèrent jamais la peine de foutre dehors. À la fin du XX^e siècle, les efforts conjoints des Chinois et des Britanniques permirent l'évacuation et la démolition de la Citadelle. Les immeubles furent rasés et on érigea un parc au-dessus des ruines et de la misère humaine, seul héritage de cet endroit.

Mais ceci n'empêcha pas les habitants de proclamer à qui voulait les entendre que le mal était déjà fait et que les terres étaient souillées au-delà de tout espoir de rémission. Et lorsque l'Éveil remit au goût du jour les anciennes traditions magiques autrefois en vigueur à Hong Kong, les gens se rendirent compte que la nature du parc avait pris un aspect tourmenté et qu'elle exhalait un parfum de Yin sombre et de Yang tortueux, résultante de ces décennies pendant lesquelles ce lieu n'avait été que mort et violence. Les Chinois, superstitieux, s'éloignèrent de plus en plus de l'endroit ; les prix des terrains s'effondrèrent lorsque les réfugiés asiatiques fuyant les horreurs de la guerre débarquèrent à Hong Kong à la recherche d'une paix qu'ils n'étaient pourtant pas prêts de trouver.

Le Conseil exécutif dut faire face aux pressions engendrées par une invasion de squatters dans les quartiers de Kowloon et par les vagues de crimes qui s'ensuivirent. Un accord né du désespoir fini par être signé en 2032 : les corporations autorisaient la construction d'immeubles résidentiels à bas prix et capables d'accueillir toutes ces personnes afin de résoudre le problème posé par les squatters. La ville adoucit sa politique en matière de réglementation des constructions sur ce site et mit en place des mesures fiscales visant à encourager les corporations à coopérer. Et comme souvent dans ce cas, le peuple subit les conséquences néfastes de cet arrangement.

Les corporations s'emparèrent rapidement des terres autour du parc, où la valeur des terrains avoisinait zéro. Elles remplirent la zone de pâtés d'immeubles à la qualité de construction plus que douteuse. Les blocs étaient bâtis si près les uns des autres que vus de l'extérieur, on aurait pu croire que c'était un mur qui entourait la zone. La nouvelle Citadelle de Kowloon City n'était pas pratique, pas plus qu'elle n'était conforme aux normes d'hygiène et pas sécurisante pour deux sous. Par contre, le crime et le désespoir n'étaient pas des denrées rares dans le coin. Les corporations se tournèrent vers les Triades pour collecter les loyers : elles ne voulaient plus y mettre les pieds.

Et cette situation ne pouvait qu'empirer. Les immeubles qui avaient été mal conçus dès le premier jour ont à présent quarante ans d'âge. Des étages complets se sont effondrés. À peine les corps des malheureux occupants sortis des décombres, pour être confiés aux bons soins des Chrysanthèmes Noires et autres trafiquants d'organes, on reconstruit. Les drones armés chargés du ramassage des ordures passent si peu souvent que des piles de détritus brûlent dans les rues alentours, diffusant leurs fumées toxiques en direction des taudis alentours. Les locataires vivent aux dépens des autres ou se vendent pour régler leurs loyers, et ceux qui ne parviennent pas à payer à terme sont utilisés comme exemples par les Triades. L'espace astral autour de cet endroit est pollué et torturé par les scènes de crimes passées et présentes, sorte d'empreinte émotionnelle de l'histoire de ces damnés.

Peu importe à quel point vous vous prenez pour un gros dur : n'allez jamais dans l'enclave de Kowloon City une fois la nuit tombée. Ce qui se passe pendant les heures du jour est suffisamment crade comme ça, inutile d'aller observer ce qui se passe pendant la nuit : c'est bien pire que tout ce que vous pourriez imaginer.

• La souffrance et la misère qui règnent ici sont uniquement du fait de l'humanité, mais les choses qui ont tirée la situation vers le bas, elles, ne le sont pas.

• Man-of-Many-Names

• La « citadelle » ne ressemble à rien de ce qu'on peut trouver à Seattle, bien que vous puissiez trouver des taudis similaires dans des endroits tels que Métropole ou Le Cap. Si vous passez le bras par une fenêtre, vous pouvez toucher le mur de l'immeuble d'à côté. La zone entre les bâtiments n'est rien d'autre qu'un trou à rats truffé de tuyaux et de câbles, qui tentent d'alimenter le peu de commodités qu'on peut encore trouver. La plus grande partie de l'enclave ne dispose pas d'accès Matriciels mais, de temps à autre, un hot spot fait une brève apparition, résultante des actions de quelques groupes de Triades ou d'une techno-tribu.

• 2XL

Chez Mamasan Laan (Côte Sud, Aberdeen)

Aucun signe extérieur sur la façade de ce manoir colonial d'Aberdeen ne vous indique où vous trouvez : soit vous connaissez, soit vous ne connaissez pas. On l'appelle « chez Mamasan Laan » à cause de la lady qui mène la revue, une matrone elfe qui se fait appeler Laan. Techniquement, elle roule pour le Cercle des Volutés de Fumée, mais au sein des murs de son bordel, c'est elle le boss. Et ne laissez pas ce ton maternel et douxceux vous abuser : les filles de sa maison continuent tant qu'elle savent qu'elles peuvent vous pomper votre fric ou gagner de l'influence sur vous. Elle incarne le charme et la sophistication, mais avec un cœur de fer et d'acier injectant de l'antigel dans ses veines.

Le Cercle des Volutés de Fumée a quelque chose de vieux jeu : ils ne font pas tellement dans la prostituée « fabriquée sur mesure », comme c'est devenu la mode dans l'industrie du vice. Au lieu de cela, le Cercle tire avantage des familles pauvres et délaissées d'Asie, échangeant des filles non désirées en échange d'une somme d'argent cash. Ils font subir aux filles un entraînement intense aux mœurs hongkongaises, leur inculquant les arts du langage, des bonnes manières et de la grâce, pour les rendre ensuite accrocs aux drogues en provenance du Triangle d'Or. Le résultat est une fille glamour au regard triste et qui plaît toujours autant aux hommes de cette ville, en particulier les plus riches d'entre eux.

Mamasan Laan sait qu'il existe toujours un marché pour ses « produits » classiques et elle s'est arrangée pour le dealer dans les réseaux de *guanxi* qui lient entre eux les membres de l'élite de Hong Kong. Le « petit livre noir » qu'elle a dans sa tête pourrait bien mettre à bas les structures mêmes de la ville si jamais les pages qui le constituent venaient à quitter les sombres recoins de son esprit calculateur.

Les Sacs aux Six Démon (localisation variable autour de Kowloon City)

Tout le monde a déjà entendu parler du haut-fond astral qui s'installe occasionnellement autour de la tour Wuxing, mais ce n'est pas le seul phénomène astral qui fait parler de lui en ville. Depuis l'Éveil, la zone d'entrepôts et de parking en contrebas de l'ancien aéroport Kai Tak est réputée pour être hantée et n'est occupée que par quelques squatters parmi les plus désespérés. Toutefois, pauvres hères et apparitions fantomatiques ne sont pas les seuls habitants de cet endroit : on y trouve également le Sac aux Six Démon, sorte d'arène itinérante pour combats magiques.

C'est un wujen appelé Lei qui organise les duels, qui voient s'affronter des gamins sorciers vantards contre des apprentis des Triades pour la domination magique. Les hauts-fonds astraux sporadiques qu'on trouve un peu partout dans la région en font un site parfait pour de tels duels, car les effets pyrotechniques magiques sont visibles pour les Ordinaires qui viennent assister à ces affrontements. Lei semble avoir un don pour prédire à quel endroit le haut-fond astral va se former,

et les duels peuvent être organisés plusieurs jours à l'avance, même quand le phénomène n'a lieu que quelques heures.

Le bouche à oreille est le seul moyen de savoir où et quand les prochains duels auront lieu et cette rumeur se propage très rapidement lorsque Lei annonce la prochaine manche. La plupart des duels prennent la forme de manipulations astrales entre les deux formes astrales des duellistes. Ils sont par conséquent sans gravité pour les participants, mais on assiste parfois à de véritables règlements de compte magiques. Lei met en place toute une série de runes de garde pour éviter les dommages collatéraux, mais comme celles-ci masquent également ce qui se passe au sein du Haut-fond, les spectateurs sont le plus souvent livrés à eux-mêmes pour se protéger.

- En plus de la boule de feu perdue, les duels sont parfois le théâtre d'attaque de métacréatures ou d'esprits hostiles. Les hauts-fonds astraux sont de bons endroits pour les créatures à la recherche de proies, et les mages engagés dans un duel sont particulièrement vulnérables à une attaque surprise. Vous participez à vos risques et périls.
- Ethernaut
- Et ramenez du pop corn, parce que c'est dur d'en trouver sur place.
- Traveler Jones

Yen-Yen (Wanchai)

Ce rade tire son nom d'un vieux mot d'argot cantonais signifiant à la fois opium, mais également la dépendance insatiable pour celui-ci. Et l'endroit porte bien son nom, puisqu'on va au Yen-Yen pour trouver ce dont on a besoin, mais qu'on ne devrez pas pouvoir se procurer. Au rez-de-chaussée, le Yen-Yen ressemble à un magasin de thé, plein de bouilloires en cuivre géantes et de pots à thé, comme on peut en trouver dans les millions d'autres salons de thé partout en ville. Mais toute personne qui se respecte sait que les vraies affaires se trament au sous-sol, dans le complexe de caves labyrinthiques, qui sont autant d'endroits où acheter et s'adonner à son vice personnel. Kong chips, narcopecupes, moodies, héroïne ultra-raffinée, bliss, zen, orchidée pourpre : tout ce que vous désirez, vous pouvez vous le procurer là-bas. Une fois déboursé la somme adéquate, vous pourrez sans peine vous défoncer sur place et comater dans un coin sombre des niveaux inférieurs pour y pourrir en paix. Et si vous vous avisez de crever à un moment ou un autre du processus, ils balanceront votre corps aux Chrysanthèmes Noires, qui trouveront certainement une utilité à votre carcasse.

La came qu'on trouve au Yen-Yen n'est pas donnée, les prix sont bien au-dessus des standards de la rue. Mais parvenir à maintenir des liens avec les différentes Triades de Hong Kong n'est pas donné, et faire en sorte que les flics du coin aillent voir ailleurs n'est pas chose aisée non plus. Le Yen-Yen met en avant la fiabilité et la diversité des prestations offertes pour attirer les membres des classes plus aisées que le junkie de base de Kowloon City.

- Et moyennant un petit supplément, le Yen-Yen droguera la personne de votre choix et s'assurera qu'elle le reste pendant un certain temps. Si vous avez besoin de planquer quelqu'un et que vous voulez qu'il se tienne tranquille c'est une option qui mérite d'être considérée, si son état de santé ne vous préoccupe pas plus que ça. Mais faites attention, si votre petit protégé a quelque valeur aux yeux des Triades, le Yen-Yen n'hésitera pas une seule seconde à le leur refourguer. Ils leur doivent trop de faveurs.
- Hannibelle

LES INCLASSABLES

Il existe certains endroits à Hong Kong qui défient toute tentative de définition ou de classification. Étranges et profondément mystérieux, vous ne saurez jamais à l'avance quand un run impliquera l'un de ces étranges recoin de la conurb'.

Le Myriad Dream (Wanchai)

Pour l'observateur occasionnel, le Myriad Dream ressemble à la mauvaise copie d'un phénomène tout droit parti de l'Amérique du Nord que sont les clubs cercueils. Les clients paient un droit d'entrée pour passer une série de runes de garde et entrer dans le club proprement dit, où des troupes d'acteurs jouent des scènes plus chargées en émotion qu'en talent, pour le plus grand bonheur des observateurs astraux. Ici, point de cercueils, du coup ceux dotés de talents magiques observent le spectacle en perception astrale : en effet peu d'entre eux se sentent suffisamment en confiance pour quitter leurs corps et les abandonner sur le plancher d'un night-club. Et c'est ainsi que la plupart des étrangers quittent ce club en se disant que, décidément, à Hong Kong, tout fout le camp.

Et bien sûr, comme pour beaucoup de choses à Hong Kong, tout se passe en coulisses. Les clients qui connaissent les bonnes personnes et qui paient ce qu'il faut sont invités à emprunter les escaliers qui mènent au sous-sol, à passer une nouvelle série de runes de garde pour pénétrer dans l'atrium souterrain, où le véritable spectacle a lieu. Là, cette clientèle privilégiée abandonne son corps dans l'un des 18 cercueils pour se frayer un chemin vers le versant astral de l'atrium, où de talentueux conjurateurs risquent leurs vies pour faire apparaître des esprits. De puissants esprits contrôlés récitent alors des contes qui leur sont propres, des histoires tissées de poésie émotionnelle qui enivrent les observateurs sur le plan astral. Certains se demandent si les incroyables récits racontés ici sont vrais, mais cela importe peu, tant les performances réalisées sont incroyables.

- Tout ce truc va finir par leur péter à la tronche à un moment ou un autre. La demande sans cesse croissante pour des spectacles de plus en plus impressionnants a pour conséquence la conjuration d'esprits toujours plus puissants. Combien de temps avant qu'une reine insecte, un esprit du sang ou un esprit toxique ne soit invoqué, voire pire ?
- Axis Mundi

Market Research Group (alias « M.R.G » ou « la Morgue » ; grille de Hong Kong)

Selon la rumeur, le Market Research Group (Groupe de Recherches Boursières) – la plus grosse base de données en ligne d'analyse marketing au monde – fut la première victime du Crash 2.0, mise à bas par les premiers remous qu'ont causé l'étrange ver Jormungand. En fait, la MRG ne devait pas mourir avec le reste de la grille de Singapour lors de cette journée noire, grâce à la paranoïa inégalée de la corporation Renraku.

Peu après l'apparition de Deus, Renraku prit l'habitude de sauvegarder tout ce qui pouvait avoir de la valeur, dans une politique de sécurité et de confidentialité incluant de discrets efforts pour copier la quantité infinie de logs des historiques de comptes bancaires, des profils de consommateurs, et des archives des transactions stockées dans la MRG. Lorsque le Market Research Group de Singapour crasha et brûla, la copie en possession de la Renraku est devenu le seul enregistrement existant de ces informations sur tout le globe.

La Morgue est un surnom tout trouvé pour ce nœud. Les historiques des transactions opérées par des milliards de personnes sont stockés ici, analysés par une armée d'agents virtuels afin de trouver tout ce qui pourrait représenter de la valeur pour Renraku. L'information traitée est ensuite vendue aux organismes de crédit, aux cabinets de consultants en relations publiques, et même aux spammeurs – dans le monde de la Matrice et de sa réalité augmentée, ce genre de services est inestimable.

Et bien que certains hackers parmi les plus talentueux aient réussi à se faufiler à l'intérieur, il n'existe pas de société secrète de hackers qui contrôle dans l'ombre la nouvelle MRG de la



Renraku (comme ce fut le cas pour l'ancienne Morgue), la corporation protège ses biens becs et ongles. Le site virtuel du nouveau Market Research Group est un labyrinthe d'armoires en métal poli et de dossiers – un mélange d'entrepôt à données, de morgue et de sanatorium – parcouru par des agents informatiques qui prennent la forme de moines décharnés qui vont et viennent au milieu de toutes ces sources d'informations. Les utilisateurs habilités à consulter les données contenues au sein de la Morgue peuvent le faire via le site virtuel ou des interfaces à réalité augmentée.

- La nouvelle Morgue est le nouveau secret de polichinelle chez Renraku. Bien que la plupart des informations contenues dans ces bases soient à vendre au plus offrant, la corporation n'a jamais fait de publicité ni même reconnu publiquement qu'elle était en possession des enregistrements originaux du MRG. Nombre de corporations rivales avaient des parts dans le premier MRG, et elles seraient folles de rage de savoir que ce soi-disant contrôle leur a été soufflé sans qu'ils aient pu faire quoi que ce soit.

- Pistons

- Je suis prêt à parier que la plupart des autres mégacorporations sont au courant à propos de la nouvelle morgue, mais que peut-elle bien y faire ? Elles pourraient traîner tout cela devant la Cour Corporatiste, mais il serait difficile d'assigner Renraku en justice pour avoir copié des données qui leur appartenaient, au moins en partie.

- Glitch

- J'ai entendu dire qu'une poignée de sysops et de vétérans de l'ancien paradis numérique avaient survécu, qu'ils avaient les yeux rivés sur la nouvelle MRG de Hong Kong et qu'ils prévoyaient d'attaquer le site de la Renraku. Attendez-vous à ce que ça tire dans tous les sens.

- Slamm-O!

Le Whampoa (Kowloon City)

Lorsque la prospérité économique de Kowloon but la tasse, nombre de sites à vocation commerciale touchés par la banqueroute furent saisis par les squatters et les gangs. L'étrange Whampoa, un centre commercial ayant la forme d'un bateau posé dans le quartier de Hung Hom n'y échappa pas. Il devint au cours des dernières décennies le refuge de bon nombre de tribus et de communautés urbaines toutes plus bizarres les unes que les autres.

Les Whampoans d'aujourd'hui sont une drôle de tribu composée de techno-fétichistes et de bricoleurs. Depuis les antennes situées sur le point culminant de ce vaisseau de pierre, ils maintiennent le paradis numérique de Hong Kong, plus connu sous le nom de paradis numérique de Whampoa. Ils offrent leurs services d'assistance technique à bon nombre de gangs et de Triades de Hong Kong, en échange de la protection de leur communauté. Même un raid planifié de la police de Hong Kong, il y a sept ans, fut repoussé par des gangers armés, membres de différentes factions habituellement ennemies. Les Whampoans sont tout simplement trop importants pour qu'on puisse se permettre de les perdre.

La tribu vit principalement dans ce qui fut autrefois le magasin Jusco qu'ils ont converti en une zone d'habitation branlante, composée principalement de tentes et de cabanons de fortune. La vaste zone d'arcade a été reconvertie en atelier par la tribu, et est couverte de pièces d'ordinateurs, de câbles et d'écrans de réalité augmentée. L'imagerie navale se retrouve sur les plans RA et RV du Whampoa, si bien que le paradis numérique apparaît tel un navire voguant sur la grille. Récemment, les Whampoans se sont même mis à parler d'un certain « capitaine », mais personne hors de la tribu n'a pu le voir.

- Les Whampoans accueillent probablement la plus grande concentration de technomanciens de Hong Kong. On peut en

trouver d'autres dans certains gangs matriciels de Mong Kok ou dans les centres de recherches de Central, mais c'est ici le seul endroit où vous en verrez plusieurs en même temps.

- Glitch

- Ça, c'est ce que tu crois.

- Puck

Le Temple de Wong Tai Sin (Kowloon)

Le plus grand temple de Kowloon et l'un des plus grands de Hong Kong, Wong Tai Sin accueille plus d'une douzaine d'autels voués aux divinités chinoises, dont un autel central dédié à Wong Tai Sin, l'un des Grands Immortels Taoïste. Le temple fait l'objet de nombreuses dévotions des plus pauvres de Kowloon City qui ne peuvent pas se permettre le voyage vers les temples monumentaux de l'Île de Lantau. L'ensemble du complexe est empli des volutes de fumée produite par des centaines de bâtonnets d'encens. Nombres de temples au sein même de l'édifice restent toutefois interdits aux visiteurs, un édit que même les Triades évitent de violer. En fait, les wujens qui ont pu visiter les lieux prétendent qu'il y a quelque chose de perturbant et de caché au sein du *qi* de ces temples oubliés.

Les rumeurs locales affirment que l'intérieur du temple abrite une vraie divinité, un immortel taoïste imprégné de quelque alchimie divine, ou un Bouddha momifié mais confiné dans notre monde afin d'endurer la compassion ; tout dépend de la personne à qui vous posez la question. Certains affirment même qu'ils ont pu l'apercevoir lors de rares occasions, son corps dissimulé dans des robes de soie ornementées, se déplaçant entre les temples sur une chaise à porteurs. Cependant, il n'existe que peu de preuves pour étayer toutes ces rumeurs. Seule la superstition demeure.

- Il y a vraiment quelque chose qui cloche dans l'espace astral autour de ces temples interdits. Difficile de dire quoi au juste, car ce même espace est nettoyé quasi-constamment par toute une troupe de moines assistants, mais vous pouvez clairement le ressentir si vous approchez suffisamment près. Enfin, pas trop près quand même : les moines sont assez tatillons à sur les limites de leur propriété.

- Jimmy No

- L'immortalité de leur Bouddha vivant n'est pas sérieuse, et tout le monde sait cela.

- Man-of-Many-Names

- C'est bien plus que ça. Allez voir les informations sur le Bureau céleste et terrestre ci-dessous.

- Puck

- Je ne peux pas dire grand-chose à propos des sombres secrets qu'abrite ce temple, mais il y a une chose dont je suis sûr. Il y a quatre mois, j'ai été embauché pour une extraction au sein du temple. Vous vous en doutez, la cible était un moine, mais je pense que M. Johnson ne s'est pas rendu compte à quel point j'étais calé en matière de religions asiatiques. Ce que je peux vous dire, c'est que d'après les robes qu'il portait, ce moine n'était ni un moine taoïste ni même un bouddhiste : c'était un moine tibétain.

- Sticks

LE GOUVERNEMENT : LA QUEUE DU SERPENT

Posté par Money Lee.

Il y a à Hong Kong un proverbe qui dit « on ne sait jamais quand se termine le corps d'un serpent et quand commence sa queue ». Si vous avez suivi, la queue du serpent représente le gouvernement et le corps représente les corporations. Et

peu importe la finesse de votre analyse, il est quasiment impossible de dire à quel point l'un finit et où l'autre commence. Si on pousse l'analogie encore plus loin, on se rend compte que où le corps va, la queue va. Je suppose que nous pourrions passer la nuit à débattre de la servitude du gouvernement de Hong Kong, mais il vous faut bien comprendre que la situation n'est pas tellement différente de ce qu'elle a toujours été. Le seul changement, c'est le propriétaire du bail. Ce furent d'abord les Britanniques, puis la République Populaire de Chine, et à présent, ce sont les corporations. Au moins les corporations ont la décence de ne pas s'afficher avec des idées communistes.

À la base du gouvernement de Hong Kong, on trouve le Bureau des Gouverneurs. Avouez que vous vous attendiez à une petite salle au décor très classe, pleine de marchands et de généraux jowfflus aux impressionnantes moustaches et aux monocles et qui décident tous ensemble de la politique à adopter devant une bonne tasse de thé. Perdu : aujourd'hui, ça se passe plutôt dans une salle de conférence climatisée pleine de juristes corporatistes, vêtus de costumes sur mesure de chez C.K. Cheung. Lorsque les corporations prirent les opérations en main à l'indépendance de Hong Kong en 2015, elles se tournèrent vers elles-mêmes pour savoir à qui elles allaient confier les rênes du pouvoir. Et, ma foi, un gouvernement de représentation démocratique est si... *imprévisible*. Elles décidèrent donc de se passer de l'avis de l'homme de la rue et instaurèrent un gouvernement corporatiste, dont la base était le Bureau des Gouverneurs.

Le Bureau des Gouverneurs est constitué, d'après les déclarations des principaux intéressés, d'un groupe de corporations locales réunissant les principaux intérêts de la ville et qui ont à cœur l'avenir de celle-ci. Et qui, d'après vous, peut déterminer qui va s'asseoir à la grande table et diriger tout ce bordel ? Les corporations, bien sûr !

Les corporations sont sans cesse en train de postuler afin d'obtenir le statut de membre, et elles organisent de grandes cérémonies à leur propre gloire à l'attention du Bureau des Gouverneurs, pour leur montrer pourquoi elles devraient être membres du club. La condition de base qu'il fallait autrefois remplir pour pouvoir postuler est que la corporation devait avoir son quartier général à Hong Kong (les corporations étrangères s'acquittaient de cette condition à travers leurs filiales), mais de nos jours, ce n'est plus suffisant. Une corporation qui cherche à accéder au statut de membre doit pouvoir montrer à quel point elle a investi pour la prospérité et la croissance de Hong Kong, peu importe de quelle manière. De toutes façons, la question se résume souvent à savoir comment la corporation postulante va pouvoir profiter aux autres membres du Bureau des Gouverneurs. Si les trois quarts des corporations membres du bureau peuvent trouver un moyen d'employer le postulant pour leurs propres intérêts, le bureau compte un nouveau membre. Sinon, et bien réessayez l'année prochaine. Aujourd'hui, vingt huit corporations siègent au Bureau des Gouverneurs.

LE CONSEIL EXÉCUTIF

Quand un boulot est vraiment trop merdique pour vous, le mieux à faire est d'embaucher des gens pour le faire à votre place. Diriger une ville est un travail ingrat, difficile, stressant, où vous devez pouvoir prétendre savoir répondre aux questions de la masse crasseuse. Le Bureau des Gouverneurs a donc mis sur pied le Conseil exécutif : un comité composé de huit membres, rassemblant des citoyens exemplaires de la ville de Hong Kong, pour qu'il puisse représenter le peuple et diriger la ville en leur nom. Et bien entendu, ce n'est pas *vous* qui votez pour eux. Tous les deux ans, deux pions du Conseil exécutif sont renouvelés par le biais d'une élection. Les corporations membres du Bureau des Gouverneurs présentent plusieurs candidats possibles et les élisent au cours d'une session qui se déroule à huis clos. Bien sûr, tous les

candidats sont à la solde d'une ou plusieurs corporations, d'une manière ou d'une autre. Bienvenue dans le nouveau système gouvernemental !

- Autrefois, le Conseil exécutif se renouvelait tous les quatre ans par décision du Bureau des Gouverneurs. Mais le Bureau ne cessa de s'agrandir et la plupart des corporations les plus influentes n'appréciaient pas d'être exclues du Conseil exécutif pendant une période aussi longue, avant qu'elles puissent à nouveau en profiter. Dans le chaos qui suivit le Crash 2.0, les corporations les plus puissantes décidèrent de changer les règles. Les plus petites ne purent rien faire pour les en empêcher.

- Cosmo

Le Conseil exécutif agit effectivement en tant que branche exécutive et législative du gouvernement de Hong Kong. Bien que ce soient des équipes de juristes corporatistes qui rédigent les lois, c'est le Conseil exécutif qui les vote, avec une majorité nécessaire d'au moins six voix pour qu'elles soient adoptées. Chaque année, les membres du conseil se réunissent pour élire l'un d'entre eux en tant que président, dont le boulot consiste à préparer les ordres du jour (et par conséquent, jeter aux oubliettes tout ce qui ne plaît pas à ses maîtres corporatistes). Bien qu'il soit impossible à un membre du Conseil d'être réélu au terme de son mandat de huit années, il n'y a pas de limite de temps à la fonction de Président du Conseil.

- La vieille tradition qui consistait à dire que chaque membre du Conseil était l'employé d'une corporation est en train de devenir désuète. C'est mathématique : il y a huit membres au Conseil exécutif pour vingt huit corporations membres du Bureau. Forcément, ça en laisse sur le carreau. Avec ces nouvelles règles de sièges qui changent au fil des élections, les candidats les plus populaires ont tendance à être supportés par plusieurs corporations, voire des lobbies industriels complets.

- Fianchetto

Deng Sai-Kan, Président du Conseil exécutif

(Fin du mandat pour 2072 ; soutenu par Xiao-Renraku et la Eastern Tiger Corporation)

M. Deng est une fouine, un escroc corporatiste, ancien avocat et expert en négociation de contrats. Il a facilité l'achat de Xiao Technologies par Renraku au détriment de Evo, sans nul doute le précédent qui l'a conduit à devenir le porte-parole de Renraku au Conseil exécutif. Bien que son mandat arrive à son terme, il a officié en tant que président ces cinq dernières années, ce qui n'est pas rien en soi.

- Deng reçoit une assistance précieuse de la part de Xiao-Renraku et du système de sécurité de la ville. Ce n'est pas une coïncidence que le dernier membre du Conseil exécutif qui ait tenté de déconner avec M. Deng se soit retrouvé empêtré dans une affaire de trafic de fillettes en provenance des Philippines. Depuis cette histoire, peu de membres du Conseil sont prêts à s'opposer ouvertement aux propositions de Deng.

- Glitch

Les objectifs de M. Deng ont été clairement définis par ses parrains de Xiao-Renraku : tout faire pour que NeoNET ne puisse pas poser un pied dans la ville. Jusqu'ici, il a remarquablement réussi à tenir cet objectif, embourbant toutes les tentatives de NeoNET pour s'implanter dans la paperasserie et des procédures sans fin. Ceci a permis au système d'information de Hong Kong de rester entre les mains de Xiao-Renraku et de la Eastern Tiger pour les cinq prochaines années. Mais les jours de Deng Sai-Kan au sein du Conseil exécutif touchent à leur fin et le vent a tourné. Les nouveaux membres du Conseil semblent plus concernés par le problème croissant que représentent les réfugiés, et de moins en moins par le fait de limiter l'influence de NeoNET au sein de la ville.



Diego Mangabat, conseiller

(Fin du mandat pour 2072 ; soutenu par Daiatsu et groupes pro-immigration)

Diego Mangabat est connu pour ses spots tridéo où on le voit serrant les mains de membres de population immigrées à Kwan Tong ou Kwai Tsing. M. Mangabat est lui-même un immigré, un Philippin qui s'est élevé à la force du poignet du statut de paysan à celui de vice-président du bureau régional de Daiatsu basé à Hong Kong. C'est un personnage chamarré qui occupe un siège au sein du Conseil exécutif, vêtu en général de chemises Hawaïennes et réputé pour son franc-parler quand il s'adresse aux gens. Récemment, il semble qu'il se soit quelque peu calmé, comme si quelqu'un lui avait demandé de ne pas faire de vagues avant que son mandat n'arrive à terme.

- Certains rebelles Philippins Huk avec qui j'ai travaillé quelques années auparavant ont craché par terre quand j'ai mentionné le nom de Diego Mangabat, disant qu'ils le considéraient comme un traître à sa patrie et qu'il avait autrefois supervisé des camps de travaux qui accueillaient des esclaves, pour le compte de ses employeurs japonais.
- Kane

- Si quelqu'un peut le prouver, ça expliquerait le chantage dont il fait actuellement l'objet. La population immigrée, d'ordinaire si favorable à M. Mangabat, se détournerait complètement de lui si elle apprenait une telle chose. Mais la véritable question que nous devons nous poser est : qui a bien pu se mettre Diego Mangabat dans la poche et qu'attend-on de lui ?
- Fianchetto

Yi Jing-Ze, conseillère

(Fin du mandat pour 2074 ; soutenu par Wuxing)

La vieille matriarche Madame Yi Jing-Ze est un riche mécène de la communauté artistique de Hong Kong, membre d'une demi-douzaine de musées et de galeries artistiques dans tout Wanchai. Autrefois, elle était une économiste de renom qui travaillait pour Wuxing Financial Services. Et ce n'est pas parce qu'elle apprécie sa retraite depuis douze ans maintenant que son ancien employeur ne lui demandera rien en retour.

- Elle s'est mariée à la moitié des cadres seniors de Wuxing à Hong Kong. Récemment, elle a divorcé de son cinquième mari, le responsable du département Produits Financiers de la Minh-Pao Exports, une filiale de Wuxing.
- Ma'fan
- Minh-Pao Exports, hein ? Cette organisation est liée à toutes sortes d'activités et d'organisations criminelles, qui vont des Triades aux Yakuza. Si Minh-Pao blanchit de l'argent pour les syndicats du crime, l'ex-mari de Jing-Ze est certainement impliqué. Peut être même que Miss Yi a des liens avec des organisations encore plus sordides que Wuxing.
- 2XL

Yi Jing-Ze est d'une indécrottable austérité en matière de politique fiscale et s'affiche sans complexes contre l'immigration. Elle a publiquement mis en place des coupes franches dans les budgets du gouvernement et a encouragé en privé les initiatives corporatistes visant à renvoyer les immigrés d'où ils venaient. Elle cherche avec obstination à obtenir un strict contrôle des frontières, mais elle manque encore d'une bonne stratégie pour faire financer sa politique. On dit qu'elle s'est récemment rapprochée des leaders étrangers, leur demandant de tout faire pour qu'ils stoppent les flots d'immigration sur leurs terres, en échange de promesses de coopération économique accrue.

- Si les syndicats ont vraiment réussi à lui mettre le grappin dessus, il faut se demander ce qu'ils pensent de tout ce battage

autour de la surveillance des frontières, parce que c'est pas ce qui va arranger leurs affaires.

- Red Anya

William Wu, conseiller

(Fin du mandat pour 2074 ; soutenu par Yokogawa, Mitsuhama, ainsi que d'autres intérêts Japonais privés)

Petit, gros, rougeaud, William Wu est un héros local dans toute la région de Hong Kong. Du temps où Petrovski Security détenait le contrat de maintien de l'ordre à Hong Kong, il était le patron du service spécialisé dans la lutte contre le crime organisé. Il travailla également pour la cellule de crise de Yokogawa Emerald, la corporation qui détient le contrat pour la lutte contre les incendies et qui gère également nombre d'hôpitaux. De là on le recommanda au poste de membre du Conseil exécutif et peu de gens trouvèrent à redire à cette nomination. Bien qu'il n'ait pas les compétences politiques ni la sagacité de ses pairs en la matière, le talent avec lequel il navigue au sein du labyrinthe qu'est l'administration publique lui permet de nager avec les requins.

M. Wu a fait pression sur la ville pour obtenir plus de fonds pour l'amélioration des infrastructures et des services d'urgence, et les récentes nouvelles faisant état d'attaques terroristes lui ont permis d'obtenir le soutien dont il avait besoin. Il n'est pas besoin de dire que ses amis, qui sont également ses anciens collègues de chez Mitsuhama et Yokogawa, ne voient aucun problème à ce que la ville augmente le financement d'activités pour lesquelles elles ont souscrit de gros contrats. En ce sens, Wu se dresse contre la membre du conseil Yi Jing-Ze, qui s'attache à ce que les dépenses budgétaires n'augmentent pas et qui a reçu la consigne de la part de ses contacts au sein de Wuxing de s'opposer à tout ce qui pourrait accroître l'influence des corporations Japonaises à Hong Kong.

- Lorsqu'il travaillait pour Petrovski, Wu n'a pas été tendre avec les Triades et a envoyé nombre d'entre eux dans des prisons corporatistes aux Philippines ou sur le continent. Je suis certaine que le jour où le personnel de sécurité paranoïaque affecté à la protection de Wu relâchera sa garde, les Triades en profiteront pour lui rendre la politesse.
- Ma'fan
- Je ne serais pas surpris que ces ordres de frapper fort contre les Triades aient été inspirés par les Yakuza présents dans les rangs de la Mitsuhama. Ces derniers voulaient certainement diminuer la compétition au sein de la Ceinture du Pacifique.
- Mihoshi Oni
- Avec les 9 x 9 qui font la une des quotidiens du soir, William Wu ne cesse de recevoir des marques de soutien pour ses actions. Nombre de corporations font pression pour qu'il obtienne le poste de président du Conseil exécutif dès que Deng sera parti. Bien sûr, Madame Yi ne sera jamais bien loin, et je crois que la simple idée d'un William Wu président lui donne la nausée.
- Pistons

Mei Sterling, conseillère

(Fin du mandat pour 2076 ; soutenue par le Groupe Horizon)

Mei Sterling est une self-made elfe devenue multimillionnaire grâce à la vente de ses programmes de bien-être personnel. Sa première méthode virtuelle, « Atteindre des sommets », s'est vendue à plusieurs milliards d'exemplaires dans le monde entier. Dans cette méthode, elle explique comment elle est passée des rues de Hong Kong aux sommets de la fortune au moyen de techniques de méditation et d'introspection qui lui ont permis de découvrir l'étendue de ses capacités. Pour 30 nuyens par mois, vous aussi, vous pouvez en faire l'expérience !



TRANSMISSION.....



En fait, et heureusement pour Mei, au sommet de sa fortune l'attendait le Groupe Horizon. Celui-ci trouva en Mei une icône populaire qui devint le fer de lance médiatique de leurs tentatives de déstabilisation du Conseil, lesquelles facilitèrent l'absorption par le groupe de nombreuses petites entreprises Hongkongaise spécialisées dans les médias. Son attitude je-m'en-foutiste lui a valu de se faire quelques ennemis. Il est de notoriété publique qu'elle est très branchée nouvelles technologies et qu'elle est favorable à l'introduction de capitaux étrangers en ville. Tout ceci l'a mise dans le collimateur de l'agenda protectionniste du président Deng.

- Xiao-Renraku réalise de gros profits en vendant des systèmes de protection anti-copie et de cryptage de données aux majors asiatiques. Mei Sterling a pointé du doigt certains procédés particulièrement invasifs présents dans les logiciels vendus par la Xiao-Renraku, sans doute parce que le Groupe Horizon a un plan pour profiter des nouvelles technologies émergentes. Lors d'une session, le président Deng a alors accusé Mme Sterling de vouloir encourager le vol de la propriété intellectuelle sur le territoire de Hong Kong.
- Glitch

Tai Kong, conseiller

(Fin du mandat pour 2076 ; soutenue par Ares ainsi que d'autres membres du complexe militaro-corporatiste)

Sans doute le membre du Conseil le plus belliqueux, l'élection de Tai « King » Kong est une réaction aux récentes attaques terroristes des 9x9. Kong est un général à la retraite, ancien membre de la firme Combat, Inc, autrefois basée à Hong Kong jusqu'à ce qu'elle ne décide subitement d'aller s'installer à Macao. Animé par des intentions qui n'ont surpris personne, Tai Kong a fait pression pour que la sécurité au sein de la cornue soit renforcée et pour un règlement de la question des réfugiés. Certaines étapes de ces actions impliquent des opérations militaires.

- Une source anonyme au sein du Conseil exécutif a révélé qu'une des options envisagée pour nuire aux terroristes installés dans des districts à forte concentration d'immigrés impliquait l'usage de la RA et de la magie, puis l'occupation des lieux par des forces militaires. Le projet prévoyait même la création d'un centre de détention à High Island, dans le secteur de Sai Kung afin d'y faire enfermer les terroristes. Tai Kong a demandé une enquête approfondie sur l'origine de cette fuite. Le Bureau des Gouverneurs a affirmé que si l'enquête prouvait qu'un des membres du Conseil était responsable de cette fuite, il serait immédiatement démis de ses fonctions.
- Picador

Ses projets ont cependant suscité des réactions mitigées en commission. Les corporations qui font des milliards de chiffres d'affaires par le biais de contrats militaires – comme Evo, Ares et Baihu, par exemple – soutiennent les idées du général et continuent de jouer la carte de la peur pour remporter l'adhésion de la population. Les opposants mettent en avant les hausses d'impôts que ne manqueront pas d'engendrer de telles propositions, mais il ne fait aucun doute que ces critiques sont appuyées par les corporations qui ont peur que les propositions de Tai Kong n'aient un impact sur la main d'œuvre bon marché que représentent les réfugiés.

- Et cette opposition a reçu le soutien d'un allié peu commun : les Triades. Les Triades représentent la seule forme de gouvernement au sein des pires taudis de la péninsule. Des actions militaires dans les quartiers qu'elles contrôlent pourraient nuire à leurs affaires. Le débat est devenu tellement sensible que certaines rumeurs prétendent que les Triades seraient même prêtes à contribuer à l'arrestation des membres des 9x9, si cela peut empêcher les soldats de pénétrer dans leurs domaines.
- Jimmy No

- Il y a une raison pour qu'on le surnomme « King » Kong. Le Général Tai est un troll. Un grand troll.
- Fatima

HONG KONG.....



Shan, conseiller

(Fin du mandat pour 2078 ; soutenu par une coopérative de petites corporations asiatiques)

C'est vraiment dommage que le membre du conseil ré pondant au nom de Shan ne participe aux débats du Conseil uniquement via téléconférence, parce que j'adorerais voir ces politicards tenter de parler devant le museau d'un dragon oriental. Et oui, Shan est un dragon. Et bien que les dragons ne soient pas très courants à Hong Kong (pas plus qu'ailleurs, me direz-vous), ils sont très ancrés dans la culture chinoise, qui leur donne le rôle de représentants de la Bureaucratie Céleste, ce qui facilite leur intégration au sein de la société. Shan ne ressemble pas vraiment au cliché du politicien auquel vous pourriez vous attendre, ni même au stéréotype du dragon. Face à la poignée de créatures qu'il considère comme étant plus importantes que lui, il est d'une politesse irréprochable et parfaitement respectueux. Et vis-à-vis des nombreuses créatures qu'il voit comme autant de pions, il est espiègle, grivois et malicieux.

Shan est un joueur invétéré : il aime à considérer que chaque aspect de sa vie ressemble à un jeu de chance ou de stratégie. Et cela va bien plus loin que son obsession pour le jeu de mah-jong : toute sa carrière est bâtie sur une succession de coups de poker soigneusement orchestrés. En bon requin corporatiste, Shan a fait fortune en achetant des entreprises asiatiques pour les restructurer et les revendre à d'autres corporations. Il est passé maître dans l'art de tirer profit des conflits qui agitent les cercles politiques et corporatistes. Médiateur de talent lorsque cela s'avère nécessaire, Shan sait aussi parfaitement tirer profit des éventuelles discordes.

Métacréature aux multiples talents, Shan sait qu'il doit sa place au sein du Conseil exécutif à plusieurs petites corporations asiatiques qui ont mis en commun leurs positions au Bureau des Gouverneurs afin de favoriser son élection. Baihu Corporation, Kolkata Integrated Talent and Technologies, Shibata Construction and Engineering, Tan Tien et bien d'autres encore, font pression sur Shan afin de s'assurer que leurs voix ne seront pas étouffées par les plus grosses corporations.

- Shan tire son épingle du jeu dans des conflits qui n'impliquent pas que des politiciens et des corporatistes en mal d'argent ; il joue aussi un jeu dangereux en navigant entre les différents objectifs de ses maîtres : les grands dragons. Shan s'est positionné entre Lung et Ryumyo dans la Ceinture du Pacifique, profitant des luttes et tirant avantage des manœuvres de ces deux grands dragons afin d'obtenir de l'influence dans cette région.
- Winterhawk

Le Docteur David Tan, conseiller

(Fin du mandat pour 2078 ; pas de soutien direct, mais trop de prétendants pour qu'on puisse les lister)

Ce jeune idéaliste à la force tranquille doit son poste au Conseil suite à un compromis politique : il était le seul candidat suffisamment inoffensif pour obtenir le soutien de plusieurs corporations dans un Bureau des Gouverneurs empêtré dans une série d'alliances partisans. En tant que chirurgien plastique, bien propre sur lui, les seuls liens corporatistes qu'entretenait David Tan sont ses amitiés avec nombre de cadres dont il s'est occupé avec succès par le passé.

Mais cela pourrait changer : toutes les corporations membres du Bureau des Gouverneurs et nombre d'entités externes au Bureau sont en train de tenter de s'assurer la loyauté de Tan, afin d'obtenir une précieuse voix au Conseil exécutif. Avec tous ces requins qui lui tournent autour, je ne suis pas sûr que Tan soit toujours aussi optimiste qu'il ne l'a été par le passé.

- En tant que nouveau membre du Conseil, les corporations essaient encore de le courtiser. Son agenda est rempli d'occasions mondaines, de déjeuners, de rendez-vous et de soirées en

compagnie de l'élite Hongkongaise. Dans le même temps, aucune corporation n'a réussi à mettre le grappin dessus. Je crois que d'ici peu, les gants de velours vont tomber, pour laisser apparaître les mains de fer.

- Picador

- Elles devront jouer serré, parce que les corporations ne sont pas les seules en lice pour le contrôle du Dr. Tan. Pas moins de deux dragons orientaux sont sur la brèche pour tenter d'obtenir quelque influence sur le Conseil exécutif.

- Winterhawk

- J'ai entendu dire que David Tan serait en fait une taupe pour le compte de la Police de Hong Kong, modifiant l'apparence de témoins sous protection dans des affaires criminelles de haut vol. Il leur aurait donné une nouvelle identité afin qu'ils ne puissent pas être retrouvés par les Triades contre lesquelles ils avaient témoigné.

- Nephrite

- J'ai entendu un truc similaire, mais mes sources me disent qu'il fait plutôt dans la modification d'apparence pour des espions corporatistes. Il leur aurait créé de nouvelles identités pour qu'ils puissent infiltrer des corporations, ce qui lui permettrait d'obtenir des informations secrètes pour son nouveau poste au Conseil exécutif.

- Fianchetto

BATTRE LE PAVÉ

Le Conseil exécutif est important pour nous autres qui travaillons dans les Ombres, parce que certains d'entre nous finiront tôt ou tard par bosser pour eux. De même, il est tout aussi important de bien connaître ceux contre qui vous allez travailler. Hong Kong est une ville entièrement privatisée – la police, la surveillance des frontières et même les services d'urgence sont tous sous-traités et vendus au plus offrant. N'allez toutefois pas penser que les services rendus sont médiocres. Hong Kong est avant tout une ville corporatiste. Si un contrat public empêche la ville de faire correctement de l'argent, et bien quelqu'un devra être viré.

La Police de Hong Kong vient de subir un revirement d'équipe managériale, depuis que le contrat est passé des mains des Petrovski Security de chez MCT aux Knight Errant de chez Ares, après qu'un scandale mettant en cause des liens entre des policiers de chez Petrovski et le Watada-rengo Yakazu n'ait été révélé au grand public.

Visiteurs, vous êtes prévenus : la police de la ville n'est pas réputée pour son laxisme dans ces opérations de maintien de l'ordre. Elle ne se soucie pas vraiment des répercussions légales de ces agissements, vu que presque personne ne leur demande de comptes. C'est pourquoi la police de Hong Kong a tendance à sortir tout de suite les gros flingues et les malades de la gâchette pour mettre à terre le contrevenant. C'est presque comme au temps du Far West, mais avec les Knight Errant dans le rôle des Shérifs.

- Bon à savoir : à Hong Kong, les coffres de dépôt sont très prisés. Les familles préfèrent mettre leur argent dans des valeurs matérielles palpables que dans des comptes digitaux et des séries de zéro, faisant des anciennes salles de dépôts des lieux toujours d'actualité. Le mois dernier, cinq hommes armés ont tenté de dévaliser une des succursales de la Bank of China à Downtown. La police les enferma à l'intérieur de la banque avant qu'ils ne puissent s'enfuir et la situation se transforma rapidement en prise d'otages. En plein milieu des « négociations », la police prit d'assaut la banque en descendant en rappel par le toit et en faisant sauter les fenêtres à l'aide de charges explosives. Le bilan final fit état de cinq morts chez les braqueurs, deux otages tués, deux officiers de police blessés et treize personnes libérées. Ce bilan fut considéré comme tout à fait honorable.

- Lei Kung

- La HKPF (Hong Kong Police Force) fait de temps à autre des descentes dans la Citadelle de Kowloon City, bien qu'elle n'y aille que si l'opération est d'importance. Et quand elle s'y rend, c'est lourdement armée et avec le maximum de support. Le bilan est lourd dans les deux camps à chaque fois.
- Picador

Hong Kong est un port-franc entouré de toutes parts par la mer, ce qui donne à l'**Autorité maritime de Hong Kong** un certain pouvoir. Evo NavTech détient le contrat depuis des décennies, du temps où la corpo s'appelait encore Yamatetsu. Elle prend ce boulot très au sérieux.

Un dicton dit que la police se déchaîne dans les rues et reste calme à la maison, et que les marins sont sérieux sur l'eau mais se déchainent quand ils sont à terre. Les forces de l'Autorité maritime patrouillent les rivières et les chenaux d'accès à la mer de Hong Kong, à bord d'engins qui vont des hors-bord gonflés à bloc, jusqu'aux canots lourdement armés, coupant les routes des contrebandiers, des trafiquants de chair humaine et des pirates à chaque fois que l'occasion se présente. Ils savent qu'ils ne peuvent pas faire grand-chose de plus, et ils ont tendance à se concentrer sur les gros poissons tout en gardant un œil sur les trafiquants des mers de faible envergure. Si vous faites partie de cette dernière catégorie, évitez de trop vous faire remarquer : les Marines n'hésiteront pas à se faire quelques sardines comme vous pour les traîner devant leurs chefs.

- Il est important de ne pas oublier que les forces de l'Autorité maritime n'utilisent pas que des bateaux. La mer est leur territoire, mais ils ont aussi des hélicoptères et des VTOL à leur disposition, et ils utilisent couramment des drones aériens ou nautiques. Le réseau de senseurs qu'ils ont mis en place dans les eaux de la baie de Hong Kong est constamment mis à jour dans la course à l'armement qui les oppose à des pirates et des contrebandiers toujours mieux renseignés.
- Mihoshi Oni

La lutte contre les incendies et les services médicaux d'urgence sont assurés par la **Yokogawa Corporation**, un des leaders dans le business de la sécurité publique en Asie. La réputation gagnée par les « pompiers d'émeraude » lors de la crise de la comète, secourant les populations victimes des tremblements de terre et des éruptions volcaniques, s'est rapidement estompée. Retour à la case départ pour ces travailleurs réputés pour être durs à la tâche, mais aussi pour savoir se saouler copieusement et jouer de manière effrénée. DocWagon opère ici par l'intermédiaire d'un partenariat avec Yokogawa : DocWagon peut accéder au marché que détient Yokogawa en échange de quoi ceux-ci touchent une partie des profits de DocWagon, sans même avoir à posséder une seule ambulance. Résultat des courses : le contrat que vous avez passé avec DocWagon dans une des dizaines d'autres villes de part le monde est parfaitement valable à Hong Kong et dispose des mêmes garanties de temps de réponse qu'ailleurs. Cependant, les guerres de territoires entre Emerald / DocWagon et la Police de Hong Kong sont communes, puisque ces deux agences de sécurité publique répondent aux mêmes appels.

LE VOISINAGE

Hong Kong a beau être une ville libre, elle n'en est pas auto-suffisante pour autant. Elle dépend de ses relations commerciales pour survivre – en particulier ses relations avec la Confédération de Canton, l'opulent et ombrageux état dissident chinois qui borde Hong Kong au Nord et qui partage le delta de la Rivière des Perles avec la ville marchande. La Confédération de Canton est une mosaïque byzantine d'intrigues criminelles et corporatistes, dont les factions parviennent à peine à coexister grâce à de lucratifs contrats commerciaux. Leur alliance est d'ailleurs si ténue que la ville de Hong Kong préfère traiter avec les plus grosses villes de la région au lieu de se compliquer la vie à naviguer entre les différents ministères gouvernementaux. Et

parmi toutes ces villes, deux partagent des liens très forts avec Hong Kong. La première est le port de Macao, situé le long du delta de la Rivière des Perles et la ville de Shenzhen située le long de la frontière nord de Hong Kong.

Macao

Lorsque les autochtones vous disent que les trois plus grosses populations de la ville de Macao sont les joueurs, les mercenaires et les ivrognes, ils sont sérieux. Macao est le petit frère agité de Hong Kong, situé de l'autre côté du delta et célèbre pour abriter le siège social de nombreuses petites compagnies de mercenaires, qui alimentent en hommes les nations asiatiques embourbées dans d'incessants conflits. Et lorsque la très réputée armée mercenaire Combat, Inc fut virée de Hong Kong par Wuxing, elle choisit de s'établir à portée de vue dans la ville de Macao, probablement pour adresser un éloquent salut du majeur à son ancien employeur tout en restant géographiquement au beau milieu de l'action.

- Tandis que Wuxing veut tirer profit d'une Asie réunifiée, Combat, Inc. exploite les incessants conflits entre les différents états asiatiques et les corporations. Les deux organisations sont engagées dans une âpre querelle. Et même si aucune des deux ne laisse ce différent entraver la marche du profit, la situation est pourtant en train de dégrader les relations entre Hong Kong et Macao.
- Picador

Nombre de mercenaires de Macao travaillent pour sécuriser la ligne de ravitaillement, escortant des convois motorisés qui transportent de la nourriture depuis le continent chinois traversant les états des seigneurs de guerre et les territoires des bandits jusqu'à Macao, où la nourriture est acheminée le long de la Rivière des Perles à destination de Hong Kong. Sans l'approvisionnement en nourriture en provenance de Macao, Hong Kong crèverait de faim. Et sans l'argent de Hong Kong, Macao basculerait dans la guerre ouverte. Cette relation est restée stable pendant des décennies, mais récemment, certaines organisations mercenaires constatent une hausse des attaques de convois de nourriture. Il en arrive de moins en moins au port de Hong Kong. Et bien sûr, tout ce qui parvient à Hong Kong va d'abord nourrir les bouches des plus riches, laissant les pauvres et les SINless à leurs souffrances.

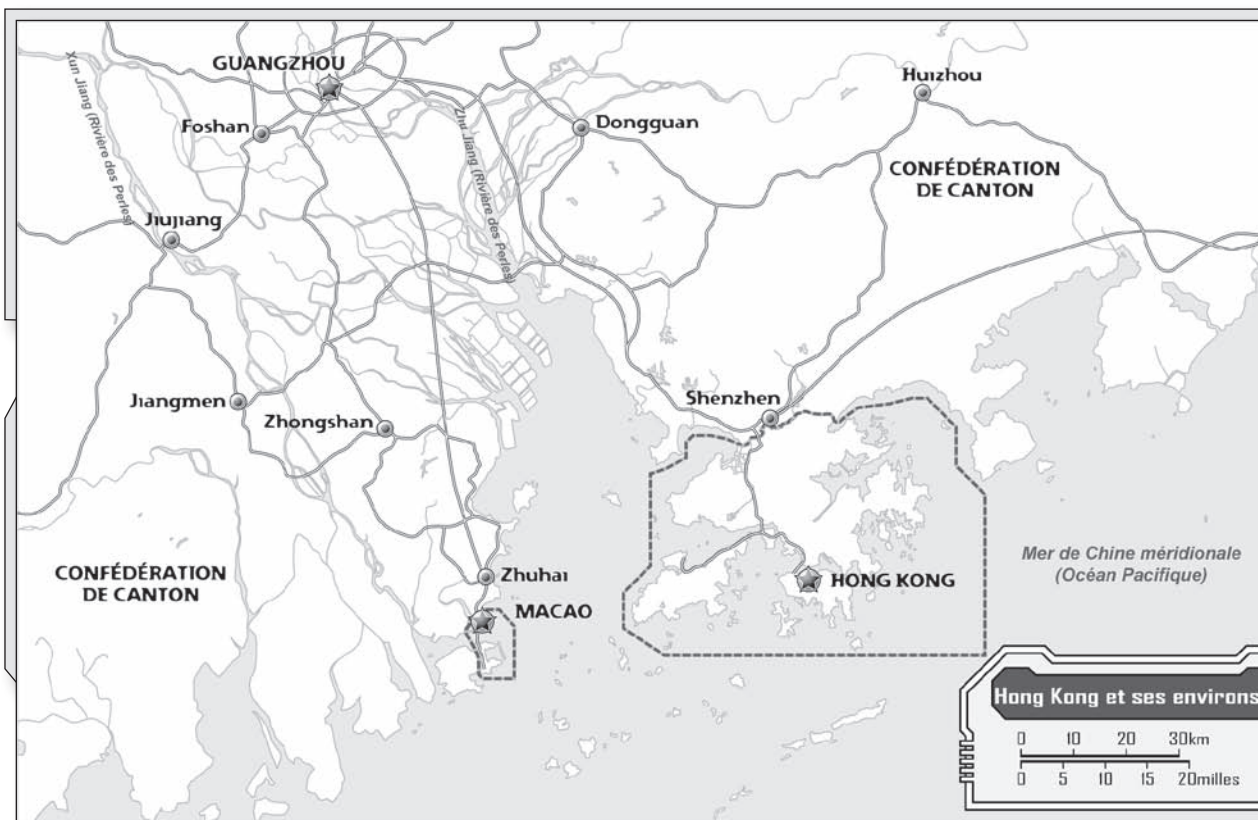
- Ces histoires d'attaques de convois sont fabriquées de toutes pièces. Les mercenaires bossent en fait pour des individus qui veulent délibérément couper les lignes de ravitaillement de Hong Kong. Si les pauvres commencent à crier famine, cela ne fera que donner du pouvoir à des groupes tels que les 9x9 afin de renverser le Bureau des Gouverneurs. Ce n'est pas une coïncidence si la plupart des pénuries en nourriture proviennent des routes où Combat, Inc. travaille.
- Cosmo
- Si ceux qui sont derrière tout ça prévoient de ruiner le Bureau des Gouverneurs, ils pourraient bien se prendre un retour de flamme en pleine tronche. Le Conseil exécutif a reçu des propositions afin de conclure un accord avec Aztechnology pour obtenir de la nourriture, certes plus chère, mais avec un réseau d'approvisionnement sécurisé. Le résultat pourrait bien être un accroissement de la présence d'Aztechnology à Hong Kong.
- Jimmy No

- Et ça ne vous vient pas à l'esprit que ça pourrait justement être le but de la manœuvre ?
- Fianchetto

Shenzhen

La frontière entre la Zone de Libre Entreprise de Hong Kong et la Confédération de Canton est la seule et unique chose qui empêche Shenzhen d'être absorbée par la conurbation de Hong Kong. Shenzhen a énormément profité de sa





proximité avec Hong Kong, alimentant les sociétés de la Zone de Libre Entreprise avec divers matériels et autres bien manufacturés. Le marché de l'emploi dans la zone de Shenzhen se porte toujours bien, par rapport au reste de la Confédération, ce qui a amené des millions de citoyens cantonnais à s'entasser à Shenzhen pour trouver un emploi. Le boom démographique et les liens d'amitié entre Shenzhen et Hong Kong sont source de préoccupation au sein du gouvernement central de la Confédération de Canton. Ce dernier craint que la ville ne fasse sécession pour rejoindre la Zone de Libre Entreprise. Afin de se prémunir contre cette éventualité, le gouvernement central contrôle fermement le nombre de SIN délivrés aux résidents légaux de Shenzhen, afin d'endiguer les flux d'arrivée des nouveaux résidents. Le revers de la médaille de cette politique est que Shenzhen accueille la plus grande population de SINless d'Asie

- Inutile de dire que Hong Kong ne s'accommode pas très bien de cette situation. Par nécessité, les frontières avec Shenzhen doivent rester grandes ouvertes du fait des échanges commerciaux entre les deux villes. Mais avec le commerce, viennent les SINless de Shenzhen, qui affluent en direction de la frontière sans qu'on puisse rien y faire pour les réguler ni même les contrôler. Certains finissent par échouer à Hong Kong, allant grossir la population de réfugiés qui pose actuellement problème, sans parler des préoccupations concernant sécurité. Le Conseil exécutif a demandé au gouvernement de la Confédération de Canton de modifier sa politique d'immigration, mais la peur qu'on les Cantonais de voir Shenzhen annexée par Hong Kong les rend sourds à tous les avis du Conseil.
- Lei Kong

Shenzhen est une métropole en plein essor, mais en dépit de tous ces efforts pour paraître attrayante, elle reste une cité-usine au fond d'elle-même. Elle manque du lustre et de l'éclat de la haute société de Hong Kong, enchaînée par une réalité faite de labyrinthes d'entrepôts, de tours fumantes, de fourmières de SINless et de vagues de crimes impossibles à endiguer. Par bien des aspects, le désir irrésistible de Shenzhen pour la puissance et l'opulence combiné au manque total de

surveillance conduit la ville au désastre. Et lorsque la situation explosera, nombreuses sont les personnes à se demander si Hong Kong laissera son partenaire souffrir ou si elle risquera de s'attirer la colère de la Confédération de Canton en intervenant pour l'assister.

- La pollution qui règne à Shenzhen est horrible. Hong Kong s'assure que Shenzhen ne jette pas trop de déchets toxiques dans l'océan qu'elles partagent et la ville en est réduite à détruire ses déchets en les brûlant ou en les enfouissant. L'air de Shenzhen vous brûlera les yeux et les poumons huit mois sur douze, de même que l'eau doit passer par une demi-douzaine de filtres pour la rendre potable.
- Ecotope
- Bien que Seattle soit située à un océan de distance de Hong Kong, les relations entre les deux villes valent la peine qu'on les évoque. Les relations autrefois amicales entre les deux principaux ports du Pacifique sont en train de tourner au vinaigre, à cause du soutien que Wuxing a apporté au Canal du Nicaragua aztlan. Le nouveau canal a vraiment provoqué une brèche dans l'économie de la ville de Seattle. Et dans les esprits des nouveaux chômeurs de Seattle, il n'y a pas beaucoup de différences entre Wuxing et Hong Kong. Des pourparlers ont été entrepris du côté de Seattle concernant les tarifs des échanges commerciaux en provenance de Hong Kong, mais les corporations ont bloqué toutes les tentatives visant à ce que ces idées voient le jour. Néanmoins, même les corporations ne pourront pas aller contre le ressentiment qui s'est installé entre les habitants des deux villes.
- Fatima

LIBRE ENTREPRISE

Posté par Kia.

- Avant que Kia ne nous passe par le détail les principales corporations de Hong Kong, est-ce que quelqu'un pourrait me rappeler ce qu'est exactement une Zone de Libre Entreprise ?
- Ethernaut

- D'une manière basique, ça veut dire que Hong Kong est un espace détaxé géant. Il n'y a pas de taxes ou d'impôts sur les importations et les exportations qui vont et viennent au sein de la ville de Hong Kong, ce qui en fait un port d'attache idéal. Des matières premières peuvent ici être achetées pour la confection de produits manufacturés sans que les corporations n'aient à payer quoi que ce soit à la ville en tant qu'intermédiaire. Et les compagnies de transport qui ne s'occupent pas des longues distances peuvent déplacer des marchandises au sein même de Hong Kong, où un spécialiste du transport au long cours pourra les acheter pour les emmener à l'autre bout de la planète, sans payer de supplément de prix.

- Mr. Bonds

- Hong Kong va encore plus loin que ça. Non seulement il n'y a aucune taxe ou impôt prélevé sur les marchandises qui entrent et qui sortent, mais il n'y a pas d'impôt sur les bénéfices réalisés au sein de la conurbation. En général, les impôts sur les bénéfices sont collectés lorsque des biens (souvent des actions, des bons ou des titres de propriétés) sont vendus avec profit. Dans la plupart des nations, ces bénéfices sont imposés. Mais comme ce n'est pas le cas à Hong Kong, cette ville est non seulement un port d'attache de choix, mais également une grande place financière. Vous pouvez acheter n'importe quoi à bas prix pour le revendre bien plus cher sans être imposé sur cette opération.

- Snow Tiger

- Et dans le même ordre d'idées, ça signifie également un organisme de contrôle financier en moins qui observe les transactions effectuées. Ça a toute son importance si vous êtes un de ces shadowrunners qui aiment boursicoter un peu.

- Nephrite

- Pas pour moi, merci. Jouer à la bourse et courir les Ombres, c'est comme faire un tour dans l'usine qui fabrique les saucisses. Ça vous dégoûte d'en manger. Et maintenant que je sais ce qui se passe en coulisses, je préfère tabler sur des lingots d'or.

- Snopes

- En fin de compte, ce sont les particuliers qui paient la note. Les corporations sont imposables sur leurs revenus, mais elles peuvent défiscaliser en réinvestissant leur argent dans le développement de la ville. Ceci leur permet d'ignorer la budgétisation prévue par le Conseil exécutif et d'allouer les crédits ainsi gagnés à des actions qui certes bénéficient à la ville, mais qui leur sont d'autant plus profitables.

- Lei Kung

- Par exemple, le nettoyage du port par la Wuxing. Ils ont fait passer cette opération de nettoyage en tant qu'investissement pour la ville, s'allouant au passage de nombreux rabais fiscaux, tout en accomplissant quelque chose qu'ils auraient de toutes les façons dû faire. Ils font de l'argent sur l'industrie de la pêche dans le coin, et la propreté du port contribue grandement au *qi* de leur fameuse Tour.

- Ecotope

LES HONGS

Il y a relativement longtemps, au XIX^e siècle, des puissances étrangères instaurèrent des compagnies de commerce internationales à Hong Kong, que les autochtones appelèrent « hongs » (aucun lien avec le nom de la cité). Les Hongs, telles que la Compagnie des Indes Orientales ou Jardine Matheson avaient un contrôle quasi-absolu de la ville de Hong Kong et la considéraient comme une extension de leur propre puissance économique, faisant des affaires en exportant des marchandises en provenance de Chine à destination de l'Occident. Ironiquement, la ville est presque revenue à ces anciens temps, avec de nouvelles hongs. Et si les noms ont changé, le business reste le même. Tout comme autrefois, Hong Kong est à nouveau une extension de leur puissance économique internationale.

- Pour ce que ça vaut, le nom Hong Kong provient d'une interprétation en langue anglaise des deux mots du Cantonais « heung » et « gong ». Les deux mots associés pourraient être traduits par « port aux fragrances », mais l'histoire ne dit pas exactement comment les deux mots en sont venus à désigner la frêle colonie britannique d'alors. Certains disent qu'il existait autrefois un village, situé près du site actuel d'Aberdeen qui s'appelait Heung Gong, tandis que d'autres prétendent que la colonie fut nommée ainsi à cause du commerce d'encens qui se déroulait sur ses quais.

- Snow Tiger

Ares Asia Holdings

La présence d'Ares dans la ville de Hong Kong est réduite et subtile, une combinaison que les occidentaux en vacances à Hong Kong trouvent inhabituelle. La corporation opère principalement à partir de sa filiale, Knight Errant, qui détient le contrat de maintien de l'ordre à Hong Kong.

Ares Asia Holdings est essentiellement un regroupement d'actifs locaux, formé afin de pouvoir placer Ares au sein du Bureau des Gouverneurs, car Damien Knight s'intéresse à la région, qu'il voit comme un marché potentiel de vente d'armes et de technologies militaires. Afin de disposer d'une base d'opération solide, Ares doit d'abord déloger Baihu Corporation, un conglomérat militaire cantonais qui détient les principaux contrats de vente d'armes passés avec les seigneurs de guerre chinois. Nombre de runs effectuées pour le compte d'Ares se déroulent à Hong Kong et visent à perturber les affaires que fait Baihu sur le continent.

Malheureusement pour elle, des difficultés internes pour s'adapter aux mœurs et coutumes hongkongaises ralentissent les efforts d'Ares pour s'emparer du marché de la vente d'armes. Roger Soaring Owl, l'éternel patron de Knight Errant, s'est toujours vanté du peu de corruption au sein de la KE. Mais à Hong Kong, la police a toujours eu des relations avec les Triades, allant même jusqu'à s'allier pour faire tomber des bandes de criminels non-syndiqués. Soaring Owl a provoqué d'importants remaniements, mais si ces procédures ont fait baisser la corruption ambiante, elles ont porté un coup au moral de l'ensemble des policiers en charge.

- Les relations qu'entretiennent certains officiers avec les Triades ont lieu dans le cadre des *guanxi*, que ces officiers considèrent comme plus importants sur le terrain que la politique mise en place par leur employeur. Soaring Owl va avoir *beaucoup* de travail.

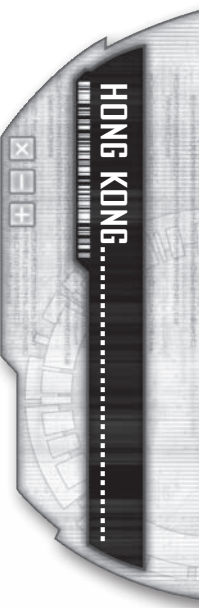
- Lei Kung

Aztechnology Australasie

La division Aztechnology Australasie gère un réseau complexe de filiales locales depuis ses bureaux de Central. À la tête de ce réseau corporatiste, on trouve la propre veuve de Domingo Ramos, Sonia Maria Soto. En dépit des liens étroits qu'entretient la famille Chavez avec Wuxing, Ramos considère que l'Australasie fait partie de son territoire et a donc placé un de ses alliés au sommet de la pyramide. Jusqu'ici, les deux factions ont collaboré dans un accord qui leur est mutuellement profitable.

Les actifs du département Australasie de la Big A vont du complexe agronomique en Australie jusqu'aux filatures au Vietnam. Leur filiale de transport Free Transit Cartage opère également à Hong Kong, acheminant des marchandises depuis les quais de la ville jusqu'aux usines et magasins locaux, avec parfois une période de stockage entre deux enlèvements de marchandises. Mlle Soto tente par tous les moyens d'obtenir un accord avec les villageois et les fermiers des Rivages Nord afin qu'ils remplacent leurs rizières par des fermes de culture de mycoprotéines fongueuses.

- Sonia Soto travaillait pour le cartel de Panama de David Ramos, et il est probable qu'elle en fasse toujours partie. Si ces fermiers continuent à se mettre en travers de leur chemin, elle pourrait bien



sortir de ses cartons quelques tactiques qu'elle appliquait avec les fermiers qui exploitaient la coca et qui tentaient de gruger sur le volume de leurs récoltes.

- Marcos

- Puisqu'on en parle, je ne crois pas que Mlle Soto soit uniquement là pour la cueillette aux champignons. Si j'avais un peu d'argent, je miserais sur le fait que Ramos veut faire des affaires avec les seigneurs de la drogue du Triangle d'Or.

- Nephrine

- Bonne chance – les Triades n'ont aucun intérêt à l'intégrer dans leur business.

- Money Lee

Daiatsu, Inc.

En tant que corporation leader dans le secteur des grands projets d'aménagement du territoire, Daiatsu fait de nombreuses affaires à Hong Kong, une ville qui se bat au quotidien pour gagner du terrain sur l'océan afin de s'agrandir. Ils ont des projets de part et d'autre de la baie de Hong Kong, du district Est jusqu'au projet de tunnel sous-marin Macao Link.

Récemment, Daiatsu a accumulé les ennuis. Les chantiers qui sont sous leur responsabilité font l'objet de pressions de la part de l'Association du Dragon Rouge. Les Triades menacent les ouvriers, ou sabotent les constructions jusqu'à ce que les sous-traitants paient leur dîme. Daiatsu a tenté de résoudre ces problèmes par l'intermédiaire de Diego Mangabat et du Conseil exécutif, mais leurs démarches sont restées lettres mortes. Apparemment, les Dragons Rouges sont très influents.

- Ou Diego Mangabat ne fait pas assez pression. Il n'est plus vraiment lui-même depuis quelques temps.

- Fianchetto

- Diego s'achemine tout doucement vers la porte de sortie. Si Daiatsu perd son porte-parole au Conseil, vous pouvez être sûrs qu'ils vont se tourner vers les Ombres pour résoudre leur problème.

- Money Lee

- Oh, c'est déjà fait.

- Picador

- Alors dites-moi ce que vous pensez de tout ceci. Pourquoi Viktor Jovanovitch, un chercheur de l'Apep Consortium, reste-t-il à Hong Kong, dans la liste des effectifs de Daiatsu ? Toutes les traces mènent vers Daiatsu, mais je n'arrive pas à comprendre pourquoi. Auraient-ils découvert quelque chose récemment ?

- Elijah

- Non, vraiment rien ?

- Elijah

Eastern Tiger Corporation

La Eastern Tiger Corporation était déjà bien établie à Hong Kong, lorsque le Crash 2.0 eu lieu. Ils tirèrent parti de tout ce chaos et en profitèrent pour se diversifier. Avec l'acquisition du fournisseur d'accès matriciel Pacific Rim Communication, ETC était à la meilleure place pour pouvoir bénéficier de la manne que représentait la reconstruction de la Matrice. Et le fait que le géant NeoNET n'ait aucune agence à Hong Kong arrangeait encore mieux ses affaires.

- NeoNET n'a d'ailleurs pas eu beaucoup de chance dans ses tentatives d'expansion à Hong Kong, ce qui n'a rien d'accidentel. La Eastern Tiger Corporation s'est engagée dans une impitoyable

guerre de l'ombre contre les actifs de NeoNET au sein de la Confédération de Canton, les obligeant à rester sur la défensive afin qu'ils ne puissent pas s'étendre sur le marché.

- Snow Tiger

Au travers de sa filiale Pacific Rim Corporation et avec la coopération de Xiao-Renraku, la Eastern Tiger Corporation est l'opérateur de la matrice sans fil de Hong Kong. La seule voix au Conseil exécutif dont elle dispose est celle du président Deng, qu'elle peut influencer par le biais de Xiao-Renraku. Avec la fin de mandat de Deng et le problème des réfugiés à l'ordre du jour du Conseil, la Eastern Tiger Corporation peine à retrouver un membre du Conseil exécutif qu'elle puisse contrôler aux prochaines élections.

- C'est peu de le dire. Après des années de politique d'acquisitions agressives, ETC ne s'est pas faite beaucoup d'alliés au sein des corporations. Ils vont certainement conclure quelques deals dans les Ombres ou forcer des mains qu'ils ne pourront autrement pas convaincre par la voie diplomatique.

- Money Lee

Evo NavTech

Lorsque Evo se restructura quelques années auparavant, Hong Kong et Vladivostok devinrent ses principaux chantiers navals et centres de recherches océanologiques. Hong Kong supervise tout ce qui concerne la partie recherches, ainsi que la fabrication de bâtiments civils. Vladivostok, de son côté, fait en sorte que l'agence de Hong Kong dispose de l'équipement nécessaire pour honorer ses contrats – dont celui qui concerne l'Autorité maritime de Hong Kong.

- Evo peut fabriquer des navires marchands et civils à Hong Kong, ce n'est sûrement pas ceux que la corporation utilise. Même les bâtiments de patrouille légers des forces de l'Autorité maritime de Hong Kong sont équipés pour la guerre.

- Red Anya

Les recherches océanologiques menées par Evo NavTech sont effectuées à partir de plusieurs installations de surface ou sous-marine, éparpillées sur tous les océans, mais certaines recherches sont menées discrètement à la maison. L'aquacologie Xuan Wu du port de Tolo est un mystère. Les niveaux en surface accueillent les unités spéciales de l'Autorité maritime, mais impossible de savoir ce qui se passe sous le niveau de la mer.

- Levons un peu le voile sur le mystère. Evo a beau en faire tout un plat, elle mène juste des recherches à la pointe de la technologie, portant sur l'agriculture en milieu sous-marin, et pour lesquelles elle espère certaines percées décisives. Ces recherches visent à créer une espèce d'algue sous-marine qui serait assez robuste et suffisamment nutritive pour pouvoir alimenter de vastes colonies sous-marines.

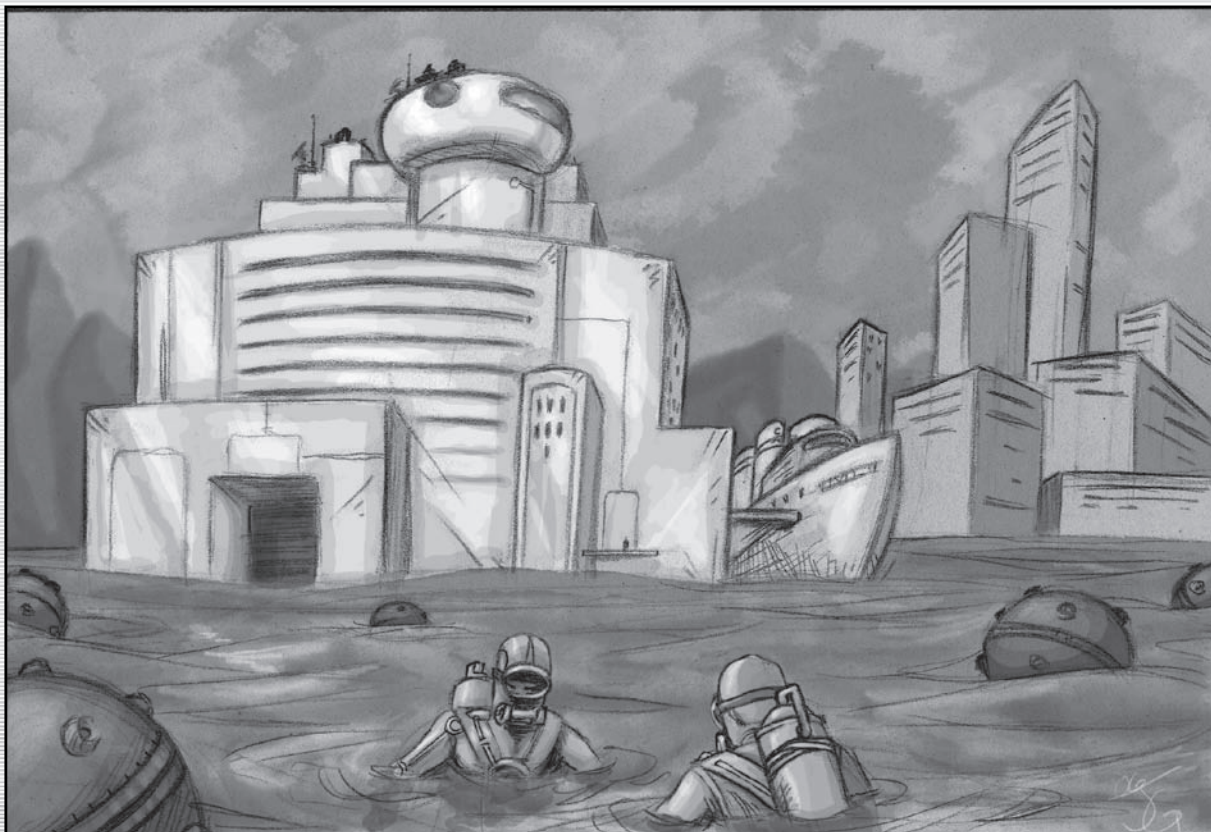
- Snopes

- Mais c'est particulièrement... chiant, tout ça.

- Sticks

- Je n'en suis pas aussi sûr. Mon équipe et moi-même avons été payés pour prendre le contrôle d'un navire pirate à Sai Kung. Nous nous sommes occupés des pirates et nous sommes rendus maîtres du navire, mais pendant qu'on faisait le ménage, nous nous sommes rendus compte que les chambres frigorifiques avaient été reconverties en cellules... Pleines d'enfants. Et pour rendre les choses encore plus intéressantes, l'autonav du bâtiment était programmé pour mettre directement le cap vers Xuan Wu. Qu'est-ce que Xuan Wu peut bien faire de cellules pleines d'enfants ? Je ne pense pas que ce soit pour faire pousser des algues.

- Money Lee



TRANSMISSION.....



Hildebrandt-Kleinfort-Bernal

En surface, la HKB est une banque tout ce qu'il y a de plus classique. Mais figurez-vous que c'est la quatrième institution bancaire et financière du globe, et la seconde à Hong Kong, bien qu'elle soit plutôt discrète dans le secteur. Elle traîne toujours derrière elle une réputation de stoïque banquier crochu européen, ce qui fait un peu chiche comparé au strass et aux paillettes dont s'entourent habituellement les banques asiatiques. Mais plus vous pelez les couches de l'oignon qu'est la HKB, plus les choses deviennent compliquées.

L'ancien président du Conseil exécutif Adrian Cheung dirige les opérations de la HKB à Hong Kong, qui sont en plein essor. Et même si vous ne le saurez jamais, HKB possède des parts significantes dans de nombreuses corporations hongkongaises, ainsi que dans nombre d'autres corporations à l'extérieur de la ville et dans les États-nations chinois, ainsi qu'en Indochine. Ce contrôle se fait en général au travers d'investissements discrets, de compagnies-écrans et de généreuses donations. Si vous grattez à la surface de Hong Kong, vous vous rendrez compte qu'une solide couche d'argent en provenance de la HKB recouvre à peu près tout dans cette ville.

- Adrian Cheung n'hésite pas à se servir de l'influence de la HKB. La réussite dans les affaires fait partie du Hong Kong dream. Nombre d'affaires de petite taille désespèrent de pouvoir entrer dans des cercles d'influence et se tournent vers HKB pour obtenir des capitaux. Pendant un certain temps, cette manne d'argent semble être un cadeau du ciel, jusqu'à ce que Cheung ne vienne se rappeler à leur bon souvenir afin d'obtenir des faveurs et exiger des changements.
- Mr. Bonds

- HKB fuit les spotlights, mais il semblerait que récemment, ce ne soit plus possible. Les médias en particulier ont ressorti quel-

ques vieilles allégations qui prétendent que la HKB finance le terrorisme afin de faire grimper les primes d'assurances. Ces infos sont analysées sous un nouveau jour depuis qu'il est apparu que la plupart des propriétés visées par les 9x9 étaient assurées par la HKB. La rumeur prétend donc que la HKB finance des cellules des 9x9 et fournit des informations, en échange de quoi la HKB n'a à souffrir que de dommages superficiels et fait monter les prix des polices d'assurance.

- Sunshine

- Je ne crois pas que la HKB soit derrière tout ça. Je crois que quelqu'un réutilise de vieilles informations pour nuire à HKB, tout en distrayant les enquêteurs publics et ceux du Conseil exécutif.

- Snow Tiger

- Le grand dragon Celedyr est publiquement en conflit avec HKB au travers des actifs de Transys-Neuronet. HKB a laissé tomber depuis que Transys est devenue NeoNET, mais peut-être que Celedyr n'en a pas encore fini avec eux.

- Winterhawk

Groupe Horizon

Le Groupe Horizon est présent depuis longtemps à Hong Kong, au travers d'un conglomerat réduit de lucratives sociétés de publicité et de studios de productions de sim. Leur compréhension intuitive de la psyché du consumérisme hongkongais les a propulsées au devant de cette niche économique. Bien que de nombreuses corporations membres du Bureau du Gouverneur aient passé des contrats avec le Groupe Horizon afin que ce dernier s'occupe de leurs relations publiques et avec la presse, aucun de ces clients ne considère le Groupe Horizon comme une menace.

Tout cela changea lorsque le Groupe Horizon ajouta deux grandes majors à son portefeuille de société. Global China Group Ltd, le géant de la tridéo hongkongaise tentait d'éviter

HONG KONG.....



une prise de contrôle de la part de Ares Global Entertainment juste après le second Crash, lorsque Horizon leur offrit de l'aide. Horizon offrit à Global China un statut de membre dans cette alliance de compagnies de médias et la possibilité d'influer sur le consensus central qui guide tout le processus décisionnel du Groupe Horizon, permettant à Global China de ne plus être une cible d'Ares pour une OPA potentielle. Global China a accepté, préférant la structure corporatiste du Groupe Horizon où le pouvoir était partagé à l'infâme système dictatorial érigé par Damien Knight.

Un an plus tard, une série d'accidents et de campagnes de mauvaise presse touchèrent le parc d'attraction Virtual World Disney sur l'île de Lantau. Le Groupe Horizon fut engagé pour aider à restaurer l'image du parc, ainsi que la valeur des actions. Et durant ce processus, les deux compagnies tombèrent d'accord sur le fait qu'une fusion leur serait mutuellement profitable. Tout comme Global China, Virtual World Disney rejoignit le Groupe Horizon, réunissant les actifs des deux compagnies dans la Ceinture du Pacifique.

Le consensus du Groupe Horizon contrôle à présent quatre des six réseaux de tridéo hongkongais, deux des plus grands studios de Hong Kong, ainsi que le complexe Virtual World Disney de l'île de Lantau, sans parler de la multitude de petites agences de publicité et autres cabinets de relations publiques. En l'espace de quelques années, le Groupe Horizon s'est positionné en tant qu'acteur majeur au sein de la ville de Hong Kong, tout en opérant presque toujours sous le radar des corporations bien établies.

- L'ascension d'Horizon est loin d'enchanter tout le monde. Damien Knight a fait des déclarations publiques indiquant qu'il n'en avait pas totalement terminé avec le Groupe Horizon et Global China. Ramon Dizon, de chez Evo, cherchait également à étendre ses activités au sein des médias de Hong Kong, mais il n'a réussi à mettre la main que sur une seule major en plus de sa chaîne d'informations basée aux philippines.

- Sunshine

- À la suite du tremblement de terre et des inondations à Los Angeles, le Groupe Horizon a mis la main sur la plupart des derniers producteurs de hot BTL californiennes. J'ai entendu dire que ces nouvelles ressources étaient utilisées pour tenter de rivaliser avec les Kong chips qui ont inondé le marché. Horizon se retrouverait en concurrence directe avec Wuxing et la Triade des Dix Mille Lions, surtout si Horizon décide de se passer d'intermédiaire ; ils envisagent de distribuer ces BTL par le biais de serveurs payants de téléchargement clandestins.

- Turbo Bunny

Kuroyama Geosource

Kuroyama Geosource est le symbole la présence de Shiawase à Hong Kong. Kuroyama Geosource est la résultante d'une récente expansion de l'ancienne Kuroyama Minerals, dont Shiawase Envirotech possède 70 % des parts. Le reste des actions Kuroyama est détenue par diverses firmes d'investissement, dont la trop prévisible Hildebrandt-Kleinfelt-Bernal. Ces firmes d'investissement sont tout particulièrement intéressées par les efforts de Kuroyama visant à exploiter les ressources naturelles encore vierges de la Mer de Chine méridionale, et en particulier les exploitations minières sous-marines qui vont extraire du manganèse-56.

- Ah, le manganèse-56. On en a besoin pour les réacteurs à fusion, et c'est une ressource vitale pour Shiawase. Heureusement pour eux, ils ont eu gain de cause dans le conflit juridique qui les opposait à Wuxing sur les concessions minières locales. La Cour Corporatiste aurait statué en faveur de Shiawase, mais Wuxing ne jette pas l'éponge pour autant : ils espèrent bien que la hausse de la piraterie et les runs contre les mineurs feront ce que leurs avocats n'ont pas réussi à faire, c'est-à-dire virer Kuroyama des lieux.

- Sounder

- L'un des actionnaires méconnus de la Kuroyama est le dragon Rhonabwy, qui participe au capital au travers de sociétés-écrans. Je n'ai pas la moindre idée de la raison pour laquelle il s'intéresse à l'exploitation minière sous-marine, mis à part pour gonfler sa cagnotte.

- Winterhawk

Un des autres projets d'envergure de Kuroyama est le complexe Cha Ma Wan Feng Shui. Cha Ma Wan est un vaste parc éolien combiné à un collecteur d'énergie cinétique produite par les vagues (« feng shui », au sens littéral, veut dire « vent et eau »). Bien que cela ne puisse pas remplacer les réacteurs nucléaires que possède Shiawase Atomic dans la Confédération de Canton, le projet peut servir d'alimentation de secours à la conurbation en cas de besoin.

- L'impératrice Hitomi du Japon a visité le complexe, il y a huit mois, se montrant vivement intéressée par la mise en œuvre de cette technologie dans son pays. Le Japon n'a que peu de terres, mais dispose de nombreuses côtes, et l'énergie qui pourrait être collectée par le biais des courants et des vents marins pourrait représenter une véritable manne pour le pays.

- Mihoshi Oni

- Les concurrents de Shiawase aimeraient bien être les seuls sur le marché de l'énergie en Asie, continent dont la consommation est importante ; la technologie derrière le complexe Cha Ma Wan est donc une cible privilégiée pour les rurs. Les forces de l'Autorité maritime ont intensifié leurs patrouilles, mais Kuroyama ne fait pas confiance à Evo et à sa sécurité. Elle a engagé des pirates et des shadowrunners pour plus de sûreté.

- Kane

Mitsuhamu Hong Kong

La division Mitsuhamu basée à Hong Kong est indépendante, opérant même séparément de Mitsuhamu Australasie. Que cela ait été fait pour que MCT puisse s'établir au Bureau des Gouverneurs ou pour d'autres raisons, personne ne le sait. Mais la petite principauté de Hong Kong au sein de cette corporation ne semble gêner personne. Un petit nombre d'usines, d'entrepôts et de laboratoires de recherches sont gérés par Mitsuhamu Hong Kong, sous la direction de Hanashima Ito, le vice-président de MCT-HK.

- Je savais que le nom me disait quelque chose. Ito était le directeur de Mitsuhamu Automatonics aux Philippines il y a quelques années. Il faisait tourner toutes les usines au service de l'Empire et était également chargé de balancer des tonnes de déchets dans la Baie de Manille. Son empressement à bousiller à la fois la nature et les Philippines au seul bénéfice du résultat lui a sûrement permis de monter rapidement en grade au sein de MCT.

- Fatima

La visibilité de la présence de Mitsuhamu à Hong Kong est assurée par les drones automatiques qui aident au déchargement des porte-conteneurs sur le port, les scannant et les préparant pour un transport routier. Toute leur robotique est également présente dans les usines de Kwun Tong, où MCT reçoit des composants électroniques en provenance de Canton pour les installer dans des appareillages, des ordinateurs et autres matériels qu'elle achemine ensuite un peu partout. Moins visible, mais toute aussi importante, est la présence de Pentacle Distributing, la filiale de Mitsuhamu chargée de vendre des composants magiques aux magasins, marchands de talismans et alchimistes du monde entier.

- Pentacle est ici à pour le trafic illégal de matériaux magiques issus du braconnage. Non seulement le marché de Hong Kong est très important, mais la firme utilise également cette ville comme base d'opération pour faire des affaires avec les braconniers de l'Asie du Sud-Est et du continent chinois.

- Lyrn



- Bande de bouchers sans cœur. Ils massacrent les éléphants d'Asie pour leurs défenses, tout ça parce qu'un mage à louer à New York a besoin d'ivoire pour son nouveau focus.
- Ecotope
- Ne laissez pas les mages s'en tirer aussi facilement. Lorsqu'une formule implique l'utilisation de matériaux un peu exotiques, peu de mages se soucient de savoir d'où peuvent provenir les matériaux dont ils ont besoin.
- Ethernaut

Saeder-Krupp SwissBank

Saeder-Krupp SwissBank est le troisième conglomérat financier de Hong Kong, juste après le réseau d'établissements bancaires contrôlé par Wuxing, et la Hildebrandt-Kleinfort-Bernal. Bien que l'Asie semble être relativement hors de portée des griffes de Lofwyr, il est suffisamment intelligent pour s'installer dans un paradis fiscal quand il en trouve un. La Zone de Libre Entreprise et le *laisser-faire* capitaliste qui règne ici en font un parfait endroit pour établir une tête de pont afin de conquérir les marchés asiatiques. La présence de la SwissBank à Hong Kong est assurée en majorité par des mouvements de capitaux et d'investissements au travers de nombreuses sociétés de courtages et de fonds commun de placement.

- La SwissBank est réputée à Hong Kong pour ses techniques particulièrement cavalières et à l'éthique discutable. Avec les juridictions commerciales en vigueur à Hong Kong, utiliser des astuces aussi vachardes le late-trading (les actions sont achetées après la clôture de la bourse, afin de pouvoir bénéficier de prix plus avantageux) ne fait pas courir beaucoup de risques à ceux qui les utilisent. La SwissBank contrôle un certain nombre de fonds spéculatifs au travers de nombreux prête-noms. Ils sont notoirement casse-cous, utilisant des calculateurs dernier cri, afin de prédire l'évolution des marchés. S'ils se plantent, le partenaire financier qui apporte les fonds disparaît mystérieusement sans que quiconque puisse le retrouver, afin qu'on ne puisse pas établir de rapport avec la SwissBank.
- Mr. Bonds
- La SwissBank fait tout cela, et bien plus encore, ce qui rend Wuxing extrêmement nerveuse. Hong Kong est le pré carré de Wuxing : elle y a investi beaucoup d'argent et les conneries de la SwissBank pourraient bien nuire au marché financier de Hong Kong. Wuxing aurait beaucoup à perdre de scandales financiers qui éclabousseraient Hong Kong, bien plus que la SwissBank. Wuxing embauche parfois certains acteurs des Ombres pour mettre un terme à certaines opérations de la SwissBank, avant qu'elles ne fassent trop de dégâts.
- Snow Tiger

Les opérations de la SwissBank sont dirigées par Thomas Moy. Moy est un génie de la finance et un incroyable risque-tout vivant en permanence sur le fil du rasoir, toujours prêt à tomber. Lorsque vous êtes l'employé d'un dragon, une grosse boulette et vous risquez de vous retrouver dans la gamelle de votre patron. Pas stressant, comme situation, n'est-ce pas ?

- Certaines rumeurs disent que Thomas Moy est un technomancien. Bien sûr, d'autres rumeurs disent qu'il est accroc aux BTL. Les deux rumeurs pourraient être fausses, comme elles pourraient être fondées.
- Puck

Shibata Construction and Engineering

Shibata capitalise sur les milliers de choses qu'elle a bâties ou conçues à Hong Kong, du plus petit au plus grand. La présence la plus évidente de Shibata au sein de la conurbation est la demi-douzaine de gratte-ciels érigés un peu partout dans Downtown et qui portent la marque de Shibata en tant que

maître d'œuvre. En général, le dicton veut que Daiatsu remue terre et mer pour que Shibata puisse bâtir dessus. Shibata est également le maître d'œuvre de nombreux projets corporatistes : ils ont travaillé sur le design des navires de Evo, ils ont fabriqué des composants qui sont dans les robots de Mitsuhama et ils ont participé à la conception des relais sans fil que la Eastern Tiger Corporation installe un peu partout en ville.

Les contrats passés avec les autres mégacorporations sont très lucratifs pour Shibata et elle est en pleine voie d'expansion, mais cela la rend également très vulnérable aux affaires politiques entre corporations. C'est particulièrement vrai dans une cité où la politique de la ville et celle des corporations se confondent. Travailler avec une corporation pourrait nuire aux relations qu'a Shibata avec une autre. À Hong Kong, où tout est question d'apparences et savoir garder la face, Shibata a toutes les peines du monde à conserver des relations cordiales avec tout le monde.

- Shibata est même allée jusqu'à embaucher des runners pour qu'ils sabotent ses propres chantiers, afin qu'ils aient une excuse pour se retirer d'un projet sans avoir à perdre la face. Par exemple, il serait mauvais pour Shibata de devoir se retirer d'un contrat avec Shiawase, pour se lancer dans un contrat plus juteux avec Wuxing. Mais si des sabotages perturbent le contrat mené de front par Shibata et Shiawase et le rendent trop onéreux à terminer, Shibata peut déceimment enterrer le projet sans perdre la face vis-à-vis de Shiawase.
- Money Lee
- L'agression passive élevée au rang d'art. C'est trop beau.
- Kat o' Nine Tales
- En quelque sorte, mais en fait non.
- Pistons
- Ne met pas les pieds à HK avec ce genre d'attitude, Kat. Ou ils te boufferont tout cru.
- Snow Tiger

Wuxing Incorporated

Wuxing Incorporated est une véritable institution à Hong Kong. On s'en rend compte dès les premiers jours de découverte de la ville. Les bureaux de Wuxing à Hong Kong ne manquent pas d'en faire la publicité en criant sur tous les toits qu'ici, on aime Wuxing et le travail réalisé par la Famille Wu. Wu Kuan-Lai, le fondateur de Wuxing, est considéré comme un héros local pour le rôle qu'il a joué dans la déclaration d'indépendance de Hong Kong en 2015. Son fils Wu Lung-Wei, l'actuel PDG, est acclamé pour sa participation à l'essor de l'économie hongkongaise et l'influence qu'elle a gagné dans la région, en majeure partie grâce à la formation du Groupe de prospérité du Pacifique. Même ses concurrents sont bien obligés de reconnaître en grommelant que sans les efforts de Wuxing, Hong Kong aurait pu faire partie des dommages collatéraux consécutifs à l'implosion de la Chine, au lieu de devenir le port corporatiste opulent et l'étréscillant joyau de l'Est qu'elle est à présent.

Bien que son quartier général corporatiste ne soit pas implanté au milieu des gratte-ciels du centre (la Tour est sur la côte sud, à Aberdeen), Wuxing est omniprésente en ville. Elle a racheté la Malaysian Independent Bank après le Crash, et son assise financière est inégalée au sein de Hong Kong, si ce n'est dans toute l'Asie.

Wuxing est présente dans chacun des aspects de l'économie Hongkongaise : banques, sociétés d'investissement, assurances et cabinets de gestion du patrimoine. Hong Kong est le centre de son puissant réseau d'expédition. D'ici, elle gère une flotte marchande capable d'acheminer des marchandises vers n'importe quel point du globe, sans parler des actifs routiers et ferroviaires qu'elle possède un peu partout en Asie et en Afrique.



Wuxing est également très présente dans le secteur de la construction électronique et les loisirs. Elle achemine des composants depuis la Confédération de Canton et l'Asie du Sud-Est sur ses navires marchands, les décharge et les transporte jusqu'à ses usines à bord de ses camions et assemble ces composants bon marché dans ses usines avant de les expédier dans le monde entier à l'aide de ses propres sociétés de services. Et bien que le Groupe Horizon ait quelque peu ébranlé son assise dans l'industrie du spectacle, Wuxing possède toujours les principales chaînes tridéo, sans parler du plus grand sim-studio et l'une des plus grosses sociétés de jeux vidéos.

- Les actifs de Wuxing dans le secteur des biens magiques sont rarement mentionnés, mais ils prennent de plus en plus de place au sein des bénéfices enregistrés par la corporation. Ming Solutions est une filiale de Wuxing spécialisée dans le conseil aux autres corporations en matière d'intégration de la magie aux modèles corporatistes. Et comme la magie n'est pas financièrement bon marché, les entreprises qui n'ont pas les moyens d'investir beaucoup d'argent dans ce domaine se tournent en général vers des sociétés plus expérimentées. Minh-Pao Exports, une autre filiale de la Wuxing, est en train de développer un nouveau secteur : la création de partenariats avec des tribus indigènes d'Asie et d'Afrique, afin de récolter des matériaux magiques. Les tribus assurent la collecte et la Minh-Pao les sous-paie pour les marchandises qu'ils rapportent.
- Ethernaut

- Les arrivages de la Minh-Pao sont plus qu'erratiques ces derniers temps. Je suspecte un conflit de loyauté au sein de la firme, entre les membres des Triades et les éléments des yakuzas qui tentent de s'infiltrer au sein de la corporation (peut-être avec la bénédiction de Mitsuhamma), conflit qui dégénère en une guerre intestine. Si ceux qui sont restés loyaux aux Triades arrivent à la tête de l'entreprise, Wuxing disposera alors d'un nouveau marché très lucratif. Si les affiliés aux Yakuzas prévalent, les japanacops auront réussi à empêcher Wuxing de faire son entrée dans le business de la vente de talismans.

- Jimmy No

- Les jeux et les émissions tridéo ne sont pas les seuls débouchés électroniques de Wuxing. La firme produit également des BTL bon marché, plus connues sous le nom de « Kong chips ». Ils les vendent à Hong Kong et dans l'Asie du Sud-Est où les sims non-protégées sont légales, puis ils font appel à leurs partenaires au sein des Triades pour qu'ils les acheminent dans les nations où elles sont illégales. La Triade du Lotus Jaune tenait ce rôle de partenaire privilégié jusqu'à ce que les Dragons Rouges ne les éradiquent. Wuxing deale à présent avec les Dix Mille Lions, qui acheminent des caisses pleines de Kong chips à destination du marché de nuit de Kai Tak.

- Turbo Bunny

Xiao-Renraku Computer Systems

La Xiao-Renraku est l'un des bijoux asiatiques de Shikei Nakatomi, une filiale prospère de Renraku Computer Systems. Elle a accompli un véritable retour en grâce en dépit des troubles qui ont agité la corporation par le passé. Par bien des manières, Xiao-Renraku incarne la philosophie des affaires de Nakatomi. Xiao-Renraku se bat aussi impitoyablement qu'il le ferait lui-même, en témoigne la politique d'acharnement dont fait preuve la corporation afin d'empêcher la venue de NeoNET sur le sol de Hong Kong et qui n'est rien d'autre que le prolongement de la rivalité personnelle entre Nakatomi et Richard Villiers. De même, Xiao-Renraku est un exemple de la stratégie de Nakatomi visant à prendre l'avantage sur son adversaire, par n'importe quels moyens, afin de l'écraser sans pitié : Renraku Computer Systems fit l'acquisition de Xiao Technologies au détriment de Evo Corporation après avoir fait baisser la valeur des actions Xiao en répandant le moyen de forcer les nouveaux maglocks mis en production par cette dernière.

Après avoir intégré Xiao Technologies au sein de Renraku, la nouvelle entité Xiao-Renraku organisa une puissante offensive pour profiter des conditions que la fusion avait créées. En premier lieu, et grâce aux efforts accomplis pour empêcher NeoNET de s'implanter à Hong Kong, Xiao-Renraku s'associa à la Eastern Tiger Corporation afin de bâtir

la nouvelle grille matricielle sans fil. Puis Xiao-Renraku combina son expertise en gestion et en sécurité des données avec les compétences de Xiao Technologies en matière de sécurité physique des appareillages pour lancer des gammes de produits qui allaient rapidement devenir des standards en matière de sécurité physique et réseau dans tout Hong Kong et au sein du continent asiatique. La seule question qui reste est : combien de temps vont-ils encore pouvoir profiter de cet état de grâce avec les récents soucis causés par les attaques terroristes et l'approche du terme du mandat au Conseil exécutif.

- À la suite du second Crash, Renraku se retrouva avec la plus grosse concentration de données intactes sauvegardées au monde. C'était plus dû à un heureux concours de circonstances : depuis ses problèmes avec Deus et les attaques visant à infiltrer le réseau de la corporation, Renraku avait gonflé tout ce qui concernait la sécurité des données et avait déconnecté du réseau tout ce qui pouvait l'être. Lorsque la Matrice partit en ville, Renraku utilisa le contrôle qu'elle avait de certaines données critiques comme un atout commercial et assura sa position dans le marché du stockage et de la sécurité des données

ARCHIVE NEWSFEED :: BUSINESS TODAY, JUIN 2069

La dynastie Wu

... « Wu Lung-Wei, le petit-fils de Wu Kuan-Lai, fondateur visionnaire de Wuxing, n'a pas donné de signes qu'il souhaitait réduire sa lucrative activité de dirigeant personnel de la corporation de son père. En fait, il a fait de la gestion de cette entreprise une affaire de famille, mêlant ouvertement vie de famille et affaires. Sa femme, Sharon Chiang-Wu, est revenue de son congé maternité pour retrouver la position qu'elle avait laissée au sein du Bureau des Directeurs de Wuxing. Elle a été le fer de lance de la politique de Wuxing visant à accroître ses investissements au sein des centres urbains en plein essor, établissant des liens avec les politiques sans soulever de protestations, encourageant la liberté de circulation des marchandises et la prolifération des zones économiques spéciales. Le futur de la corporation est assuré par les quintuplées identiques du puissant couple qui sont élevées dans l'idée qu'elles prendront un jour les rênes de la corporation, en dépit du fait qu'elles n'aient que neuf ans. Avec des parents aussi prodiges qu'eux, Fo, Shui, Moak, Tou et Gum sont sûres que les opportunités ne manqueront pas de se présenter à elles. La famille Wu est la dernière dynastie chinoise, et son règne ne semble pas près de s'éteindre. »....

- Cet article a été taggé par un utilisateur de votre réseau...

- Lecture du Tag en cours...

- Avoir des quintuplées est un phénomène à peu près aussi rare qu'un dragon pauvre. La rumeur dit que la Pièce de la Chance que Sharon possède, et dont la légende veut que son porteur soit béni par les déesses de la fertilité, soit la raison de cette progéniture si singulière. D'autres disent que tout ceci est la résultante de recherches en eugénisme qui furent mystérieusement « perdues » après le Crash de 29. Je pense que le couple voit en ce phénomène une faveur magique, puisque chacune des filles porte le nom d'un des cinq éléments.

- Jimmy No



TRANSMISSION.....

au sein de la nouvelle Matrice. À Hong Kong, ils purent aller encore plus loin, l'étendant à la gestion complète du code-source de la grille de Hong Kong.

• Glitch

Yokogawa Corporation

La Yokogawa Corporation est réputée pour être la « corporation au col bleu » d'Asie. Elle monta en puissance suite à la vague de privatisation des services publics, Hong Kong étant l'un des marchés vital pour la santé financière de l'entreprise. Dans cette conurbation, Yokogawa est connue pour ses pompiers, bien que les actions héroïques dont ils aient fait preuve lors des éruptions de la Ceinture du Pacifique aient été quelque peu oubliées avec le temps.

Yokogawa a établi de nombreux partenariats dans la gestion de nombreux autres services publics. Elle possède la plupart des hôpitaux de Hong Kong et a même initié une collaboration avec DocWagon pour tout ce qui concerne les urgences médicales. Elle travaille également en collaboration avec Ares et Evo dans la gestion des catastrophes naturelles, comme par exemple la mise en place de plans de secours en cas d'alerte cyclonique. L'un dans l'autre, la corporation jouit d'une bonne réputation au sein de l'opinion publique de Hong Kong, bien que les SINless soient nettement moins favorables que les autres.

• Et qui pourrait les en blâmer ? Yokogawa n'intervient pas suffisamment vite à Kowloon et on ne voit des ambulances dans les quartiers craignos que pour secourir un client fortuné. Et vous pouvez abandonner l'idée d'aller vous faire soigner dans un hôpital Yokogawa si vous n'êtes pas correctement assuré. Ils vous enverront dans une de leurs cliniques où vous servirez de cobaye pour des tests de médicaments, ou ils vous prendront un de vos organes en guise de paiement pendant que vous serez à portée de bistouri.

• Money Lee

• Il y a un autre problème qui est en train de germer dans les rangs de Yokogawa : une possible guerre des Triades. L'Association du Dragon Rouge est très implantée chez Yokogawa à Hong Kong, prenant sa commission sur tous les contrats passés avec la ville dans le cadre de son activité d'extorsion (les Dragon Rouges craquent votre boutique, mais bizarrement, les camions de pompiers ne viennent pas tant que tout n'a pas brûlé jusqu'à la dernière planche). Cependant, les 289 ont pris l'habitude d'attaquer les équipes de premiers secours envoyées par Yokogawa, préparant des embuscades sur les ambulances afin de voler les médicaments et le matériel qu'elles contiennent. Les Dragons Rouges ont menacé les 289, mais les 289 ont répliqué par une hausse des attaques afin de montrer qu'ils se foutaient complètement de ce que pouvaient leur faire les Dragons. Personne ne peut dire jusqu'où ça ira.

• Lei Kung

• N'oubliez pas non plus les yakuzas. Ils ne sont pas très présents à Hong Kong, mais au Japon, le Kodachi-gumi a de étroites relations avec Yokogawa. Et ils n'apprécient pas l'idée que les Triades puissent utiliser Yokogawa Hong Kong comme tête de pont pour s'implanter au Japon. Ils sont fins prêts à remettre l'Association du Dragon Rouge à sa place, afin de bien montrer au Watada-rengo que les Kodachi sont les meilleurs candidats pour prendre le contrôle de la pègre du Japon lorsque Akira Watada ne sera plus.

• Mihoshi Oni

LA PÈGRE DE HONG KONG

Posté par Snow Tiger.

Faire de l'argent est le mantra de Hong Kong, et faire de l'argent par le biais d'entreprises criminelles est considéré comme un élément naturel de cette ville. À chaque coin de rue, on trouve des prostituées, des junkies, des arnaqueurs et des joueurs, mais à Hong Kong, une entreprise criminelle qui

HONG KONG.....

veut durer plus d'une génération doit se doter d'une organisation, de traditions et d'un héritage. La compétition est aussi acharnée au sein de la pègre qu'elle ne l'est dans les bureaux corporatistes. Les shadowrunners feraient bien d'apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur les syndicats avec qui ils partagent les Ombres, surtout que ces syndicats sont nos aînés de plusieurs siècles.

LE CIEL, LA TERRE ET LES HOMMES : LES TRIADES

Les Triades sont des îlots de vérité au milieu d'un océan de mythes fallacieux, une entreprise criminelle moderne percluse de traditions anciennes. C'est une forme de romance mystique au parfum de sang, de violence et d'horreur – pour eux, c'est possible. Ne croyez pas tout ce qu'on vous dit sur les Triades.

Si vous leur demandez de raconter leur histoire, ils vous parleront de leurs origines, ancrées dans les mythes anciens, véritables descendants des cinq moines shaolins ayant survécu à la trahison de la dynastie Mandchoue Ch'ing. Presque éradiqués de la surface de la terre, les moines survivants formèrent une société secrète afin de renverser les envahisseurs qu'étaient les Mandchous, au profit d'un retour à l'âge d'or de la dynastie chinoise Ming. Encore aujourd'hui, les Triades se voient comme des sortes d'anti-héros qui ont su faire face aux Mandchous, aux communistes, aux corporations et à toutes les formes d'oppression qu'ils ont pu croiser sur leur route. C'est en grande partie une croyance populaire qui leur permet de masquer un style de vie basé sur le crime et la violence.

Les Triades sont les criminels qui ont le mieux su marier l'ancien avec le nouveau. Au sommet de chaque Triade d'envergure se trouvent des chefs et des mystiques qui ont embrassé la cause des anciennes traditions. Ils répandent le mythe des Triades et sont les garants des rituels mystiques, obligeant même les plus vicieux des gangsters à leur prêter allégeance par le biais de serments rituels légendaires. Au bas de l'échelle criminelle, les Triades sont essentiellement des gangs modernes utilisant des commlinks falsifiés et fiers de leur propre style de gun-fu. Ils prennent tous les idéaux défendus par les Triades très au sérieux, aussi hypocrite que cela puisse les faire paraître. Même les plus jeunes des punks des rues connaissent les signes de reconnaissance centenaires des Triades, parlent le langage chiffré que les premières Triades révolutionnaires avaient so-disant coutume d'utiliser, et prêtent serment aux codes édictés par les Triades depuis leur création.

- En général, et en tant que runner moyen, vous ne rencontrerez jamais les membres les plus haut gradés des Triades de Hong Kong, mais si vous êtes malins, vous sentirez leur présence. Les gangs des rues sont endoctrinés dans le respect de leurs chefs. Même le plus bravache des criminels courbera l'échine devant les ordres de ses maîtres.

- Ma'fan

- Ils savent tous ce qu'ils risquent s'ils brisent les serments qui les lient aux Triades. Ce n'est pas uniquement le respect qu'ils doivent à leurs chefs, mais c'est aussi une bonne dose de terreur qui fait qu'ils ne trahiront pas. Les gangers acceptent les balles et la violence, mais lorsque votre sang commence à se déverser par des plaies béantes lacérant votre corps, ou qu'il commence à bouillir dans vos veines parce que vous avez balancé vos compagnons, c'est le genre de merde venue d'un autre monde qui vous inspire la peur des dieux eux-mêmes.

- Money Lee

L'organisation au sein d'une Triade est à peu près aussi cryptique et compliqué que tout le reste au sein de ces syndicats. Les échelons font référence aux anciennes structures, lorsqu'ils étaient censés être des combattants nationalistes.

Ces structures portent des noms rituels chinois bizarres, ainsi que des associations de chiffres encore plus étranges, qui trouvent leur source à la fois dans la numérologie chinoise et dans un code basé sur ces chiffres destiné à dissimuler la structure de l'organisation aux yeux de ses ennemis. Et comme toute chose au sein des Triades, ces anciennes références s'appliquent dans la vie de tous les jours. Dans les Triades, rien ne fait partie du décor.

Au sommet d'une Triade on trouve le Shan Chu, qui peut parfois porter des titres aussi ronflants que Maître de la montagne, Maître de loge, Capitaine de la voie unique, ou Tête de dragon. On l'identifie également par le nombre 489, ou 21 (4+8+9), pour ceux d'entre vous qui ont fait l'impasse sur les maths). C'est le big boss, tout passe par lui.

Le Shan Chu vit en dehors de la spirale violente du monde des Triades ; il n'a pas de sang sur les mains, mais il définit les grandes lignes directrices de son organisation. La plupart des Shan Chu ont une vie publique en tant qu'hommes d'affaires, mais contrairement à leurs homologues Yakuzas, ils adoptent souvent une position humble au sein de la société. Au lieu de siéger au conseil d'administration d'une corporation internationale, les plus puissants maîtres des Triades préfèrent gérer un restaurant ou une affaire de petite taille. Nombre de personnes qui n'étaient pas familières des coutumes locales sont mortes en se méprenant sur « l'humilité » des Shan Chu.

Sous les Shan Chu, on trouve les 438 ou 15 (je vous laisse calculer). Ce sont les conseillers des Shan Chu : ils ont embrassé les anciennes traditions et sont les seules personnes qui interagissent directement avec le Shan Chu. Le premier de ces conseillers est le Fu Shan Chu, l'Assistant de la Tête du dragon. Le Fu Shan Chu traduit les souhaits de son maître en des contingences matérielles logistiques et donne des ordres aux gangs des rues. Le second est le Heung Chu, le Maître de l'En-cens ou le Maître des cérémonies. Il est du devoir du Heung Chu de transmettre les anciennes traditions et les mythes des Triades, et de célébrer les rituels et les serments qui inspirent la loyauté à l'organisation. Dans notre Sixième Monde, le Heung Chu est toujours magicien. Le troisième est le Sin Feung, également connu sous le nom d'Avant-garde ou de Gardien. Une Triade moderne vit par l'absorption de petits gangs chinois, et c'est la tâche du Sin Feung de trouver de nouveaux gangs à absorber et de s'assurer par la suite qu'ils restent bien sous l'influence de la Triade. Dans les grosses Triades comme celles qu'on peut trouver à Hong Kong, cet échelon d'officiers supérieurs inclut également le Sheung Fa, ou Fleurs doubles, qui sont en général les parrains des plus gros gangs recrutés par le Sin Feung. Même si les Sheung Fa portent les numéros 438, ils ne sont jamais égaux aux membres du cercle intérieur du Shan Chu.

- On dit que Zheng Li Kwan, le Maître de la loge de la Triade du Lotus Jaune de Seattle est également un des Sheung Fa des Dix Mille Lions à Hong Kong.

- Kat o' Nine Tales

- Indépendamment de certains liens comme le cas cité ci-dessus, il n'y a pas de relations entre les Triades sur le plan international. Il n'y a pas de pouvoir central comme dans la Mafia ou de hiérarchie internationale comme chez les Yakuzas. Les liens entre les Triades au sein de plusieurs villes n'existent que parce que le nouveau groupe est affilié à l'ancien ou qu'il est de l'intérêt des deux groupes de s'associer. Dans le premier cas, le groupe affilié est formé par un membre de la famille du groupe père, ce qui renforce les liens entre les groupes. Dans le second cas, les accords qui sont passés sont mutuellement exclusifs, ponctuels, et reposent plus souvent sur l'intimidation que sur la négociation.

- Ma'fan

En dessous des officiers du Shan Chu, on trouve les lieutenants des rues et les soldats. À Hong Kong, ceux qui font partie de ces échelons n'ont presque jamais de contacts



personnels avec le Shan Chu, bien que certains aient des contacts réguliers avec ses officiers. Les troupes des rues sont constituées d'une multitude de gangs, ayant chacun leur propre business et leurs secteurs. Ils gèrent leurs activités criminelles et payent leurs dîmes aux rangs supérieurs et ainsi de suite jusqu'au Shan Chu, qui maintient la paix entre les gangs et les rassemble pour vaincre leurs ennemis. Chacun de ces gangs dispose de trois lieutenants, dont un est parfois désigné par les autres comme étant le leader du syndicat, à moins que les trois ne répondent en commun au Sheung Fa (dans le cas des plus grands gangs).

Le Hung Kwan est aussi connu sous le nom de Bâton rouge, 426 ou 12. C'est le chef militaire du gang et il donne des ordres aux soldats en cas de guerre, de conflit de territoire, ou lorsqu'il s'agit d'aller délivrer un « message ». Le Pak Tsz Sin est le comptable, également connu sous le nom d'Éventail de papier blanc, 415 ou 10. Il gère le blanchiment des activités illégales. De nos jours, il s'occupe également de tout ce qui a trait à la Matrice au sein du gang. Le troisième lieutenant est le Cho Hai, également connu sous le nom de Sandale de paille, ou 432 ou 9. Il fait office d'intermédiaire : il gère les pots-de-vin et autres moyens de corruption du gang (à la fois ceux qui rentrent et ceux qui sortent). Il sert également de lien entre les différents gangs et entre les différents échelons au sein même du gang.

Au bas de l'échelle, on trouve les Sze Kau, ou les 49, ce sont les types de la rue et les soldats, les gangers modernes de la ville de Hong Kong. Ils ont tous passé les rituels d'initiation avant de rejoindre la Triade, un rituel qui se déroule comme suit (et généralement après qu'on ait exécuté une balance d'une manière horrible) : le sang des novices est mélangé et bu par chacun des candidats, tandis que des morceaux de papiers portant les trente-six serments de la Triade sont brûlés. Nombre de ces Sze Kau meurent jeunes, que ce soit du fait des gangs rivaux ou de la Police de Hong Kong, et les plus chanceux tentent de se hisser au rang de lieutenant ou de se lancer dans leur propre activité criminelle, afin de créer un gang affilié.

- À propos de ces trente-six serments : chaque membre des Triades les prête, même le plus petit des soldats. Ces serments sont imprégnés de magie et de mysticisme, mais tous les initiés des triades ne sont pas des Éveillés. Ceux qui le sont s'élèvent souvent plus rapidement dans la hiérarchie des gangs et sont généralement les membres de cercles d'initiés très confidentiels qui sont formés au sein des plus grandes Triades.

- Jimmy No

Des décennies de concurrence acharnée et de guerres intestines ont sculpté le paysage criminel de Hong Kong tel qu'il est aujourd'hui. La majorité de l'aspect criminel de la conurbation est sous le contrôle des plus grandes Triades, elles-mêmes composées d'une multitude de petits gangs. Certaines, comme les Dragons Rouges, coopèrent pleinement et ont les mêmes objectifs finaux, tandis que d'autres comme les 289, semblent à peine unis en surface mais coopèrent pleinement une fois dans la rue.

- Les choses ne sont jamais roses dans l'univers du crime, mais c'est relativement calme à Hong Kong ces derniers temps. Les syndicats présents sont encore en convalescence après la récente guerre entre les Dragons Rouges et le Lotus Jaune. Récemment, quelques frictions ont eu lieu pour le contrôle de quelques entreprises et territoires, et je ne serais pas étonnée que ça redevienne chaud d'ici quelques temps. Restez à couvert.

- Money Lee

(EXTRAIT D'E-MAIL) POLICE DE HONG KONG

Mémo interne

Sujet : Lau Hyut (« la Plaie »)

CC : Bureau du Vice-président, Knight Errant Security Services

Ceci est une note d'information à destination de l'ensemble des commissariats et sections spéciales agissant dans le cadre de la lutte contre le crime organisé. Des éléments récents laissent à penser que les serments rituels utilisés par les Triades ont été renforcés, rendant les interrogatoires d'un membre de ces syndicats plus difficiles encore, de même que l'infiltration d'une de ces organisations. Les membres des Triades qui agissent à l'encontre des vœux qu'ils ont prononcé lors de leur entrée dans le syndicat sont immédiatement victimes de réactions physiques extrêmement douloureuses, provoquant généralement le décès de la victime. Les effets exacts diffèrent d'un syndicat à un autre, mais le résultat est généralement le même. Des membres des Dix Mille Lions ont présenté des signes de ces nouvelles pratiques rituelles lors de leurs interrogatoires, leur corps suintant du sang jusqu'à ce qu'ils finissent par décéder. Les membres de l'Association du Dragon Rouge ont présenté des symptômes similaires, leurs corps se recouvrant de petites plaies sanguinolentes pendant leurs interrogatoires. Un agent infiltré, placé au sein des Chrysanthèmes Noirs fut tué alors qu'il allait prêter serment, lors d'un entretien avec son supérieur. Son corps s'est rapidement couvert de multiples contusions et de tâches de sang noirâtres jusqu'à ce qu'il finisse par décéder d'une hémorragie interne massive. L'expert wujen des forces de police nous indique qu'un enchantement magique est à l'œuvre, mais qu'il n'a pas su le briser avant que l'interrogatoire ne commence à activer les effets violents qui ont causé la mort des sujets. Nous suspectons fortement l'utilisation de magie du sang au sein de ces rituels. Jusqu'à ce que nous soyons capables de briser ces serments en toute sécurité, le Commissariat Central est contraint de suspendre l'activité des agents infiltrés dans toutes les opérations impliquant les Triades.

Association du Dragon Rouge

Après un long, âpre et sanglant conflit avec la Triade du Lotus Jaune, les Dragons Rouges sont sortis vainqueurs pour devenir la plus grande Triade de Hong Kong. Cette victoire ne fut pas facile : elle coûta notamment la vie du Shan Chu de l'organisation. Aujourd'hui, l'Association du Dragon Rouge est contrôlée par Hsiao Wai-Gong, l'ancien assistant du Shan Chu. Il était alors responsable du maintien de l'unité des Dragons Rouges pendant toute la durée du conflit.

- Ce n'est pas le Lotus Jaune qui a tué l'ancien Shan Chu des Dragons Rouges, c'est Hsiao Wai-Gong. Il a utilisé le chaos engendré par cette guerre pour buter son boss et s'assurer la position de chef. Pour cet acte de trahison, il s'est couvert en faisant appel à des agents extérieurs : on dit qu'il aurait fait appel aux assassins de Chimera pour faire ce boulot.

- Ma'fan

- Attends une minute... Comment on peut buter son boss sans violer les serments de loyauté des Triades ? Est-ce que tout ça ne devrait pas se terminer par un châtiment divin particulièrement douloureux et mérité ?

- Mihoshi Oni

- Il y a une différence énorme entre une guerre interne au sein de l'organisation, et la trahison au profit d'étrangers.

- Snow Tiger

La plupart des gangs qui composent l'Association du Dragon Rouge opèrent au sein du district de Kwai Tsing, et contrôlent de vastes portions des docks de Hong Kong. Les autres gangs qui ont juré allégeance aux Dragons Rouges sont répartis sur toute la péninsule de Kowloon et même sur l'île de Hong Kong. Depuis ces secteurs, ils procèdent à de vastes actions d'extorsion, semant la terreur au sein des entreprises locales et collectant les primes exigées pour leur protection. Ils contrôlent également le trafic d'armes à Hong





TRANSMISSION.....

Kong, amenant sur le marché des cargaisons d'armes en provenance des états des seigneurs de guerre de Chine pour les revendre aux gangs du coin et aux pirates. Ils ont même de l'influence au sein de certaines mégacorporations par le biais de chantages et de tactiques d'intimidation à l'encontre de leur personnel.

- Le contrôle qu'exercent les Dragons Rouges sur le port à conteneurs de Kwai Chung est si étendu qu'ils sont à même de faire passer des armes lourdes en contrebande en les faisant passer via des conteneurs ou des chargements : ils interceptent ensuite les caisses de matériel avant qu'elles ne puissent être inspectées.
- Red Anya

L'Association des Dragons Rouges est une organisation internationale de premier ordre, probablement la Triade qui dispose de la meilleure cohésion au monde. Bien que les branches locales opèrent en toute indépendance les unes des autres, les Dragons Rouges ont des gangs affiliés et vassaux dans tout le continent chinois, en Asie du Sud-Est, en Australie, en Amérique du Nord et du Sud. L'une des rumeurs les plus persistantes à propos de ce syndicat est que le Shan Chu de l'Association du Dragon Rouge toute entière serait un vrai dragon rouge, le grand dragon Lung en personne. Que ce soit vrai ou pas, cela n'a jamais pu être prouvé, pas plus qu'on ne sait comment toutes les branches pourraient lui rendre des comptes si la rumeur s'avérait exacte.

- Et croyez-moi, c'est vrai. Lung a des espions à sa solde parmi les rangs des officiers de toutes les Triades affiliées aux Dragons Rouges dans toute la Ceinture du Pacifique. À Hong Kong, son serviteur se nomme Mao Bei, le vieux Maître des encens de l'Association des Dragons Rouges locale. Mao Bei était un des officiers des trois derniers Shan Chu et est resté à la même place lorsque Hsiao Wai-Gong a pris la tête. Il doit détenir un pouvoir considérable.
- Ma'fan

- Je me demande si Lung a approuvé le coup d'état au sein des Dragons Rouges de Hong Kong.
- Red Anya

Les Chrysanthèmes Noirs

Les Chrysanthèmes Noirs sont les petits derniers, totalement dénués de scrupules, en provenance directe de Macao. Ils débarquèrent pendant que le conflit entre les Dragons Rouges et le Lotus Jaune était à son apogée et s'installèrent dans l'un des pires bidonvilles de Hong Kong avant que quiconque ne puisse les déloger. Les Chrysanthèmes Noirs font du commerce de chair, de sang et d'os – littéralement. Ils sont les principaux trafiquants de chair humaine de Hong Kong, transportant les réfugiés vers la ville dans des conditions terribles, les débarquant dans les pires ruines possibles, et les forçant à vivre une vie d'esclave afin de rembourser leur ticket. Ils font même passer des gens hors de Hong Kong, vers Seattle ou San Francisco par exemple, en les entassant dans des conteneurs ou dans les cales des navires, d'où bien peu sortent vivants une fois à destination.

- Les Chrysanthèmes Noirs ne se font pas trop de soucis pour les cadavres. Si un réfugié meurt pendant le transport, le corps est recyclé dans l'un de leurs autres trafics répugnants.
- Riser

Le trafic d'organes et l'une des autres activités importantes de ce syndicat, allant souvent de pair avec le trafic d'humain. Nombre de SINless disparaissent chaque jour, souvent kidnappés par les Chrysanthèmes Noirs, qui font en sorte de tirer profit de chacun des membres qui peuvent être revendus. Du fait des dangers qu'il y a à conserver des corps de nos jours, cette Triade préfère découper les corps, puis répartir les membres en fonction des affaires en cours, toutes plus écœurantes les unes que les autres.

- Et les parties qui ne peuvent pas être vendues sont jetées le long des côtes. La faune locale profite de ces morceaux de chair, en particulier les requins, mais les autorités de Hong Kong sont préoccupées par la possibilité de propagation de maladies que ces pratiques représentent.
- Nephrine

- Ça n'est jeté que si ça n'a pas pu être revendu aux goules du coin. L'enclave de Kowloon contient une population significative de goules et autres infectés qui achètent leur subsistance aux Triades.
- Riser

Les gangs qui constituent l'épine dorsale des Chrysanthèmes Noirs sont composés de réfugiés du continent qui ont été forcés de vivre dans les pires coins de la ville de Kowloon. Bien que des gangs de toutes les Triades soient présents dans la Citadelle, il n'y a que les Chrysanthèmes Noirs qui osent appeler ces taudis « chez eux ». Parce que cette Triade ne s'étend que rarement dans les quartiers les plus confortables de la conurbation, la police de Hong Kong ne les atteint que rarement. Et les tentatives des autres Triades pour détruire les Chrysanthèmes Noirs n'ont pas donné de résultats probants. Au lieu de cela, elles continuent à proliférer comme un cancer qui ronge Kowloon, faisant d'une situation désespérée un enfer urbain.

Personne ne sait au juste qui est à la tête des Chrysanthèmes Noirs à Hong Kong. Le peu d'informations dont on dispose et qui provient de membres du gang laissent à penser que même après avoir passé le rituel d'initiation, l'identité du Maître des encens reste un mystère. Le seul officier sur qui des étrangers peuvent mettre un nom est le Sin Fung de la Triade, un homme qui se fait simplement appeler Hak. Ce nom est probablement un surnom, parce qu'il signifie à la fois « tailler » et « cruel » en Cantonais.

- Hak n'est pas vraiment le genre de type qu'on souhaite rencontrer. Ça m'est arrivé et je m'en serais bien passé. Il avait des cheveux longs et détachés, qui dissimulaient les hideuses cicatrices qu'il avait sur le visage qui semblaient avoir été causées par de l'acide. Une fois parti, l'un des membres des Chrysanthèmes Noirs qui était présent m'informa qu'il avait récolté ces marques en tuant un sanglier sauvage toxique avec un simple couteau.
- Lei Kung

Les Dix Mille Lions

Il y a à peine deux ans de cela, les Dix Mille Lions n'étaient rien de plus qu'un gang des rues de Kwun Tong sous la coupe du Lotus Jaune. Puis les Dragons Rouges s'abattirent sur le Lotus Jaune avec la fureur de dix enfers et décimèrent la Triade, rayant des gangs entiers de la surface de Hong Kong et tuant tous leurs chefs.

En fait, *presque* tous leurs chefs. Rizal Fei, un ork moitié Philippin, moitié Chinois, était un des Sheung Fa du Lotus Jaune, mais il se retrouva rapidement seul officier à avoir survécu. En bon survivant qu'il était, il décida de reformer les quelques gangs survivants qui étaient autrefois membres du Lotus Jaune pour bâtir les Dix Mille Lions, devenant par la même le Shan Chu de cette nouvelle Triade.

À cause des circonstances particulières qui entourèrent son ascension au pouvoir, Rizal est une exception parmi les chefs des Triades, s'impliquant régulièrement dans les actions menées au niveau de la rue et ne s'embarassant pas d'un commerce de couverture, comme le font souvent les autres Shan Chu. Au lieu de cela, Rizal est un homme de terrain, tenant personnellement les rênes des Dix Mille Lions. Grâce à ses efforts, les Dix Mille Lions se sont agrandis et ont absorbé nombre de groupes de contrebandiers, d'équipages de pirates et de gangs de métahumains dans les quartiers de Kwun Tong et de Kowloon, et les anciens liens qui unissaient Wuxing au Lotus Jaune ont même été rétablis, et avec eux l'activité de contrebande de Kong chips à destination des pays où elles sont illégales.

- Ce ne sont pas les seuls liens qui unissent Wuxing et Rizal. Les Dix Mille Lions ont été les premiers à se servir de serments renforcés magiquement, les rendant plus contraignants et plus mortels pour ceux qui oseraient les briser. Nombre de personnes pensent que ces recherches magiques n'ont pu être menées par une Triade seule, et de nombreux doigts pointent Wuxing comme étant à l'origine de ces techniques.
- Jimmy No

- Ces nouveaux rituels sont un facteur clé dans la continuelle survie des Dix Mille Lions. Leurs rituels les rendent très difficiles à infiltrer, ce qui protège la toute jeune Triade de la police et des Dragons Rouges.
- Lei Kung

La base du pouvoir des Dix Mille Lions reste le quartier métahumain de Kwun Tong, où Rizal a reconstruit sa Triade, mais elle s'est étendue depuis. Leur plus grosse acquisition en terme de territoire est le vieil aéroport Kai Tak (à présent le marché de nuit de Kai Tak) qui est sous la coupe des contrebandiers affiliés aux Dix mille Lions et qui vital pour le trafic des BTL. Le marché de nuit ne fait pas exclusivement du commerce de BTL, c'est même une plaque tournante pour le marché noir de Hong Kong. Ce marché vend tout et n'importe quoi, allant même jusqu'à tremper dans des trafics contrôlés par d'autres Triades. Les Dix Mille Lions sont encore jeunes, mais ils sont tenaces, bien commandés et vont certainement s'agrandir en puisant leur force dans tout ce qui a été ignoré par les autres Triades, comme par exemple les communautés de métahumains.

- Ignorer est un peu excessif. Toutes les Triades de Hong Kong comptent des membres métahumains et étrangers dans leurs rangs. Mais les Dix Mille Lions sont la première Triade à leur donner un pouvoir substantiel et à disposer de bases d'opération au sein des communautés de réfugiés étrangers.
- Fatima

Les 289 (« Le gang de l'argent facile »)

La Triade connue sous le nom de 289 est une fédération particulièrement unie de gangs de jeunes qui se sont installés dans le district de Tsim Mong. Soumis à une pression constante de la part des Triades plus importantes et plus établies qu'eux, ces gangs des rues asiatiques du quartier le plus peuplé de Hong Kong ont accepté de mettre en commun leurs ressources pour survivre. Ils partagent en commun une vision moderne des anciennes traditions des Triades, affichant un goût et un savoir-faire pour tout ce qui concerne les médias et la technique, et mettant en œuvre cette expertise dans leurs entreprises criminelles. Les 289 se sont accaparés le marché de la copie pirate, du trafic de fausses identités, du jeu et de la contrefaçon de grandes marques. Ils se sont même payés le luxe de se faire passer pour des héros des rues dans des sims à petit budget qui sont devenus populaires dans les artères de Mong Kok.

Le nom 289 vient de la numérologie chinoise : c'est une combinaison de chiffres qu'on pourrait traduire par « argent facile et longévité ». C'est ainsi qu'ils s'appellent souvent « le gang de l'argent facile » entre eux. Les histoires d'arnaques qui ont rapporté gros sont très appréciées et rapportent beaucoup de prestige à ceux qui les ont montées. La numérologie traditionnelle et les pictogrammes apparaissent fréquemment sur les tatouages que portent les membres des 289, de même que les vieux signes de la main ont été reconvertis en un langage gestuel des rues particulièrement complexe.

- Ce n'est pas une rumeur qui veut que celui qui fait beaucoup d'argent au travers d'arnaques simples et juteuses gagne énormément de prestige chez les 289. Le type qui peut se vanter de vivre dans le luxe après avoir monté des arnaques devient le roi de la jungle urbaine.
- Puck



La direction des affaires au sein des 289 est à peu près aussi égalitaire que dans les autres Triades. Le Shan Chu et ses officiers sont représentatifs des gangs les plus importants et les plus prospères, avec pas plus d'un officier au cercle intérieur par gang. Et pour aller encore plus loin, les 289 sont la seule Triade à avoir une femme en tant que Shan Chu – pour être plus précis, une jeune femme qui se nomme Chai Chai Feng, ou CeeCee. CeeCee s'est frayée un chemin jusqu'au sommet à 28 ans. Et aussi longtemps que les affaires marcheront, personne n'ira rien trouver à redire au fait qu'elle soit la boss.

- L'expertise technique dont font preuve les 289 laisse à penser qu'ils ne sont pas aussi bons pour tout ce qui concerne la magie. Erreur. Quelques gangs membres des 289 sont des gangs de sorciers qui, s'ils ne sont pas complètement formés, n'en restent pas moins de très talentueux jeunes wujens. Ils affectionnent tout particulièrement les illusions flashy et les manipulations élémentaires, afin que leurs sorts aient l'air un peu plus impressionnants qu'ils ne le sont en réalité.

- Jimmy No

- Les gangs de sorciers membres des 289 se retrouvent à Yau Ma Tei, s'occupant de fourguer des talismans et autres bibelots magiques. Ils sont également réputés pour conserver parfois certaines breloques pour leur propre usage.

- Lyran

- Les talents magiques des 289 ne proviennent pas que des je-teurs de sorts. Ils comptent également quelques adeptes, en particulier ceux qui utilisent leur mojo pour jouer du flingue. Certaines rumeurs prétendent même que CeeCee serait une adepte sociale. Ça pourrait expliquer une ascension criminelle si rapide.

- Ma'fan

Le Cercle des Volutes de Fumée

Bien que les cinq Triades de Hong Kong aient d'une manière ou d'une autre des rapports avec le trafic de drogue en provenance du Triangle d'Or, le Cercle des Volutes de Fumée est celle qui possède la plus grosse part du gâteau. Les Volutes de Fumée ont des accords avec nombre de seigneurs de la drogue de l'Asie du Sud-Est, dont un qui se fait appeler Kalokdam et qui leur fournit de la drogue Éveillée, la fameuse « orchidée pourpre ». Même si le marché pour cet opiacé unique en son genre est encore restreint, il est en pleine expansion. La consommation d'orchidée pourpre est en train de devenir à la mode dans toute la communauté artistique et l'industrie de loisir de Hong Kong, une tendance que les Volutes de Fumée espèrent bien maintenir.

- L'Orchidée Pourpre est vraiment planante. Mes amis Éveillés m'ont dit que j'avais fait l'expérience d'un voyage au sein des métaplans... Alors que je ne suis qu'un ordinaire. Je me demande si cette came peut ouvrir de nouvelles portes dans la recherche magique pour ordinaires...

- Sunshine

- Tu peux garder ta merde pour toi, merci. Tu penses sincèrement que le pauvre type qui bosse sur la chaîne est préparé à ce qu'il va vivre lors d'un voyage dans les métaplans ? Même les magiciens expérimentés ne sont pas en sécurité lorsqu'ils les parcourent. Et je ne te parle même pas des rumeurs qui disent que certaines personnes qui se sont défoncées à l'orchidée pourpre sont revenues... différentes.

- Winterhawk

- Celui qui réintègre le corps n'est pas toujours celui qui l'a quitté.
- Man-of-Many-Names

En plus du trafic de drogues, le Cercle des Volutes de Fumée est fermement implanté dans la vente de talismans, la

vente illégale de membres d'animaux et la prostitution. Les Volutes de Fumée rendent souvent les gosses des quartiers pauvres accros à leurs drogues les plus addictives, afin qu'ils deviennent des travailleurs du sexe et qu'ils soient obligés de se payer leur dose quotidienne. Leurs bordels vont de l'hôtel de passe minable et pas cher aux services de courtisanes de haut vol, avec toujours une manière ou une autre de conserver la mainmise sur leurs « produits ».

- Ces mecs sont de véritables enclûs. Parfois, ils envoient des cargaisons de jeunes garçons et de jeunes filles à destination des seigneurs de la drogue et des Cartels fantômes pour favoriser leurs accords commerciaux. Pour eux, c'est le genre de pratiques qui « font vivre le commerce. »

- Glasswalker

Bien que les Volutes de Fumée soient implantés dans la conurbation de Kowloon tout comme les autres Triades, la majorité de ses forces opère à partir de la côte sud de l'île de Hong Kong ou des îles alentours, comme par exemple Sai Kung. Nombre de leurs bordels sont installés dans les quartiers les plus prospères de l'île de Hong Kong, tandis que l'isolement du district de Sai Kung leur offre suffisamment de discrétion pour qu'ils puissent transporter leurs chargements de drogue en toute sécurité. Des rumeurs font état de « camps d'entraînement » sur ces îles, qui accueilleraient les jeunes captifs où ils seraient rendus accros aux drogues et où on leur expliquerait comment faire le métier qu'ils devront exercer jusqu'à la fin de leurs jours.

LES DIABLES ÉTRANGERS : LES SYNDICATS « IMPORTÉS »

Contrairement à Seattle, Hong Kong est une ville où il n'existe qu'un seul type de syndicat. Du plus petit gang des rues jusqu'à la plus grande des entreprises criminelles, presque tout ce qui se passe dans la pègre de Hong Kong est lié de près ou de loin aux Triades. Mais l'incessant transit de personnes qui arrivent à Hong Kong en provenance du monde entier a créé une atmosphère cosmopolite même dans l'univers du crime organisé, phénomène que les triades ont du prendre en compte pour ne pas être dépassées. L'intégration des femmes, des métahumains et des non-chinois au sein de leurs rangs a permis aux Triades de rester les maîtres du crime, mais partout où elles ont échoué, des étrangers se sont engouffrés dans la brèche et ont pris racine. Il n'existe pas encore de Mafia italienne ou de Yakuza japonais opérant à Hong Kong – les Triades s'en débarrassent à chaque fois qu'ils en voient – mais les Coréens et les Russes ont réussi à se faufiler dans les brèches de la conurbation. Leur confrontation avec les Triades n'est plus très loin, maintenant.

Les Dragons de Kim

Les Dragons de Kim forment un groupe assez soudé de gangs coréens qui opèrent en dehors du quartier du Sham Shui Po, à la frontière des districts de Yau Tsim Mong et de Kwai Tsing. Voilà déjà bien longtemps qu'ils sont arrivés à Hong Kong, mais ils ne disposaient pas vraiment d'organisation ou de présence significative jusqu'à ce que Kim Tak Goh, un ancien politicien coréen dissident en exil ne les unisse en son nom. Aujourd'hui, les Dragons de Kim survivent dans l'ombre des Triades au travers d'activités telles que le kidnapping, le home-jacking et autres crimes violents.

- Les Dragons de Kim opèrent en utilisant la peur, bien plus que ne le font les Triades. Celles-ci ont la tradition de leur côté : pour bon nombre de Hongkongais, les Triades font partie intégrante de la ville. Les Dragons de Kim ne peuvent pas s'appuyer sur ce phénomène, et ils s'en remettent à la politique de terreur, obligeant les populations locales à les craindre au travers d'incessantes



démonstrations de force. Mutilations, viols, meurtres et pire encore sont monnaie courante sur les territoires contrôlés par les Dragons de Kim.

- Kia

- Certains résidents qui vivent dans la crainte des Dragons de Kim sont tellement désespérés qu'ils tentent de convaincre les Triades de les aider. Des familles partent à la recherche de membres de l'Association du Dragon Rouge ou de membres des 289 pour les supplier de régler le problème, leur offrant même de l'argent contre leur protection. Mais jusqu'à présent, les Triades n'ont pas daigné se lancer dans un conflit contre les Dragons de Kim. Et ceux qui ont tenté d'obtenir de l'aide des Triades ont souvent été retrouvés morts.

- Money Lee

Kim Tak Goh est toujours en vie, bien qu'il aille sur ses 70 ans, et dirige toujours ses Dragons à distance (par distance, on entend depuis sa résidence sur l'île de Lantau). Les gangs qui font partie des Dragons ne le voient que rarement, mis à part quand les choses commencent à mal tourner. Dans ce cas, ses loyalistes interviennent et répriment sans pitié toute velléité de putsch. Jusqu'ici, le système tourne, mais beaucoup se demandent ce qui se passera pour les Dragons de Kim à la mort inévitable de leur maître.

- Kim Tak Goh n'est plus très loin de la porte de sortie. Le vieux est complètement sénile et il passe des heures à se parler à lui-même. On dit que quelques chefs de gangs des rues de Sham Shui Po se préparent à sa succession.

- Baka Dabora

- Ils en seront pour leurs frais. Kim est loin, mais alors très loin, d'être sénile. Ce n'est pas à lui-même qu'il parle, mais à quelque chose qui n'a rien d'humain. On murmure qu'il aurait conclu une sorte de pacte avec un genre d'esprit, peut-être un esprit libre ou un spectre ou quelque chose d'autre. Quoi que ce soit, ça a intérêt à ce que le business des Dragons de Kim se perpétue. Et ça aidera Kim Tak Goh le jour où il aura besoin de donner une petite leçon aux apprentis usurpateurs.

- Jimmy No

Le Vory Tolo

Lorsque la police de Hong Kong intervint pour mettre un terme à la présence des Vory V Zakone dans le quartier de Wanchai il y a quatre ans de cela, il était déjà trop tard. Les mafieux russes avaient senti venir les ennuis et étaient partis un peu plus au nord, anticipant parfaitement la menace de la HKPF et des Triades sur leurs opérations basées à North Point. La demande en matière de vice et de contrebande qui existe parmi les soldats et les marins du port de Tolo représentait de toutes les façons un marché suffisamment lucratif, et la présence russe au sein du personnel naviguant de Evo NavTech rendait plus facile son infiltration. La mafia russe déménagea donc juste sous le nez des forces de police, avec la bénédiction de la majorité de ses membres.

De nos jours, le Vory Tolo sont parfaitement intégrés au sein de la communauté d'expatriés de Sha Tin, pourvoyant aux besoins illicites du personnel militaire. Ils gèrent des cercles de prostitution et des studios de sim porno, sans parler du trafic de puces BTL fournies par les Dix Mille Lions et à destination de ceux qui prennent la mer. Certains de leurs membres sont officiers militaires dans les armées corporatistes. Ils s'assurent que le syndicat dispose de lieux où opérer, ou au moins qu'ils seront prévenus suffisamment tôt en cas de descente.

- Le Vory Tolo est dirigé par Konstantin Arsov, qui a le grade de capitaine chez Evo NavTech dans l'Autorité maritime de Hong Kong. Je ne sais pas trop comment il fait pour gérer son business tout

en restant chez Evo, mais sa position assure au Vory une grande marge de manœuvre.

- Red Anya

- Il peut diriger le Vory Tolo tout en restant membre de Evo NavTech parce qu'ils sont au courant et qu'ils le laissent faire. Ramon Dizon n'est pas un imbécile : il est parfaitement au courant de la double vie que mène le capitaine Arsov. Mais ce qui profite aux Vory profite également à Evo. Ça marche dans les deux sens : Dizon utilise Arsov pour augmenter l'influence d'Evo au sein du monde criminel en Asie. Putain, je ne serais pas surpris d'apprendre que les Vory ont aidé Evo à obtenir le contrat des autorités maritimes.

- Mihoshi Oni

- En dépit de leurs connections, le Vory de Tolo ne sont pas totalement libres d'agir comme ils le souhaitent. L'Association du Dragon Rouge est présente à Tai Po et dispose d'indices parmi les flics ripoux de la police de Hong Kong. Ces flics font office de couverture pour les Dragons Rouges quand il s'agit d'aller flinguer à tout va. Les Triades ne sont pas prêtes à laisser les Russes faire ce qu'ils veulent.

- Lei Kung.

LES PIRATES DE LA MER DE CHINE MÉRIDIONALE

Dans les rues de Hong Kong, les Triades mènent la danse et les prétendants étrangers doivent se battre pour gagner un pouce de terrain. Cependant, l'influence des Triades s'arrête là où commence l'océan. Hong Kong est avant tout un port, une ville bâtie autour de routes commerciales. Et quand l'argent emprunte une route maritime, il y a toujours des pirates qui sont prêts à se battre pour prélever leur part.

La Mer de Chine méridionale est une partie de l'Océan Pacifique qui est entourée par la Confédération de Canton, l'Asie du Sud-Est, les ex-États indonésiens et les Philippines. C'est un véritable eldorado pour les criminels marins, dont la plupart sont des dissidents politiques, des réfugiés ou des paramilitaires corrompus. Depuis leurs bases du district de Sai Kung à Hong Kong, des Îles Parcel, des Îles Spratly ou d'ailleurs, ils lancent leurs attaques le long des routes commerciales autour du Détroit de Malacca et non loin des ports de la Confédération de Canton et de Hong Kong. Dans ce maelström de piraterie moderne, les équipages se forment et se séparent au gré des vagues, mais je vais tenter de vous présenter un aperçu des principales bandes de pirates qui opèrent dans la zone de Hong Kong en ce moment.

Les Joho-Lowah

Pour les pirates qui font partie des Joho-Lowah, la piraterie est bien plus qu'une simple occupation : c'est une affaire de famille. Les Joho-Lowah sont des casse-cous, attaquant leurs cibles dans les alentours du port de Hong Kong avant de se retirer dans les petites criques rocheuses de Sai Kung qui leur servent de repaires. Les forces de l'Autorité maritime sont certainement plus avancées technologiquement que les Joho-Lowah, mais les eaux du coin sont le territoire de ce gang depuis des décennies et ses membres les connaissent comme leur poche. Ils entretiennent des liens étroits avec les villages de pêcheurs le long des côtes de Sai Kung, ce qui leur permet non seulement de pouvoir rapidement décharger leurs marchandises volées, mais également de s'en servir comme planque pour se cacher des patrouilles des autorités maritimes.

À l'origine des pirates Joho-Lowah se trouve des réfugiés philippins, et plus particulièrement deux familles étendues, les Joho et les Lowah. Bien qu'ils soient en grande majorité philippins, les mariages interraciaux sont très courants avec les villages de pêcheurs Hakah chinois, créant ainsi une ethnie spécifique à la région. Bien que les Joho-Lowah soient d'ordinaires



armés avec des flingues pas cher qu'ils achètent aux Dragons Rouges, ils répugnent à les utiliser, préférant attaquer au moment opportun, en utilisant la ruse et la discrétion.

- Ils sont très bons pour appâter les gens, se faisant passer pour un bateau corporatiste ou un chalutier ayant subi une avarie. Ils révèlent alors leur véritable nature et abordent leurs sauveteurs avant qu'ils n'aient eu le temps de faire demi-tour.
- Kane

• Ils sont aussi réputés pour infiltrer les équipages des navires, plaçant des membres de leur clan en tant que membres d'équipages afin qu'ils puissent provoquer une avarie sur le bateau, le laissant à la merci des pirates.

- Lei Kung

Aussi importants et efficaces soient-ils, les Joho-Lowah n'ont pas de chaîne de commandement à proprement parler. Ils se voient comme autant de familles et comme des gens unis. Les navires pirates peuvent agir indépendamment ou en petits groupes, ils iront toujours prêter main-forte à un autre navire de la famille. Le statut social au sein des Joho-Lowah n'est pas vraiment fonction de la richesse affichée, mais bien fonction du partage et des services rendus au sein du clan par un individu donné.

• J'ai entendu dire qu'ils organisaient des fiestas du tonnerre dans les villages de Sai Kung, partageant leur fortune non seulement entre eux, mais aussi avec les villageois. Ça les rend encore plus populaires, à tel point qu'on les prend pour des héros du peuple. Ça rend les choses encore plus compliquées pour les autorités maritimes qui tentent de les attraper. Plus sérieusement, si jamais vous avez l'occasion d'assister à une de ces soirées, n'hésitez pas et allez-y.

- 2XL

Le Hell Thunder Crew

Demandez à un vieux pêcheur ou à un vieux de la marine marchande ce que sont les « tambours », vous le verrez devenir tout pâle. Dans les eaux qui bordent Hong Kong, cette référence est immanquablement rattachée au Hell Thunder Crew, peut être les pirates les plus craints de toute la Mer de Chine méridionale. Les Hell Thunder sont implacables, sans pitié et voraces : ils ne font que rarement des prisonniers et ceux qui le deviennent auraient préféré la mort. Ça ressemble à une histoire pour faire peur aux enfants, et pourtant c'est la stricte vérité. Allez simplement demander à l'équipage du *Gracious Sea Dragon* ce qu'ils en pensent : ils vous répondraient s'ils n'avaient pas

tous été décapités, leurs corps balancés à la mer pour nourrir les requins et leurs têtes accrochées au bastingage. Même les autres pirates ne sont pas à l'abri : il y a deux mois, l'unique survivant d'un navire Joho-Lowah a raconté comment les membres de son équipage avaient été torturés et tués, et comment les femmes avaient été faites prisonnières pour servir des desseins trop horribles pour qu'on puisse les évoquer ici.

• Les rivalités entre équipages pirates sont monnaie courante à Hong Kong, mais ça va encore plus loin avec les Hell Thunder. Aucun pirate du coin ne s'attend à la moindre pitié de leur part, et ils ne leur font pas de quartier non plus.

- Kane

• J'ai entendu dire que s'ils abordaient un navire, ils violaient tout le monde à bord jusqu'à ce que mort s'ensuive, puis qu'ils mangeaient la chair et qu'ils découpaient les peaux pour s'en faire des vêtements – et encore, quand les victimes ont la chance que ça se déroule dans cet ordre.

- Netcat

• Mais qu'est-ce que t'as fumé ?

- Kane

Le Hell Thunder Crew est majoritairement constitué de métahumains, presque tous des orks et des trolls. Des légendes de marins racontent qu'ils se sont échappés de Yomi, mais vu la sécurité qui régnait sur cette île quand elle était sous le contrôle des Japonais, c'est peu probable. Plus vraisemblablement, ce sont des métahumains échappés des Philippines et qui ont perdu toute parcelle d'humanité entre les mains des Marines Impériaux japonais. À présent, ils font partie d'un équipage de pirates et d'un culte de fanatiques, connus pour adorer les dieux sombres des océans qui leur demandent des tribus en sang et en chair fraîche. On sait également peu de choses sur leurs chefs, mis à part une rumeur qui dit que les Hell Thunder seraient un matriarcat, avec un noyau de femmes qui ne participerait pas aux activités de piraterie, mais qui guiderait les esprits torturés des équipages et prendrait les décisions finales.

• Les Marines impériaux japonais appellent les chefs de ce soi-disant matriarcat les Rasetsu Nyo, ou « les démons cannibales ». Ça remonte aux mythologies indiennes et japonaises, en particulier à la déesse Kishimojin (Hariti pour les Indiens). Cette déesse avait de nombreux enfants qu'elle aimait beaucoup et dont elle s'occupait avec tendresse, mais qui devaient se nourrir d'enfants humains volés à leurs mères. Il y a eu de nombreuses rumeurs à propos de ces histoires de cannibalisme ou d'une possible contamination des membres du Hell Thunder Crew par le virus VVHMH, mais aucune preuve.

- Mihoshi Oni

Le Hell Thunder Crew pourrait disposer de planques à Sai Kung, mais personne n'en est sûr. Ils ne travaillent pas avec les villageois comme le font les Joho-Lowah : en fait, ils attaquent parfois ces villages quand ils sont désespérés. On ne peut également que spéculer sur leurs prétendus liens avec les Chrysanthèmes Noirs, mais cela pourrait expliquer comment ils arrivent à revendre leurs marchandises, personnes comprises.

• Les Chrysanthèmes Noirs ne sont pas très regardants quand au fait que les corps qu'on leur amènent soient en un seul ou en plusieurs morceaux.

- Baka Dabora

• Le Hell Thunder Crew fait régulièrement appel à la magie, c'est d'ailleurs l'un de ses principaux atouts pour échapper aux navires modernes. Ils font aussi beaucoup appel aux esprits contrôlés, en particulier des esprits de l'air et de l'eau. Il est possible que certains esprits soient toxiques, mais je n'ai pas trop envie de m'approcher pour aller vérifier.

- Kane

RECHERCHE ÆTHERPEDIA

Dauphin fantôme

Le dauphin fantôme est une variante paranormale du dauphin blanc chinois (*Sousa chinensis chinensis*) qu'on peut trouver dans les eaux du Pacifique, en particulier près de la Chine, de l'Asie du Sud-Est et de l'Inde. On le nomme ainsi à cause de sa coloration rose-blanc qui est causée par des petits vaisseaux sanguins situés juste sous sa peau non pigmentée. Cependant, le nom vient également de l'intelligence et du caractère malicieux de la créature : les bancs de dauphins fantômes sont réputés pour suivre des navires et leur causer des problèmes. Ils possèdent en effet la faculté magique de provoquer des accidents, capacité similaire à celle que possèdent certains esprits. Certaines théories les gratifient de sagesse, ou du moins de sens empathiques. Parfois cette sagesse ou cette empathie peut se mettre au service de l'humanité, témoin les trente-sept cas de personnes ayant été aidées et secourues par des bancs de dauphins fantômes.



TRANSMISSION.....



Le Wuji Crew (Dauphins Noirs)

Notables parce qu'ils sont probablement les pirates les plus avancés technologiquement dans toutes les eaux de la baie de Hong Kong, les Wuji sont des professionnels bien entraînés et bien équipés. Leur professionnalisme alimente des rumeurs de soutien corporatiste, mais il n'existe aucune preuve pour les étayer. Même les autorités maritimes aimeraient bien savoir d'où provient l'équipement des Wuji, mais ils n'ont pour l'instant jamais réussi à arrêter un membre qui le sache ou qui ait envie d'en parler. Les Wuji n'ont pas pour habitude de s'encombrer d'un grand volume de marchandises utilisent donc en général de petits hors-bord et des hydrofoils pour s'en prendre à des marchandises ou des personnes qui leur rapporteront un max. Parfois, ils comptent sur leur vitesse pour surclasser leurs cibles, mais la plupart du temps, ils mettent tous les avantages de leur côté en utilisant des hackers et des plongeurs expérimentés pour saboter leur cible et la couler en pleine mer.

- Ils ont même réussi le tour de force de hacker les systèmes de navigation du port, à forcer certains navires à aller s'échouer sur des hauts-fonds, pour leur sauter dessus et les nettoyer de tout ce qui pouvait être emporté, avant que les forces de l'Autorité maritime ne puissent intervenir.

- Puck

- Contrairement à d'autres équipages de pirates, les Wuji sont réputés pour s'en prendre aux individus qui voyagent en croisière. Des personnels corporatistes d'importance sont enlevés de leur paquebot de croisière et sont échangés à leur corporation contre une rançon. Si on prend en compte la capacité d'embarquement des bateaux des Wuji, c'est le meilleur moyen pour eux de faire de l'argent.

- Fianchetto

Ces trouble-fête ne sont pas réputés pour faire un grand usage de la magie, mais ils maintiennent leurs bateaux et leur matériel au top niveau. Leur entraînement est de premier ordre,

incluant des formations en plongée et en explosifs. Les autorités maritimes ont identifié les chefs des Wuji comme étant deux jeunes hommes qui se font appeler Jin et Lin. Au début, on pensait que c'était une seule personne qui utilisait deux noms différents, mais la théorie actuelle table sur le fait que ce sont des jumeaux. Ils sont notoirement difficiles à pister, bien qu'ils soient réputés pour participer personnellement aux raids.

- Jin et Lin ne sont pas vraiment des jumeaux ordinaires. Ils sont le résultat d'expériences eugéniques corporatistes, les restes de recherches sauvées des laboratoires militaires chinois et utilisées dans un projet commun Tan Tien-PensoDyne. Je ne suis pas certain du but de ces recherches, mais Jin et Lin ne sont pas des humains comme les autres.

- Plan 9

- S'ils sont la résultante d'un projet Pensodyne, pourquoi les autorités maritimes en savent si peu sur eux ? Après tout, ce sont deux branches d'une seule et même corporation.

- Mihoshi Oni

- Peut-être que Tan Tien a orienté le projet dans une direction qui n'était pas connue de Pensodyne. Ça expliquerait l'intérêt des autorités maritimes pour les Wuji ; peut-être qu'Evo aimerait bien qu'ils puissent rentrer à la maison. Ça pourrait aussi expliquer le soutien apparent dont profite les Wuji, qui pourrait venir de Tan Tien.

- Lei Kung

- Au fait, le nom de cet équipage pirate est apparenté à un proverbe cantonais sur les auteurs de troubles, qui parle de dauphins noirs et de dauphins blancs. Les dauphins étaient réputés pour être des animaux nuisibles auprès des pêcheurs cantonnais, qui voyaient souvent toutes leurs prises dévorées par ces maudites créatures. De nos jours, les mêmes eaux côtières sont peuplées de dauphins fantômes, qui sont pires encore.

- Jimmy No

HONG KONG.....



COURIR LES OMBRES EN ORIENT

Avec Seattle, Hong Kong est considérée comme l'une des meilleures villes pour se faire un nom dans le business des Ombres, parce que l'activité des Ombres elle-même est intégrée au quotidien de la ville. Le fait que tout et tout le monde à Hong Kong soit lié par le biais de réseaux de *guanxi* rend le business des Ombres incontournable pour faire son sale boulot. À Hong Kong, on fait des affaires grâce à ses relations, même avec celles qu'on n'apprécie pas ou à qui on a fait du tort par le passé. Rompre de manière ostensible ces rapports peut vous faire perdre la face et peut avoir des conséquences sur d'autres relations qui n'ont aucun lien entre elles dans votre *guanxi*, et les puissants de ce monde se tournent vers les shadowrunners pour faire leur sale boulot, de manière à ce que personne ne puisse remonter jusqu'à eux. Ainsi, ils peuvent poignarder leurs associés dans le dos, tout en continuant d'aller dîner avec eux. Vous pouvez éliminer un de vos concurrents tout en restant ami avec ses alliés.

• Un exemple pour illustrer notre propos. Le Dr Tosha est un chercheur de renom en cryptographie et en physique quantique, qui a été élevé et a grandi au sein de Mitsuhamu Hong Kong. Xiao-Renraku aimerait bien qu'il rejoigne son centre de recherche, mais même si le scientifique était d'accord pour aller travailler ailleurs, le fait qu'il soit chez Mitsuhamu depuis tant d'années, ajouté à la dette qu'il a envers sa corporation, font qu'il ne pourrait certainement pas partir avec leur bénédiction, qui n'est pas prête de lui être accordée. Et Xiao-Renraku ne peut prendre un détachement de Samourais rouges pour aller le kidnapper. Même en oubliant tout le côté légal de l'affaire (qui est sujet à de nombreuses interprétations dans une ville comme HK), une telle action aurait pour effet de détruire complètement le *guanxi* qui existe entre Xiao-Renraku et Mitsuhamu et pourrait même dégénérer en un phénomène d'ostracisme d'une bonne partie des corporations Hongkongaises vis-à-vis de Xiao-Renraku, voire des Triades qui ont aussi leurs propres réseaux de relations au sein de l'économie Hongkongaise. Xiao-Renraku engage donc du personnel sacrificable pour kidnapper la fille du scientifique, et lorsque les runners s'apprentent à la livrer à M. Johnson, Xiao-Renraku organise une spectaculaire opération de sauvetage de la petite fille. À présent, le chercheur a une dette envers Xiao-Renraku (en Chine, la famille prime sur toute autre considération) et Mitsuhamu est obligée de sauver la face en permettant au scientifique d'aller travailler pour Xiao-Renraku : ils n'ont pas été en mesure de protéger sa famille. On le voit, la structure même de la société Hongkongaise a créé un besoin incessant de shadowrunners.

• Money Lee

Une autre chose dont il est bon de se rappeler si vous souhaitez courir les Ombres à Hong Kong de manière régulière, est que la structure sociale est aussi importante pour vous qu'elle l'est pour le reste des habitants. Dans les rues de Seattle, votre carrière au sein des Ombres est intimement liée à la réputation que vous vous êtes bâtie dans les rues, ce qui traduit plus ou moins le concept de « face » en usage à Hong Kong. Si la plupart des Hongkongais gagnent du prestige en étant vus dans les bons endroits, ou en dépensant leur argent pour se payer des signes extérieurs de richesse, les shadowrunners gagnent en renommée en faisant leurs boulots de manière discrète. Le pire que vous puissiez faire pour couler votre réputation à Hong Kong est de saloper un boulot de telle façon qu'on puisse remonter jusqu'aux personnes qui vous ont embauchées, parce que c'est *eux* qui vont perdre la face. Et si votre employeur ne vous tue pas sur le champ pour sauver le peu de réputation qui lui reste, vous pourrez alors vous rendre compte que vos opportunités d'emploi se sont réduites à peau de chagrin, et que tout le monde vous évite pour ne pas perdre la face en étant vu avec vous.

Bien que les shadowrunners puissent gagner en prestige grâce à leurs compétences et la loyauté dont ils font preuve, ça ne veut pas dire pour autant qu'ils ne peuvent pas en acquérir par les voies habituelles. Nombre de runners hongkongais mènent des doubles vies, acquérant une certaine forme de notoriété aux yeux du public en participant à toute sortes d'événements sociaux et en menant la vie de châteaueu, comme pourraient le faire des cadres ambitieux. Une fois les besoins vitaux assurés (munitions, composés alchimiques ou dernier code viral en date), le reste de l'argent est dilapidé dans de grandes tournées des clubs, dépensé sans compter afin de gagner en prestige et se faire de nouveaux amis. Pendant qu'ils sont en société, personne ne fait allusion à leurs professions : tout le monde sait qu'ils font quelque chose d'illicite, mais il est très malpoli de poser la question et encore plus de l'afficher. Je vous laisse seuls juges de la manière de gérer votre carrière de shadowrunner : rester dans l'ombre et laisser les gens parler pour vous, ou cultiver un réseau relationnel pour faire augmenter votre réputation.

• Tous ces papillons de nuit sont les architectes de leur propre chute. Faire de la lèche et aller dans les jolies réceptions de l'ambassadeur peut vous ramener du boulot à court terme, mais ça fait aussi de vous une belle cible. Et quand quelqu'un aura décidé de taper dans la fourmilière, qui est-ce qui va s'en prendre plein la tronche ? Le runner que tout le monde connaît, ou celui que personne ne sait où trouver, mis à part quelques employeurs satisfaits ?

• Black Mamba

• Si tu fais en sorte de savoir te faire oublier, Black Mamba, sois sans crainte : on t'oubliera. Je suis une légende dans certains cercles, réputation dont je prends soin et que j'entretiens. Non seulement ça m'a permis de décrocher des tas de boulots, mais en plus les connections que je me suis forgées m'ont permis de rester en vie. Je suis trop ancrée dans ce milieu pour qu'on me vire comme ça. Et je serais encore là quand tu pourras dans quelque sombre allée, abandonnée par tes soi-disant « employeurs satisfaits ».

• Ma'fan

• Mon style de vie me permet de liquider tous ceux qui sont « ancrés dans le milieu », sans aucun risque pour ma propre réputation. Souviens-t'en, Ma'fan.

• Black Mamba

Tout comme le fait de savoir conserver la face, les *guanxi* sont importants pour les shadowrunners à Hong Kong. Ce qui différencie un shadowrunner local d'un pigeon nocturne d'exportation est son réseau de *guanxi* : un shadowrunner établi à Hong Kong trimballe toujours avec lui son annuaire de contacts et de relations, qui vont lui rendre la vie et le travail plus faciles, ou plus compliqués, c'est selon la direction du vent. Les shadowrunners sont familiers avec le concept de contacts, le pain quotidien de notre boulot, mais ça va encore plus loin à Hong Kong. Vous ne devez pas simplement connaître et vous associer avec vos contacts, vous les fréquentez depuis un certain temps, vous connaissez leurs familles et leurs amis. Les préceptes confucianistes s'appliquent ici aussi, et il existe une hiérarchie sociale implicite. Un shadowrunner qui a pour membre de son *guanxi* un cadre corporatiste est censé le traiter comme un honorable supérieur, en plus de le traiter comme un associé et un ami. De la même manière, un marchand de talisman qui profite de vos relations pour faire des affaires doit vous traiter comme un important commanditaire à chaque fois qu'il sera en votre présence. Vous êtes bien plus qu'un simple client, vous contribuez à améliorer son niveau de vie et sa capacité à assurer la subsistance de sa famille, vous serez donc traités avec beaucoup de considération et de respect, même si vous êtes un runner SINless. Mais tout ça marche dans les deux sens, bien sûr : si vous faites quoi que ce soit d'irrespectueux envers quelqu'un qui vous témoigne



du respect, ou si vous manquez d'égard envers vos supérieurs, vous perdrez la face et verrez les membres de votre *guanxi* s'éloigner de vous.

• Les employeurs potentiels font leurs devoirs et gardent à l'esprit le *guanxi* du runner avant de l'embaucher pour faire un boulot, étant donné que son cercle de relation peut le favoriser ou le pénaliser dans la réussite de son travail. Par exemple, un runner qui maintient des rapports avec nombre de membres de l'Association du Dragon Rouge serait un plus pour un travail qui va sûrement demander de la puissance de feu. Mais Wuxing n'embauchera sans doute pas le runner en question, parce que ses relations avec l'Association du Dragon Rouge ne seront pas en accord avec les relations qu'entretiennent Wuxing et les Dix Mille Lions.

• Lei Kung

Ceux qu'on appelle les « runners importés » sont ceux qui sont de passage à Hong Kong pour le business, mais qui ne restent pas assez longtemps pour se créer un réseau de *guanxi*. Le manque de contacts dans une ville comme Hong Kong peut être un véritable handicap pour ces importés, à moins qu'ils n'aient déjà été embauchés par quelqu'un de l'extérieur, et il est donc courant pour eux d'investir en masse dans leur réputation. Avoir l'air d'un prétendant sérieux est une très bonne chose à faire, une fois que vous avez les relations qui confirmeront que vous l'êtes effectivement. Cependant, les runners qui n'ont pas de *guanxi* sont parfois choisis pour accomplir certains boulots, en particulier parce qu'ils n'entraîneront pas de complications locales. Wuxing pourrait aller chercher des runners à Seattle pour un boulot spécifique parce qu'ils n'ont pas de rapports avec les locaux qui pourraient attirer l'attention sur le boulot, voire placer Wuxing dans une position difficile. Mais les importés feraient bien d'y regarder à deux fois : l'absence de *guanxi* fait d'eux des candidats idéaux pour une trahison de la part de leur employeur, et à Hong Kong tout le monde n'en aura rien à faire.

Pour ce qui est du boulot, Hong Kong offre les mêmes opportunités d'emploi que celles que vous trouverez à Seattle, Hambourg, ou dans n'importe quelle autre grande conurbation. Des runs de contrebande, des extractions, des vols de données, et tout le menu des trucs pour lesquels on nous emploie. Il y a cependant quelques runs spécifiques à la région, causés par la nature particulière de la culture Hongkongaise et la manière dont les affaires y sont conduites.

Les runs au long cours sont une variante des boulots de contrebande et se calquent sur les voyages au long cours que font les vastes flottes marchandes qui vont et viennent dans le port de Hong Kong. Parfois, une corporation ou un syndicat ne disposant pas d'une structure propre à lui permettre d'assurer des livraisons au long cours, a besoin qu'on fasse passer des marchandises sensibles quelque part dans le Pacifique, mais elle n'a pas totalement confiance en son équipage. La corporation ou le syndicat va parfois avoir besoin de transporter des marchandises qui ne sont pas tout à fait légales, et de ce fait, ne peut pas faire appel à son propre personnel. Dans ce cas, ces gens embauchent des shadowrunners afin qu'ils traversent l'océan avec leur précieuse livraison et qu'ils la protègent jusqu'à ce que le colis arrive à bon port. Au cas où l'équipage ne serait pas totalement fiable, l'employeur peut choisir de la faire secrètement infiltrer par une équipe de shadowrunners afin qu'ils puissent garder un œil sur les traîtres potentiels.

Ces jobs au long cours s'adressent à un type particulier de shadowrunners : ils sont fastidieux du fait de leur durée, mais on ne peut jamais vraiment relâcher sa garde. Sans parler du fait que les longues périodes en mer peuvent provoquer des rivalités au sein d'une équipe, voire briser l'unité des plus soudées d'entre elles. Les risques varient en fonction de la marchandise qu'on transporte, bien que la majorité des runners ignore de quoi il s'agit. Ils doivent se fier à leurs propres informations pour évaluer le danger que peut représenter le boulot qu'ils acceptent.

• C'est le genre de job qui peut vous pourrir une équipe. Rester sur le qui-vive pendant des jours et vivre dans une telle promiscuité peut rendre le plus patient des runners complètement cinglé. J'ai bossé pendant dix jours sur un super porte-conteneurs appartenant à la TransSea qui faisait la traversée Hong Kong-Seattle, après qu'un boulot ait mal tourné. Au bout de sept jours, l'hygiène et le mode de vie déplorable de mon rigger m'avaient poussé à bout. Et bien entendu, c'est cette nuit là que les pirates ont choisi pour nous tomber dessus. Je ne suis pas sûr que le salaire en valait la peine.

• Lyran

Les natifs de Hong Kong sont très sérieux sur tout ce qui touche à leur feng shui, persuadés que les relations qu'ils entretiennent avec les flots d'énergie magique en provenance des plans astraux peut affecter leurs vies de manière positive ou négative. Et si on considère le fait que les corporations dépensent des milliards de nuyens pour payer des équipes de géomanciens avant d'entamer la moindre construction, il n'est pas surprenant qu'elles embauchent des shadowrunners pour saboter le feng shui de leurs concurrents. Ces sabotages mystiques peuvent être aussi simples que de changer la disposition du mobilier du bureau d'un cadre avant qu'un contrat important soit signé, ou aussi complexe que la pose d'explosifs pour détruire une partie clé d'un bâtiment. Ces runs n'auront aucun sens s'ils ne sont pas analysés du point de vue d'un wujen et, la plupart du temps, ils nécessitent la présence d'une personne au sein de l'équipe qui soit capable d'observer les flots de *qi* dans l'espace astral à la fin de l'action, afin de s'assurer que le boulot a bien été fait. Et comme ces runs impliquent en général d'entrer dans des zones à accès réglementés, ils sont au moins aussi risqués que n'importe quelle intrusion.

• Les runners ne sont pas les seules personnes à faire ce genre de travail. Lung garde en réserve toute une cabale de géomanciens disposant d'un entraînement militaire et qui sont regroupés au sein d'une unité appelée Harmonie Discordante. Cette unité n'existe que pour accomplir ce genre de sabotage au feng shui, attaquant des cibles dans toute la Ceinture du Pacifique.

• Axis Mundi

• Des ninjas-décorateurs d'intérieur. J'adore.

• Slamm-O!

• Trois opérations des Harmonies Discordantes de Lung ont échoué ces deux dernières années, toutes en Chine. Vous en faites ce que vous voulez, mais j'ai entendu dire que le culte de l'Œil de Diamant était derrière ces échecs.

• Jimmy No

• L'Œil de Diamant, ceux qui viendraient du Tibet ? Ça pourrait n'être qu'un mythe, pour autant qu'on sache. Qui plus est, la rumeur veut que les membres de l'Œil de Diamant ne quittent jamais le Tibet. J'ai bien l'impression qu'on cherchait à te baratiner.

• Ma'fan

Enfin, il existe un type de run particulier à Hong Kong qu'on appelle « empoisonner la source ». En gros, M. Johnson embauche une équipe de runners pour faire en sorte que la victime perde la face en public afin d'endommager son *guanxi*. Parfois, la collecte d'informations est à la charge des runners, parfois le Johnson fournira une liste des associés de la cible, tout en gardant bien à l'esprit que le travail de l'équipe est de pourrir les relations entre la cible et ses alliés et de l'embarrasser en public. Toutes ces actions doivent également être réalisées de manière à ce que ni la cible ni ses associés ne puissent savoir qui se cache derrière ces actes. Dans la majorité des cas, le moyen le plus simple de s'acquitter de ce genre de jobs consiste à créer des documents de toutes pièces et de laisser traîner de fausses preuves qui affirment que la cible agit avec l'intention de trahir ses



GUIDE MÉTA-MATRICIEL EVO

Lutter contre le jet lag

Tous les voyageurs d'affaires le savent, le décalage horaire peut nuire à votre productivité et vous coûter de nombreux jours de travail. La désynchronisation, le terme médical pour le phénomène de décalage horaire, est causée par l'absence de synchronisation des rythmes circadiens au sein d'un nouvel environnement, souvent provoquée par une série de déplacements rapides en de multiples zones temporelles. Ces rythmes circadiens régulent les cycles jour/nuit de nos corps et pendant qu'ils tentent de se familiariser à de nouveaux environnements, on se sent fatigué et agité pendant plusieurs jours. Cependant, les avancées technologiques comme le logiciel CircSync vous permettent de remplacer en Réalité Augmentée les cycles jour / nuit, facilitant ainsi votre adaptation au nouvel environnement et contrebalançant les effets du décalage horaire. Et pour les voyageurs avisés, un petit passage à votre clinique CrashCart afin de vous faire poser un régulateur de sommeil PensoDyne pourrait vous être profitable. Cette intervention bénigne sur votre hypothalamus fera du décalage horaire un problème appartenant au passé !

• [Lien vers le catalogue produit](#)

• Cet article a été taggé par un membre de votre réseau

• Lecture du tag...

• Il y a d'autres moyens de soigner les effets du décalage horaire sans remplir les caisses de Evo. Zeta-ImpChem a mis au point un composé hypnotique à court terme (une pilule pour dormir) qui s'appelle Noctia et qui vous aide à réguler vos cycles de sommeil. À prendre lorsqu'il est l'heure de dormir une fois à destination. Pour les mages qui sont soucieux de ne pas employer de composés artificiels, il existe aussi des sorts qui vous font dormir ou vous tiennent éveillés afin d'ajuster votre rythme circadien, ainsi que d'innombrables méthodes de méditation qui vous assurent qu'elles peuvent vous aider. Mais parfois, la meilleure solution est encore la plus simple : bien dormir avant de prendre l'avion, et tenter de vous adapter à votre nouveau cycle jour / nuit. Mais pensez-y : le décalage horaire peut tuer des runners qui partent au loin pour bosser et qui se retrouvent trop fatigués ou trop tendus quand vient le moment de passer à l'action.

• Traveler Jones.

propres amis, ou en dernier recours, de placer la cible dans une position qui serait embarrassante pour ses alliés. Il existe des dizaines d'autres manières de procéder, depuis la coercition magique jusqu'au sabotage des rendez-vous de la victime. Le plus risqué dans ces runs ne vient pas de la cible, mais de votre employeur si jamais vous salopez le boulot. Si votre employeur se fait pincer en train de tenter de foutre en l'air le *guanxi* de quelqu'un, c'est comme si il balançait son propre réseau aux chiottes. Si ça vous arrive, je ne donne pas cher de votre peau.

LES MYSTÈRES DE HONG KONG

Posté par Jimmy No.

Si on fait abstraction de ce que les corporations et les syndicats du crime voudraient faire de Hong Kong, la Perle de l'Orient reste une ville bouillonnante de vie. Et contrairement à de nombreuses conurbations, Hong Kong ne s'est jamais coupée de ses racines mystiques : son folklore, ses mythes et mystères. Les Hongkongais savent que le *qi* s'écoule au travers de leur ville et qu'il est fondamental qu'ils atteignent l'équilibre entre leur yin et leur yang pour bien se sentir dans leur vie, mais également dans leur ville. Nombre d'entre eux ont

coutume de porter des colifichets et autres talismans censés leur apporter la fortune, les gratifier d'enfants toujours en bonne santé, ou les prémunir contre les mauvais esprits.

Même avant l'Éveil, il n'était pas rare de rencontrer un businessman portant une griffe de tigre autour du cou, ou de voir un docteur arborer un pendentif de jade afin de l'aider à soigner ses patients. Et depuis l'Éveil, le mysticisme à Hong Kong n'a fait que croître, bien qu'on puisse constater que les Hongkongais restent dans leur grande majorité imperturbables, considérant la part de mystère que recèle cette ville comme l'un des nombreux aspects de leur vie de tous les jours. Les shadowrunners ne peuvent décemment pas ignorer cet aspect de Hong Kong avec lequel ils devront compter tous les jours, d'autant plus qu'ils font partie de notre métier. Je tâcherais de faire la lumière sur les relations inhabituelles qu'entretenait Hong Kong avec son espace astral, et je laisserais la place à Axis Mundi pour qu'il nous fasse un topo sur les Rois Yama, puis à Puck qui nous parlera du Bureau Céleste et Terrestre.

LE PAYSAGE MAGIQUE DE HONG KONG

Qui de l'œuf ou de la poule ? Dans le cas de Hong Kong, les wujens ont déplacé le débat pour savoir quelle fut la première des conditions favorables à l'essor de Hong Kong : la nature de son *qi*, qui exhale la vitalité, le mouvement et le partage, ou son port, qui est une synthèse de tous ces aspects ? Certains wujens prétendent que ces aspects magiques ont toujours existé sur le site de Hong Kong. Ils étaient latents avant même que les Britanniques n'y posent le pied, entretenus par les esprits célestes qui contrôlent toute cette région. Les gens vinrent et bâtirent un port plein de vie, ce qui confirme la théorie selon laquelle les gens étaient en harmonie avec les énergies naturelles qui étaient à l'œuvre. D'autres wujens prétendent que le *qi* de la région est influencé par l'humanité, de la même manière que l'humanité est influencée par cette énergie, et que s'il est avéré que le site portait en lui une certaine forme d'énergie magique, c'est bien le développement de cette région en une véritable corne d'abondance qui a permis au *qi* de se déverser dans la ville, pour faire d'elle ce qu'elle est de nos jours.

• Les deux bords ont des arguments de poids. La dernière école se réfère aux zones toxiques comme preuve de leur argumentation : l'humanité peut grandement influencer la nature magique d'une région. La première école ne réfute pas l'existence de zones toxiques, mais elle pointe du doigt l'existence des lignes dragon de Hong Kong, qui semblent se croiser au dessus de la ville sans qu'on sache vraiment pourquoi, mais forçant l'humanité à s'y adapter et à bâtir une ville à l'image de ces lignes.

• Ecotope

Si on excepte ses origines, le va-et-vient constant entre la magie et l'humanité qui s'opère à Hong Kong a provoqué certaines particularités intrigantes dans le paysage mystique de la ville. Encore une fois, le débat fait rage pour savoir si ces manifestations représentent un danger et sont les signes avant-coureurs d'une catastrophe imminente, ou si elles ne sont que les résultantes d'innocentes modifications dans le *qi*. Il n'est point question de résoudre cette querelle ici, mais de vous montrer de quoi il retourne afin que vous puissiez en juger par vous-même.

Les lignes dragon

Même un apprenti wujen peut voir les lignes de mana qui traversent l'espace astral de Hong Kong, sortes de rubans chargés de *qi* en autant de dragons tourbillonnants. C'est peut-être pour ça qu'on les appelle les *feng-lung*, ou lignes dragon, bien que certaines croyances racontent que ces lignes furent créées par des esprits pour aider les dragons à guider l'humanité et que eux seuls peuvent en exploiter le

vrai pouvoir. Ce qui est sûr, c'est que la plupart de ces lignes ne servent pas à grand-chose dans l'exercice de la magie. Est-ce parce que le pouvoir qu'elles contiennent est relativement faible, ou que quelque chose d'autre aspire leur puissance ? Nul ne le sait.

- Les lignes dragon relient entre eux des sites de pouvoir magique à travers toute l'Asie et l'Anneau de Feu du Pacifique. Les puissantes montagnes de T'ai Shan, gardées par le grand dragon Lung, sont sur une ligne dragon. Le mont Fuji au Japon est posé sur une autre. Les lignes dragon s'écoulent le long des grands fleuves d'Asie et passent même au travers de la tempête mana qui ferme l'accès au Tibet. C'est comme si les lignes dragon reliaient ces sites en une sorte de réseau magique.

- Ethernaut

- Les dragons orientaux semblent attirés par Hong Kong, sans doute parce que les lignes dragon se croisent ici plus qu'en n'importe autre endroit en Asie. Ça pourrait confirmer le fait que ces lignes ont des aspects qui augmentent de manière unique la magie que pratiquent les dragons, et ça expliquerait les innombrables rumeurs qui parlent de la rivalité draconique entre Lung et Ryumyo pour le contrôle de sites dans tout le Pacifique.

- Winterhawk

- Je ne croyais pas que les commentaires de Dragonslayer, notre taré de service, me manqueraient à ce point. Je crois que je deviens trop vieille pour toutes ces conneries.

- Fatima

Dans leur grande majorité, les lignes dragon de Hong Kong ne convergent pas vers des locus chargés d'un grand pouvoir. Contrairement à des lieux comme T'ai Shan qui est un point focal pour nombre de lignes dragon, celles qui passent par Hong Kong ne font que traverser la ville au hasard, pour filer vers d'autres endroits. Sur le plan physique, à l'emplacement où deux lignes dragon se croisent, on trouve souvent un petit lieu de pèlerinage qui permet de maintenir le *qi* et de tirer avantage de ses pouvoirs subtils. Hong Kong est parsemé de ces lieux de recueillement, mais il n'existe que trois endroits dans toute la ville où plus de deux lignes convergent. Deux sont le siège de vastes temples : le monastère Po Lin, sur l'Île de Lantau et le temple Wong Tai Sin, à Kowloon. Le troisième point de convergence est le site exact de la Wuxing Skytower, où on peut admirer le célèbre phénomène qu'on appelle le Haut-fond d'Aberdeen.

Le haut-fond d'Aberdeen

Si on cherchait à faire la liste des merveilles magiques de ce monde, le Haut-fond d'Aberdeen serait certainement dans la liste. Apparue en 2061 au point de convergence le plus important des lignes dragon, le Haut-fond d'Aberdeen est le plus vaste et le plus permanent des hauts-fonds astraux du globe. Un haut-fond astral est une zone où la fraction entre le plan astral et physique est si ténue que les deux plans sont visibles l'un pour l'autre, même pour celui qui ne possède aucun talent magique. Et oui, ça veut dire que même le plus Ordinaire des samourais des rues peut voir les auras qui baignent ses potes et apercevoir les esprits qui sont de passage dans le coin. Le phénomène des hauts-fonds astraux a pu être observé un peu partout dans le monde, depuis l'Australie jusqu'à la Nouvelle Orléans, mais ils ne durent en général que quelques heures, et réapparaissent rarement au même endroit. Le Haut-fond d'Aberdeen réapparaît constamment au même endroit depuis neuf ans et est resté visible durant des périodes pouvant aller jusqu'à un an.

- Seule la famille Wu de Wuxing sait ce qui provoque le Haut-fond d'Aberdeen, mais nous disposons de suffisamment d'indices pour pouvoir spéculer. En premier lieu, nous avons le fait que ce haut-fond se situe sur le site où se croisent cinq lignes du dragon, le plus important point de convergence en ville. En second, nous

savons qu'au dernier étage de la tour Wuxing, se trouve un temple qui abrite le Dragon de Jade du Vent et du Feu, un ancien artefact chinois doté de puissants pouvoirs qui fut donné à Wu Lung-Wei par le défunt dragon Dunkelzahn. Et troisièmement, le Haut-fond d'Aberdeen est apparu en 2061, lorsque la comète de Halley est passée près de chez nous, événement qui fut à l'origine de nombreuses manifestations magiques un peu partout dans le monde. Je pense que la Skytower manipule des énergies magiques colossales et que le Haut-fond d'Aberdeen n'est qu'un effet secondaire de ces manipulations, une défaillance dans la trame magique de la tour, ou au contraire un renforcement de sa puissance, selon votre point de vue.

- Ethernaut

- J'ai entendu dire que le Haut-fond d'Aberdeen était permanent à l'origine et qu'il ne s'est mis à s'estomper qu'à partir du moment où une source externe l'aurait intentionnellement altéré. Depuis, il réapparaît de manière sporadique, s'installant parfois pour plusieurs semaines ou mois, pour disparaître pendant des périodes aussi longues. Peut-être que Wuxing envisage de trouver un moyen de réparer tous les dommages qui ont été occasionnés à leur installation. Je ne sais pas trop pourquoi, mais de nos jours les derniers niveaux de la Wuxing Skytower sont verrouillés encore plus hermétiquement que la Zurich Orbital elle-même.

- Ma'fan

Bien que le Haut-fond d'Aberdeen soit toujours centré sur la tour Wuxing dans la ville d'Aberdeen, des chercheurs de l'Institut Dunkelzahn pour la recherche magique, ainsi que trois autres universités spécialisées dans la recherche ont confirmé les conclusions des wujens de Wuxing, à savoir que le haut-fond est en train de s'étendre. Bien que sa taille fluctue au fil de ses apparitions, elle a tendance à être toujours plus grande que la fois précédente. Au cours de sa première année d'existence, le haut-fond avait tendance à ne jamais dépasser un kilomètre de rayon, mais les dernières apparitions font état d'un phénomène qui s'étend parfois sur trois kilomètres dans chaque direction. Le point de vue qu'offre le haut-fond sur les plans astraux et physiques attire les magiciens du monde entier, qui viennent contempler le phénomène de leurs propres yeux, et a même amené la création d'écoles qui apprennent aux Ordinaires à lire les auras lorsque le haut-fond le permet.

- J'ai bien peur que le haut-fond ne fasse pas que s'étendre, mais qu'il gagne en intensité. J'ai entendu parler de personnes qui auraient fait plus que voir l'espace astral au travers du haut-fond d'Aberdeen, mais qu'ils auraient en plus pu atteindre, et même toucher les esprits qui étaient présents. Si c'est vrai, il est probable que le haut-fond astral autorise le passage d'entités du plan astral vers le plan physique, entités pour qui ce passage serait normalement impossible.

- Man-of-Many-Names

De la houle en plein Downtown

Il y a bien longtemps, lorsque l'Île de Hong Kong était encore jeune et qu'elle n'était habitée que par quelques tribus de pêcheurs, le *qi* s'écoulait du point le plus haut, c'est à dire du Victoria Peak, et descendait le long de ses pentes droit vers la mer. Selon la plupart des wujens, c'est comme ça que les choses devraient être, un flot de *qi* qui descend comme l'eau ou le vent et qui épouse le paysage. Mais de nos jours, nous vivons dans une jungle de tours de verre et de métal qui se dressent entre Victoria Peak et la mer, ce qui ne facilite pas vraiment l'écoulement du *qi*. Et même si les corporations embauchent à grand prix des bataillons de géomanciens pour minimiser l'impact de la construction sur l'écoulement du *qi*, elles tentent aussi de manipuler avec subtilité ce flot de *qi* à leur avantage, ou au désavantage de leurs concurrents. Mais toutes ces manipulations ont drastiquement changé le cours des choses et la région toute entière est maintenant sujette à d'imprévisibles fluctuations mana, alors que les énergies tissées





TRANSMISSION.....

s'effilochent au gré des petites tensions qu'ajoutent la sorcellerie et la conjuration.

Pour vous et moi, ça signifie que le lancement de sort ou l'invocation d'esprit qui font habituellement partie de la routine, peuvent se révéler dangereusement imprévisibles presque partout dans Downtown. Un sort peut se gorger de mana, augmentant les effets tout en devenant plus difficile à canaliser, ou alors le flot de mana peut être interrompu, affaiblissant de manière importante l'effet escompté. La conjuration est également dangereuse : un esprit peut être plus puissant que prévu et tenter d'échapper à votre contrôle. Une croyance répandue à Hong Kong veut que la population d'esprits libres qui résident dans ce secteur soit le résultat d'un grand nombre d'invocations lancées dans Downtown qui ont fini par échapper à tout contrôle.

- Et les pertes de contrôle magique en plein Downtown ne font même plus les gros titres des journaux, vu le caractère courant de ce genre d'événements. Il faut vraiment que ce soit un désastre magique aux effets spectaculaires pour que ça intéresse quelqu'un, comme cet esprit dragon de feu qui est devenu complètement cinglé il y a deux semaines et qui a presque atomisé un pâté de maison.

- Lei Kung

- À cause des fluctuations, Downtown est un bon coin pour les gangs de magiciens qui veulent initier leurs nouveaux membres ou afficher leurs « différences ». C'est comme de jouer à la roulette russe dans le plan astral : le danger est une bonne manière de reconnaître ceux qui ont la faveur des esprits.

- Money Lee

- Et je suppose que l'important cordon de police et les équipes de sécurité corporatistes qui quadrillent Downtown sont aussi une manière de savoir qui a la faveur des esprits ?

- Hard Exit

Les super-typhons

Équivalents dans le Pacifique d'un ouragan dans l'Atlantique, les typhons ont toujours déferlé sur Hong Kong à la fin de chaque saison des pluies, entre juin et septembre. Il ne fait aucun doute que par rapport aux années précédentes, les typhons sont de plus en plus violents et de plus en plus fréquents, et les autrefois très rares super-typhons s'abattent désormais une fois toutes les deux ou trois saisons. Ces tempêtes ne sont pas vraiment des parties de plaisir, avec des vents soufflant à 240 kilomètres / heure, voire plus, et de violentes houles qui déferlent le long des régions côtières. Et bien que Victoria Harbor ait un système de murs automatiques et que les montagnes protègent naturellement le centre ville, ces tempêtes ont tendance à remonter dans les terres dans les quartiers sud de la conurbation, inondant et endommageant Sai Kung et les districts Sud et Est de Hong Kong.

- Des cultes apocalyptiques ont tendance à refaire surface dès que l'un de ces super-typhons est annoncé et qu'il se dirige vers la ville. La ville ne manque pas de personnes persuadées que l'intensification des tempêtes a un lien avec toutes les manipulations du *qi* et le style de vie de plus en plus décadent.

- Elijah

- Ça pourrait bien être le bon vieux signal d'alarme. La température de l'océan n'a cessé de monter depuis des décennies, et les océans chauds sont des couveuses à typhons.

- Snopes

- Les superstitions chinoises attribuent le mauvais temps et les tempêtes aux actions des dragons. À chaque fois que l'un de ces super-typhons arrive, les sentiments éprouvés à l'égard de la population réduite de dragons qui réside en ville sont exacerbés. Certains maudissent les dragons pour les dommages et les morts que leurs caprices engendrent, tandis que d'autres tentent de les apaiser en les honorant. Les quelques dragons qui

vivent à Hong Kong se tiennent sagement le plus loin possible de ces phénomènes.

• Winterhawk

À chaque fois que l'une de ces tempêtes est annoncée sur les écrans radars de Hong Kong, les médias et la Matrice inondent les habitants de messages d'avertissement. Des drapeaux noirs numérotés sont levés autour de la ville et dans la réalité augmentée, afin d'indiquer le niveau d'alerte cyclonique. Depuis 2030, Hong Kong utilise des noms colorés de quatre lettres (en alphabet chinois), comme par exemple *Qi Fen Lung Feng* (« Le Vent Furieux du Dragon ») ou *Biao Bing Qing Feng* (« Le Vent Turquoise Étrénel »). Le dernier super-typhon a avoir frappé Hong Kong a eu lieu en 2066. Les météorologistes et les wujens s'accordent tous sur le fait que la ville devra encore faire face à d'autres tempêtes de cette importance.

LES ROIS YAMA

Posté par Axis Mundi.

L'enclave de Kowloon City est un cancer dans le paysage de Hong Kong, un des bidonvilles les plus infâmes de l'hémisphère Est. C'est une jungle urbaine où les conditions de vie sont extrêmes, n'abritant que les plus pauvres des réfugiés, qui sont obligés de survivre et de trouver leur subsistance dans ce délire claustrophobe de ruines croulantes. La métahumanité ne peut que tenter de persister ici, et elle y parvient malgré un environnement hostile à sa présence. Mais pour les quelques entités qui sortent du spectre de la métahumanité, l'enclave de Kowloon City est un habitat naturel et un territoire de chasse de premier choix. Ces entités se font appeler les Cours des Rois Yama.

Personne ne peut dire avec exactitude quelle est l'origine des Rois Yama, mais on dit qu'ils pourraient être de puissants esprits libres. Il est possible qu'ils aient été invoqués au sein de la Citadelle de Kowloon City par quelque wujen dérangé, tout comme il est possible qu'ils soient des esprits qui se soient libérés grâce à la nature chaotique de la magie qui règne dans Downtown, et qu'ils soient ensuite parvenus à se frayer un chemin jusqu'à la citadelle. Mais si le débat fait rage pour savoir d'où ils viennent, ce qu'ils font à Kowloon n'est plus sujet à controverse depuis longtemps. Ces esprits pollués et corrompus se nourrissent du désespoir et de la violence des mortels. Et il n'y a pas meilleure source que l'enclave pour se repaître. Chacune de ces entités a trouvé une manière particulière de recevoir son pain quotidien de douleur et de misère qui lui permet de se sustenter, ainsi que des servants pour l'assister dans cette tâche, que ce soit des esprits plus faibles ou des esclaves humains. Leurs Cours peuvent varier dans leur composition et leur philosophie, mais le but final est toujours de nourrir le Roi.

• Et personne ne s'est dit que peut-être les corporations avaient bâti l'enclave pour pouvoir observer et étudier les Rois Yama ? Personnellement, je ne serais pas surpris.

• Kia

• Et voilà de quoi mettre un sou de plus dans le juke-box : lorsque les Forces de Police de Hong Kong ont mené des raids dans la Citadelle, ils se sont récemment fait assister d'équipes Firewatch d'Ares, en particulier des équipes spécialisées dans la « chasse aux cafards ».

• Sticks

Il est très difficile d'obtenir des détails sur les Cours, étant donné que ceux qui les approchent sont pervertis au-delà de tout ce qu'on peut imaginer, si tant est qu'ils parviennent à survivre dans un tel environnement. Toutefois, des rumeurs effrayantes de réfugiés qui vivent au sein de la Citadelle circulent, et on peut rassembler ces bribes d'informations pour tenter d'y voir plus clair. Ces témoignages nous permettent

de savoir que le Roi Yama qui se fait appeler Chih-Shiang s'est autoproclamé juge des âmes et que sa Cour permet à tous ceux qui vivent au sein de l'enclave d'expier les fautes qu'ils ont commises au cours de leurs précédentes existences. Selon cette Cour, une fois que tous les péchés auront été extirpés de l'âme du pénitent, celui-ci mourra pour s'élever, et son âme sera alors libérée de tout son mauvais karma. Malheureusement, la plupart des habitants de l'enclave sont effectivement enclins à croire qu'une vie dans ce bidonville est une punition pour leurs écarts de conduite dans leurs vies antérieures. Ils finissent par croire ce que leur dit Chih-Shiang et se soumettent donc volontiers à son jugement. La Reine d'Ébène Lam Vy, de son côté, tente d'apprendre aux habitants comment échapper aux autres Rois Yama en détalant dans les plus noirs recoins du bidonville, jusqu'à ce qu'ils soient si doués pour se cacher et survivre qu'ils en deviennent des roches parmi les murs.

• Je crois qu'on sait à présent pourquoi Ares a demandé à ces équipes anti-insectes d'intervenir.

• Plan 9

• Il existe encore un autre Roi Yama, qui se fait appeler Fu Mang, le Serpent du Soleil Couchant, et qui a sa propre version pervertie des concepts de *guanxi* et de « face » en vigueur à Hong Kong. Fu Mang promet prospérité et pouvoir auprès des habitants de la Citadelle qui possèdent moins que rien. Et tout ce que Fu Mang demande en retour, ce sont quarante-quatre cœurs prélevés des entrailles des membres de la famille de l'individu, alors qu'ils sont encore vivants. Les cœurs de victimes sacrifiées au hasard ne comptent pas, et ceux qui ont été pervertis par les discours de Fu Mang se constituent un réseau d'amis avant de commettre cette série macabre, transformant tout leur *guanxi* en une liste mortelle de victimes. On dit que Fu Mang tient ses promesses et qu'il y a bien quelques personnes qui ont pu s'échapper de l'enclave avec la fortune en prime, mais que Fu Mang continue de visiter leurs esprits pour leur remémorer la liste de tous leurs crimes.

• Elijah

• Combien existe-t-il de Rois Yama dans la Citadelle ?

• Lyran

• Personne n'en est sûr et les rumeurs varient. Certains disent qu'il y a dix Rois Yama. D'autres disent douze. J'ai déjà entendu parler de dix-huit. Mais il est assez compliqué de faire la part des choses entre les craintes mystiques des résidents de la Citadelle des vrais Rois Yama, ce qui ne simplifie pas le recensement.

• Axis Mundi

LE BUREAU CÉLESTE ET TERRESTRE

Posté par Puck.

Je sais que le simple fait que je puisse poster sur ce réseau va en faire chier plus d'un. Certains préféreraient que je me casse, et nombre d'entre vous aimeraient pouvoir me buter. Mais je ne suis pas venu ici pour vous parler du passé, pas plus que je ne vais discuter des rumeurs qui m'associent à Deus et au crash du système de 2064. Si vous voulez savoir pourquoi FastJack me tolère sur son réseau, c'est parce qu'il fait passer l'information avant les vendettas personnelles. Je lui ai fourni des informations que personne d'autre n'avait à sa disposition. J'ai bien peur que vous ne soyez obligés de me tolérer pendant un petit moment, que ça vous plaise ou pas. J'ai payé ma part.

• Ce fils de pute a de la chance que Jack m'empêche de lui griller les lobes frontaux sur son réseau. Je crois que je vais devoir me contenter du fait qu'il est tout en bas de l'échelle des scores de réputation. Et j'ai bien l'impression que ça ne va pas changer de sitôt.

• Slamm-O!





TRANSMISSION.....

• Le vieux s'adoucît avec les années, voilà qu'il tolère un « ancien » fanatique comme Puck chez lui. Peut-être que l'âge lui a un peu ramolli le cerveau ?

• Pistons

• On se calme, parce que vous êtes dans mon système. Je suis aussi prudent avec Puck que je le suis avec vous autres, et il sait qu'il a intérêt à se tenir encore plus à carreau que vous. Mais il a raison : il détient des informations dont on doit discuter ici.

• FastJack

Shakespeare avait coutume de dire que la mémoire est la sentinelle de l'esprit, mais je pense que les technomanciens d'aujourd'hui le contrediraient sur ce point. Malgré tous les pouvoirs que possèdent les technomanciens au sein de leur royaume virtuel, ils n'ont que les capacités mémorielles organiques de stockage communes à toute la métahumanité. La mémoire des métahumains est fragile et imparfaite, sujette aux trous de mémoire et absolument pas adaptée au stockage de données brutes. Les technomanciens n'ont pas confiance en leurs capacités à tout mémoriser. Ils stockent leurs données sur des supports externes miniaturisés, offline et online. C'est devenu un phénomène tellement courant chez la plupart des technomanciens qu'ils ont même pris l'habitude de sauvegarder leur mémoire naturelle et leurs expériences vécues dans des mémoires externes, où elles sont préservées des ravages du temps, sans parler des fonctions d'indexation, d'analyse et de recherche qui facilitent l'accès aux informations.

• Puck se réfère toujours aux technomanciens à la troisième personne, mais j'ai entendu certaines rumeurs qui disaient qu'il était lui-même technomancien. Ça expliquerait pourquoi il connaît si bien la façon dont ils vivent.

• Glitch

• C'est vrai ça, Puck ?

• Sunshine

• Il y a quand même des limites aux informations que je vais partager avec vous aujourd'hui. Ne tombons pas dans la vulgarité.

• Puck

Je ne vais pas vous faire le détail du comment, mais j'ai pu entrer en possession d'une collection de supports de stockage, un catalogue d'enregistrements en mode full-SISA de ce qui semblait être des souvenirs personnels. Après les avoir visionnés une fois, il m'est apparu que j'avais activé un code viral de défense qui avait détruit les enregistrements SISA. La sophistication du virus m'avait empêché de le repérer avant, mais l'exécution du code n'était pas sans faille. Les données ont été partiellement conservées et FastJack et moi-même tentons actuellement de les restaurer. Il en a vu assez pour m'autoriser à faire passer l'information via son réseau, il se porte donc garant de ce que j'ai vu.

• En ce qui me concerne, et avant que vous n'alliez plus loin, je n'ai pu voir que quelques courts fragments des enregistrements originaux tandis que nous tentons de les restaurer. Je peux attester de l'existence de ces enregistrements et qu'il y a bien quelque chose dessus, mais je ne peux pas confirmer que ce que va vous raconter Puck est la stricte vérité. Gardez ça bien à l'esprit.

• FastJack

La majorité des enregistrements semblent avoir été réalisés au sein d'un temple asiatique. J'ai croisé les données avec des références similaires en termes d'architectures et je situe ce temple dans l'Asie du Sud. Il est bâti selon un style qu'on retrouve plus particulièrement sur la côte sud de la Chine, bien que je n'aie trouvé de référence exacte quand à l'intérieur de ce temple (mais j'ai ma petite théorie sur le

sujet et je la détaillerai plus loin). Le sujet dont je visionnais la mémoire était assis avec d'autres personnes sur des tapis jonchant le sol du temple. Certains portaient des robes monastiques tandis que d'autres étaient vêtus de costumes ordinaires. La salle était plongée dans une obscurité que ne parvenaient pas à percer les chandelles, et la fumée parfumée des bâtonnets d'encens imprégnait lourdement l'air. Tout au long de l'enregistrement, le sujet est alimenté en données qui apparaissent sur des fenêtres de son champ de vision, mais on ne voit nulle part la présence d'un commlink, ni sur le sujet lui-même, ni sur les personnes avec qui il converse. Je ne peux qu'en déduire que ce sont des technomanciens ou, à défaut, que le sujet en est un.

Ils étudient quelque chose pendant qu'ils parlent, et des données s'affichent rapidement dans le champ de vision du sujet. Je ne peux qu'espérer pouvoir récupérer les enregistrements intacts pour pouvoir étudier ces données frame par frame. D'après mon expérience, j'ai l'impression qu'ils étudiaient le trafic sur la Matrice et qu'ils monitoraient des noeuds de chats, comme je le faisais par le passé. Le plus important des participants à cette conversation est assis sur un tapis placé sous un dais et, bien que son corps soit enveloppé dans de lourdes robes, on discerne sans peine à travers les yeux du sujet des implants cybernétiques importants, notamment un crâne cybernétique dissimulé par une reconstruction faciale qu'on aurait réduite à sa plus simple expression. Tout au long de la conversation, son visage ne bouge pas. Ses lèvres n'articulent pas un mot et ses yeux ne clignent jamais. Par contre, impossible de manquer l'imposant câblage enfiché dans son crâne et qui descend le long de son corps pour serpenter à même le sol, le long de la pièce.

- Des datajacks câblés ? Pourquoi pas sans fil ?
- Glitch

- Peut être pour des raisons de sécurité ou de bande passante.
- Netcat

- Tu as raison, les connexions filaire permettent un meilleur taux de transfert des informations, mais les réseaux sans fil d'aujourd'hui sont capables de performances quasi-similaires. Pour que la différence entre les deux ait une réelle importance, c'est qu'on parle d'opérations nécessitant vraiment une énorme bande passante. Et à partir d'un certain niveau, c'est le cerveau qui n'est plus capable d'interpréter les données assez vite.
- Clockwork

- Qui a dit qu'il avait un cerveau normal ? Si il a un crâne cybernétique, il se peut très bien que le reste à l'intérieur ait également subi des modifications.
- Beaker

- Mais bon dieu, où est-ce que ces soi-disant moines ont pu obtenir le fric et la logistique pour se procurer du matos de ce niveau ?
- Slamm-O!

- C'est une excellente question, même si les corporations et les temples sont étroitement liés les uns avec les autres à Hong Kong. Les temples ont largement contribué à faire en sorte que le public adhère à la politique mise en œuvre par les corporations pour obtenir l'indépendance de Hong Kong. Forcément, ça crée des liens.
- Snow Tiger

Ceux qui étaient présents dans le temple étaient en train de monitorer les actions de quelque chose dans la matrice, une chose que le moine en chef sur le dais a évoqué à plusieurs reprises comme étant « un complexe sublime ». Je ne

suis pas sûr de ce que c'est, mais ma propre expérience me fait me demander s'ils n'étaient pas en train d'observer des agents semi-autonomes. Pour confirmer cette théorie, le moine en chef demandait au sujet de contacter le complexe sublime afin qu'il puisse le guider vers l'ascension. Ils discutaient de méthodes pour y parvenir, dont le fait de créer des liens émotionnels avec le complexe sublime et le soumettre à un questionnement qui l'aurait amené à se positionner sur le plan moral et éthique. Étant donné la méthode qu'ils se proposaient d'utiliser pour parvenir à leurs objectifs, je me suis retrouvé à me demander si ça avait déjà été fait. Ce n'était pas une rencontre organisée à la va-vite : les divers participants se référaient parfois à leur groupe comme étant « le Bureau Céleste et Terrestre », ce qui m'a amené à penser que ce groupe était déjà formé depuis un certain temps.

- Ce nom est similaire à celui utilisé dans la mythologie chinoise pour désigner les groupes d'esprits qui étaient chargés de maintenir l'univers. C'était une forme de service spirituel à l'usage de la communauté qui se chargeait de tout, depuis les saisons en passant par le temps qu'il allait faire et les réponses aux prières des fidèles dans le besoin.
- Jimmy No

C'est la dernière partie de l'enregistrement qui me donna le plus de fil à retordre, mais qui me permit de retrouver la localisation du temple. Le sujet termine sa conversation avec le moine en chef et les autres personnes présentes dans le temple et on lui donne pour instruction de s'en aller et de commencer à travailler avec le complexe sublime. L'enregistrement se termine alors de manière abrupte, mais pas avant qu'on ait pu voir un aperçu de l'extérieur. Le sujet sort du temple alors qu'il fait nuit noire, mais tandis qu'il se retourne et que l'enregistrement s'interrompt, on aperçoit un paysage de nuit relativement flou. Suite à la destruction des enregistrements, je n'ai pas pu analyser la dernière image, mais ça ressemblait vraiment au paysage de Hong Kong. Après avoir enquêté sur les temples les plus importants de Hong Kong, le seul endroit qui m'ait été interdit est l'intérieur du temple Wong Tai Sin de Kowloon. J'ai tenté de travailler avec FastJack sur les enregistrements, et j'ai embauché quelques runners pour qu'ils puissent me prendre des clichés de l'intérieur si secret de Wong Tai Sin. Malheureusement, il semble que l'équipe ait échoué, vu que je n'ai plus entendu parler d'elle.

- Les textes sacrés bouddhistes et taoïstes sont pleins de ces « conversations » où deux personnages discutent de morale et d'éthique, et où un des personnages tente parfois d'élever spirituellement l'autre ou de l'encourager à se convertir à la religion. Bouddha lui-même dû faire face à ces questions avant son ascension. Pour ce qui est des méthodes, on peut dire qu'elles ne datent pas d'hier.
- Elijah

- Alors ils seraient en train d'essayer de convertir des intelligences artificielles ? Mais pourquoi ?
- Netcat

- Du point de vue des bouddhistes, les intelligences artificielles pourraient être perçues comme des incarnations supérieures, libérées de tous les désirs et les souffrances du corps humain. Des taoïstes pourraient tenter d'apprendre des intelligences artificielles le secret de l'immortalité au sein de la Matrice. Où alors, ils pourraient aussi travailler pour une troisième partie qui aurait ses objectifs propres. Nous n'en savons pas plus à ce stade et nous continuons à travailler sur les informations fournies par Puck qui, en ce qui le concerne, ne s'est jamais incarné en quoi que ce soit de glorieux.
- Axis Mundi





Je savais qu'il avait vu venir le coup, mais il eut tout de même l'air surpris lorsque la tête de son garde du corps explosa. Mes snipers éliminèrent méthodiquement ses hommes. Saturn grilla ses mages d'une manière ou d'une autre : je ne sais pas de quel sort il s'agissait, ils se sont juste ébranlés et sont morts. Le massacre fut rapidement terminé. La mort, elle, serait plus longue à venir.

Le grand homme était adossé contre la pierre tombale de sa femme, lorsque je m'avançai pour présenter mes derniers respects. Du sang sombre poissait entre ses doigts. « Rowena, » dit-il.

« Bigio. »

Il était mal en point et s'agrippait à ses tripes en sang. Littéralement. Je gardai mon flingue bien en vue, mais rangé.

« C'est toi qui finit le boulot, O'Malley ? »

« Tu vas me donner une raison de le faire, Boucher ? »

Son regard devint vague, pensif. Il me raconta une histoire alors qu'il s'allongeait pour mourir.

« Tu sais pourquoi on m'appelle « Le Boucher » ? C'était le jour dont je suis le plus fier de ma vie, celui où je suis devenu un soldat. Après seize ans à me hisser hors du caniveau, je me tenais devant Don Gianelli dans un costard emprunté, plus propre que je ne l'avais jamais été, à réciter les prières et à prêter serment tandis que l'icône de Saint Étienne se consumait dans ma main. Quand ce fut terminé, il me serra la main et dit qu'il avait besoin de moi pour un job. »

Bigio toussa quelque chose de rouge qui remonta de ses poumons vers sa bouche et le cracha.

« Il pleuvait lorsque nous sommes arrivés à l'entrepôt. Les gars avaient attaché un gosse à une chaise, juste au-dessus d'une grille d'égout. Les outils étaient étalés sur une table. Ils me firent de la place pour travailler. J'ai retiré mon manteau et ma cravate. Déboutonné mon col. Retroussé mes manches. Pendant tout ce temps, le gamin me regardait. »

J'essuyai un peu de bave sanguinolente de la bouche de Bigio. Il poursuivit.

« Le gamin était un hacker Yak. Il avait piqué quelques codes bancaires ou un truc du genre et les avait planqués. Mon taff était de trouver où. Il savait de quoi il retournait, mais ne disait rien. Peut-être qu'il était loyal. Peut-être qu'il pensait qu'il était un dur. Peut-être qu'il avait davantage peur de ses patrons que de moi. Je fis craquer mes articulations et commençai à travailler. »

Il me lança un sourire taché de sang en disant ça.

« Il y a un truc qu'il faut dire sur le fait de se salir les mains. Il fut un temps où avoir un peu de sang sur les mains était une bonne chose. Les tiens te respectaient lorsqu'ils savaient que tu n'avais pas peur de faire les choses toi-même. Ton père, » — il cracha presque le mot — « lui, comprenait ça. Je peux au moins accorder ça à ce bâtard. »

Il toussa encore.

« Gianelli n'a pas fait de moi un homme de main juste parce que j'étais costaud et dur. Non, c'était parce que j'étais un bâtard absolument impitoyable qui pouvait démanteler une personne comme un morceau de viande. Comme un boucher, m'a-t-il dit.

« Le gamin n'était pas costaud. J'ai commencé avec ses mains puis je me suis mis à remonter. Tu déboîtes les doigts d'abord, puis le poignet. De cette manière, tu peux toujours y revenir plus tard pour les casser si tu ne t'es pas encore fait comprendre. Ça a pris environ une heure pour arriver à ses épaules. Torsion, craquement,



cri. Torsion, craquement, cri. Je l'ai giflé pour le réveiller quand ses yeux se sont réveillés. Nos regards se sont rivos à nouveau et j'ai répété ma question. Il souffla : « Si quelqu'un vide sa bourse dans son cerveau, personne ne pourra la lui dérober ». »

« Benjamin Franklin », dis-je. Bigio me regarda. « C'est une citation de Benjamin Franklin. » Il grogna et tenta de hausser les épaules, puis grimaca de douleur. Il saignait plus lentement, et il frissonnait, mais il continua.

« J'ai compris ce que le gamin voulait dire. J'ai donc passé ma main le long de son crâne et je sentais clairement les sutures parallèles qui n'avaient pas encore cicatrisé. J'ai agrippé l'arrière de sa tête, l'ai inclinée d'un côté et saisi une lame. Le gamin couina et se débattit, mais je tenais sa tête comme dans un étau. Il m'a fallu cinq minutes et une paire de pinces à dénuder. Ce qui restait du gosse s'affaissa dans la chaise. Dans ma main sanguinolente, je tenais sa mémoire céphaloware. »

Bigio toussa et évacua davantage de sang. Il n'avait plus de jus. Sa voix se fit murmure.

« J'ai tué ton père, Rowena. Tu as passé dix ans à tout me prendre, morceau par morceau. Qu'est-ce que tu veux de plus ? Finis-en. Proprement. James O'Malley en aurait fait autant. »

J'acquiesçai. Le pistolet sursauta deux fois. Bigio était mort. Je m'arrêtai pour poser le pistolet sur la tombe de mon père avant de quitter Gethsemane. Ça m'a semblé juste.

Message Urgent...

CHRONOLOGIE DE SEATTLE

2017 – La Grande Danse Fantôme provoque l'éruption simultanée des monts St Helens, Adams, Hood et Rainier. Les réfugiés fuient vers Seattle alors même que les coulées de lave détruisent la majeure partie de Puyallup.

2018 – Le Traité de Denver conclue la Guerre de la Danse Fantôme. Dans une des dispositions du traité, Seattle et ses communes satellites restent territoire des UCAS.

2019 – Submergé par les réfugiés déportés des nouvelles Nations des Américains d'Origine, le maire de Seattle Lindstrom « le Conquérant » facilite l'incorporation dans Seattle des villes voisines.

2020 – Le président des UCAS signe un amendement dissolvant l'état de Washington et formant le métroplexe de Seattle.

2029 – Le Crash de 29 détruit l'essentiel de l'industrie informatique de Seattle, entraînant Redmond dans un lent déclin.

2036 – Le racisme anti-métahumains arrive au point de rupture, et la Nuit de la Rage balaie Seattle d'une vague de violence généralisée.

2055 – Des équipes Firewatch de Knight Errant brûlent le quartier général de la Confrérie Universelle et la ruche d'esprits insectes qui l'infestait.

2059 – L'arcologie de Renraku est mystérieusement coupée du monde extérieur, des centaines de milliers de personnes piégées à l'intérieur.

2061 – Les forces UCAS terminent de reprendre l'arcologie de Renraku.

2064 – Crash 2.0. La grille matricielle de Seattle est complètement détruite.

2065 – NeoNET installe le nouveau réseau matriciel sans fil de Seattle.

2066 – Le métroplexe de Seattle et le Conseil Salish-Shidhe remportent une candidature commune pour accueillir les Jeux Olympiques d'été de 2076.

2069 – Des tremblements de terre en Californie déclenchent une recrudescence d'activité volcanique du mont Rainier, rendant Seattle sujette à de fréquentes pluies acides et des pluies de cendres.

LA CITÉ D'ÉMERAUDE

Posté par : Fatima

À en croire les seattleites, ils ont une étoile sur le drapeau des UCAS. Mais très loin des autres, à tel point qu'on ne peut la voir, mais ils jurent qu'elle est bel et bien là. Le métroplexe de Seattle est un îlot de juridiction UCAS entouré de nations hostiles, et l'unique port des UCAS sur l'océan Pacifique. Quatre millions de citoyens UCAS vivent dans le métroplexe, et jusqu'à 500 000 personnes y sont de passage chaque jour. Ce sont les chiffres officiels, bien entendu. Des estimations grossières placent la population réelle (visiteurs et certaines espèces pas encore considérées comme pensantes par le *Metroplex Census Office* – le Bureau de recensement du métroplexe – inclus) plus près des six millions.

QUELQUES BANALITÉS

Seattle est un peu plus cosmopolite que la moyenne des conurbations, un gros plus pour les gens dans notre partie. Qu'importe l'ethnie, le métatype, les implants ou l'accoutrement, on se fond aussitôt dans les foules arpentant les rues du centre-ville. Vous devez vraiment faire un effort pour que votre apparence fasse lever un sourcil, même dans les enclaves corpos select à haute sécurité (où vous pouvez avoir l'air bizarre tant que vous avez aussi l'air riche). Ici, il est également facile de s'immerger dans n'importe quelle niche culturelle de votre choix. Il existe des douzaines de petits quartiers ethniques et de boutiques spécialisées où vous trouverez tout pour satisfaire vos excentricités personnelles.

- Bien entendu, la moitié des boutiques sont des chaînes tenues par des corpos qu'on peut trouver dans n'importe quelle conurb'. Il n'y a pas une culture, contre-culture ou absence de culture ethnique que les corpos n'ont pas trouvé moyen de formater et marchandiser dans le moule de la monoculture. Alors en dépit des prétentions de brassage culturel, vous pourriez aussi bien appeler Seattle « Mac City ». Du moins jusqu'à ce que vous sortiez de Downtown.
- Dr. Spin

- Ouais, mais la bouffe est bonne. Des barbecues gastronomiques azaniens servant des steaks de zèbres importés et fraîchement abattus en passant par votre fast food vietnamien du coin de la rue qui sert des nouilles-soja, des barres de krill et des bouteilles d'un litre-bouteilles de Kirin 2.0 : y en a pour tous les goûts !
- Traveler Jones

Les linguachips et programmes de traductions sont omniprésents de nos jours, mais votre seattleite lambda parle au moins deux langues, même s'il ne sait pas écrire son nom. Cel-les que vous entendrez le plus probablement sont l'anglais, le japonais, les dialectes salish, l'or'zet, l'espagnol aztlan, le russe, le coréen et le sperethiel.

- On ne soulignera jamais assez l'influence de la culture japonaise à Seattle. En dehors des animés RA, des usines à épilepsie vidéo ludiques, des émissions tridéo de cinglés et des idoles idoru, le salarier moyen de Seattle suit le rituel d'échange des cartes de visite virtuelles, et les inclinaisons de politesse sont plus courantes que les poignées ou signes de main même dans la classe moyenne.
- Mihoshi Oni

La tête

Chaque district de Seattle (à part Outremer) est gouverné par un maire élu localement. Le métroplexe dans son ensemble élit le gouverneur ainsi que les deux sénateurs et l'unique député du métroplexe ; ces trois derniers représentent Seattle au Congrès des UCAS. Les relations entre le gouvernement du métroplexe et les diverses mégacorporations extraterritoriales qui

SEATTLE



opèrent en son sein sont maintenues par le Conseil de l'union des corporations, qui lui-même en répond à la Cour Corporatiste. Le gouverneur de Seattle actuel est Julius Strouthers, bien qu'il soit candidat à sa réélection cette année et qu'il doive faire face à une rude concurrence.

- Le gouvernement du métroplexe est vendu corps et âme aux corpos et aux syndicats du crime, du bas de l'échelle jusqu'aux maires. De temps à autre un politicien ou autre fonctionnaire oublie qu'il est tenu en laisse, mais seulement le temps de se voir perdre l'élection suivante, de faire la une d'un scandale aux infos, ou de flotter dans le Sound.
- Kay St. Irregular

Le gouvernement fédéral des UCAS a des bureaux à Seattle pour représenter les intérêts de la mère patrie et pour couvrir tout ce qui pourrait tomber sous la juridiction fédérale. La présence fédérale et militaire UCAS à Seattle s'est régulièrement accrue depuis le récent Crash, peut-être en réponse au grandissant mouvement Indépendance pour Seattle.

- Juste pour info, le seul jour férié à Seattle est la Fête de l'Éveil, célébré le deuxième lundi de décembre. Les feux d'artifice et illusions magiques sont super.
- Snopes

La ville des pluies

Comme la région du Pacifique Nord-Ouest autour de Seattle compte parmi les forêts tempérées humides, c'est sans surprise que Seattle à une pluviométrie dépassant les 200 centimètres par an. Même lorsqu'il n'y a ni brouillard ni bruine, un flot malsain de smog maintient la ville dans une grisaille perpétuelle. Son ouverture sur l'océan, ceci dit, donne parfois une brise soufflant sur le Puget Sound et permet de respirer quelque chose ressemblant presque à de l'air. Attention quand même : à la seconde où le vent tourne, vous aurez les poumons pleins des cendres de Puyallup ou des particules faiblement radioactives de Glow City.

- C'est pas *si* terrible que ça... enfin, la plupart du temps. Hors des barrens, on peut faire sans respirateur : les poumons neufs c'est donné de nos jours de toute façon, pas vrai ?
- Beaker

En parlant de cendres, habituez-y vous. Depuis les secousses en Californie, le mont Rainier en crache continuellement un mince jet droit dans les nuages passant sur Seattle. Les averses régulières de pluie acide (ou les rafales de neige toxique fondue en hiver) blanchissent les constructions et attaquent le béton armé, même si nombre de gratte-ciels corpos sont dotés d'un revêtement en nano-matériaux pour les protéger contre les éléments caustiques.

- Beurk, tu parles d'un trou toxique, humide, gris et déprimant. Dis adieu au soleil quand ton suborbital amorce sa descente, parce que tu le reverras plus jusqu'à ce que tu sois reparti.
- Kane

Vue augmentée sur la ville

Les visiteurs de Seattle voient une ville de cristal vivant, chaque construction apparaissant comme un énorme polygone de gemmes vertes dont les facettes sont éclairées de l'intérieur. Il s'agit du très hype habillage RA « *Emerald City* » (la cité d'émeraude) dont l'office du tourisme de Seattle fait la promotion, émis directement sur votre commlink par des milliers de nœuds et réseaux participants. L'essentiel de Downtown, particulièrement les gratte-ciels corporatistes, a adopté le thème RA, vert translucide, pour « habiller » ses extérieurs ternes de béton et fenêtres polarisées. L'affichage au niveau de la rue est plus coloré et varié en apparence, bien que les éléments verts et cristallins restent dominants.

- En marge de tout le kitsch touristique autour d'Emerald City – tout depuis les avatars de persona gros bill jusqu'aux drones jouets de singes volants – des revendeurs à la sauvette dealent dans tout le centre des logiciels de RA qui changeront les monolithes verts en pyramides pourpres, arbres énormes, voire des vibros dorés géants si c'est que vous voulez. C'est votre réalité, faites votre propre Seattle surréaliste !
- Traveler Jones

Horizon virtuel

La réalité virtuelle à Seattle est assez semblable à celles des autres villes, bien que vous remarquerez que le design Emerald City y est également le standard. Parmi les plus gros systèmes on trouve le célèbre serveur de la Cité interdite Mitsuhama, la Pyramide Aztechnology, la Constellation NeoNET et l'apparition verte translucide de l'Arcology Commercial and Housing Enclave (Enclave commerciale et résidentielle de l'arcologie, anciennement arcologie de Renraku). Bien sûr, aucune présentation de la Matrice de Seattle ne serait complète sans la mention de SeaSource, une base de données et un moteur de recherche public populaire.

- J'ai trafiqué un mod pour la barre d'outil de SeaSearch qui permet l'accès simultané à ShadowSea, le paradis numérique local. Si vous êtes intéressés, faites-le moi savoir, j'vous le filerai.
- Slamm-O!

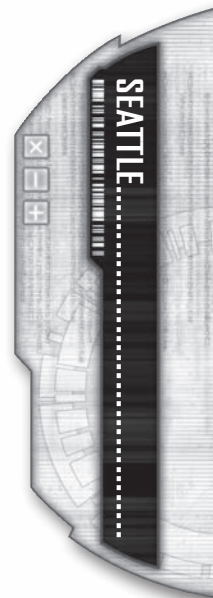
- Les terminaux publics et cabines d'immersion RV situés à Downtown permettent à tous d'accéder à la matrice en RV totale. Les utilisateurs sont affublés d'icônes de golem de glace verte qui sont si omniprésentes sur les grilles publiques qu'elles passent presque inaperçues. Ça peut s'avérer un avantage lorsque vous avez besoin d'un rendez-vous virtuel anonyme ou de faire une petite reco de la face publique d'un serveur corpo contre lequel vous comptez travailler plus tard.
- Kat o' Nine Tales

Rester en contact

Peut-être davantage que dans d'autres conurbations, les seattleites ont totalement adopté les technologies de *social networking* (relations sociales en ligne). Jetez un œil au PAN du moindre piéton battant le pavé et vous verrez que chacun d'entre eux est connecté à au moins un service de relationnel social, si ce n'est une demi-douzaine.

Avec un simple scan des environs, vous êtes sûr de trouver un partenaire de jeu RA, quelqu'un avec le même hobby que vous, ou de quoi vous tenir chaud au lit cette nuit. Les seattleites sont tellement interconnectés en ligne que des rassemblements éclair spontanés et (généralement) improvisés – les fameuses *flash mobs* – sont courants : un people aperçu quelque part, des soldes express, ou n'importe quel événementiel... et c'est parti.

- La dernière mode est de faire partie d'une tribu maillée. Certains groupes ethniques exclusifs ont été les premiers à profiter du networking pour se rapprocher les uns les autres, en particulier quelques groupements d'Amérindiens ou de Polynésiens. Certains d'entre eux ont des règles d'admission pour les nouveaux membres plutôt exigeantes, allant jusqu'à réclamer des empreintes ADN pour déterminer votre origine ethnique, ou excluant certains métatypes. La tendance s'est étendue au-delà de l'ethnicité à une myriade de tribus urbaines sans antécédent historique ni culturel. Et il y a de tout : clans féodaux japonais, tribus néo-celtiques ou germaniques (avec malheureusement un nombre élevé de néonazis), équipes corpos, Klingons et autres tribalistes néo-raver de la Spirale.
- Mika
- Et il y a aussi les tribus « secrètes » dont les gens ne savent même pas qu'ils font partie – comme The Exchange.
- Icarus



RECHERCHE INSTANTANÉE SHADOWSEA

The Exchange

Les premiers rapports sur *The Exchange* (l'Échange) datent du début des années 60 et le décrivent comme un réseau d'influence distribué et anarchique. Les participants (habituellement, mais pas toujours, des shadowrunners) se voyaient attribuer ou acquéraient de mystérieuse manière un commlink unique marqué d'un X rouge distinctif. L'analyse de ces commlinks a indiqué qu'ils comportaient des systèmes senseurs supplémentaires et étaient configurés pour espionner et enregistrer subrepticement et constamment, puis pour envoyer ces données à un nœud anonyme. Les porteurs de ces commlinks étaient considérés comme faisant partie de « The Exchange » et recevaient régulièrement des instructions pour accomplir certaines actions simples – n'importe quoi depuis prendre une photo jusqu'à livrer un mystérieux paquet en passant par le fait de laisser une copie supplémentaire d'un programme dans un nœud de données vide – accompagnées de la promesse d'une « récompense karmique ». La nature exacte de la récompense variait en fonction de la fréquence et de la réussite des actions accomplies par le porteur. Les récompenses étaient souvent adaptées pour profiter précisément à chaque porteur, impliquant une compréhension poussée de sa vie, de ses activités et de sa situation actuelle. On a vu comme récompenses des renseignements, des logiciels, de l'équipement et d'autres services similaires, fournis par des méthodes détournées et des personnes apparemment sans rapport entre elles.

Personne n'a jamais réussi à découvrir (ou du moins à dévoiler publiquement) qui ou quoi se cachait derrière *The Exchange*. En tout état de cause, les principaux nœuds du réseau de *The Exchange* ont été endommagés ou détruits lors du Crash 2.0 et, sans support technique approprié et recoupement, le réseau s'est effondré.

De nouveaux rapports indiquent que *The Exchange* a peut-être été rétabli récemment dans la grille du métroplex de Seattle – et, selon certains comptes-rendus, serait déjà en train de s'étendre ailleurs.

The Exchange est désormais distribué comme un package de logiciels réseau ; une fois installé sur un commlink, il fonctionne à peu près à l'identique du réseau original, à une nuance près : *The Exchange* semble être constitué presque exclusivement de shadowrunners.

The Exchange ne demande jamais d'argent, et les membres de *The Exchange* n'ont jamais rapporté avoir été « récompensés karmiquement » en nuyens ou autre monnaie – peut-être parce que des cadeaux anonymes sont plus difficiles à tracer que l'argent.

La scène

Il fut un temps où Seattle était connue pour ses rockers suicidaires aux tenues de flanelle et ses célèbres chaînes de cafés. Il s'y passe bien plus de choses de nos jours, et les événements intéressants attirent toujours les gens qui veulent garder un œil sur les nouveautés bouillantes. Résultat, le Seattle de 2070 est les yeux et les oreilles du Pacifique Nord-Ouest. Ses rues sont inondées de fashionistas, glitterati, paparazzi, dénichéurs de hype et quiconque voulant être « dans le coup » ou capitaliser sur les toutes dernières tendances. Ces parasites culturels attirent une forme de vie encore inférieure : les agents en marketing. Il n'y pas meilleur endroit pour lancer une nouvelle campagne de publicité virale, un nouveau style musical ou un même ciblé que de semer dans toute la trame culturelle de Seattle et de regarder le résultat se propager. Néo-Tokyo et Los Angeles sont peut-être des lieux branchés à voir, mais vous seriez surpris de tout ce qui à pour origine la ville d'émeraude. Toutefois, Seattle a l'art pour faire évoluer les nouveaux talents artistiques et les nouvelles tendances à sa sauce, il y en a donc toujours davantage qui échappent aux griffes corporatistes.

- Les émissions d'informations de Seattle sont regardées dans toute la ceinture Pacifique. Essayez de ne pas vous faire filmer ou votre trogne sera sur les ondes de Hong Kong à Vladivostok.
- Snopes

- Des shadowrunners peuvent plutôt bien gagner leur vie, si ça ne les gêne pas d'avoir affaire à des managers corporatistes rusés et à la gente décervelée, camée et niquant tout ce qui a deux jambes qu'on qualifie assez comiquement de « talents ».
- Kat o' Nine Tales

RIEN NE VAUT SON CHEZ SOI

Par Daniel Cregg, *UCAS Today*

- « DC from DC » est un blogcast multimédia hebdomadaire réalisé par le journaliste vétérinaire Daniel Cregg. Ce reportage se focalise sur le climat politique actuel à Seattle, tout particulièrement la campagne pour le poste de gouverneur. L'un des derniers journalistes politiques de l'ancienne école, Cregg est intelligent, perspicace et parfois de bon goût. En d'autres termes, c'est une espèce en voie de disparition.
- Fastjack

Seattle, dix ans plus tard. Revenir dans ma si lointaine ville natale est une bouffée d'air frais à plusieurs égards. En effet, le vent océanique qui m'a accueilli à l'aéroport international Seattle-Tacoma n'est que le commencement. Entouré de pays tout juste amicaux, cet avant-poste américain isolé dans le Pacifique Nord-Ouest conserve ce goût sauvage de frontérisme qui s'est perdu dans l'Est. Plus de quatre millions d'âmes appellent Seattle leur foyer, mais une seule peut se prétendre son gouverneur.

Sondages, rassemblements et spam RA : purée ! La Cité d'émeraude suffoque sous un tapis de conneries bombardées tous azimuts. Les campagnes électorales sortent la grosse artillerie et l'anxiété est presque palpable. Le douanier me lance un regard éloquent lorsque je lui montre ma carte de presse : je ne serai pas le dernier qu'il verra avant le jour J.

- La plupart des fouilleurs de poubelles ne sont là que pour le show, mais certains sont prêts à creuser profond (et à payer gros) pour une crasse de premier ordre. Les stratégies de campagne font de la gestion de crise, utilisant des runners pour enterrer des histoires (et des cadavres) avant que les reporters ne les sortent.
- Kat o' Nine Tales

Je sirote un truc que le bar à caféine prétend être un véritable café amazonien tandis que je file dans un taxi vers le Mayflower Park Hotel – c'est pas le Laubenstein Plaza, mais ça fera l'affaire. J'aime son atmosphère rétro. Très années 1990.

Le chauffeur est en chair et en os, pas téléprésent : un ork nommé Fred.

/// Début de transcription audiovisuelle ///

Fred : Le Mayflower ? Bon hôtel familial. Grands lits et chambres insonorisées – pask'y avait un nightclub à côté avant.

Daniel Cregg : Avant ? Vous voulez dire que le Sullivan's a fermé ?

Fred : (acquiesce) Le Crash. Ça a mis la ville à genoux.

DC : (distrain) Hmm... La ville a l'air bien, d'ici.

Fred : Downtown c'est pas tout Seattle, mec. Les autres districts vont vachement plus mal. J'suis pas à la rue encore, mais ma femme est sans emploi et nos enfants ont toute cette pression pour devenir des gangers. Tous les autres gamins dans notre rue ont déjà rejoint un gang ou un autre.

DC : Désolé d'entendre ça. La police ne peut-elle rien faire ?

Fred : La Star ? <renifle> *Buunda* à la Star. Ils sont tellement

occupés à tabasser des orks qu'ils n'arrivent même pas à attraper l'Tailladeur.

DC : Donc vous êtes d'accord avec Strouthers.

Fred : Ouais, mais c'demi-peck inutile aura pas ma voix une deuxième fois.

DC : Alors qui ?

Fred : Pas vraiment le choix entre Brackhaven et quelqu'un qui veut plonger dans l'abysse. Qui sait, y a peut-être quelque chose de mou au fond.

/// Fin de transcription audiovisuelle ///

Fred a plutôt bien résumé le dilemme de Seattle. Les candidats promettent tous les trois la lune aux seattleites (ils promettraient le soleil aussi, mais les gens d'ici ne croient qu'en ce qu'ils voient), mais peuvent-ils tenir leurs promesses ?

LA COURSE AU POSTE DE GOUVERNEUR

Avec l'abandon de l'ancien maire de Bellevue Daniel Reynolds (technocrate) pour raisons personnelles et celui de la députée Susan Riordan (libertaire) en plein scandale financier, le champ s'est réduit à trois principaux candidats. Étant donné le nombre élevé d'indécis pour le vote, l'élection peut encore être emportée par n'importe lequel d'entre eux.

Le sortant : Julius Strouthers

Julius Strouthers n'a pas eu un mandat facile en tant que gouverneur du métroplexe. L'économie en chute libre de Seattle et le chômage en hausse ne sont que la partie émergée de l'iceberg. Ajoutez-y une violence urbaine endémique, des scandales de corruption très médiatisés impliquant certains de ses conseillers les plus proches, une hostilité accrue de la part des Nations d'Américains d'Origine et des relations glaciales avec l'administration de la Présidente Colloton, et vous commencez à voir le tableau. Des récents accès de rage lors d'entretiens au Cabinet montrent l'énorme stress auquel le nain doit faire face.

• J'ai rencontré Julius dans les années 50. Il avait un implant céphalaware appelé connecteur conique. Ils ont été retirés du marché après que des gens aient découvert qu'ils provoquaient un effet proche de la maladie d'Alzheimer. Si Brackhaven l'apprenait, il aurait le champ libre.

• Pistons

Le gouverneur a beaucoup chargé la Lone Star récemment, critiquant son incapacité à attraper le tueur en série surnommé le « Tailladeur maya ». Strouthers a médiatisé des négociations avec Knight Errant concernant le contrat de police du métroplexe, dont le renouvellement aura lieu l'année prochaine, comme menace tacite. Strouthers a également promis une nouvelle solution pour adresser les problèmes énergétiques de Seattle, mais les détails se font attendre.

• Shiawase et Gaeatronics salivent à l'idée des possibilités. Sae-der-Krupp pourrait être intéressée, mais si c'est le cas, la corpo est vraiment très discrète à ce sujet. Attendez-vous à des runs contre le bureau du gouverneur pour bientôt.

• Mr. Bonds

Strouthers se bat comme un beau diable, en tout cas, et ne partira pas sans combattre. « Seattle est une communauté,

ÉLECTIONS DE SEATTLE :

Intentions de vote

Candidat (Parti)	Maintenant	Il y a 1 mois	Il y a 3 mois
Kenneth Brackhaven (R)	32%	30%	28%
Josephine Dzhugashvili (I)	30%	23%	16%
Julius Strouthers (D)	21%	17%	10%
Autres	<1%	5%	16%
Indécis	17%	25%	30%

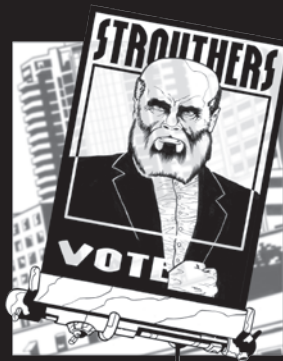
Source : UCAS Today / Gallup

Lexique SeaSource : (R) : parti républicain ; (D) : parti démocrate ; (I) : indépendants.

SEATTLE, LE WHO'S WHO, ÉDITION 2070

Portrait : Julius Strouthers

Né en 2111, Julius Strouthers connut ses 15 premières minutes de gloire comme le premier nain de Seattle. Il a fait ses études à l'Université de Seattle, où il excella au cursus d'informatique. Bien qu'il ait reçu de nombreuses offres d'emploi, Strouthers choisit de monter sa propre affaire. Après une réussite initiale, la compagnie fut détruite avec ses bureaux, ravagés par un incendie en 2045. Strouthers travailla comme consultant à son compte jusqu'en 2058, lorsqu'il fut engagé comme directeur d'exploitation de Thomas Lake Mining and Oil. Après avoir rejoint le parti démocrate en 2062, Strouthers est élu gouverneur du métroplexe en 2066. Il est marié au Dr Miranda Callahan et a une fille, Erin.



• Consultant à son compte ? Arf. Jamais entendu parler de quelqu'un qui s'est débrouillé pour travailler pendant dix ans comme fixer et M. Johnson sans que ça se voit dans sa bio.

• Mr. Bonds

• Il y a toujours des soupçons selon lesquels Strouthers se serait frayé un chemin dans TLMO avec de l'aide, mais rien de solide n'a jamais fait surface... probablement parce que la vérité est enterrée six pieds sous terre.

• Snopes

construite avec les espoirs et les actions de nos aïeux ; non par la division et la méfiance, » a dit Strouthers au public d'un récent rassemblement. « Nous sommes une ville forte et, avec votre aide, nous pouvons faire de Seattle le joyau du Pacifique Nord-Ouest. »

Le meneur : Kenneth Brackhaven

Il n'y a rien de plus versatile qu'un politicien, et Kenneth Brackhaven ne fait pas exception à la règle. Après sa candidature manquée aux présidentielles de 2057, le fils prodigue de Seattle a passé plusieurs années comme éminence grise, soutenant de nombreux candidats locaux ainsi que, dernièrement, la candidature manquée du gouverneur Lindstrom aux présidentielles de 2064. Le jour de l'élection approchant et avec un tiers de Seattle derrière lui, ces efforts pourraient bien payer bientôt.

/// Début de transcription ///

« Il suffit de regarder les chiffres pour voir que notre ville se meurt. 40% d'adolescents orks qui essaient une BTL finissent dans un gang. Cinq prostituées sur dix sont des elfes. Dans



pour lui. Le problème était moins important lorsqu'il était candidat à la présidence, mais Seattle a un pourcentage de métahumains votants enregistrés bien supérieur. »

- Stanton a tout à fait raison en principe, mais ça n'a pas arrêté la campagne de corruption et de chantage envers des leaders de la communauté métahumaine de la part de Brackhaven. Appeler à l'abstention revient au même que d'appeler à voter pour lui.

- Fatima

Personnellement, je m'interroge sur des tensions dans les rangs. Après avoir rejoint le parti républicain en 2069, Brackhaven a rallié une vague d'anciens électeurs du parti archiconservateur pour vaincre Ellen Danquist aux primaires du métroplexe. Danquist avait été personnellement nommée par la Présidente Colloton, ce qui met Brackhaven en opposition par rapport aux huiles de DC.

- Danquist reconstruit sa base de pouvoir et travaille à planter Brackhaven dans les grandes largeurs. La rumeur dit qu'elle embauche des shadowrunners pour mettre discrètement le souk dans sa campagne.

- Fianchetto

Avec la mort de Karl Brackhaven, son oncle et président du policlub Humanis, en 2065, la seule autre Brackhaven restante est la petite fille de Karl, l'artiste droguée Tiffany Brackhaven. Les liens de longue date de Tiffany avec la star du goblin rock Crime Time pourraient être une bénédiction pour laver l'image anti-métahumaine de Brackhaven, mais il a jusque-là choisi de ne pas l'exploiter.

- Je ne comprend pas Brackhaven. Je l'aurais faite enfermée dans un centre de désintox quelque part, au moins jusqu'à la fin des élections.

- Hard Exit

- Bonne chance alors. J'ai entendu dire que Tiffany et CT passent beaucoup de temps avec les Orks des Cascades, et trempent dans une foutaise spirituelle quelconque avec les chamans de la tribu. Ce qu'on ferait pas pour avoir l'inspiration...

- Haze

les écoles, la violence liée aux trolls a doublé. Des immigrés philippins, chinois et aztlans prennent les emplois d'honnêtes et travailleurs Américains.

« Et quelle a été la réaction du gouverneur à ces problèmes ? Il veut licencier la police de Seattle qui travaille dur ! Le ménage commence à notre porte, et Kenneth Brackhaven est l'homme qu'il faut pour ce travail. »

Source : *Humanité lève-toi !* Spam RA

/// Fin de transcription ///

L'incapacité de Brackhaven à monter dans les sondages est l'inquiétude majeure de ses conseillers. Les supporters de Brackhaven accusent une couverture médiatique défavorable, mais des experts extérieurs supposent plutôt qu'il a atteint le faite de sa popularité.

« Kenneth Brackhaven se débrouille très bien avec l'électorat humain », a dit Brian Stanton, un analyste de l'Université de Seattle, « mais j'attends de voir un métahumain voter

L'insurgée : Josephine Dzhugashvili

Josephine Dzhugashvili a été très occupée à rattraper l'avance précoce de Brackhaven. Elle commence tôt chaque matin avec des interviews ; passe la journée à faire du porte à porte, à assister à des rassemblements de jeunes, à des déjeuners d'affaires de haut vol, et à des débats en prime time sur NewsNet ; puis elle finit chaque soir par un autre plateau de news et des entretiens privés avec des activistes importants.

Faire la connaissance avec la Femme de l'année de Seattle a demandé plus de travail que prévu. À un moment où la moindre phrase mal interprétée peut décider de l'issue de l'élection, la directrice de campagne de Dzhugashvili ne laisse rien au hasard. Dix minutes, a-t-elle dit.

On peut résumer la campagne de la leader du parti de l'indépendance de Seattle en un mot : sécession. Que tant de seattleites puissent éventuellement voter pour que Seattle devienne un état métroplexe indépendant est un signe fiable que

rien ne va plus dans la ville des pluies, mais je vais laisser Dzhugashvili en parler elle-même.

/// Début de transcription audiovisuelle ///

Cregg : Pourquoi faire sécession ? Qu'est-ce qui cloche à ce point à Seattle que ça ne puisse être réglé qu'en sortant des UCAS ?

Dzhugashvili : (sourit) Bonne question, Dan, bien que je vous retournerais celle-ci en vous demandant ce qui cloche à ce point aux UCAS pour que Seattle n'ait d'autre choix que de les quitter. La réponse en bref est que nous avons été maltraités, trompés, trahis et finalement abandonnés par ceux mêmes qui devraient veiller sur nous.

Regardez l'économie : Seattle a été touchée de plein fouet par le second Crash, mais quel est le montant de l'aide fédérale que nous avons reçu ? Exactement zéro. Le Military Recovery Act de la Présidente Colloton s'est approprié tous les fonds. « Reconstruisons les défenses de l'Amérique », a-t-elle dit, sans mentionner le nombre excessif de troupes de Seattle servant sur la Côte Est et à la frontière sioux. Ni qu'à chaque fois qu'un des nôtres demande à être réaffecté ici, sa demande est purement et simplement refusée. Si ce manque de confiance n'est pas un affront direct, je ne sais pas ce que c'est.

Cregg : Vous avez mentionné une trahison.

Dzhugashvili : Oui. Dans ses mémoires, l'ex-ambassadeur de Seattle en Corée Timothy Washburn a révélé comment des négociations commerciales en Corée ont été sabotées par l'Ambassadeur des UCAS Kelly Mitchell. C'était une affaire conclue, qui allait rapporter des milliards de nuyens à notre ville. *Des milliards !* Mon personnel de campagne a rassemblé des témoignages et des documents prouvant le sabotage commercial s'étendant sur plus de vingt ans. Washington a besoin du métroplexe, mais ne nous fait pas confiance. Nous ne sommes pas du bétail et nous ne permettrons pas à cette farce de se poursuivre.

/// Fin de transcription audiovisuelle ///

• Certains d'entre vous s'interrogent peut-être à propos de « l'ambassadeur de Seattle en Corée ». En 2042, les UCAS ont accordé à Seattle le droit d'établir des liens diplomatiques avec toute nation vitale à sa survie. Au compte de l'année dernière, le métroplexe avait des ambassadeurs dans quarante pays, la plupart dans la ceinture Pacifique, mais également quelques exceptions notables comme l'Amazonie et la Nouvelle Communauté Économique Européenne.

• Kay St. Irregular

Dzhugashvili peut difficilement être réduite à la candidate d'un seul problème, même si ses autres propositions sont parfois noyées dans le débat sur la sécession. Son initiative sociale « Le pouvoir à Seattle » la place bien à gauche sur le spectre politique. Elle a été louée pour avoir encouragé la jeunesse de Seattle à assister à des comités de quartier et à des mouvements associatifs comme moyen d'influencer la politique locale et pour rester en dehors des gangs.

• Est-ce que quelqu'un s'est donné la peine de lire *Le pouvoir à Seattle* ? Des conneries, du genre une éducation publique assistée par simsense peut

SEATTLE, LE WHO'S WHO, ÉDITION 2070

Portrait : Kenneth Brackhaven

Kenneth Brackhaven, 59 ans, est né dans une clinique privée de Bellevue en 2011. Après avoir obtenu un MBA de la Harvard Business School, Brackhaven a travaillé dans la compagnie familiale, Brackhaven Investments, dont il a hérité à la mort de son père en 2044. Depuis les années 40, Brackhaven s'est fortement impliqué dans la vie politique locale via sa Coalition citoyenne pour la sécurité, et il a été prétendant à la présidence des UCAS en 2057 comme candidat du parti archiconservateur.



L'aventure présidentielle de Brackhaven tourna à la débâcle lorsque les médias découvrirent que Brackhaven n'était pas l'homme qu'ils croyaient être. Kenneth Brackhaven était en fait un orphelin, adopté et élevé à la place du rejeton mort des Brackhaven. Bien que terrible pour son image de marque, une déclaration publique forte en émotions réconcilia Brackhaven avec l'opinion publique et il finit deuxième derrière le président Dunkelzahn dans les sondages.

Kenneth Brackhaven est veuf et sans enfant.

SEATTLE, LE WHO'S WHO, ÉDITION 2070

Portrait : Josephine Dzhugashvili

Né en 2035 d'un couple d'émigrés russes, Josephine Dzhugashvili a été repérée comme enfant précoce avant son sixième anniversaire. Diplômée de la Harvard Law School à l'âge de 17 ans, elle reçoit un Masters à la F. Kennedy School of Government, devenant docteur en droit en 2058. Dzhugashvili décline plusieurs offres d'emploi avantageuses de la part de cabinets juridiques et de bureaux d'affaires publiques corporatistes, postulant à la place pour un poste au Département d'État. Pour des raisons non communiquées, sa candidature initiale et toutes les suivantes sont rejetées.



• Aucun mystère ici. Brackhaven a utilisé ses relations pour que Dzhugashvili soit blackboulee du Département d'État après qu'elle lui ait taillé un costard lors d'une conférence de presse pour avoir voté contre l'inclusion des sasquatchs comme citoyens dans la Constitution des UCAS.

• Fianchetto

• Il est intéressant de noter que les archives de Harvard Law mettent la *Capa Rowena O'Malley* comme l'une des camarades de promo de Dzhugashvili...

• Pistons

Amèrement déçue, Dzhugashvili n'a cependant aucun mal à trouver d'autres opportunités et devient une consultante et conciliatrice politique respectée. Elle publie plusieurs livres pendant ces années, comme *Les droits des non-métahumains pensants* et le prix Pulitzer *Le politicien corporatiste*. En 2063, Dzhugashvili rejoint le Global Relations Institute, une équipe de spécialistes politiques financés par le groupe Horizon. Sa brillante carrière faillit s'achever brutalement lors du Crash de 64, lorsqu'elle est victime d'une attaque induite par choc d'éjection.

Dzhugashvili passe deux ans en thérapie avant de se remettre complètement. Élu « quatrième meilleur parti célibataire de Seattle en 2069 », elle vit seule et sans enfant.

RECHERCHE SEASOURCE

Services municipaux de Seattle

Services	Corporation
Incendie	Franklin Associates
GridGuide	Mitsuham Computer Technologies
Santé publique	Services de santé municipaux
Services matriciels	NeoNET
Police	Lone Star
Énergie	Gaeatronics
Travaux publics	Shiawase Envirotech
Déchetterie	Eta Engineering

avoir l'air progressiste et égalitaire, mais pour moi ça m'a l'air tout droit sorti d'un cauchemar collectif d'Orwell, Huxley, Perdomo et Cronenberg.

• Plan 9

Dans le même temps, Dzhugashvili cite souvent le Conseil Corporatif Pueblo comme exemple de modèle économique et prône des relations accrues avec les états des NAO et de la ceinture Pacifique. De façon intéressante, les registres de financement de campagne (qui sont entièrement publics) montrent qu'Aztechnology, Horizon et Evo sont ses contributeurs principaux.

• Le groupe Horizon soutenu par Pueblo, les NAO, Aztechnology... on dirait que les Amérindiens sont en train de prendre le pouvoir.

• DangerSensei

• Oh pitié. T'as encore regardé « Custer et la Danse Fantôme » en boucle, c'est ça ?

• Lyrar

• Ce n'est pas un secret que le Conseil tribal souverain adorerait mettre Seattle sous son égide, mais soyons réaliste, ça demanderait un sacré tour de passe-passe politique. En attendant, ils se contenteront d'une cité-état bien disposée envers les NAO.

• Kay St. Irregular

Et après ?

Il ne fait aucun doute dans mon esprit que les prochaines semaines verront une montée en puissance de propagande et de lavage de linge sale en public. L'enjeu est de taille pour Seattle dans cette élection, et aucun candidat n'est parfait sur le papier. Quel que soit le vainqueur, quelqu'un perdra... et cela pourrait bien être Seattle.

JEUX DE GUERRE

Posté par : Fatima

Les shadowrunners ne devraient jamais travailler contre l'armée. J'étais une fervente adepte de cette conduite lorsque j'étais plus jeune. Quel que soit le nombre de vos flingues, quelle que soit leur gabarit, l'armée en a forcément plus et des bien plus gros.

Si on est réaliste, ceci dit, la police et les escouades de corpsec d'aujourd'hui sont aussi militarisées que possible pour leurs missions de patrouilles urbaines avec leurs voitures blindées, leur armement lourd, leurs fusils d'assaut, leur support aérien et leurs équipes d'intervention rapide. Alors par comparaison – et certains d'entre vous le savent déjà par expérience – travailler contre l'armée est viable, tant que vous ne faites rien de stupide. Restez rapides et discrets, et n'entrez *jamais* dans un concours de celui qui pisse le plus loin avec l'armée, *capisce* ?

Maintenant, étant donné que Seattle est le seul port des UCAS dans le Pacifique et vu qu'il est entouré de nations

hostiles (ok, hostile est peut-être un brin exagéré, mais bon, l'armée se souvient encore d'avoir perdu la Guerre de la Danse Fantôme), cette conurb' grouille définitivement de ressources militaires.

La Garde du métroplexe

La première est la Garde du métroplexe, chargée de défendre Seattle des menaces extérieures, des attaques terroristes et du désordre civil, sous le contrôle direct du gouverneur. Guerriers du dimanche affublés de matériel pour la plupart dépassé et commandés par des tordus, ils ne sont guère bons qu'à casser de l'émeutier. Le gouverneur Strouthers a essayé d'atténuer le racisme rampant dans leurs rangs en remplaçant certains officiers et en encourageant les métahumains à s'enrôler, mais les résultats sont douteux. La Garde est l'un des principaux employeurs de Seattle, et nombre des officiers supérieurs préféreraient qu'elle reste un club réservé aux humains.

• C'est un secret de polichinelle que la Garde est gangrenée par la corruption, les luttes intestines, et une incompetence générale. L'intervention de Strouthers n'a réussi qu'à exacerber la situation, en particulier lorsqu'il a expurgé une partie du commandement re-tranché pour avoir entravé tout changement important.

• Sunshine

Avec les élections qui approchent, les candidats se sont arachés les voix de la Garde, tout en les utilisant pour mettre en lumière les attaques politiques des uns contre les autres. Brackhaven joue la carte patriotique comme si c'était la seule de son jeu, accusant Strouthers de porter atteinte à la sécurité de Seattle pour des raisons politiques. Dzhugashvili soutient Strouthers pour ce qui est des métahumains, mais dit que la Garde est dangereusement affaiblie. Ses plans comprennent un renouvellement intensif de l'équipement de la Garde (des nouveaux jouets !), ainsi qu'un programme intense d'entraînements conjoints avec des forces corporatistes.

La Joint Task Force Seattle

Installée à l'origine par les UCAS il y a une décennie pour gérer le fiasco de l'arcologie de Renraku, la Présidente Collo-ton (qui était à sa tête à l'époque) a transformé la Joint Task Force Seattle (Force opérationnelle conjointe de Seattle) en un plus gros engagement permanent (uniquement pour notre protection, bien entendu) lorsque la situation a finalement été résolue. Sous le contrôle du brigadier général Ethan Darcy (l'ancien commandant en second de Colloton.) Fort Lewis a étendu ses installations pour accueillir ces six mille « renforts au maintien de la paix. »

Naturellement, tous ces muscles en plus mettent certains des voisins et habitants de Seattle très mal à l'aise. Fort Lewis grouille de factions politiques et d'agents de renseignement de divers tonneaux – des Salish aux Sioux en passant par le Tir et diverses mégacorporations surveillent soigneusement les activités de la Task Force. Pour couronner le tout, Darcy prend de plus en plus d'initiative, des « manœuvres d'entraînement » accélérées (y compris des faux scénarios de « défense urbaine » avec soldats jouant à se combattre dans les rues de Seattle, la totale) à l'implication accrue de la Task Force dans les missions de la garde du métroplexe comme le contrôle frontalier et l'interception de contrebandiers. En fait, la garde et même la Lone Star ont émis des plaintes à propos de l'ingérence de Darcy dans leurs opérations et de ses incursions sur leurs plates-bandes juridictionnelles.

• Ça va plus loin que ça. Le Général Darcy a déployé son corps de renseignement dans le métroplexe, et se mêle de plus en plus des affaires internes de Seattle. Même ses supporters émettent des réserves de prudence, mais Darcy semble convaincu que personne ne peut se mettre en travers de son chemin.

• Fianchetto

Les chantiers navals d'Everett

Le Vice-amiral John Lienhard est aux commandes du groupe du super porte-avions *USS Colin Powell* aux chantiers navals d'Everett – un boulot pas facile, étant donné la présence d'une base militaire salish-shidhe juste de l'autre côté de la frontière. Lienhard semble jouer au chat et à la souris avec les commandeurs salish : les bruits de couloir disent qu'ils sont tout le temps à copiner en ligne, bien que Lienhard dirige un programme de contre-espionnage poussé et a pris au moins trois espions l'année passée. Les choses sont tendues entre Lienhard et le Général Darcy, cependant, probablement à cause des perpétuelles interférences de Darcy.

- Darcy a traité Lienhard de marin d'eau douce, et je préfère ne pas poster la réponse de Lienhard. Si le Pentagone ou Colloton n'interviennent pas, ça va mal finir.
- Sunshine

Les agences de renseignement

Naturellement, plusieurs agences de renseignement ont d'importants bureaux à Seattle, pour garder un œil sur tout ça pour l'Oncle Sam. Officiellement, l'immeuble fédéral de soixante-douze étages à l'angle de Seneca St. et de la 1^{re} Avenue abrite les branches locales de l'Homeland Security (la sécurité intérieure fédérale), du Federal Bureau of Investigation (FBI, le bureau d'enquête fédéral), de la Drug Enforcement Agency (DEA, l'agence anti-drogue), de la National Security Agency (NSA, l'agence de sécurité nationale) et de l'Internal Revenue Service (IRS, le fisc). Officieusement, la Central Intelligence Agency (CIA, agence centrale de renseignement extérieur) et quelques autres groupes dirigent également leurs opérations régionales d'ici.

- Notez que l'immeuble est sous juridiction fédérale. Si vous êtes pris, les fédés vous ont jusqu'au trognon. En toute légalité.
- Kay St. Irregular
- L'armée a un arrangement sympa avec la CIA. Les suspects chopés par l'armée peuvent s'attendre à se réveiller dans une des planques secrètes de la CIA à Seattle, prêts pour interrogatoire. Pas vu, pas pris, jusqu'au bout...
- Snopes

EN MARGE

Posté par : Kat o' Nine Tales

Seattle c'est pas juste du gros poisson dans un petit étang. Il y a plein de petits poissons nageant dans le coin et se battant féroce pour chaque miette de nourriture – pas loin des piranhas. En dehors de l'assortiment classique de cellules écoterros, cultes, groupes magiques et autres fraternités ésotériques à tendance anarchiste et extrémiste, quelques-unes méritent une mention particulière.

Le policlub Humanis

Ces enfoirés ont plus ou moins écrit la bible des mouvements politiques américains conservateurs. La cellule de Seattle a été une des premières à ouvrir aux UCAS et, je suis navrée de le dire, est l'une des plus influentes.

Aussi stupide que cela paraisse, les clefs du succès pour ce groupe haineux sont la diversité et le soutien des communautés. En effet, les Humanis ne sont pas qu'une bande de lyncheurs en puissance ou un terreau fertile pour terroristes racistes. L'Humanis gère des écoles gratuites, des dispensaires, des ligues sportives juniors et sa propre chaîne tridéo. Il s'assure de la tranquillité du voisinage (humain, tout du moins) et de l'absence de gangs en son sein. Tout ça mis bout à bout fait d'Humanis une organisation populaire et respectée.

Dans les coulisses, bien sûr, se tapit un réseau de haine lié à des organisations sinistres comme Alamos 20 000 et la

Nation humaine. Ces groupes hardcore repèrent de potentielles recrues dans les rangs d'Humanis, laissant au policlub les mains propres aux yeux du public. Le groupe a démontré son pouvoir lors des primaires républicaines ici, en soutenant la candidature au poste de gouverneur de Kenneth Brackhaven.

- En parlant d'A20K, ils ont encaissé un sacré coup en 2064 quand Colloton les a montrés du doigt comme les éminences grises derrière le coup d'état pan-américain. Le FBI pense que des membres survivants se sont dispersés dans toute l'Amérique et ont reconstruit le groupe depuis. Pire encore, des rapports suggèrent qu'A20K a acquis d'une manière ou d'une autre une petite cache de nanoarmes de Winternight (le culte apocalyptique qui a contribué au Crash 2.0).
- Fianchetto

Le Peuple du Livre

Sorti tout droit de votre centre religieux et s'opposant directement à l'Humanis, le Peuple du Livre est une association religieuse plurielle livrant une guerre sainte pour les cœurs et les esprits de Seattle.

Cette alliance improbable était l'idée originale de Bram ben Ysaac, un rabbin juif conservateur et traditionnel. Son ministère populiste opposé à la propagande raciste dirigée contre les enfants de Renton a attiré les louanges à la fois du clergé islamique et chrétien dans tout Seattle, et est devenu la base du Peuple du Livre. Une rencontre avec le cardinal Pdraig O'Toole et le mollah Sameh Amr s'est avérée fructueuse et a posé la base d'une « Rencontre des Fois » plus tard la même année, où la charte du Peuple a été présentée, votée et approuvée par une majorité des clergés de Seattle.

Cette association laisse les manifestations et les protestations à d'autres groupes, et se concentre à la place sur les centres communautaires, l'enseignement, les sermons depuis la chaire et leur réseau social en ligne *Almighty*. Ce réseau diffuse réunions et événements, fournit des traductions gratuites, diffuse l'appel quotidien à la prière du muezzin (avec des indicateurs de direction vers La Mecque) et, de façon générale, aide les religieux à trouver un terrain d'entente. En promouvant la conscience et la motivation chez les pratiquants, le Peuple agit comme un rayon de lumière sur les quartiers les plus sombres de Seattle.

- Ah, Seattle. Le dernier bastion d'optimiste absurde du monde civilisé. Ça doit être tout ce soycaf.
- Kay St. Irregular
- On voit le désespoir flagrant de ces systèmes de croyances vieux et dépassés alors qu'ils perdent chaque jour des fidèles au profit des réalités de l'Éveil et des temps modernes. Je ne serai pas triste de les voir disparaître, eux et leurs contes de fées, mais en attendant j'apprécie qu'ici ils ne s'entretiennent pas comme partout ailleurs dans le monde.
- Haze
- Vous pouvez dire merci au mollah Sameh Amr pour tous les liens noués. Il a sa carte de membre de la Renaissance islamique, qui vise à répandre dans tout l'Islam des points de vue plus « éclairés ». Malheureusement, ça fait également de lui une cible pour les fanatiques de tous bords.
- Goat Foot

Sous un front uni, le Peuple du Livre a également exercé son pouvoir en politique. Bien qu'il ne soutienne aucun candidat au poste de gouverneur en particulier, il les met tous au défi sur de nombreuses questions et encourage ses membres à voter. Il s'est aussi volontiers associé à des organisations séculières, comme la Pan-American Civil Liberties Union (Union pan-américaine des droits civiques), quand il y avait des intérêts en commun.



- Étonnamment, l'adversaire le plus acharné du Peuple est Evo. L'alliance religieuse pousse en faveur d'une politique de bioéthique conservatrice, particulièrement en matière de biotechnologie, de génétique et de soin, ce qui entre en conflit avec le programme transhumaniste de la mégacorporation. Le rapide développement du progrès scientifique est favorable à Evo, mais ils ne veulent prendre aucun risque. Vous pouvez vous attendre à ce qu'ils fassent tout pour empêcher le Peuple de créer une effervescence morale qui pourrait impacter la corpora.

- Plan 9

- Le conseil à la tête du Peuple ne rechigne pas non plus à faire appel aux acteurs des Ombres. Il engage des runners débutants et des gangers faisant dans le travail au noir pour protéger ses centres communautaires et ses cliniques gratuites des gangs et des trafiquants de drogue. Leur budget est tendu comme un string, ceci dit, ils comptent donc sur un turnover régulier de talent frais.

- DangerSensei

- Ce n'est que la partie émergée de l'iceberg. Le conseil a également un programme secret de lutte contre les menaces paranormales sur lesquelles ils sont tous d'accord : les shedim, les esprits insectes, les magiciens de sang et les spectres sont tous sur leur liste noire.

- Sticks

- C'est un sacré programme pour un si petit groupe. Tu devrais passer cette info encore une fois dans le filtre de réalité.

- Snopes

Le Réseau de la conscience unifiée

Lorsque les mégacorporations ont reconstruit la Matrice après le récent Crash et que la réalité augmentée a décollé pour la première fois, le parti technocratique des UCAS a été prompt à embrasser la révolution virtuelle. Il a créé des projets communautaires de tous les bords politiques dans le cadre de ses activités de propagande. Certains ont leur vie propre, ceci dit, comme celui-ci.

Le Réseau de la conscience unifiée commença comme une petite expérience à l'université de Washington, où il devint bientôt largement populaire auprès des étudiants. Peu d'entre eux prirent la peine d'écouter la propagande des Technocrates, le parti retira donc son financement après un an environ. Face à une fermeture imminente, la faculté lança un appel public à l'aide et une bande d'activistes du campus se portèrent volontaires pour le reprendre. Il s'est passé trois ans depuis et le RCU est toujours en ligne, et extrêmement populaire auprès de la jeunesse de Seattle – riche comme pauvre.

La nouvelle direction a eu bien plus de succès que les Technocrates à implémenter une plateforme politique et à surfer sur la mode pop culture, en se débarrassant de leur plateforme centriste et en la remplaçant par un programme bien plus radical. Les membres du Réseau sont des technophiles hardcore dont l'objectif principal est de transformer le paysage politique de Seattle en un réseau social en ligne où les citoyens du réseau matriciel s'engagent dans des prises de décision démocratiques en temps réel et où le gouverneur fait tapisserie.

- Les Technocrates ne sont pas ravis que quelques « mômes techno-communistes » aient trouvé comment s'amuser avec leur jouet, mais ils ne peuvent guère faire plus que regarder et ronchonner.

- Clockwork

- Bien que le Réseau considère de manière générale les Technocrates comme des vendus à l'ordre établi, il ne semble avoir aucun problème à travailler main dans la main avec le groupe Horizon. C'est dû en partie à la propre infrastructure décentralisée et démocratique d'Horizon, sur le modèle de laquelle le Réseau a construit certains de ses projets. Horizon semble plutôt intéressé

par le projet de la Conscience unifiée, fournissant ses fonds et son support en échange de l'accès exclusif aux fonctionnements internes du Réseau.

- Glitch

Le Réseau a incroyablement réussi à influencer la politique seattleite ces quelques dernières années. Il est parvenu à influencer le gouverneur et le Conseil de l'union des corporations sur des décisions importantes à plusieurs reprises, grâce à l'utilisation de brouillage de commlink à déploiement rapide, de tactiques de manipulation et de placement de foule, voire en faisant tomber des nœuds matriciels par un déluge de connections synchronisées simultanées dans le style des hacktivistes. Malheureusement, les efforts du Réseau en faveur d'une expansion du système de vote en ligne de Seattle et de l'établissement de scrutins référendum électronique en temps réel ne se sont pas avérés payants.

Le groupe a d'abord envisagé d'aligner son propre candidat cette année, mais a préféré au lieu de ça s'engager à voter pour le candidat qui acceptera d'implémenter certaines de leurs propositions. Brackhaven est définitivement hors de question pour les extrémistes, donc ça se joue entre le gouverneur Strouthers et Josephine Dzhugashvili. La porte-parole numérique du Réseau, Naomi, s'est avérée très efficace dans sa manière de laisser les deux candidats dans l'expectative tout en soutirant les meilleures concessions possibles.

- La véritable identité de Naomi est un mystère. Elle a un énorme prestige au sein du Réseau et de la contre-culture de la jeunesse, et sa popularité a commencé à déborder du groupe. Plusieurs fouineurs ont tenté de révéler son histoire et son identité, mais ont échoué misérablement. C'est au minimum une hacker de talent.

- Glitch

- Enfin, si Naomi est une femme.

- Puck

- Mes lèvres sont scellées.

- Kat o' Nine Tales

- Pourquoi Kat, ça ne te ressemble pas pourtant.

- Winterhawk

VOISINS INQUIETS

Posté par : Kay St. Irregular

Comme vous pouvez le deviner en regardant n'importe quelle carte, Seattle est dans la position peu envieuse d'être coupée du reste des UCAS et d'être entourée de puissances étrangères. Bien que les tensions soient retombées entre les Nations d'Américains d'Origine (NAO) et les UCAS depuis la Guerre de la Danse Fantôme, la paix reste incertaine. Si vous prévoyez de traverser n'importe quelle frontière de Seattle, il vaut mieux que vous connaissiez cette poisseuse situation politique.

Le Conseil salish-shidhe

Le Conseil salish-shidhe encercle complètement Seattle, donc si vous prévoyez de quitter la Cité d'émeraude par voie de terre, attendez-vous à passer un poste frontière salish, à moins que vous n'optiez pour une traversée illégale de la frontière. Par la mer, les Salishs autorisent le passage illimité en provenance et à destination de Seattle aux bateaux enregistrés auprès des autorités de Seattle ; des patrouilles maritimes tentent de contrôler le reste du trafic, mais ils leur manquent tout simplement les moyens de le faire efficacement.

- Entre la Péninsule olympique et les diverses îles, les Salishs luttent dans une guerre perdue d'avance pour tenir la frontière – et ils le savent. C'est d'autant plus facile d'arriver à un « arrangement » lorsque c'est nécessaire.

- Sounder

- Seattle est pour la plupart entourée de grillages, avec quelques brèches notables dans certaines zones (comme Puyallup). Les Salishs ont un réseau de senseurs autour du périmètre de Seattle pour repérer quiconque franchit la frontière, ainsi que des patrouilles régulières (des drones et des Rangers salishs). À l'intérieur, vous tomberez sur des patrouilles de la Garde du métroplexe dans certaines zones (en particulier Everett et Fort Lewis), mais d'autres sont grandes ouvertes.

- Rigger X

Le CSS favorise l'autonomie tribale de manière aussi bien politique que culturelle : chaque tribu importante a la souveraineté sur son propre territoire, vit selon ses propres règles, et envoie un représentant au Conseil salish-shidhe pour les questions nationales. Cela veut dire que les terres du CSS sont un patchwork de lois, coutumes et de mises en application tribales dans lesquelles tout runner se doit de naviguer avec prudence.

- C'est pas une blague. Certaines tribus n'ont pas grand-chose en termes de lois et peu de motivation pour les appliquer. Les Orks des Cascades, par exemple, ne pourraient pas se moquer davantage de la contrefaçon, du trafic de BTL ou d'armes. Essayer de récolter du telesma pour des rituels magiques dans les territoires des éco-sensibles Makahs, par contre, peut vous valoir du plomb.

- Lyran

Les relations entre le CSS et Seattle ont toujours été inégales. Les Salishs soucieux de l'environnement formulent régulièrement des plaintes sur les déversements toxiques de Seattle sur leurs terres, en particulier en ce qui concerne la pollution de l'air et de l'eau provenant des usines de Seattle. Les Salishs ont également exprimé de profondes inquiétudes concernant le rassemblement de troupes militaires UCAS dans le métroplexe, en répondant par leur propre accroissement de vigilance, d'espionnage et « d'exercices militaires » antagonistes à la limite des frontières de Seattle. D'un autre côté, les Salishs n'ont presque rien fait pour combattre la contrebande à travers leur territoire vers Seattle, très probablement parce qu'une des tribus les plus influentes du Conseil, les Orks des Cascades, soutient discrètement le marché de la contrebande et en tire profit. Les représentants des UCAS semblent être soucieux d'adresser toute plainte des Salishs / NAO et donnent régulièrement pour instruction aux élus de Seattle – qui se sentent inévitablement trahis par ce manque de soutien – de se conformer aux demandes salish : les UCAS ne veulent pas faire quoi que ce soit qui pourrait conduire les NAO à annexer Seattle.

- Les Salishs ne suivent pas toujours les règles du jeu non plus. Il est probable qu'ils sont ceux fournissant un soutien à plusieurs cellules éco-terroristes actives de Seattle qui sabotent des cibles corporatistes.

- Cosmo

Plusieurs tribus importantes dominent la politique au sein du CSS. La tribu techno-ouverte **Salish** détient de grandes régions à l'ouest et au sud du Puget Sound et est la propriétaire de Gaeatronics, la corpo énergétique écologique qui fournit l'essentiel de l'énergie de Seattle via sa centrale à fusion d'Olympia. Les **Makahs** dans la Péninsule olympique du nord-ouest sont l'élément principal de la force militaire du CSS : ils contrôlent une ancienne base de sous-marins nucléaire Trident des USA et tirent de gros bénéfices d'opérations d'exploitations forestières. Les **Crows des Cascades** occupent le territoire entre Seattle et les montagnes des Cascades, ainsi que Vancouver, et sont les plus critiques dans les affaires concernant Seattle et les UCAS. Les **Orks des Cascades**, avec des terres plus petites dans les mêmes montagnes, subsistent surtout de l'exploitation de mines et de services routiers pour les contrebandiers – ainsi que d'un rôle direct dans le commerce de contrebande.

La tribu elfe des **Sinsearachs** autour de la région du mont Rainer est constituée principalement de primitivistes anti-technologie menant un style de vie de retour à la terre à faible impact sur l'environnement.

Dans la région qui était auparavant la nation indépendante du Tsimshian, les choses sont un peu différentes. La tribu anciennement dominante **Tsimshian** reste sous de fortes restrictions de déplacement et de couvre-feu, une situation tendue supervisée par les Rangers du CSS qui a occasionnellement donné son lot de désagréments. Les tribus **Haida** et **Tlingit**, auparavant opprimées, se sont vues attribuer l'autorité sur les affaires politiques et économiques du protectorat, bien que le CSS ait l'espoir de finalement donner à chaque tribu sa propre région et de les intégrer dans la nation. L'essentiel de leurs efforts est dédié à la correction du dommage environnemental colossal causé lorsque les Tsimshians ont autorisé la mégacorporation Mitsuhama à spolier et piller les ressources nationales du pays.

- Un certain nombre de personnalités tsimshians importantes risquent toujours des poursuites pour « crimes de guerre » pour leur rôle dans le précédent régime. Dans les coulisses, des enquêteurs haidas et tlingits pourchassent toujours d'autres « collaborateurs » qui ont échappé à leur identification ou à l'arrestation jusque là – et plus d'un membre de la tribu tsimshian a mystérieusement disparu, potentiellement kidnappé et exécuté par des escouades paramilitaires de « rétribution ». C'est une sale situation.

- Fianchetto

- Le CSS a également recruté des agents haida pour harceler secrètement les opérations de Mitsuhama à Seattle : le Salish-shidhe se méfie de l'intensification des opérations de la mégacorporation sur la Côte Ouest.

- Kia

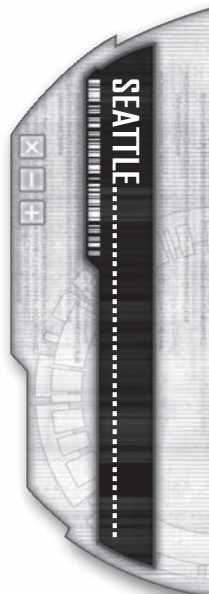
Au nord de Seattle, **Vancouver** est un solide modèle de ville amérindienne moderne. Le paysage urbain est intégré avec soin à la nature, parsemé de parcs agréables, de nombreux arbres et autre verdure. Base de la corpo biotech Universal Omnitech, Vancouver n'a pas une grosse présence mégacorporation. Néanmoins, la concurrence entre plus petites corpos, en particulier dans la recherche médicale et pharmaceutique, est ici suffisante pour alimenter une petite mais florissante scène de runners. La triade du Lotus jaune domine la pègre ici, vendant des drogues de rue et facilitant la contrebande au travers du CSS.

- Le quartier de Richmond reste un crève cœur après avoir été détruit par un tremblement de terre en 59. Foyer des squatters, des goules et des fantômes, c'est néanmoins un bon endroit pour faire du biz à l'écart des regards indiscrets ou pour se planquer quand c'est chaud.

- Traveler Jones

Tir Tairngire

Cette nation à prédominance elfe au sud de Seattle a récemment subi un processus de démocratisation. Précédemment contrôlée par une aristocratie elfe qui a appliqué un système strict de castes, la politique isolationniste du régime a généré un profond malaise social qui a finalement provoqué sa chute. L'ancien Conseil des princes n'est plus. Face à une pression publique insurmontable le conseil s'est destitué, abdiquant sa position de pouvoir et passant le pays à la Chambre de l'étoile élue, actuellement dirigée par le président Larry Zincan, un ex-prince qui – gloups ! – se trouve être un ork. Bien que nombre d'anciens nobles aient fui le pays au début des troubles, d'autres métahumains qui souffraient auparavant de discrimination trouvent maintenant leur voix. Toutefois la nation se débat toujours avec ses déboires économiques, malgré l'ouverture de ses frontières à l'investissement des mégacorporations.



- Vous faites pas avoir. Ce nouveau gouvernement est loin d'être stable et il risque des désordres civils massifs s'il ne reprend pas bientôt la main sur l'économie. Bien que l'essentiel de la faction rebelle Rinelle ke'Tesrae soit sortie de la clandestinité pour prendre une part directe dans les nouvelles élections, une forte partie de la gauche radicale (comprenant beaucoup d'anarchistes et de néo-communistes) reste critique envers le nouveau gouvernement et continue de militer pour une restructuration sociale plus extrême. Et par « militer », je veux dire saboter activement les opérations gouvernementales.

- Aufheben

- N'oubliez pas la faction du Soleil noir qui prône un retour aux jours où le Tir Tairngire était uniquement pour les elfes. Leur message suprématiste elfique est agrémenté d'une campagne de terreur et d'assassinats.

- Axis Mundi

- Toute cette lutte politique intestine n'est qu'une farce. Les princes ont peut-être quitté la lumière des projecteurs, mais ils sont encore actifs dans les coulisses, à tirer les ficelles et diriger le destin du Tir. Des manipulateurs comme Lugh Surehand et Jenna Ni'Fairra ne se rendent jamais facilement, et ils ont toujours des plans de rechange.

- Frosty

Portland reste la sœur du sud de Seattle, avec un commerce (et une contrebande) demeurant florissant entre les deux. Auparavant le seul port du Tir Tairngire sur le monde extérieur, le nouveau statu quo a été symbolisé par le démantèlement du Mur qui entourait Portland, ne séparant plus les étrangers du Tir. Ou les riches des pauvres. Les résidents de Royal Hill (où les princes résidaient juste à l'extérieur du Mur) ont abandonné leurs énormes propriétés. L'exception est le grand dragon femelle Hestaby, qui continue de jouer un rôle actif dans la politique du Tir.

- Hestaby et le groupe Horizon semblent travailler main dans la main pour apporter un peu de stabilité au Tir, bien qu'assez probablement pour des raisons différentes. Je ne sais pas pour vous, mais les alliances de ce genre me mettent mal à l'aise.

- Plan 9

RAISON D'ÊTRE

Posté par : Nuyen Nick

Un comptable québécois m'a dit une fois – pendant qu'on l'escortait gentiment hors du QG de Cross vers une carrière prometteuse à Detroit – que les villes n'étaient pas des communautés humaines, mais des marchés géants. C'était leur raison d'être intrinsèque. Il est mort un mois plus tard, décapité par une razorgirl shootée au K-10 ou autre drogue de combat. Ça ne pouvait pas être arrivé à un gars plus chouette, si vous voulez mon avis.

Quoi qu'il en soit, je rembourse ici à FastJack quelques services en postant ce fichier. Beaucoup de choses ont changé à Seattle ces quelques dernières années, alors soyez attentifs : certains grands noms comme Renraku et Mitsuhamma ont perdu beaucoup de terrain, tandis que de nouvelles corpos montantes sont en train de créer de nombreuses opportunités d'emploi pour ceux d'entre nous qui possèdent un jeu de compétences extralégales.

LE CONSEIL DE L'UNION DES CORPORATIONS

Comme un groupe de brutes de cour de récréation qui s'associent contre les gamins les plus faibles, le Conseil de l'union des corporations (CUC) est un groupe élitiste qui édicte ses propres règles. Après qu'Aztechnology ait violemment éliminé un concurrent en 2030 et presque déclenché une guerre corpo ce faisant, les autres corpos à Seattle créèrent le CUC pour

prévenir de futurs conflits. Ce fut une rude période, mais une guerre ouverte était la dernière chose que tout le monde souhaitait : c'est mauvais pour les affaires, après tout.

De manière prévisible, avec le temps l'institution devint un outil de lobbying pour ses membres, jouant un rôle dans toutes les questions de travail et de commerce, et servant également de conseil consultatif au gouverneur. L'influence politique du CUC est indéniable : l'hôtel de ville du métroplexe est plein à craquer de ses lèche-bottes politiques. Ceux qui ne baissent pas sa chevalière rosâtre retrouvent généralement un opposant soutenu par le Conseil en face d'eux lors de la prochaine élection. La rumeur prétend aussi que le groupe entretient une relation *quid pro quo* avec certains leaders de la pègre, assurant ainsi un certain niveau de stabilité à Seattle.

Le CCU n'est pas une entité monolithique. Intrigue, enfants dans le dos et rivalités ou intérêts personnels, voilà l'ordre du jour. Une situation que des politiciens (et des shadowrunners) intelligents peuvent utiliser à leur avantage. Le Conseil ne montre un front uni que lorsqu'il s'agit de faire avancer les intérêts corporatistes dans leur globalité. Bien que presque toutes les grandes corpos de Seattle y prennent part, les décisions importantes sont gérées par un Comité central de planification. La liste des membres et le fonctionnement interne de ce comité sont en constante évolution au fur et à mesure des manœuvres et des jeux de pouvoir des diverses factions. En fait, plusieurs membres de longue date ont perdu leur siège dans les années qui ont suivi le Crash quand le comité a éliminé les faibles. Maintenant une fraîche fournée de nouveaux costards jouent au roi du bac à sable.

LES CORPOS DE SEATTLE

Pour mon prochain tour de magie, voici une liste de corporations sur lesquelles garder un œil. Je ne me suis pas non plus contenté de me concentrer sur les mégas, bien que chacune d'elles y ait une présence à divers degrés – au lieu de ça, voici une liste de celles faisant le plus de bruit dans le coin. Toutes ont toujours besoin de gens comme vous et moi, ça ne fait donc pas de mal de savoir qui elles sont et ce qu'elles préparent.

Ares Macrotechnology

La présence d'Ares à Seattle est discrète mais influente. Plutôt que d'essayer de concurrencer les intérêts en aérospatial du poids lourd local Fed-Boeing, Ares a invité F-B à lancer conjointement plusieurs projets de recherche qui pourraient leur profiter à tous les deux. Après des années de développement, ces labos produisent finalement des résultats sous la forme de nouveaux concepts de matériaux intelligents, de nouveaux systèmes de carburants, et de nouveaux systèmes de contrôle à distance.

Depuis ses nouveaux bureaux dans ce qui était auparavant le Cross Plaza – considéré comme un chef d'œuvre d'ingénierie moderne et de conception de systèmes de sécurité intégrés – Karen King continue de veiller sur les divisions d'Ares à Seattle. Les affaires importantes ici incluent la fourniture d'armes à Weapons World et la gestion des importations et exportations d'Ares vers l'Asie et la ceinture Pacifique. La compagnie emblématique d'Ares, Knight Errant, fournit également une sécurité top niveau à nombre de clients satisfaits dans tout le métroplexe.

- Avec sur la table la possibilité d'arracher le contrat de police de Seattle à la Lone Star, les unités de KE ont reçu l'ordre d'avoir une conduite irréprochable de sorte qu'il n'y ait aucun « regrettable incident » qui puisse fiche en l'air cette possibilité. Le propre département des affaires internes de KE travaille d'arrache-pied, prêt à étouffer tout ce qui pourrait devenir un problème – ou au moins l'enterrer assez profondément pour qu'on ne le retrouve jamais. Selon la rumeur, une équipe Ares Firewatch est en standby au cas où la moindre urgence se présenterait.

- Sticks





TRANSMISSION.....

Aztechnology

Cette autre Pyramide dans l'horizon (plus petite mais pas moins impressionnante que l'ex-arcologie de Renraku) appartient au croque-mitaine favori de tous les runners, Aztechnology. Le décor néo-aztèque est impressionnant, des pictoglyphes laser de 20 mètres gravés dans des quartz synthétiques sur les versants de la pyramide aux baïonnettes en obsidienne sur les fusils d'assaut des gardes. En plus de raffler de l'argent sur les biens de consommation et les produits agricoles, Aztechnology est dédiée à la diffusion intensive de la culture aztlane – ce qui, bien entendu, inclut la diffusion de matches de blood sport en direct aux gangers latino et amérindiens.

- Vous n'avez jamais senti vos cheveux se dresser sur votre nuque lorsque vous êtes prêts de la pyramide ? C'est probablement pask'Aztechnology la tient à l'œil avec pas moins de trois satellites de communications en orbite – les Grandes Puissances gardent plus d'un œil sur leurs intérêts dans la Ville d'émeraude.
- Puck
- Moi je croyais que c'était un effet secondaire de tous les trucs bizarres dans les dispositifs de sécurité magiques impressionnants de la pyramide. Merde, ils ont même programmé des allusions aux esprits patrouillant et aux runes de garde dans leurs programmes d'habillage RA.
- Mika
- Après avoir perdu Denver il y a quelques temps, Seattle est le dernier bastion d'AZT dans cette moitié de continent. Ils ne prennent aucun risque.
- Pistons

Seattle est un centre de coordination pour les activités d'Aztechnology en Amérique du Nord – et ça fait beaucoup d'activités, de la distribution de biens de consommation et la

fabrication de matériel électronique aux ventes d'armes et à la recherche magique. Aussi, il y a un flot continu de communications cryptées avec Technotitlán. Il y a toujours des rivaux à leur recherche et si vous pouvez mettre la main sur ces données, il y a de l'argent à se faire avec au marché noir.

Aztechnology Seattle est protégée par un bataillon complet de leurs fameux Gardes léopards. Façonnées d'après un antique ordre guerrier aztèque, ces troupes d'élite sont majoritairement Éveillés ou lourdement cybernétisés. Selon la rumeur les gardes tiendraient des cérémonies religieuses hebdomadaires à l'intérieur de la pyramide, y compris des sacrifices et boire du sang.

- Les anciennes coutumes servent toujours ceux qui les pratiquent.
- Man-of-Many-Names
- Et tu es bien placé pour le savoir, pas vrai ?
- Lyran
- Je vois que Loup a négligé ton éducation. Dommage.
- Man-of-Many-Names
- Les enfants, pas de chamaillerie.
- Fastjack

Brackhaven Investments

Bien que loin d'être un joueur de première division, Brackhaven Investments possède une aura considérable à Seattle. Ses intérêts économiques sont disséminés dans toute la ville, tels les tentacules d'une pieuvre serrant peu à peu son étreinte autour d'une victime insouciante.

Vous pensez que je suis verbeux ? Alors considérez ça : on estime que 50% de la main d'œuvre de la compagnie – la moitié la moins bien payée, bien entendu – sont des métahumains qui ignorent l'identité et l'idéologie de leur employeur. C'est parce que Brackhaven Investments se cache derrière tellement

SEATTLE.....

RECHERCHE SEASOURCE

Conseil corporatiste unifié

Comité central de planification

Corporation (Indice*)	Membre du Conseil
Ares (AAA)	Karen King
Aztechnology (AAA)	Luis Ocasio
Brackhaven Investments (A)	William Roper
Eta Engineering (A)	Hana Zubayr-Chong
Evo (AAA)	Mary Luce
Federating-Boeing (AA)	Jessica Sirianni
Gaeatronics (AA)	Cassie Blue Cloud
Groupe Horizon (AAA)	Klaus Coppage
Lone Star Security Services (AA)	William Loudon
Mitsuhamma Computer Technologies (AAA)	Takafumi Maeda
NeoNET (AAA)	Samantha Villiers
Regency MegaMedia (AA)	Kamar Kumar
Shiawase (AAA)	Hiromi Miyano
Telestrian Industries Corporation (AA)	Alain Telestrian
Universal Omnitech (AA)	Kara Parker
Wuxing, Incorporated (AAA)	Sun Runming

* Notes :

A : les multinationales opèrent au niveau international, mais sont toujours sujettes aux lois nationales.

AA : les mégacorporations ont obtenu suffisamment d'influence pour être reconnues par la Cour Corporatiste et ont reçu le statut extraterritorial.

AAA : ces mégacorporations sont parmi les 10 plus grandes entités économiques au monde, chacune détenant au moins un siège à la Cour Corporatiste et étant co-propriétaires de la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank (ZOG).

de corpos écran et de fausses holdings que ça ferait passer Aztechnology pour des petits joueurs en comparaison. La même méthode s'applique à ses opés clandestines – la plupart des runners ne suspectent jamais qu'ils travaillent pour la compagnie.

- Brackhaven adore engager des runners métahumains. Même s'ils foirent le boulot, c'est de la bonne pub pour l'Humanis.
- Fatima

Brackhaven Investments a survécu au Crash 2.0 en pillant les corps de ses compagnies de sécurité en investissement et en lâchant la plupart de ses placements foireux pour acheter des biens immobiliers autour de Seattle. De grosses portions des banlieues nouvellement développées de Renton sont la propriété de BI, des bulletins d'informations ont d'ailleurs rapporté par intermittence des pratiques discriminatoires en matière de location de logements.

- Comprenez : les humains ont droit à des remises et de meilleurs loyers.
- Beaker

Emerald City Graphics

ECG est une corpo de warez de pointe, fondée il y a un peu plus de 19 mois par deux étudiants diplômés de l'université de Seattle. Elle est devenue publique il y a trois mois de cela et son action a crevé le plafond en une nuit. Les fondateurs et co-présidents Vshaw Patel et Miska Romanov sont toujours actifs dans le codage, ayant engagé un ancien requin corporatiste pour gérer la compagnie au quotidien.

La compagnie propose un sculptage de réalité augmentée supérieur et un design (et redesign) d'icônes utilitaires innovant. Certains des outils que Patel et Romanov utilisent

seraient considérés comme des programmes de hacking hautement illégaux sans les permis spéciaux et licences qu'ils se sont procurés. Des détracteurs se demandent comment les deux les ont eus, pour commencer.

En effet, ECG est connue dans les Ombres de Seattle pour approvisionner la communauté des hackers. Ils emploient des centaines de codeurs indépendants, et nombre d'entre eux font également des « à-côté ». Disons que vous ayez acquis d'une quelconque façon un programme vraiment top, mais qu'il a encore un signe distinctif (comme un logo Aztechnology sanguinolent griffonné sur le côté) que vous ne voulez pas montrer partout. Parlez à la bonne personne à ECG, et votre petit problème sera résolu – tant que votre compte est créditeur. De riches corpos qui aiment jouer au hacker vont aussi voir ECG pour avoir des icônes customisées.

- Joli à regarder, joli pour hacker, mais si vous le plantez, vous ne serez pas remboursé.
- Puck

- Héhé.
- Sounder

- La compagnie disposait d'un important financement avant de devenir public. Quelqu'un – la mafia, une mégacorporation, peut-être même un dragon – détient un gros morceau de cette petite perle.
- Mr. Bonds

Eta Engineering

Un corps non enterré, une pile de dossiers attendant d'être purgé, des tonnes et des tonnes de déchets non recyclables... ma mère disait sans cesse qu'il y a toujours quelqu'un pour nettoyer derrière tout le monde. À Seattle, ce quelqu'un est Eta Engineering, une corpo familiale qui détient le contrat de gestion des déchets de la ville. Ironiquement, le clan Zubayr-Chong dirige cette riche corporation fondée par des immigrants d'Asie de l'Est, mais occupe la caste la plus basse de la communauté asiatique locale. Ils sont perçus comme « impurs » à cause de leur profession.

Le complexe industriel d'Eta à Tacoma abrite une gigantesque centrale chimique à la pointe de la technologie qui fournit Seattle en fertilisants et en carburants de synthèse. La corporation a été la première à présenter au gouverneur Strouthers une offre pour la décontamination du district de Tacoma, un effort évident d'expansion dans le marché de l'environnement. Tout reste à faire, ceci dit, car Shiawase Envirotech s'en est mêlé il y a deux semaines avec une offre aussi attractive. Si vous cherchez du travail ou un bon curry, c'est un bon moment pour visiter Little Asia.

- C'est tellement drôle quand on y pense. Shiawase a passé des décennies à déverser Dieu sait combien de choses à Tacoma sans le dire à personne, et maintenant elle se bat pour le privilège de tout nettoyer (pas seulement ses propres déchets) – probablement pour éviter une telle découverte et des poursuites massives.
- Sunshine

- Ce complexe d'Eta que Nick a mentionné ? Ne vous en approchez pas sans un respirateur, sauf si vous êtes un complet masochiste. J'y ai été – une fois. Plus jamais, omae, plus jamais.
- Slamm-O !

- De façon amusante, le métroplex est parmi les leaders du recyclage en Amérique du Nord. Ils recyclent tout. C'est obligatoire, et tous ces citoyens corpos modèle risquent de grosses amendes s'ils ne s'y plient pas.
- Kay St. Irregular

- Et c'est pourquoi je suis chez moi dans les barrens. Qu'ils aillent se faire foutre.
- Turbo Bunny

Evo

La nouvelle ligne de cliniques Red Star d'Evo est largement reconnue comme ayant le cyber commercial de meilleure qualité du plexe. Le personnel de Seattle comprend des spécialistes de la station orbitale Shibanojuji d'Evo, dirigés par le célèbre Dr Ivan Kaminski, qui fournit à sa clientèle huppée la plus grande discrétion. Si vous pouvez vous permettre le prix, chaque nuyen en vaut le coup.

- Les bases de données de Red Star sont une mine d'or de specs de cyberware et d'informations sur les clients, parfaites pour vous rencarder sur vos adversaires ou pour le chantage. L'ambitieux peut, bien sûr, essayer de voler le Dr Kaminski lui-même...
- Pistons

En même temps que le changement de nom de Yamatetsu en Evo, la corpo a également entrepris une réorganisation plutôt sérieuse, aussi bien en personnel qu'en orientation corporatiste. Ils proclament fièrement qu'ils sont le plus grand employeur de métahumains du métroplex de Seattle (un point qui a fait d'eux la cible de plusieurs attaques terroristes). En dehors de leurs services de biotechnologie et de santé, Evo reste un distributeur important de produits pharmaceutiques dans la région et continue à soutenir fortement son industrie navale locale.

- L'île artificielle construite par Evo à Outremer est devenue un objet de spéculation dans les Ombres. Un costard de Mitsuhama m'a dit qu'il s'agit d'une clinique de l'ombre pour implants de gamme delta, mais je n'ai pas pu confirmer cette info. Quelqu'un d'autre a une rumeur préférée ?
- Beaker
- J'ai entendu dire que l'île est creuse, qu'il s'agit d'une couverture pour un complexe de recherche sous-marine dans une caverne sous la mer. Evo y maintient plusieurs xéno-habitats, chacun avec des conditions environnementales différentes. Je n'ai jamais vérifié, cependant, donc je ne peux pas garantir l'histoire.
- Sounder
- Ça sonne un peu trop super-vilain à mon goût.
- Snopes

Federated-Boeing

Ce producteur d'avionique, d'aéronefs et de drones fait depuis longtemps partie intégrante du paysage industriel de Seattle. La vénérable Fed-Boeing n'a pas échappé au déclin économique affectant Seattle, bien qu'elle regarde l'avenir avec un optimisme prudent. La compagnie fournit actuellement des composants critiques pour les entreprises en espace profond d'Evo. L'offre récente de F-B concernant Visioncrafters, basée à Vancouver, est perçue comme un signe que la compagnie lorgne sur le marché de l'optique.

- On dirait plus qu'ils veulent construire quelques satellites espions. Ares Space pourrait ne pas apprécier, ceci dit.
- Clockwork

Traditionnellement nourri par d'imposants contrats militaires, Fed-Boeing est actuellement déchirée entre soumettre une offre de douze avions spatiaux pour renflouer la force aérospatiale de Tir Tairngire et l'argent distribué par Washington pour le très lucratif Military Recovery Act. La Présidente Coloton a été très claire sur le fait que F-B ne peut espérer têter au mamelon gouvernemental et dans un même temps armer des puissances étrangères.

- La candidature de Strouthers au poste de gouverneur est soutenue par F-B, entre autres. J'imagine que la CEO Jessica Sirianni s'attend à un retour d'ascenseur sous la forme de quelques contrats juteux avec le métroplex.
- Red Anya

• Sirianni est dure en affaires. Elle a survécu en passant son enfance dans les barrens de Redmond et en gravissant les échelons de Fed-Boeing à la dure : en plantant tous ceux qui étaient au-dessus d'elle. Elle est connue pour engager des runners lorsque le besoin s'en fait sentir – ce qui, dans sa position, est pratiquement quotidien.

- Kat o' Nine Tales

• Des riggers sont aussi connus pour faire des raids sur les entrepôts de F-B pour choper de toutes nouvelles pièces. Retrouvez-moi au Powerline si vous êtes intéressés.

- Turbo Bunny

Gaeatronics

Cette compagnie propriété des Salishs utilise des technologies vertes (solaire, éolienne, hydro-électrique) pour fournir l'essentiel de son énergie à Seattle et la région alentour. Bien que plus petite, Gaeatronics a un avantage sur son concurrent principal – Shiawase Atomics – en raison de ses pratiques pro-environmentalistes souvent réelles. L'inimitié de longue date entre les deux corpos vire au sale à l'occasion – parfois au sens littéral, lorsqu'un des deux essaie d'accuser l'autre de pollution – mais Gaeatronics arrive encore à en sortir en ayant l'air plus propre.

- Toutes ces éoliennes et ces centrales hydroélectriques ont peut-être l'air propres, mais leurs réacteurs à fusion sont aussi sales que ceux de Shiawase.
- Sunshine

• Ils cherchent à passer à quelque chose de plus durable, toutefois. Il se dit que la construction d'une sorte de puits géothermique dans le sol maritime a démarré au large d'Outremer.

- Sounder

Les relations tribales de Gaeatronics se sont avérées à la fois une bénédiction et une malédiction, car la corpo est inévitablement l'otage des tensions entre Seattle et le Salish-shidhe. La compagnie marche sur des œufs entre les deux camps, sachant qu'elle a besoin des deux pour prospérer. Malgré ça, Gaeatronics est régulièrement la cible de groupes extrémistes anti-NAO et isolationnistes.

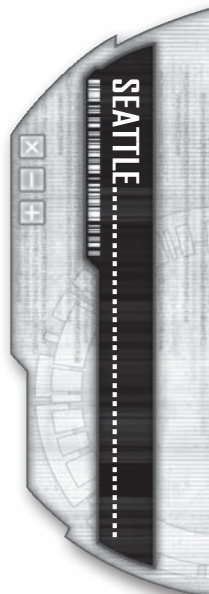
Gaeatronics s'est diversifiée dans d'autres marchés « verts ». Sa ligne d'eau en bouteille et de produits alimentaires sains Gaea's Gift est populaire à Seattle comme ailleurs. Le gouvernement du métroplex a également signé un contrat avec Gaeatronics pour construire plusieurs nouvelles stations d'épuration des eaux dans des districts qui font face à d'importantes coupures d'eau potable.

- Gaeatronics propose un service de stockage des déchets magiques pour les laboratoires de recherche qui ont de l'orichalque radioactif et autres matériaux dangereux dont ils s'avèrent difficile de se débarrasser correctement. L'emplacement de l'usine est secret : imaginez comme ces trucs seraient dangereux entre de mauvaises mains.
- Mika

- Omae, qu'est-ce qui te fait penser que Gaeatronics sont les bonnes mains ?
- Ecotope

Groupe Horizon / NewsNet

NewsNet, le léviathan des médias, est le porte-drapeau de Horizon à Seattle. La chaîne connaît ses meilleurs taux d'audience grâce aux élections et dispose des meilleurs fouineurs en activité, creusant dur pour trouver des infos croustillantes sur les candidats. NewsNet jouit d'une réputation méritée d'impartialité, et diffuse des histoires qui seraient « enterrées » dans d'autres chaînes tridéo (ainsi que l'indélicat reporter).





- Peut-être que NewsNet ne retient pas ses coups, mais elle sait clairement *quand* cogner quelqu'un. Si on observe attentivement, on se rend compte que les mauvaises nouvelles sur Dzhugashvili sont dévoilées lorsqu'il y a moins de gens qui regardent, tandis que les fiascos de Brackhaven et de Strouthers ont droit au prime time. Malin, hein ?

- Sunshine

- La domination de NewsNet ne fait que forcer les concurrents locaux comme Independent Information Network et la petite KSAF à être plus créatifs dans leurs déterrements de scandale. Horizon ne couvre pas encore les sujets en marge, tandis que des chaînes d'infos comme IndyMedia et MetaMatrix ont un public fidèle.

- Dr. Spin

- NewsNet a toujours besoin de runners pour protéger une source, placer un microphone dissimulé quelque part ou faire diversion contre une chaîne rivale. Je connais leurs meilleurs fixers si quelqu'un cherche un travail dans le milieu.

- Haze

La pop culture est une autre spécialité de Horizon. Entre la chaîne d'édudivertissement RockNet et sa ligne de cliniques « A Whole New You » (« un tout nouveau vous »), la méga-corpora façonne littéralement les esprits et les corps de Seattle. Horizon est également un fournisseur important de drogues récréatives légales, concurrençant des poids lourds comme Universal Omnitech et Shiawase Medical.

Horizon sponsorise des écoles publiques dans les districts les plus pauvres de Seattle, leur fournissant la toute dernière technologie en matière d'éducation. Chaque enfant obtient un commlink gratuit avec un package de logiciels éducatifs et des abonnements gratuits à des programmes tridés spécialisés de

Horizon. En échange, la corpo obtient de pouvoir garder les informations concernant leurs habitudes sociales et d'achat. Les enfants doivent faire avec les filtres de contenu et les systèmes de marketing et de publicité personnalisés de Horizon, mais ils ont une bien meilleure éducation qu'ils n'auraient eue autrement. Pas un mauvais arrangement, si vous voulez mon avis.

- Horizon retire bien plus que ce qu'il dépense dans les écoles. Ses gourous et systèmes experts analysent les données pour prévoir les tendances de consommation et adapter les produits pour y correspondre. Horizon se fait même de l'argent en vendant ces données à d'autres corpos. Ça donne une autre dimension à leur slogan : « nous savons à quoi vous pensez ! ».

- Snopes

- Ça ne s'arrête pas là. Certaines écoles en sont déjà à l'étape suivante du projet, qui comprend le fait de remplacer complètement les enseignants par des leçons en simsens et des agents tuteurs interactifs. Tu penses toujours que c'est un bon arrangement, Nick ?

- Plan 9

- Au moins ceux qui savent lire ont une chance.

- Nuyen Nick

Lone Star Security Services

Les temps sont durs pour la Star, peut-être les pires depuis sa contre-performance pendant la Nuit de la Rage. Une hystérie croissante autour l'échec de la compagnie à capturer le Tailleur maya, les médias fustigeant la position répressive prise contre de récentes manifestations, et la prolifération de nouveaux gangs ont ramené le soutien du public à son niveau le plus bas en dix ans. La menace de la campagne du gouverneur Strouthers d'engager Knight Errant, montre la fragilité de la situation de la Lone Star.

- Charmant. Les gens réclament de la sécurité, mais commencent à se plaindre à la minute où les flics deviennent plus fermes. Quoi que la Star fasse, les gens ne seront pas contents.

- Hard Exit

- Les rues ne sont pas plus sûres quand les flics abattent des orks désarmés parce qu'ils arborent les couleurs d'un gang, ou qu'ils traitent des citoyens ordinaires – sans parler des SINless – comme des criminels. Ce dont nous avons besoin c'est de davantage de justice sociale, pas de plus de répression. Ou as-tu oublié de quel côté de la ligne te vient ton salaire ?

- Aufheben

Le chef William Loudon est à la tête de Lone Star Seattle depuis deux décennies, et il a clairement l'air d'avoir connu des jours meilleurs. Avec une retraite à l'horizon et le psycho qui a ramené sa carrière en quelque sorte dans les rues, Loudon essaie de laisser un héritage durable à Seattle. Il n'a pas mâché ses mots lors de la conférence de presse d'hier contre la « honteuse campagne de calomnies orchestrée par les chaînes d'informations d'Ares », accusant presque ces dénigriers d'encourager les tueurs de flics. On s'accorde à dire qu'il a marqué quelques points, mais la Star aura besoin de quelque chose de plus concret que des mots pour renverser la vapeur.

- Les flics comme Loudon ont un esprit linéaire : pour eux, créer un impact signifie faire de la casse. Ça veut dire qu'on peut s'attendre à une chouette campagne de « serrage de vis », avec une politique de tolérance zéro, rafles de fauteurs de troubles SINless, d'agitateurs extrémistes et de runners connus, ainsi que de la pression sur les syndicats du crime pour rester sage quelques temps – entre autres. Tenez vos planques prêtes.

- Hannibelle

• Possible, mais les gens en ont marre de voir le menu fretin se faire arrêter. La Star pourrait s'en prendre à un gros poisson cette fois – peut-être un parrain de la Mafia ou un oyabun.

• Fatima

• Dans tes rêves, Fatima. À ce niveau, personne ne joue aux judas et vit assez longtemps pour dépenser ses trente pièces d'argent.

• Lyran

• Peut-être, mais j'ai appris à ne jamais sous-estimer la cupidité, l'ambition ou la stupidité.

• Fatima

Mitsuham Computer Technologies

Mitsuham a effectué beaucoup de réaffectations de ressources internationales depuis le Crash, abandonnant sa présence en Tsimshian et aux Philippines et renforçant celle-ci à San Fransisco et Seattle. Seattle reste le QG nord-américain de Mitsuham et la corpo hightech gère les systèmes GridGuide de la ville (qui ont été entièrement mis à niveau pour la RA, bien entendu). Mitsuham possède des enclaves de recherche et de fabrication dans tout Seattle, particulièrement orientées sur les composants électroniques, la robotique, l'industrie lourde et la chimie industrielle. Leurs divisions de biens et services mystiques subissent une forte concurrence de la part de Wuxing : les deux corpos bataillent ferme sur les droits de distribution des diverses boutiques de magie, départements universitaires et groupes magiques de Seattle.

• Quelques managers locaux de MCT sont toujours loyaux envers le clan Yakuza du Watada-rengo au Japon. Ils ont ordre de subvertir le Shotozumi-gumi de Seattle à chaque opportunité.

• Mihoshi Oni

NeoNET Seattle

NeoNET garde un doigt sur le pouls virtuel de Seattle : le meilleur moyen de détourner l'attention de ce que son autre main est en train de faire. Le métroplexe est la plate-forme principale de la mégacorporation pour le lancement d'incursions économiques dans la région Asie-Pacifique, où elle bataille pour obtenir une tête de pont significative depuis laquelle elle pourrait devenir un acteur important. Eastern Tiger et Renraku se battent régulièrement avec NeoNET dans ces arènes, et ont jusque là déjoué nombre de ses principaux plans. Néanmoins, NeoNET semble avoir une division entière d'analystes de marché qui ne font que chercher des opportunités d'investissement dans la ceinture Pacifique, qu'il s'agisse de l'amélioration de la grille sans fil indonésienne, de fournir des solutions logicielles militaires aux Philippines ou d'établir une nouvelle chaîne de cybercliniques en Russie.

• Il y a eu une floppée d'opérations clandestines entre la Cité d'émeraude et Hong Kong dernièrement, tandis que NeoNET échangeait régulièrement des salves avec ses rivaux asiatiques. Résultat, la sécurité du complexe Fuchi Novatech NeoNET (groupe de sept gratte-ciel de taille différente autour d'un huitième immeuble en centre-ville, tous rutilants de pubs holos et RA) a récemment été accrue, avec notamment un nouvel ensemble de réseaux enchevêtrés de spiders.

• Kia

NeoNET jouit de bonnes relations avec l'armée UCAS. Elle a récemment rééquipé le simulateur de combat urbain de Fort Lewis en environnement virtuel sans fil. L'installation de la filiale Transys Neuronet de NeoNET à Seattle fournit également à l'armée des implants de gamme bêtaaware dernier cri, dont certains finissent dans la rue à des prix exorbitants.

• Ce chopshop de Transys est une gamme au-dessus de bêta, mon pote. Si les specs volées que j'ai survolées sur le Nexus la semaine

dernière sont exactes, ils fournissent à l'armée UCAS des packages de test de deltaware pour super soldats, spécialement conçus pour l'infiltration et les opés derrière les lignes ennemies. Mais bon, une partie m'a semblé franchement expérimentale... je me demande où les rebuts finissent.

• Nephryne

Le CEO Richard Villiers aime garder Seattle à l'intérieur de la famille. Son ex-femme Samantha supervise toujours les activités courantes dans le métroplexe. Son frère cadet, Darren, gère les « ressources sacrificiables » jusqu'à sa mutation à New York ; celles-ci sont passées sous la responsabilité de Cara, la fille de Richard et de Samantha. Ne voyez pas ça comme du simple népotisme : tous les Villiers sont des sa-lopards capables et ingénieux. Merde, Cara a même couru les Ombres durant un temps pendant sa période « jeunesse rebelle ».

• Ouais, ouais, ouais. Maman doit être si fière de sa petite fille. Je me demande si elle sait que certaines personnalités de la pègre locale ont toujours des... *souvenirs*... des aventures de Cara de cette époque, qui pourraient s'avérer *embarrassants* dans certains cercles.

• Kat o' Nine Tales

• Il y a une guerre de mauvaises blagues RA entre les hackers de NeoNET et ceux de Emerald City Graphics, chaque camp tentant constamment de surpasser l'autre dans une course d'ego. Les deux corpos sont étonnamment permissives malgré certains moments embarrassants, mais ils sont probablement juste en train de faire des repérages pour des extractions potentielles.

• Glitch

Regency MegaMedia

MegaMedia avait la mainmise sur l'industrie culturelle et du divertissement de Seattle, qu'il s'agisse de tridéo, de sim, de musique, d'art ou de mode. Le Crash de 64 l'a cependant mise à genoux tandis que Horizon et des concurrents de Californie et du Japon se sont engouffrés dans la brèche. C'est sans surprise que MegaMedia fut rachetée ; la surprise vint de l'identité de l'acheteur. De nulle part, le plus grand nom de Bollywood s'installa à Seattle, prenant d'entrée de jeu l'ascendant sur les autres.

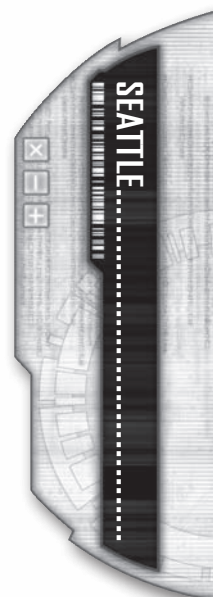
Bien que les guerres des médias ne fassent que commencer à Seattle, Regency MegaMedia s'est déjà creusée son trou, pondant des floppées de soap opéras et de simfilms préformatés. Un afflux de travailleurs et de petites célébrités de l'Union indienne a transformé les studios de RMM en « Little Bollywood » – ou aussi proche que possible hors de Mumbai. Ses programmes à thème d'ERA sont populaires auprès des salariés au budget serré, et on dit que la corpo finaliserait les détails d'une joint venture avec Horizon.

• Lorsque la nuit tombe et que les studios se vident, les Yakuza arrivent avec leurs simstars de porno et leurs poupées de chair à puces. Les Yaks utilisent les installations top niveau de Regency pour produire les BTL pornos de la meilleure qualité graphique de la ville. Ils ont un arrangement de gentlemen avec des costards de Regency, qui regardent ailleurs tant qu'ils ont leur part.

• Sunshine

Shiawase

Cette zaibatsu japonaise familiale traditionnelle a subi une terrible lutte intestine pour le pouvoir peu après le Crash, quand un différend familial s'est transformé en complot interne. Bien qu'une nouvelle faction soit parvenue à prendre le contrôle, leur façade d'unité n'a pas duré longtemps. Les échelons supérieurs sont constamment secoués de troubles. Résultat, les opérations de Shiawase à Seattle sont en perpétuelle crise de management, faisant perdre à la corpo du terrain sur divers fronts au profit de ses concurrents.



NEW SEATTLE INTELLIGENCER

Le Top 5 du Box Office actuel de Seattle

- 1) **Goodbye My Beloved** (P. Lal / Drame romantique / Regency MegaMedia)
- 2) **I Hate It Here** (W. Ellis / Comédie de science-fiction / Global Frequency)
- 3) **A Friend In The Shadows** (M. R. Morden / Drame / Regency MegaMedia)
- 4) **Ninja Princess** (M. Shiranui / Action / Mitsuham Media)
- 5) **The Pleasure Dome** (E. Jarvis / Action-érotisme / Smash Trideo)

• Vous vous rappelez de ce Jimmy Mancuso ? L'employé du Stuffer Shack qui se trouve avoir acheté et vendu des actions de Shiawase pile au moment exact où le nouveau régime lançait son attaque préparée minutieusement pour choper plus de parts ? On dit qu'il a disparu il y a un mois quand un jet de la compagnie s'est perdu quelque part au-dessus du Pacifique. Je connais quelqu'un qui pense qu'il s'agit d'un canular qu'il a orchestré pour échapper à la pression qu'il subissait pour vendre son portefeuille, et la rumeur dit que Shiawase dispose d'agents battant les rues à sa recherche juste au cas où.

• Mr. Bonds

Suivant la philosophie du « faites ce que je dis, pas ce que je fais », Shiawase a monté le ton de sa propagande sur les valeurs familiales corporatistes, encourageant les employés à se dévouer eux et leur famille entière à la corpo. La méga-corporo a même acheté une île artificielle entière dans le district d'Outremer, y construisant de vastes nouvelles enclaves d'habitations corporatistes protégées – à l'abri et isolées des influences extérieures.

• Étonnamment, Shiawase s'est récemment inclinée face aux protestations internes et reconnaît désormais les couples gay comme des familles, avec tous les avantages associés. Cela a déclenché quelque indignation de la part des citoyens les plus conservateurs de la corpo, qui ont conduit à plusieurs attaques violentes contre des employés ouvertement homosexuels. De façon intéressante, la plupart des homophobes sont des non-japonais ; bien que les Japonais préfèrent que leurs cellules familiales soient homogènes, ils acceptent généralement les problèmes de droits civique que cela implique.

• Goat Foot

Depuis les tours jumelles Shiawase Towers du centre-ville, cette corpo continue à mettre ses mains un peu partout dans Seattle. La division Shiawase Envirotech détient le contrat des travaux publics de la ville et Shiawase Atomics essaie sans relâche de miner les services énergétiques de Gaeatronics. La corpo gère aussi de nombreux intérêts en biotech, efforts de construction, de grande distribution et de contrats de services industriels dans toute la conurbation.

Telestrian Industries Corporation

Les gens qui pensent que les elfes, ce n'est que poésie et vins fins devraient jeter un œil sur le portfolio high-tech de Telestrian. Plus grande corporation venant du Tir Tairngire, Telestrian a des intérêts allant des cultures génétiquement modifiées à haut rendement aux CI de classe militaire. La multinationale est si étroitement liée aux autorités du Tir que plus d'un analyste a méchamment suggéré qu'elle était la branche corporatiste du gouvernement.

La famille Telestrian était auparavant la seule propriétaire, avec un passé de violentes luttes intestines et de népotisme. La famille a accepté quelques investisseurs en 2065, mais leurs identités restent une énigme – les corporations

privées n'ont pas à publier ce type d'information au Tir. Toutefois, toutes les personnalités importantes dans la compagnie portent le nom de Telestrian.

Telestrian Biotechnology est le fer de lance des activités de la corporation à Seattle avec des usines hydroponiques à faire pâlir d'envie Ingersoll & Berkley et des recherches en métagenétique à la pointe de la science. Son MacTaggart Research Institute récemment ouvert est l'objet de convoitise de la communauté scientifique, décrochant des brevets par poignées et concurrençant Evo dans l'embauche des étudiants les plus brillants des universités de Seattle.

• Diverses rumeurs suggèrent un lien entre Telestrian et le syndicat elfe du crime Laésa, ce qui pourrait expliquer comment le syndicat peut sortir autant de laés et de poudre de fée.

• Nephrine

• J'ai entendu cette histoire aussi, d'un costard d'Aztechnology, rien que ça. Ça sent la campagne d'intox à mon avis.

• Snopes

Universal Omnitech / Ingersoll and Berkeley

Basée dans la voisine Vancouver, Universal Omnitech continue d'être une des mégacorporos les plus riches et les plus productives en dépit de son échec dans l'obtention d'un siège à la Cour Corporatiste. La corpo s'est finalement libérée de sa relation conflictuelle avec Aztechnology peu après le Crash. Les relations entre elles n'ont fait que se refroidir – genre largement en dessous de zéro – depuis.

En dehors de la gestion de sa cohorte de brevets rentables et de ses attaques contre le business biotech de Telestrian, les principales opérations d'UO à Seattle incluent les produits pharmaceutiques – en particulier les traitements aux nanites, les nootropiques, et les médicaments psychoénergétiques haut de gamme. Elle a récemment démarré une collaboration avec la Lone Star pour produire une nouvelle gamme de « LEO professional performance enhancers » (lire : drogues de combat).

• Comme d'habitude, vous pouvez vous procurer ces dopants – y compris des trucs comme du jazz et du kamikaze en plus des nouveaux prototypes – si vous connaissez les bonnes personnes. Gare aux remises, ceci dit : vous pourriez signer par inadvertance comme cobaye.

• Nephrine

UO a aussi réussi un coup en achetant Ingersoll & Berkley et leurs nombreuses filiales il y a quelques années, devenant ainsi le premier fournisseur alimentaire de Seattle. I&B se dirige vers des temps difficiles, cependant, avec une féroce concurrence de Telestrian et de Fungitek d'une part et une longue campagne d'éco-sabotage contre ses opérations agricoles de l'autre. Ingersoll Aquaculture à Snohomish a subi pour des centaines de milliers de nuyens de dommages sur ses recherches et ses cultures. Même Berkley Soy Cuisines a encaissé des pertes importantes après que des éco-radicaux aient trafiqué leurs agents de saveur de nutrisoja en 2068, obligeant à un rappel général du produit.

• Dans un cas récent, les éco-terroristes ont utilisé un virus de synthèse pour attaquer des récoltes d'I&B. Universal Omnitech a lancé une investigation complète et tenté de répliquer l'agent, mais quelqu'un s'est introduit chez I&B, a volé tous les échantillons et vidé les bases de données avant moi. Soit les extrémistes ont une aide interne, soit ils sont soutenus par quelqu'un qui a de gros moyens... une autre biocorp, peut-être ?

• Nephrine

Wuxing, Incorporated

Puissance croissante à Seattle, Wuxing tient à renforcer ses relations entre Seattle et ses ports équivalents comme Hong Kong. Sa filiale Wuxing Worldwide Shipping relie Seattle à des ports dans toute la ceinture Pacifique, concurrençant des compagnies de transport maritime par cargo comme Maersk et Free Transit Cartage.

- Les rivaux scandinaves de Wuxing semblent avoir changé de tactique dernièrement. Deux transporteurs de Wuxing ont subi des incidents importants chacun de leur côté le mois dernier quand leurs systèmes de navigation par satellite ont été hackés. Ils se sont tous les deux échoués près d'Astoria (Tir Tairngire), au grand embarras de la corpo.

- Cosmo

- T'es sûr de l'implication de Maersk ? Tir Tairngire a attribué à Evo Navtech un gros contrat dix jours après l'incident et il se trouve justement que Wuxing était l'autre candidat pour ce contrat.

- Mr. Bonds

Des rumeurs persistent sur l'implication de Wuxing avec le Lotus jaune, la triade la plus grande et la plus prospère de Seattle. Certainement, Wuxing surveille les tensions entre les triades de Seattle avec trop d'intérêt pour être entièrement innocente.

- J'ai fait des recherches là-dessus. S'il y a un lien, c'est probablement à cause de relations personnelles entre des employés de Wuxing et des membres de la triade, pas à cause d'une quelconque politique de la compagnie. La sécurité interne de Wuxing semble en être consciente, ce qui explique pourquoi ils gardent un œil sur ce qui se passe. Certaines des parties impliquées ont un rang trop élevé dans la corpo pour être virées. L'activité est généralement tolérée, mais les équipes de sécurité doivent s'assurer que Wuxing ne se retrouve pas aspirée dans des guerres de syndicats ou autres joyusetés qui en résulteraient.

- Haze

Un coup d'œil sur les fiches du personnel de Wuxing montre un nombre particulièrement élevé de wujen en poste à Seattle. Il y a eu nombre d'incidents bizarres entourant les opérations de la corpo à Seattle durant l'année passée, incluant de mystérieux incendies et au moins une étrange fluctuation mana localisée. La direction semble s'inquiéter que quelqu'un ait pu intentionnellement perturber le flux de chi de Wuxing.

- Ce n'est pas un secret que quelques wujen expérimentés ont maintenu le Maître de l'encens de l'Octogone sous étroite surveillance pendant pas mal de temps. Je ne suis pas sûr qu'ils surveillent la bonne cible, ceci dit. Même l'Octogone sait que jouer avec le karma d'une mégacorporation est un moyen sûr de chercher les problèmes.

- Jimmy No

- C'est risqué, mais il y a une raison. Personne d'autre n'a remarqué la grande quantité d'armes livrées par Wuxing que le Lotus jaune utilise en ce moment ?

- Riser

LES CORPORATIONS VIRTUELLES DE SEATTLE

Étant donné la prédominance des réseaux en RA et sans fil, nous savons tous qu'il n'est plus nécessaire d'avoir des bureaux physiques pour pas mal d'affaires. En fait, certaines unités corporatistes – parfois même des divisions entières – opèrent entièrement sans, utilisant la RA pour établir un bureau virtuel mobile peu importe où elles sont. C'est donc sans surprise que certaines corpos majeures disposent d'une présence importante à Seattle, malgré le fait qu'elles n'y aient ni installations, ni bureaux ni personnel.

KSAF

En dépit de ses origines modestes comme chaîne tridéo locale d'infos, KSAF a vécu des moments intéressants. En fait, ces fureteurs avaient un chic incroyable pour être au bon endroit au bon moment pour couvrir des personnes ou des événements dont personne ne savait encore qu'ils étaient intéressants. Selon les bruits, KSAF avait un mécène inconnu qui renseignait leurs équipes de reporters sur quoi couvrir et quand – dans de nombreux cas en donnant à la station un scoop sans précédent (bien que parfois l'importance d'un enregistrement donné resterait inconnue pendant des années). Le nez de KSAF pour les nouvelles s'est cependant tari peu après la mort du grand dragon Dunkelzahn, laissant beaucoup spéculer que le lézard avait été le mécène secret de la station. KSAF a continué à faire de l'info à l'ancienne – même s'ils se sont parfois salis les mains pour y parvenir – jusqu'à ce qu'un poseur de bombe suicidaire entre dans leurs bureaux il y a environ trois ans et fasse sauter tout le pâté de maison. La station principale de KSAF a été détruite et un grand nombre de son personnel haut placé est mort – et des décennies de précieuses archives ont été perdues. Les bureaux de KSAF dans d'autres villes ont subi des destins similaires.

- Si vous me demandez, ces archives étaient la véritable cible. Je parie que KSAF était assise sur une bombe à retardement sans le savoir – une interview révélatrice qui aurait peut-être pu revenir hanter quelqu'un de très influent si elle était diffusée au bon moment dans un futur proche. Quelqu'un ne voulait pas prendre de risques, alors ils ont explosé le studio, l'archive entière, et probablement les fureteurs qui l'ont enregistrée.

- Sunshine

Helena Rossum, la dirigeante de KSAF, a refusé de laisser le réseau mourir. Au lieu de ça, elle abandonna l'idée de construire un nouveau studio important et opta pour rendre la chaîne entièrement virtuelle. Quasiment en une nuit, elle conclut des accords avec un certain nombre de ressources publiques populaires comme Wiki-Matrix, qui puise dans la masse du peuple et rend plus facile pour quiconque avec une caméra et une connexion sans fil de contribuer aux actualités. Forgeant une nouvelle alliance des média professionnels avec le « journalisme citoyen distribué », elle a recruté une petite armée de fureteurs, bloggers et activistes indépendants pour maintenir KSAF en vie, investissant l'essentiel de ses dernières ressources dans le développement de la présence matricielle de KSAF. Ses efforts lui ont donné un avantage sur les entreprises de médias traditionnelles (qui s'en tiennent toujours à des modèles de journalisme à l'ancienne), tout en restant au niveau crucial de légitimité par rapport à la pléthore de postes populaires qui passent pour du journalisme matriciel.

- KSAF dirige toujours ses propres reporters locaux et équipes d'actualité pour couvrir les trucs importants. En fait, ils ont sorti au bon moment et au bon endroit quelques scoops impressionnants dernièrement. Vous pensez que Rossum se serait trouvée une nouvelle boule de cristal ?

- Snopes

- J'ai entendu des trucs plus étranges.

- Frosty

- Du genre ?

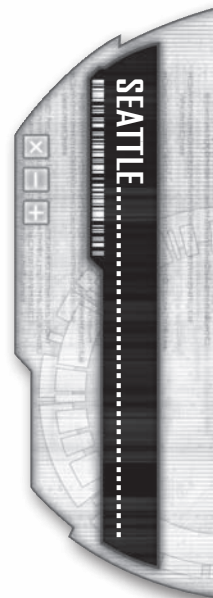
- Snopes

- Oui, mais non.

- Frosty

Renraku America

Même si l'arcologie de Renraku de Seattle abritait autrefois les quartiers généraux nord-américains de cette compagnie, la perte de l'arcologie au profit d'une IA renégate et les milliers



de morts qui s'en sont suivies ont gravement coûté au prestige de cette fière japanacorp. Face à l'importante facture de nettoyage de l'opération militaire des UCAS pour reprendre l'arco, Renraku n'a pas eu d'autre choix que de se défaire de la dette en cédant la propriété de l'arcologie au gouvernement du métroplexe – un acte que beaucoup considèrent comme une nouvelle abdication honteuse de responsabilité. Peu de temps après, le conseil d'administration a décidé que toute présence publique à Seattle ne ferait que rappeler aux gens leur déshonneur. Renraku s'est discrètement glissée hors de Seattle et y a fermé pour de bon ses bureaux temporaires, déménageant ses quartiers généraux nord-américains à San Francisco.

Malgré la retraite, Renraku n'a pas abandonné toutes ses ressources de Seattle. De nombreuses filiales continuent d'y prospérer – principalement des firmes d'électronique et des services logiciels, y compris les éditeurs des bases de données de SeaSource. Vous ne verrez jamais un drapeau ou logo Renraku, pourtant, ni n'entendrez l'hymne de la compagnie ici à Seattle. Au lieu de ça, toutes les affaires officielles de Renraku sont gérées à distance ou virtuellement.

Saeder-Krupp Prime

Si le fonctionnement de l'empire corporatiste de Lofwyr est réglé comme la mécanique d'une horloge, c'est en grande partie grâce à cette division. S-K Prime dispose de certains des meilleurs et plus effrayants gestionnaires de crise du marché, prenant le contrôle de filiales molles et les micro-manageant jusqu'à ce que chacun se donne à nouveau à 150 %. Un de mes amis a un jour plaisanté sur le fait qu'on peut toujours deviner quand S-K Prime est intervenue dans une filiale : les achats d'antiacides et de Prozac de ses salariés y crèvent alors le plafond.

S-K Prime gère également les opérations de renseignement pour le dragon, parmi lesquels on trouve les « postes d'écoute », les agents infiltrés, les collecteurs de bruits de couloir, les cellules de réflexion d'analystes et, oui, de bons vieux shadowrunners. C'est sans surprise que S-K Prime fonctionne presque entièrement dans la clandestinité et sur une caisse noire.

Pour des raisons inconnues, toutes les activités de Saeder-Krupp à Seattle – qu'elles soient gérées via des filiales camouflées derrière des compagnies écran ou via des bureaux virtuels – sont sous la coupe de S-K Prime. Ça a tendance à rendre les autres corpos nerveuses, mais les tentatives pour saisir le programme du lézard sont futiles. Il est évident que Seattle est un carrefour commercial, d'intrigue et d'activité clandestine, donc que la plus grosse méga du monde ait un certain nombre d'opérations en cours ici.

- N'oubliez pas que S-K Prime gère aussi la sécurité de ceux qu'elle est en train de superviser – filiales incluses.
- Fianchetto

LA PÈGRE

• J'ai emprunté ce qui suit des fichiers de Miko Ishikawa, *waka-gashira-hasa* du Shotozumi-gumi. Il s'agit de la transcription d'une introduction orale pour les nouveaux membres. J'ai pensé que ça serait utile à quiconque n'est pas au fait du fonctionnement interne des syndicats du crime, en particulier si vous prévoyez une visite à Seattle.

Notez qu'au Japon, les Yakuza sont traditionnellement assez ouverts quant à leur existence et leurs actions : cela fait partie de leur manière de maintenir une façade de légitimité. Cette même approche a également été adoptée à divers degrés ici à Seattle : vous seriez surpris de la similitude entre une organisation criminelle et une entreprise régulière.

- Mihoshi Oni

Salutations, kumi-in du Shotozumi-gumi,

Dans le cadre de votre admission au sein de notre organisation, vous avez déjà été instruits des protocoles appropriés

d'étiquette et de comportement, ainsi que les devoirs précis à votre charge. Toutefois, avant que vous ne soyez assignés à ces devoirs, Shotozumi-sama a jugé vital que vous, nos tous derniers membres, soyez familiarisés avec l'état de la situation du milieu de Seattle afin de prévenir davantage de morts inutiles. Vous représentez un investissement en temps, en nuyens et en effort de la part du Shotozumi-gumi et serez amplement récompensés de vos services et obédiences. À supposer que vous surviviez à vos premières années dans la rue. La probabilité de votre survie augmentera exponentiellement si vous prenez garde au précis qui suit sur les principales fraternités criminelles opérant au sein du métroplexe de Seattle.

– Ishikawa

LE YAKUZA

Nous sommes tous membres du Yakuza. Vous avez déjà été instruits sur notre antique et honorable histoire en tant que protecteurs des pauvres et de la culture japonaise. Le Yakuza n'est pas, contrairement à ce que prétendent certains *gaijin*, la « Mafia japonaise ». Nous sommes d'honorables hommes d'affaire et nos pratiques professionnelles ne sont ni plus ni moins brutales ou contraires à l'éthique que celles affichées par diverses mégacorporations. Nos traditions sont demeurées inviolées pendant des siècles, et notre adhésion à ces principes nous donne force et détermination. Les clans yakuza de Seattle adhèrent au Shotozumi-rengo, le plus puissant *rengo* des Amériques.

- Les yakuza ont d'abord fait des percées à Seattle grâce à l'ambitieux Watada-rengo basé au Japon. Grâce à la participation de nombreux patrons coréens, le Watada-rengo a pu repousser la Mafia enracinée et se creuser une niche de taille. Cette période de grâce ne dura pas, cependant. En 2043, l'oyabun Akira Watada ordonna une purge raciale, tuant et chassant tous les membres coréens – un événement appelé aujourd'hui « le Schisme ».

Hanzo Shotozumi fut nommé oyabun et responsable de Seattle. Il a supervisé des conquêtes majeures : en particulier la prise d'importantes opérations des mains de la Mafia lors de la guerre de la pègre de 2057.

Les choses ayant l'air d'aller bien à Seattle, Hanzo Shotozumi brisa ses chaînes et établit son propre *rengo* (alliance). Les deux autres gumi (clans) de Seattle ont joué le jeu jusqu'au Crash, moment duquel Isao Nishidon tenta de renverser Shotozumi et de reprendre Seattle pour le compte du Watada-rengo. Mais le coup échoua misérablement, forçant Nishidon à s'ôter lui-même la vie tandis que son gumi était démantelé.

- Mihoshi Oni

Shotozumi-gumi

Dirigé par l'oyabun Hanzo Shotozumi, le Shotozumi-gumi est le plus puissant des clans du Yakuza de Seattle et la tête du Shotozumi-rengo. Le Shotozumi-gumi est une organisation traditionaliste qui maintient nombre de cérémonies et rites ancestraux qui ont été abandonnés ou oubliés par les autres clans yakuza. Nos membres sont récompensés par des tatouages *irezumi* traditionnels pour refléter le rang, l'allégeance et le prestige de leur famille. Ils doivent accomplir le *yabitsume* ou *hara-kiri* pour expier tout échec.

Comme il se doit, le Shotozumi-gumi est constitué presque exclusivement d'hommes de pure lignée japonaise, souvent des membres du clan Shotozumi. Shotozumi-sama accepte des femmes dans son gumi, cependant, pourvu qu'elles fassent preuve d'une compétence et d'une loyauté à la hauteur de leur tâche.

- On dit que la fille prodigue de Shotozumi, Keiko Shotozumi, est en charge d'un programme test de recrutement de femmes à moitié japonaises, voire métahumaines, pour des missions et tâches spécifiques. Hanzo a reconnu qu'adhérer à des règles ethniques et métatypiques strictes rend difficile l'accès à certaines positions

à des fins d'infiltration. Ne voulant pas souiller les rangs de ses hommes, toutefois, ils recherchent des femmes pour entreprendre certains boulots « déplaisants ».

- Goat Foot

- La plupart des kobun d'un certain âge désapprouvent. Rien que le fait de prendre des femmes – même celles de lignage purement japonais – est un changement important de politique du Yakuza. Les demi-sang sont un problème encore plus important : personne ne veut d'un autre Schisme comme celui créé quand les Coréens ont été purgés des rangs des Yakuza. Mais Shotozumi a besoin de main d'œuvre pour étendre et renforcer ses opérations.

- Kia

Le Shotozumi-gumi combine la traditionnelle offre de protection aux résidents dans leur *nawabari* (principalement le district International, mais également d'autres parties de Downtown et de Tacoma) avec le traitement de nombreuses affaires en direction de corporations locales et de bureaux corporatistes internationaux, le domaine du *sokaiya*. Nombre de nos activités fournissent également des services traditionnels de loisir, y compris d'antiques arcades de pachinko et des tables de mah-jong. Nous apportons également à la communauté le concours de qualité de nos escortes *geisha* et de nos salons de *bunraku* – bien supérieures aux putains vieillissantes et pleines de maladies qui pullulent dans les rues de Seattle.

- Ils n'en font pas la publicité, mais les Yakuza servent également de banque clandestine : ils gardent vos nuyens en échange d'une petite commission. Vous ne générez aucun intérêt, mais c'est plus sûr que la plupart des banques en ligne ces temps-ci. Vous pouvez également leur demander un prêt tant que ça ne vous gêne pas d'avoir une dette envers l'oyabun.

- Mr. Bonds

Des kumi-in comme vous travailleront souvent avec des kobun plus expérimentés en coopération avec le sokaiya, pour protéger des réunions d'actionnaires, offrir des services de garde du corps à d'importants dirigeants d'entreprises, assurer la sécurité de nos fournisseurs de loisir, transporter de la marchandise à des distributeurs attirés, collecter des remboursements de prêt et des commissions d'affaire et protéger des entreprises locales des criminels de rue et autres mécréants.

- Qui aurait cru que le racket de protection, le trafic de puces et l'usure pouvaient avoir l'air si respectables ? J'en apprécie d'autant plus ma profession de freelance en ajustement de ressources.

- Turbo Bunny

- Les Yakuza engagent également des runners, en particulier pour des boulots qui pourraient ternir leur brillante réputation. À Seattle, ils ont tendance à payer légèrement plus que le standard de la rue mais ils insistent pour payer en monnaie corporatiste de Mitsuhami. Naturellement, les Yakuza sont la seule organisation dans la conurbation qui accepte la monnaie MCT en paiement de biens et services du marché noir.

- Kat o' Nine Tales

Shigeda-gumi

Le Shigeda-gumi est le deuxième plus grand gumi de Seattle, ayant considérablement étendu ses opérations et ses rangs suite à des campagnes réussies contre les Anneaux de Séoulpa et le perfide Nishidon-gumi. L'oyabun Takeo Shigeda est un fervent partisan du plan de Shotozumi-sama d'étendre le rengo et de défier le vieillissant et obsolète clan Watada au Japon.

Le Shigeda-gumi est bien plus éclectique et moins traditionnel que le Shotozumi-gumi, car l'oyabun Shigeda octroie à ses kobun pas mal de responsabilités. Et cela à tendance à les

POP-UP : SHADOWSEA Bunraku

Bunraku est le terme japonais pour « marionnettiste ». Certains services de prostitution, en particulier ceux gérés par le Yakuza, sont appelés *bunraku* parce que le ou la prostituée et les services sont totalement sous contrôle. Traditionnellement, cette domination s'accomplit en implantant dans chaque prostitué(e) une dérivation neurale qui « coupe » l'esprit conscient et place le corps sous le contrôle automatique d'un programme simsens personafix choisi par le client, le ou la transformant ainsi en poupée de chair. Encore mieux, le ou la prostitué(e) ne se souvient de rien, procurant au client une confidentialité totale. Afin de rendre la situation encore plus réaliste et pour assouvir des fétichismes plus ésotériques, les salons *bunraku* proposent également des options comme des modules sim pour les clients eux-mêmes, des logiciels ERA pour changer l'apparence de la pièce ou du / de la prostitué(e) et, parfois, des prostitué(e)s spécialement biofaçonné(e)s pour ressembler à certaines sim-starlettes ou autres personnalités.

rendre individuellement plus ambitieux, ainsi qu'à engendrer parfois des incohérences dans les négociations avec eux.

- Permettez-moi ici de traduire les avertissements polis de Miko. Les Yakuza sont le plus puissant syndicat du crime de Seattle, mais les divers gumi ont en ce moment même un sérieux contre-temps. Le Shotozumi-gumi et le Kenran-kai sont des Yakuza de l'ancienne école, très conservateurs : raides comme la justice, mais racistes et discriminatoires envers les métahumains, les demi-sang et les femmes, dans cet ordre. Le Shigeda-gumi, par contre, s'est récemment affiché comme un partisan d'une « Nouvelle Voie » : un mouvement yakuza progressiste, dirigé par une nouvelle génération de Yakuza nés en Amérique, violents et suffisants, principalement soutenus par plusieurs gumi dominés de façon évidente par des métahumains.

Hanzo Shotozumi est ouvertement raciste et veut maintenir son gumi racialement et ethniquement pur, mais il ne peut pas se permettre de s'opposer au puissant Shigeda-gumi, son plus loyal et plus fort partisan. La situation est de plus en plus inconfortable, cependant, car le Shigeda continue d'autoriser et de promouvoir des métahumains (principalement des Japonais, mais pas toujours) dans ses rangs. Le Watada-rengo et les autres syndicats du crime semblent mettre davantage la pression que d'habitude, donc la situation va inévitablement aboutir à quelque chose bientôt. Soit Shigeda forcera Hanzo à accepter la « Nouvelle Voie » soit Shotozumi pourrait être contraint de se retourner contre son allié le plus fort.

- Mihoshi Oni

- Shigeda prend garde à présent de ne pas étaler ses nouvelles recrues sous le nez de Shotozumi. En fait, il fait suivre aux recrues méas une instruction poussée avant qu'ils ne soient lâchés dans les rues – les kumi-in appelle ça le « camp d'entraînement Shigeda ».

- Kat o' Nine Tales

Le clan Shigeda gère la plupart des affaires du Yakuza dans le nord et l'ouest de Seattle (Everett, Snohomish et Auburn) ainsi que dans les barrens de Redmond.

- La plupart de ces opérations dans les barrens ont été prises au Nishidon-gumi après que le Shotozumi-rengo l'ait annihilé. En fait, la rumeur de la rue dit que le Shigeda a aussi accepté dans le clan un certain nombre « d'orphelins » de Nishidon.

- Kat o' Nine Tales

- Il est bon de mentionner qu'en dehors des affaires classiques de jeu et de mœurs, le Shigeda supervise la plupart des routes de





TRANSMISSION.....

contrebande des Yakuza de Seattle. En fait, ils ont ouvert certains nouveaux trajets grâce à des arrangements avec d'autres clans soutenant la « Nouvelle Voie », comme le Kawaru-gumi à Vladivostok et Hawaï et le cartel Nagato à New Jersey.

• Mihoshi Oni

Kenran-kai

Le Kenran-kai est une nouvelle association, formée par Shotozumi-sama à partir d'un noyau d'anciens membres de Nishidon qui ont refusé de prendre part à la trahison. Complété par des troupes fraîches du Japon et dirigé par l'oyabun Kosuke Tomisawa, le Kenran-kai gère les services de la communauté à Puyallup. Leur spécialité : traiter avec les minables gangs fauteurs de troubles qui infestent la zone. Ils ont également été sollicités chaque fois qu'une confrontation directe avec nos rivaux de la Mafia s'est avérée nécessaire.

• Le Kenran-kai est un escadron de gorilles. Ils boostent leurs membres avec beaucoup d'implants et de technologie d'amélioration afin de compléter leurs talents pour le tabassage et la brutalité. Leurs activités principales comprennent le trafic de puces et le vol à main armée, lorsqu'ils n'essaient pas de pousser quelque petit gang à suivre leurs ordres. Un paquet d'entre eux ont été adoptés d'un clan japonais que le Watada-rengo a anéanti il y a quelques années. Shotozumi ne leur lâche jamais la bride.

• Mihoshi Oni

• Pendant un bref moment, quelqu'un prétendait dans des messages sur ShadowSea que le cercle intérieur des membres du Kenran-kai étaient en fait des pratiquants de l'art ancien du *ninjutsu*. Celui qui a répandu cette rumeur s'est tu rapidement seulement quelques jours plus tard. Si Shotozumi recrutait réellement son propre clan de ninjas, je connais quelques personnes dont les jours pourraient être comptés.

• Jimmy No

LA MAFIA

La Mafia est notre concurrent le plus fort dans le métroplex de Seattle depuis presque un siècle, une lutte qui a conduit à des campagnes mutuelles de violence, de vengeance et d'assassinats. Ces dix dernières années, toutefois, les Trois Familles ont reporté leur attention en interne, s'engageant dans une longue guerre sanglante et sans fin pour le contrôle des opérations de la Mafia à Seattle, lutte qui a démarré avec le meurtre du capo James O'Malley en 2058. Ce conflit interne semble avoir finalement prit fin il y a à peine quelques semaines avec l'assassinat du capo Maurice « le Boucher » Bigio. Si la nouvelle capa – Rowena O'Malley – venait à réunir les intérêts divergents de la Mafia, nous pouvons nous attendre à de nouveaux défis pour nos entreprises et, très probablement, un violent conflit.

La Famille Finnigan

Bande irlandaise intégrée à la Mafia dans les années 1950, la Famille Finnigan possède une longue histoire à Seattle. La capa Rowena O'Malley est devenue dona de la famille lorsque son père, l'ancien capo de Seattle, James O'Malley, a été assassiné – un coup qu'on présume commandité par Bigio. Bien qu'elle ait été rapide à prendre les affaires de la famille en charge, elle a perdu sa première bataille lorsque la Commission – la ligue de leaders de la Mafia qui supervise toutes les affaires mafieuses en Amérique du Nord – a nommé Bigio capo ; ils n'étaient tout simplement pas prêts à donner une telle responsabilité à une femme. Bigio désormais mort, ceci dit, plus grand-chose ne pouvait l'arrêter. Elle a déjà forcé la Commission à la reconnaître comme commandant de la Mafia à Seattle.

• Rowena a eu le soutien important du capo McCaskill (Chicago-Milwaukee), un vieil ami des Finnigans, ainsi que de la capa Miriam Kowzloski de la Nouvelle Orléans et de Don Conor O'Riley

de Boston, tous deux mafiosi progressistes entretenant des liens avec la contrebande internationale. En conséquence, on assiste à un accroissement des expéditions de la famille entre ces « villes jumelées ».

• 2XL

Le consigliere de la Famille Finnigan, Albert « Oncle Al » Cavalieri, est peut-être le stratège le plus respecté de la Mafia en Amérique du Nord. Heureusement, son âge avancé a ouvert la voie à la maladie : la rumeur prétend qu'il est traité pour son quatrième cancer dans une clinique privée non identifiée. En son absence, Rowena a pris conseil auprès de Saturn, un voyant de l'ordre de Merlyn – un ancien magogang absorbé par les Finnigan.

Rowena laisse la plupart des opérations quotidiennes de la Famille Finnigan à James Michael « Jimmy Mac » Finnigan. Reprenant l'idée de son père, elle a incorporé davantage de ressources magiques et de hackers dans les opérations de la famille, malgré l'opposition des Finnigan conservateurs. L'essentiel de l'activité des Finnigan est concentré autour de Downtown (en particulier les docks) et de Bellevue, et va de la contrebande et du marché noir à la protection et aux services financiers.

• La famille a été divisée entre les O'Malley et les Finnigan à la fin des années 20 lorsque Brian O'Malley, un cousin du don d'alors, Patrick Finnigan, a été placé comme don de la famille par la Commission pour mieux s'opposer à la menace représentée par le Yakuza. Elle est restée divisée depuis. Jimmy Mac est le fils de Patrick Finnigan, il voit donc comme sa destinée de devenir don un jour. La plupart des soldati des rues sont loyaux aux Finnigan.

• Fatima

• Le véritable problème est que Jimmy Mac est encore la marionnette de sa grand-tante Mary Finnigan. Même à 95 ans, elle reste la vieille sorcière la plus implacable, comploteuse et vindicative que vous ayez jamais rencontrée. La rumeur dit que l'« Oncle Al » a essayé de la faire achever deux fois l'année dernière, mais Mary a survécu aux deux tentatives.

• 2XL

La Famille Ciarniello

Plus stable des Trois Familles, la Famille Ciarniello est également notre plus forte concurrente dans les marchés lucratifs de la finance corporatiste et des vices sexuels. Don Vince « les Chiffres » Ciarniello dirige une équipe de comptables qui sont en substance l'équivalent de nos sokaiya, tandis que son fils et héritier, Caesar « Chrome » Ciarniello, gère les ressources étendues de la famille dans la pornographie et la prostitution. Les Ciarniello ont des intérêts notables dans Snohomish et Everett, mais leurs efforts pour monopoliser Casino Corner n'ont pas réussi à déjouer les nôtres.

• Les Ciarniello emploient quelques hackers et magiciens de la finance de top niveau. Beaucoup de leurs escroqueries matricielles sont en fait dirigées contre des cibles d'autres juridictions, particulièrement celles qui ont de mauvaises relations avec les autorités des UCAS, comme le Tir Tairngire et Aztlan, afin de gêner l'intervention des forces de l'ordre.

• Slamm-O!

Les vents turbulents de la finance corporatiste font occasionnellement de nos sokaiya et des Ciarniello d'étranges alliés contre-nature lorsqu'ils investissent ensemble dans une corporation importante pour leurs plans. Bien que rares, ces conjonctions d'intérêts et d'investissements ont autant de chances d'aboutir en coopération contrainte qu'en fusillades et prises de contrôle hostiles et ont, à l'occasion, engendré une camaraderie dénuée d'enthousiasme.

POP-UP : SHADOWSEA L'Ordre de Merlyn

La Mafia de Seattle a été longue à s'adapter à l'Éveil et se fit vite distancer dans la course à l'armement magique. Tout a changé lorsque Don James O'Malley adopta les Merlyns – le gang de magiciens le plus grand et le plus prometteur de Seattle – dans la Famille Finnigan sur les vives recommandations de son consigliere, Al Cavalieri. Quinze ans plus tard, ces magosses bruyants mais talentueux sont devenus des magiciens experts, au même niveau que certains des meilleurs du métroplex. L'âge et le pouvoir n'ont guère tempéré leur caractère, cependant, et l'ordre garde une réputation de représailles brutales et sanglantes.

Les initiés sont sélectionnés dans les magogangs les plus prometteurs et initiés dans d'obscurcs cérémonies qui combinent des rituels mafieux traditionnels avec d'autres d'origine plus mystiques, suivies de fêtes tumultueuses. Les nouveaux initiés prennent des noms basés sur l'astrologie ou l'astronomie pour refléter leur nouvelle vie dans la Mafia.

Un mage connu uniquement sous le nom de Saturn a dirigé les Merlyns durant tout cette période. Les rumeurs suggérant qu'il pourrait être affilié d'une manière ou d'une autre aux Finnigans et qu'il était un soldato de la Mafia lorsqu'il a fondé les Merlyns n'ont pas été confirmées.

La Famille Gianelli

À la suite de la mort prématurée de Don Maurice « le Boucher » Bigio, la Famille Bigio est tombée sous le contrôle de Joseph Gianelli, petit-fils du don à la retraite, Tony « le Chef » Gianelli, qui officie comme son consigliere. Don Gianelli a rebaptisé et réorganisé la famille éclatée, se concentrant sur des opérations de rue. Vous pouvez rencontrer des hommes de main de Gianelli n'importe où dans les districts du sud de Seattle, particulièrement à Tacoma, Puyallup et Auburn, où ils pratiquent le recel, l'usure, le vol à main armée et la contrebande. Les Gianelli ont perdu beaucoup de terrain et de sang au profit des Yakuza à Tacoma ces dernières années – encore plus que des mains des O'Malley – et ils sont donc prompts à réagir avec violence contre tout yakuza qu'ils repèrent. À moins d'avoir l'ordre d'y aller pour des affaires du Yakuza, restez à l'écart du Crime Mall de Puyallup et des nightclubs dans l'extrême sud de Downtown.

• C'est vrai que les Gianelli sont sur le déclin, ce qui les rend encore plus hostiles et violents que jamais. Ils ont même perdu le contrôle des docks de Tacoma au profit du Yakuza – qui se font eux-mêmes sortir par le Vory.

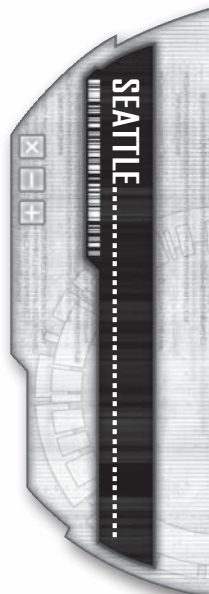
• Mihoshi Oni

• Les contacts des Gianelli à Fort Lewis signifient qu'ils ont accès à l'occasion à du matos militaire, y compris de l'armement avancé, des armures haut de gamme, des munitions perce-armure, des drogues de combat et du cyberware militaire. Les hommes de main des Gianelli emploient typiquement une puissance de feu supérieure pour compenser leur faible nombre et ils préfèrent les assauts de type escarmouche aux confrontations qui traînent en longueur.

• 2XL

• La famille Gianelli recrute ses tout nouveaux soldati dans les gangs les plus prometteurs des barrens de Redmond et de Puyallup, mais Don Gianelli a également commencé à écumer l'University District probablement à la recherche de jeunes candidats, se concentrant sur les têtes en commerce, informatique et thaumaturgie pour combler les lacunes traditionnelles de sa famille. Le métatype n'est pas un problème pour les recruteurs et la famille Gianelli est la plus ouverte des Trois Familles.

• Fatima



RECHERCHE SHADOWSEA

Chimera

Groupe d'assassins indépendants actifs à Seattle et sur la côte nord-ouest du Pacifique, les membres de Chimera ont la réputation d'être des experts extrêmement entraînés autrefois employés par un service de renseignement russe. Les membres de Chimera sont des caméléons sociaux et des psychopathes cliniques, capables de se fondre dans toute situation sociale et d'éliminer leurs cibles sans le moindre scrupule. Les membres reçoivent un vaste soutien technique et magique afin de déjouer les défenses élaborées de leurs cibles les plus inaccessibles. On a attribué à Chimera l'assassinat du capo James O'Malley il y a douze ans, ainsi que le meurtre du directeur de la division de Seattle de United Oil, James Rinchik, avant qu'il ne puisse témoigner dans les auditions convoquées pour le scandale financier de la compagnie en 2067.

• [Laisser un message anonyme pour Chimera sur ShadowSea.](#)

LES TRIADES

Les Triades de Seattle ont des liens puissants avec d'autres organisations des Triades de par le monde, en particulier à Hong Kong. Chaque « loge » est organisée selon un ensemble baroque de codes et d'ineptes mysticismes chinois. Chaque membre est initié selon ces codes, qui les lient magiquement : comptez sur les barbares chinois dégénérés pour assurer la loyauté par des moyens aussi déshonorants. Ne vous fatiguez pas à essayer d'interroger des membres de Triade capturés ; les rares derniers se sont vidés de leur sang en cours de debriefing, malgré les meilleurs efforts de nos mages pour enrayer le processus, et nous n'avons rien appris.

Les Triades sont impliquées dans des rackets de protection au sein de la communauté asiatique locale, mais leur principale activité a toujours été la fabrication et la distribution de drogues, de BTL, de prostitués et d'autres vices. Grâce au contrôle total des Triades sur le Triangle d'or en Asie, celles-ci importent illégalement de grandes quantités d'opiacés bruts, les transforment en drogues de rue dans des laboratoires urbains et les distribuent via des gangs locaux ou des revendeurs indépendants. Les Triades ont également un nombre de membres Éveillés supérieur à la moyenne et s'impliquent dans le trafic de talismans et autres biens magiques du marché noir.

- Les labos de drogue des Triades sont souvent fourrés dans des appartements bas de gamme anodins qui deviennent rapidement totalement intoxiqués – sans parler des risques d'incendie. Les fumoirs qu'ils dirigent pour les consommateurs de BTL et d'opiacés ne valent guère mieux, particulièrement avec les échos astraux horribles que laissent la dépendance et la souffrance.
- Jimmy No

L'Octogone

Triade la plus modeste de Seattle, l'Octogone est lié à l'Association du Dragon rouge à Hong Kong. Comme son homologue, elle s'est investie dans une bataille de longue haleine avec la Triade du Lotus jaune. Contrairement aux Dragons rouges, cependant, l'Octogone n'a pas réussi à éliminer ses rivaux ici et, en fait, a plutôt perdu pas mal de terrain. Il est largement reconnu, même au sein de l'Octogone, que leur chef, David Chao, est complètement inefficace et que le Maître de l'encens Chen Kwan-Ti est la seule force qui tienne encore la Triade unie.

L'Octogone maintient une emprise dans le quartier de Little Asia à Tacoma. En raison de ses contacts en Chine, elle

est le principal distributeur d'armes à Seattle, typiquement des imitations bon marché d'armes à feu occidentales populaires. Leur seule autre activité importante est le trafic d'opiacés, incluant celui de morphine de qualité clinique et de la drogue de rue appelée Bliss.

- La plupart des médecins clandestins à Seattle achètent leur anti-douleur à l'Octogone.
- Butch

Bien que leurs activités en dehors de Little Asia soient rares, cette Triade domine son territoire et protège ses activités avec férocité. Le sentiment anti-yakuza est ancré au point que Little Asia n'est pas un endroit sûr pour quiconque d'origine japonaise, tout particulièrement la nuit.

- Les membres de l'Octogone sont connus pour leur extrême superstition, résultant en partie de l'influence du Maître de l'encens. Ils sont particulièrement sensibles à un *feng-shui* approprié, au point que saboter le flot de *qi* – en particulier par un incendie – dans une base ou le quartier de l'Octogone suffit pour démoraliser les troupes de base. Après tout, un Maître de l'encens sans ligne dragon est comme un aveugle sans cane blanche.
- Ma'fan

Le Lotus jaune

À l'origine une branche de la Triade du Lotus jaune de Hong Kong, la loge de Seattle est à présent la seule succursale encore existante. L'Association du Dragon rouge a anéanti le reste du Lotus jaune à Hong Kong après un affrontement généralisé.

- Certains membres du Lotus jaune de Hong Kong ont survécu et ont formé les Dix Mille Lions (et d'autres survivants ont émigré à Seattle). Les deux Triades sont encore liées et la rumeur dit que ce sont les Dix mille lions qui ont passé le rite du Serment de sang aux Lotus jaune.
- Ma'fan

Le maître de loge Zheng Li Kwan est un gangster de la vieille école de Hong Kong qui, pendant de nombreuses années, a concentré son recrutement parmi les sans-droits, tout particulièrement les orks. Le Maître de l'encens, Su Chen, est un sorcier taoïste. Il mène des séances d'exercices de tai-chi de groupe pour le gros de la Triade avant l'aube et après le coucher du soleil et on le voit rarement durant la journée, amenant certains à penser que Su Chen serait en fait un vampire.

Le Lotus jaune a pour principale activité le trafic de BTL, vendant des puces optiques de mauvaise qualité plutôt que des téléchargements directs. Juste après vient l'immigration clandestine de résidents chinois pour les faire travailler, comme esclaves modernes, dans des ateliers clandestins des barrens à la fabrication de contrefaçons pour une revente ultérieure.

- Le Lotus jaune détient le marché des « Kong chips », des BTL de mauvaise qualité et pas chères, produites en masse par leurs associés à Hong Kong, où elles sont légales.
- Kat o' Nine Tales

Les Quatre-vingt huit

L'origine de cette Triade est confuse. Elle semble avoir coupé tout lien avec les organisations de Triades hors du métroplex de Seattle, concentrant localement ses activités criminelles. Les opérations des Quatre-vingt huit sont dans le vice et le jeu bas de gamme ; ils touchent également des pourcentages d'un réseau de gangs asiatiques dans tout le métroplex. Ce réseau s'est avéré impressionnant – les Quatre-vingt huit peuvent faire appel à une main d'œuvre considérable quand

la situation l'exige – mais les gangers sont désorganisés, faiblement armés et finissent par se chamailler entre eux lorsqu'ils sont laissés sans surveillance.

- Les Quatre-vingt huit opèrent si discrètement que certains des autres syndicats ne réalisent même pas qu'ils ont des opérations dans le même territoire. Par exemple, les Finnigan ont un petit casino très professionnel au-dessus d'un club à Bellevue. Sur le trottoir juste en face se trouve un salon de mah-jong privé, accessible uniquement sur invitation, dirigé par les Quatre-vingt huit.
- Kat o' Nine Tales

Le chef des Quatre-vingt huit est Rick Wu, un sino-américain de troisième génération qui prend intentionnellement ses distances vis-à-vis des racines historiques et des coutumes mystiques des Triades. Il préfère promouvoir les Quatre-vingt huit comme un syndicat moderne, en tenant personnellement le rôle d'un CEO de haut vol. Le Maître de l'encens est Ruibai Dong, un hacker au talent inhabituel et fervent adepte des principes de Confucius. Sous sa tutelle, les Quatre-vingt huit ont écarté leurs doutes envers les technologies d'amélioration personnelle ; dans de nombreux cas un excès d'implants est vu comme un signe de prestige. Par contraste, cette Triade manque de magiciens et s'en remet à « l'emprunt » de ressources magiques via son réseau de gangs. Cette faille peut être exploitée, en utilisant des frappes chirurgicales avec nos propres magiciens avant que les Triades ne puissent réagir.

- Ruibai est un technomancien, pas un hacker.
- Puck

Les Quatre-vingt huit sont actuellement brouillées avec leurs consœurs Triades sur un sujet obscur. Wu a en effet déclaré que les Triades de Hong Kong sont en train d'essayer de lier les Triades de Seattle à leur service. Certains membres des autres Triades sont en accord avec les réserves des Quatre-vingt huit, et les défections ont conduit à une montée de la violence. Essayez de rester à l'écart des fusillades où les Triades s'entretenant.

- Les Quatre-vingt huit ne sont pas complètement coupées des autres Triades : beaucoup sont membres du Sai Fan, une société secrète des Triades complètement distinctes des loges. Le Sai Fan fait de la ségrégation ethnique, ceci dit, et seuls les Chinois hans (*hàn rén*, d'ethnie Han) peuvent postuler.
- Ma'fan

LE VORY V ZAKONE

Une mafia ethnique constituée d'expatriés russes, d'un petit nombre d'Européens de l'Est, d'Inuits et de nomades « civilisés » des steppes, les barbares du Vory V zakone sont l'exemple des pires traits de l'Est et de l'Ouest. Ils ont une rancœur héréditaire contre les Japonais. Bien qu'ils soient modestes et relativement nouveaux à Seattle, leurs méthodes directes et violentes leur ont permis de creuser leur trou, particulièrement à Tacoma, où ils ont empiété avec arrogance sur nos propres opérations. Le tsar de Seattle est Aleksander « Terminator » Bilotkiy, un tueur lourdement cybernétisé loyal au Vory de Moscou.

- Le Vory importe clandestinement pas mal de matos intéressant grâce à ses amis dans le complexe militaro-industriel russe. Ils vendraient ces trucs à n'importe qui, même à des enfants. J'ai vu des gangers de 13 ans rôder sur les docks avec des fusils d'assaut.
- Red Anya
- Les prostitués du Vory rôdent aussi sur ces docks : des Ivans et des Ivannas tous avec des marqueurs listant les tarifs de leurs divers services. Les Russes utilisent aussi ces marqueurs pour traquer les fuyards.
- Butch

En plus de la contrebande et du trafic d'êtres vivants, le Vory excelle dans les opérations matricielles : du courtage de données à la fraude à la carte de crédit, des braquages électroniques aux extorsions par attaques de déni de service. Nombre de ces opérations sont coordonnées avec des alliés du Vory en Russie contre des cibles à Seattle, rendant les poursuites difficiles.

- Non pas que les Vory se préoccupent des masses d'être arrêtés. Ils ont déjà bien progressé dans leur infiltration du système pénitentiaire ici. Ils n'obtiennent pas la vie de luxe et de sécurité derrière les barreaux comme dans le système pénitentiaire de la bonne vieille Russie, mais ils ont bien la main sur ce qui fait tourner l'économie carcérale, comme des couteaux improvisés, des tatouages de prison, et des poisons faits maison, en particulier dans des enfers à l'ancienne comme le centre correctionnel d'Hollywood et le centre correctionnel de Silcox Island.
- Hard Exit

• De façon intéressante, l'explosion du Goblin Rock et de l'Orxploitation Rap à Seattle est en partie due au soutien financier du Vory aux artistes orks signés et en vue. Les membres Vory plus ou moins à la retraite Josif Radek et Sergei Malenkin sont propriétaires de Hez Music, et Hez Music fait la promotion d'artistes importants comme CrimeTime. Le Vory utilise les canaux de l'industrie et des concerts pour vendre des BTL pendant que Hez Music blanchit l'argent.

- Fatima

• Pour info, le Vory est également étroitement lié avec l'escadron de la mort Chimera. Ils ne jouent pas cet atout trop souvent – Chimera est chère, même pour le Vory – mais ils le feront si vous leur causez un trop gros problème.

- Riser

LES ANNEAUX DE SÉOULPA

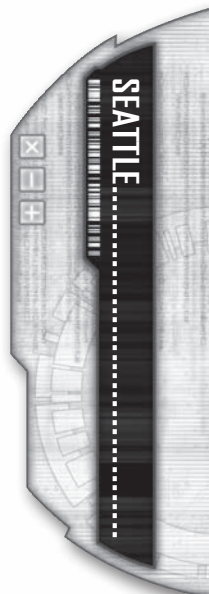
Les anneaux de Séoulpa sont cause d'embarras pour tous les Yakuza. Ils ont été des yakuza – des managers coréens occupant le devant de la scène parmi les gumi de Seattle. Mais les Coréens ont tourné le dos aux traditions et à l'honneur des Yakuza, s'intéressant uniquement au profit et à l'avancement de la cause de leurs compatriotes coréens. Lorsqu'ils se sont finalement rebellés, les gumi de Seattle furent divisés lors d'une courte mais sanglante guerre interne connue comme le Schisme.

Moins d'une douzaine de ces traîtres coréens survécurent. Ces quelques survivants devinrent les fondateurs des anneaux de Séoulpa, des cellules de guérilla qui agissent de concert pour attaquer les intérêts des Yakuza, mais demeurant pour le reste dans l'ignorance et l'indépendance vis-à-vis des autres. Les anneaux de Séoulpa s'épanouirent à Seattle tandis que nous nous concentrons sur la Mafia et, avec l'aide de leurs syndicats du crime alliés coréens les Jo-Pok, se sont même étendus hors du métroplex.

• Les survivants du Schisme ont leur propre version de l'histoire, figurez-vous, impliquant une trahison de leurs durs efforts par leur propre patron raciste, Akira Watada.

- Kia

Suite à la formation du Shotozumi-rengo, Shotozumi-sama a offert une trêve aux anneaux de Séoulpa, en proposant une alliance contre leur ennemi commun, le Watada-rengo. Les chefs des anneaux de Séoulpa ont répondu en tentant d'assassiner Shotozumi-sama. En retour, le Shigeda-gumi reçut l'ordre d'exterminer systématiquement les anneaux de Séoulpa, aussi bien dans le métroplex de Seattle que partout ailleurs. Ils ont (presque) réussi. Deux anneaux de Séoulpa restent encore debout.





TRANSMISSION.....

Peu importe l'organisation traditionnelle que les anneaux aient pu avoir auparavant, elle a été perdue dans la récente guerre. Désormais, chaque anneau opère indépendamment de l'autre, avec des organisations, des traditions et une direction distinctes. Les anneaux partagent des informations et des tactiques à utiliser contre nous, mais ils sont rarement capables de coordonner leurs efforts efficacement en raison de leur statut actuel de fugitifs.

L'anneau de Choson

Cet anneau est presque entièrement constitué de hackers ; la plupart de leurs opérations concernent des combines matricielles, du courtage d'informations et du vol ou de la fabrication d'identité. Ils dirigent un certain nombre de casinos en ligne dans le monde, certains légaux et d'autres illégaux. Ils font également régulièrement des runs contre des comptes bancaires en ligne ou des nœuds à données sensibles reliés à des membres des Yakuza, des associés et leurs affaires. Le chef de l'anneau est Jong-Won Sung, un survivant du Schisme et le frère de Kyu, l'ancien chef de l'anneau (éliminé par les Shigeda). Leur emblème est un symbole du yin et du yang rouge et jaune.

Toute leur activité est mobile, ne restant jamais en un lieu plus de quelques jours, ce qui les rend difficiles à localiser. L'anneau dispose d'une série de boîtes email dormantes où des clients potentiels peuvent leur commander des services, et leurs comptoirs virtuels vendent des logiciels pirates, CI et BTL compris.

En dehors de ces activités décentralisées, l'anneau de Choson a formé une alliance avec plusieurs gangs Jo-pok coréens dans le Pacifique pour coordonner des opérations de contrebande et de piraterie. Les hackers du Choson ajustent les listings de marchandises pour y dissimuler leur contrebande et, en retour, les Jo-poks fournissent le muscle et le soutien magique qui leur fait cruellement défaut autrement.

- Le recrutement est un problème pour l'anneau de Choson car ils savent que les Yaks tentent activement de les infiltrer. Leur alliance avec les Jo-poks leur apporte un flot continu de nouveaux membres.
- Kia

- J'ai entendu dire que les Choson ont récemment acquis tout un lot de drones anthropomorphes customisés – des androïdes, quoi – qu'ils prévoient d'utiliser pour des services de « prostitution » (ou peut-on appeler ça de la mécaphilie ?).
- Glitch

L'anneau de Komun'go

L'anneau de Komun'go continue à nous échapper. Dirigé par Chulsoon Gray-Wolf, le fils moitié coréen, moitié amérindien d'un des rescapés du Schisme, cet anneau a réussi à survivre malgré nos efforts pour le mettre définitivement hors service. Pour renforcer son anneau, Gray-Wolf a formé une alliance avec les Dogmen, un groupe salish-shidhe, s'engageant dans de modestes activités de contrebande le long de la frontière des NAO, en particulier à Snohomish et dans le nord de Redmond.

- Les hommes de main Shigeda ont décimé les rangs du Komun'go il y a environ un an, et également abattu le lieutenant de Gray-Wolf, un magicien noir effrayant appelé Black-Cloud-in-Morning. Ils ne s'en sont sortis que grâce à leur arrangement avec les Dogmen. Coup de chance pour Gray-Wolf, la plupart des Dogmen sont membres de la tribu Haida opérant depuis l'ancienne nation du Tsimshian. Ils détestent autant que les Coréens les Yakuza depuis que les Japonais ont purement et simplement pillé et violé leur pays.
- Mika

- Le marché entre les Komun'go et les Dogmen est plutôt glauque : l'essentiel de la contrebande est constitué d'esclaves qui sont vendus à une clientèle choisie, comme des réseaux de prostitution

ou des corporations à la recherche de cobayes pour la recherche médicale ou pour servir dans des tests grandeur nature.

- 2XL

- L'anneau de Komun'go a récemment mis en place une nouvelle tactique. Gray-Wolf a créé un groupe de « Croque-mitaines » – une équipe d'hommes de main expérimentés et violents qui kidnappent des criminels prospères et les torturent jusqu'à ce qu'ils révèlent toutes leurs caches d'argent, d'armes, de drogues et autres valeurs.

- Am-mut

Le principal commerce de l'anneau du Komun'go est le trafic d'organes – la collecte d'organes, de sang et de tissu fœtal sur des habitants insouciantes des barrens. Ils sont aussi connus pour kidnapper des individus dans d'autres districts qui répondent à certains critères, comme un type sanguin rare ou un trait génétique récessif. Sans grand effort apparent, ils sont devenus le principal fournisseur à Seattle de cyberware et de bioware d'occasion ; leurs canaux de distribution s'étendent également à l'équipement médical et aux produits pharmaceutiques.

- Les Komun'go ont adopté la pratique traditionnelle de Tama-nous d'employer des goules en échange du gîte et du couvert – il n'y a pas plus simple pour se débarrasser des parties en trop. Ils ont également quelques chiens cybernétisés au régime de chair métahumaine.

- Hannibelle

- Il y a pire que les Komun'go, comme adresse, si vous devez vous débarrasser d'un corps. Ils paient jusqu'à 1 000 ¥ par corps, selon l'état. Le prix est meilleur pour de « l'intactware ». Et si vous voulez acheter un corps – comme le font parfois les hougans – le Komun'go peut aussi satisfaire votre demande.

- 2XL

- Les médicaments sont une source de revenus importante, et si le Komun'go ne peut pas les fabriquer ni les acheter en gros, ils fabriqueront des placebo inutiles ou les voleront dans les pharmacies ou les hôpitaux du coin. C'est un grave problème pour M. Tout le monde ou le doc de rue lambda, car je dois vérifier tout médicament que je reçois pour voir si c'est bien ce qu'ils prétendent.

- Butch

- Miko n'en parle pas, mais le Komun'go force les membres potentiels à subir des initiations brutales basées sur d'anciennes épreuves douloureuses amérindiennes comme la Danse du soleil.

- Mika

LES LAÉSA

Lors de cette dernière décennie, des millions de réfugiés elfes ont fui la nation du Tir Tairngire pour le ghetto métahumain de Tarislar à Seattle. En dépit de nos efforts pour déstabiliser les gangs dans cette zone, un nouveau syndicat du crime ethnique s'est formé : Laésa, « les Oubliés ».

- Selon mes contacts, les Laésa se sont en fait composés à partir de la vieille organisation Rinelle ke'Tesrae qui fomentait la révolte contre le Haut Conseil dans le Tir. Ils ont absorbé des gangs locaux comme les Princes of the Blood, entièrement constitués d'elfes.

- Frosty

Le syndicat est modeste, mais la population de Tarislar est extrêmement repliée sur elle-même et auto-protectrice. Pour autant que nous le sachions, leurs activités sont essentiellement cantonnées à la contrebande en collusion avec la tribu Sinsearach, comprenant des liqueurs elfes comme le taéngelé et des focus, des fétiches et matériaux pour rituels de fabrication sinsearach. Ses membres sont formés au sperethiel comme langage de code et à l'art martial elfique du carromeleg pour leur autodéfense.

- Les Laésa produisent aussi la drogue du viol la plus populaire de Seattle, une version dégradée de laés qu'ils appellent leäl. Les victimes perdent tout souvenir de l'heure passée et s'endorment pendant environ dix minutes. Comme le laés classique, il n'y a aucun moyen de récupérer les souvenirs, même par magie : le composé restructure chimiquement les neurones affectés. Ça coûte environ 200 nuyens la dose dans la rue.

- Nephrine

- Ouais, mais ce truc est de fabrication artisanale. Pas moyen de dire avec quoi c'est contaminé pendant la préparation ou avec quoi ils pourraient décider de le couper. Si t'as de la veine, c'est peut-être coupé avec une autre drogue de rue pour essayer de te rendre accroc ; si t'as pas de veine, c'est de la mort aux rats ou pire.

- Butch

- Quelques-uns des *laésasa* les plus ambitieux se sont essayés à ouvrir un bordel. Les prostitués sont de typiques beautés elfes à tomber et autres mâles androgynes, mais tous sont shootés au laés (le vrai) chaque nuit pour oublier avec qui ils étaient et ce qu'ils ont fait. Je me demande comment ça va tourner.

- Kat o' Nine Tales

LES GANGS DE SEATTLE

Posté par : Riser

Le grand plexe de Seattle est le foyer d'une tripotée de gangs, des voyous de quartier jusqu'à la poignée qui rivalise avec certains petits syndicats du crime (et travaillent souvent main dans la main avec eux). Ça en arrive au point où vous ne pouvez plus vous rappeler de tous sans une fiche, je me suis donc dit que j'allais fournir cette fiche en postant un topo sur la situation des gangs à Seattle.

Je n'ai pas écrit ce qui suit, en fait : je l'ai pris sur un article qui devait être publié dans un prochain numéro de *Edge*, mais qui a été retiré à la dernière minute. Mon petit doigt me dit que l'éditeur a eu des pressions d'un ou plusieurs des sujets de l'article et s'est dégonflé, voici donc la version hackée. Corrigez là où c'est nécessaire.

LE HAUT DU PANIER

Certains gangs sont tellement gros qu'ils ont en fait des « cellules » dans différentes villes et agissent davantage comme de petits syndicats du crime que comme des gangs de rue. En voici quelques uns qui ont une forte présence à Seattle.

Les Ancients

Territoire : tout Seattle

Couleurs : vert

Les Ancients sont un gang de motards elfes et l'un des plus gros gangs de Seattle. Ils ont des chapitres dans toute l'Amérique du Nord – et même le monde entier – mais la cellule de Seattle a été investie de nombreux exilés de Tir Tairngire. Leur emblème est un symbole anarchiste modifié (un « A » dans un cercle), généralement rouge ou vert. Ils contrôlent la contrebande entre Salem et Portland vers Seattle, et font du racket de protection et autres activités de petite envergure. Les haut en couleur Sting et Green Lucifer continuent à diriger la meute, montrant même à leurs subalternes qu'ils ont de beaux restes lors d'occasionnelles courses ou jeux de rentre-dedans sur les voies rapides.

- Une chose intéressante à laquelle la plupart des gens ne pense pas à propos des Ancients : comme ils sont tous elfes, leurs grands chefs ne tombent pas comme des mouches ni ne se retirent comme ils sont censés le faire, ce qui ne laisse à leurs jeunes membres aucune voie de progression à part en recourant à la violence. Quelques-uns de ces gosses se sont mis à murmurer l'idée de se séparer pour créer leurs propres gangs, mais jusqu'ici rien ne s'est passé.

- Turbo Bunny



- Les Ancients et les Laésa ne sont pas en excellents termes, mais ce n'est un secret pour personne que nombre de jeunes Ancients désœuvrés ont trouvé un foyer chez le nouveau syndicat.
- Frosty

Les Cutters

Territoire : tout Seattle

Couleurs : vert et or

Il fut un temps où les Cutters étaient le gang le plus important de Seattle, rattaché à des cellules dans toute l'Amérique du Nord. Ils ont cependant presque disparu du paysage lorsque la majorité du groupe de Seattle a été anéantie il y a quinze ans : certains disent par l'activité de gangs rivaux, d'autres que des clients mécontents les ont empoisonnés (rien n'a jamais été prouvé dans un sens ou dans l'autre). Les Cutters vont beaucoup mieux aujourd'hui ceci dit, ayant reconstitué leurs troupes au niveau de leurs jours de gloire.

Organisés comme une entreprise commerciale et s'inspirant du monde corporatiste, le gang se concentre principalement sur la contrebande, l'extorsion et le travail en freelance dans le domaine de la sécurité. Leur existence dans de multiples villes leur facilite la contrebande par rapport à des gangs plus petits et localisés. Ils ont tendance à éviter les grands syndicats du crime, préférant préserver leur indépendance et se font leur beurre sur des opérations à plus petite échelle.

- Les Cutters de Seattle ont connu un gros turnover à leur tête dernièrement. La dernière victime a été un *homme* de très mauvaise augure nommé Vladimir. Malheureusement pour lui, les Vory l'ont chopé récemment : il est resté juste assez de lui pour l'identifier lorsqu'ils en eurent fini avec lui. Morale : on chie pas dans les bottes du Vory.
- Fatima

LES SECONDS COUTEAUX

Trop gros pour être les marionnettes des syndicats du crime mais trop petits pour se frotter seuls aux gros poissons, ces gangs de rang intermédiaire sont obligés de maintenir un équilibre fragile entre leur propre fierté et indépendance et la nécessité de s'allier avec des syndicats et des réseaux de gangs plus grands afin d'assurer leur survie.

Les 405 Hellhounds

Territoire : Bellevue, route 405

Couleurs : rouge et orange

Ces gars forment un gang de motards essentiellement humains qui se spécialise dans le déplacement de marchandises (en particulier des marchandises illégales) d'un bout de Bellevue à l'autre – mariez la témérité inconsciente d'un coursier à vélo à la puissance de feu que dégage un gang de motards, et vous obtenez grosso modo les Hellhounds. Le nom vient des deux « animaux de compagnie » de l'ancien leader, et le gang passe à peu près autant de temps dans des guerres de territoire qu'à livrer des marchandises.

Les Blood Mountain Boys

Territoire : Renton, Intercity 169

Couleurs : marron et rouge

Les Blood Mountain Boys sont un gang de motards pluri-métatypes au style primitif urbain : ses membres s'habillent dans des styles néo-tribaux et se marquent de tatouages stylisés, de scarifications, de nanotatouages et d'autres modifications corporelles, avec une attention particulière à la « peinture de guerre » souvent permanente qu'ils portent sur leur visage. Lorsqu'ils ne se battent pas avec les 405 Hellhounds, ils sont impliqués dans le trafic de BTL et font des courses pour la Mafia, les Yakuza ou quiconque les paie. D'une certaine manière les BMB sont un gang « passiste », préférant des vices à l'an-

ciennisme comme les drogues et l'alcool plutôt que les nouveaux tord-cervelles et autres substances psychotropes.

- Ces gars obtiennent une grosse partie de leurs vieilles drogues auprès des Cartels fantômes d'Amérique Latine. Chacun croit qu'il profite de l'autre, mais tant que les bénéfices sont là, personne ne s'en soucie des masses.
- Glasswalker

- On peut dire ce qu'on veut des Blood Mountain Boys, mais ils font des fêtes du feu de dieu. La prochaine fois que vous avez un tuyau sur l'une d'elles (elles ont tendance à s'étendre sur de grandes parties du territoire du gang et à durer des jours, donc elles sont difficiles à louper), pointez-vous-y si vous pensez être à la hauteur. C'est un super endroit pour faire du biz vu que la Star a généralement trop les foies pour les arrêter.

- Kat o' Nine Tails

Les Chulos

Territoire : Carbanado, Puyallup

Couleurs : marron

Ce gang latino-aztlan existe sous une forme ou une autre depuis de nombreuses années – en fait, il a ses racines dans les Nortenos, un gang de la Côte Ouest fondé au siècle dernier. Les Chulos (le nom signifie « proxénète » en espagnol) se fichent que vous soyez humain, ork, troll, ou quoi que ce soit d'autre – tant que vous êtes latino (et ils sont plutôt souples sur le concept). Ce gang est bien plus grand en Californie qu'à Seattle, bien que cela soit en train de changer. Ils se spécialisent dans la contrebande de BTL depuis CalLibre et de drogues d'Aztlan et d'Amérique du Sud (via des relations étroites avec les Cartels fantômes).

- Les Chulos sont bien représentés en prison : tout membre envoyé au trou est assuré d'avoir un paquet de frères pour couvrir ses arrières pendant son séjour.
- Marcos

Les Crimson Crush

Territoire : Redmond, est de Touristville

Couleurs : rouge

Les Crush ressemblent plus à une organisation armée de surveillance de quartier qu'à un gang au sens strict du terme. Ils étaient auparavant tous orks, mais ces jours-ci ils se sont un peu étendus pour inclure quelques trolls et même quelques humains poseurs orks.

Ce gang s'est réellement émancipé après le Crash, lorsqu'ils ont joué un rôle fondamental dans la répression des émeutes et en fournissant les bases permettant la création de soupes populaires pour de la nourriture, de l'eau et autres commodités (qu'ils avaient réussi à « soulager » de diverses sources lorsque la plupart des moyens de transport ont cessé de fonctionner). Aujourd'hui ils passent beaucoup de temps à affronter des organisations racistes comme le policlub Humanis, même s'ils trempent toujours dans les activités classiques de gang comme l'extorsion et un peu de deal de BTL en à-côté.

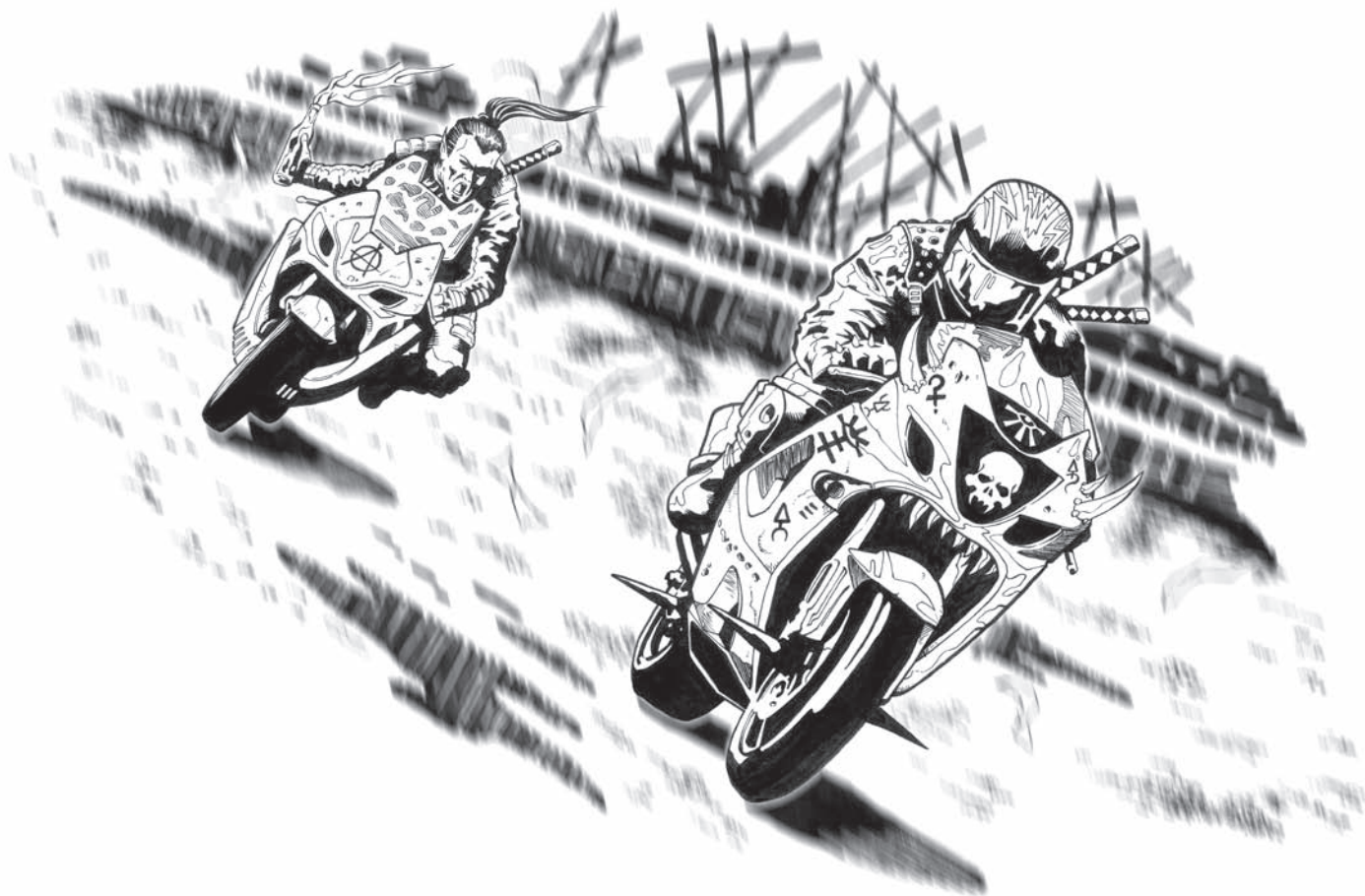
Les Disassemblers

Territoire : Downtown, sud de Seattle

Couleurs : gris et blanc

Ces types ne sont pas des tendres, et leur niveau de puissance est en croissance constante grâce à leurs sponsors, les Tamanous. Reconnaisables aux crânes peints ou tatoués sur leurs visages, les Disassemblers sont la première ligne des Tam-mies, traquant et procurant des corps, et des parties de corps, pour le trafic d'organes sans se soucier de savoir si ceux-ci sont ou non encore occupés par leurs propriétaires. Le gang dirige la plupart des chop shops illégaux sur leur territoire et ils ont des « accords » avec des hôpitaux locaux sur un approvisionnement constant de pièces de viande.





• J'ai entendu dire que ces types sont en rivalité « amicale » avec les 162s : les deux gangs se disputent pour avoir une exclusivité avec les Tamarous boys, mais les Disassemblers ne peuvent pas nier qu'avoir une bande de goulas à dispo est bien pratique pour se débarrasser des « restes » en urgence.

• Kay St. Irregular

Les First Nations

Territoire : Everett et Council Island

Couleurs : bleu

Constitué entièrement d'Américains d'origine, le gang des First Nations contrôlait les docks au nord de l'ancienne arcologie de Renraku mais, ces dernières années, ils se sont étendus et se concentrent maintenant principalement dans et près de Council Island. Dirigé par un Salish elfe nommé Blood-of-the-Buffalo, le gang tire une grande fierté de son héritage amérindien, mis en avant par leur style vestimentaire et leurs rituels de gang.

• Ce gang était soutenu par les Yakuza, ce qu'à peu près tout le monde trouvait un peu bizarre. En ce moment, ils reçoivent leurs ordres des Koshari pueblos, qui cherchent à accroître leur influence dans la région.

• Mihoshi Oni

Les Halloweeners

Territoire : Downtown

Couleurs : noir et orange

Toujours l'un des plus grands gangs de Downtown, les psychotiques Halloweeners ont subi un peu de changement dans leurs priorités ces quelques dernières années. Avec la mort de Slash-and-Burn, leur leader charismatique (et pyromane) et la haine qu'il portait pour tout ce qui est corporatiste, le reste du gang a traversé une période sanglante de lutte interne

jusqu'à ce qu'un nouveau chef soit identifié : une personne (nul ne sait s'il s'agit d'un homme ou d'une femme) qui se fait appeler Nightmare. Une fois la poussière retombée, ils ont continué d'agresser les corps de toutes les manières possibles, essentiellement par des actes de vandalisme et des voies de fait. Ils ont maintenant étendu ces pratiques et font de la vie de quiconque croise leur route un enfer. Ils font l'essentiel de leur argent en dealant des BTL (et spécialement celles de violence et d'horreur, en particulier les snuffs).

• Nightmare apparaît toujours portant un masque de crâne luisant et entièrement vêtu de cuir noir avec des bandanas orange aux deux manches. Personne en dehors du gang ne l'approche assez pour en apprendre davantage. Les rumeurs l'identifient tour à tour comme un vampire ou comme le corps de Slash-and-Burn possédé par un esprit - et ce ne sont que les plus plausibles.

• Snopes

Les Skraacha

Territoire : Underground ork

Couleurs : marron et gris

Les Skraacha (qui signifie quelque chose comme « Rôtisseurs » en or'zet) sont un nouveau gang qui a surgit de l'Underground ork à la suite du Crash. Formé à l'origine par un groupe de jeunes orks qui se sont rassemblés pour aider à défendre l'Underground quand les choses ont tourné au cauchemar dans tout Seattle, le gang a depuis évolué en une combinaison de groupe de surveillance de quartier (pensez aux anciens Guardian Angels) et de milice d'autodéfense dont le but est de casser de l'anti-métahumain chaque fois que possible. Ils ont souvent des accrochages avec des groupes anti-métahumains comme le policlub Humanis, et se font un peu d'argent en extra en tant que service d'ordre pour les rassemblements prométa organisés par des gens comme Nation orke.

SEATTLE.....



- Ça leur donne une image d'enfant de chœur, mais c'est trompeur. Ils trempent également dans pas mal de magouilles brutales et frauduleuses dans l'Underground. Si vous n'êtes pas un ork, vous n'avez pas grande utilité pour eux.
- Sticks

Les Spikes

Territoire : Tacoma, Intercity 5 au sud de Downtown
Couleurs : marron et or

Gang de bikers trolls toujours dirigé après toutes ces années par l'impressionnant et charismatique Lord Torgo (son séjour actuel en prison semble ne pas avoir entamé son autorité), les Spikes haïssent les elfes plus que n'importe quoi d'autre. Leur symbole, une tête d'elfe décapitée grossièrement dessinée avec des X à la place des yeux et empalée sur un pic, est fait pour inspirer la terreur dans le cœur des elfes. Malgré le fort leadership de Torgo, leur bataille en cours pour détrôner les Ancients en tant que plus grand gang du plexe de Seattle ne se déroule pas aussi bien qu'ils l'espéraient.

- J'ai entendu dire que les Spikes sont de plus en désabusés du règne de Torgo, et en particulier de sa haine virulente des elfes. Non pas que ces types soient des modèles d'égalitarisme ou autre : ils ont juste l'impression que l'obsession de Torgo les empêche de concentrer leurs efforts à poursuivre des objectifs plus profitables. Je ne serais pas surprise d'assister à un coup un de ces jours – d'autant que Big T ne rajeunit pas. Ça ne devrait pas être si difficile de graisser la patte d'un groupe de durs en prison pour arranger un « accident ».
- Beaker

LES TÊTARDS

Dans le cas des gangs, « petit » peut faire référence soit à la taille en nombre de membres, soit au niveau de puissance. Souvent les deux coïncident, mais pas toujours. La plupart opèrent dans une petite zone géographique et ne font généralement pas assez de vagues pour attirer l'attention des big boys. Voici juste quelques exemples représentatifs :

Les Blood Brothers

Territoire : Auburn
Couleurs : pourpre et noir

Ne vous fiez pas à l'habitude de ce gang de s'habiller en costumes stylés : ils sont tout à fait capables de se salir les mains lorsque le besoin s'en fait sentir. Organisé sur des critères ethniques plutôt que sur le métatype, ils recrutent parmi les Noirs désœuvrés (des deux sexes, malgré le nom) et focalisent leurs efforts sur la prostitution, le trafic de BTL et le jeu à petite échelle. Comme ils s'enorgueillissent de leur look tendance en toutes occasions, certains de leurs membres se font des extra comme gardes du corps pour des activistes noirs, des personnalités sportives et autres célébrités plus obscures de tous métatypes. Comme le gang latino des Chulos, les Blood Brothers entretiennent un grand réseau de contacts au sein du système carcéral, ainsi que des affiliations avec d'autres gangs noirs derrière les barreaux.

- Les Blood Brothers sont en fait dirigés par une sœur : une ork répondant au nom de « Malvinia ». C'est une femme effrayante : des rumeurs circulent sans arrêt affirmant qu'elle est une mambo (une prêtresse vaudou pour ceux qui ne connaissent pas le jargon), mais elle n'a jamais confirmé, ni nié, non plus.
- Jimmy No

Les Leather Devils

Territoire : Bellevue, I-90
Couleurs : rouge et noir

Les Devils sont, au sens propre du terme, un club réservé aux hommes, aucune femme n'est acceptée ; et oui, leur nom

est vraiment une allusion à leurs préférences sexuelles. Les gens habitant depuis longtemps à Bellevue se souviennent peut-être du chef de ce gang de motard, un poseur mage appelé Damien. Il a été tué en 67 après qu'un défi, mal inspiré, lancé à un *véritable* mage ait tourné au désastre. Le nouveau leader (un humain qui se fait appeler Asmo) a renouvelé la présence des Devils dans la rue, en se brouillant régulièrement avec les 405 Hellhounds et en prenant le contrôle des autoroutes la nuit pour y organiser des « joutes ». Lorsqu'ils ne répandent pas la terreur dans les rues, vous pouvez trouver les Devils en train de déclencher des bagarres dans les « leather bars » mal famés de Bellevue.

Les Night Hunters

Territoire : Renton
Couleurs : argent et noir

Les Night Hunters ne forment pas un unique gang, mais plutôt toute une série de petits gangs de rue distincts qui utilisent tous le même nom. Ils ont un turnover plutôt rapide et ne peuvent généralement pas se coordonner assez pour avoir un réel impact. Techno-fétichistes et fanatiquement anti-métahumains, ils affectionnent les implants bizarres, des iroquoises colorées et autres « accessoires » inhabituels pour se donner l'air plus effrayant. Ils font la promo des politiques de l'Humanis le jour et passent leurs nuits à tabasser et à torturer des métahumains. Ils se font également pas mal de blé avec un service de distribution de BTL en ligne. Leur symbole est une main griffue balafrant une lune blanche, qu'ils arborent sur des peintures phosphorescentes et des tatouages bioluminescents.

Les Ragers

Territoire : les docks de Tacoma
Couleurs : noir et gris

Gang métahumain composé principalement d'orks et de quelques trolls et nains, les Ragers tiennent leur nom de la Nuit de la Rage. Ses membres s'enorgueillissent d'en maintenir le souvenir vivant même si peu d'entre eux sont assez vieux pour pouvoir s'en rappeler. Ils se sont frottés à la Mafia pendant un moment dans les années 60, mais ils ont finalement dû regarder la réalité en face : marcher avec eux ou être rayés de la carte. Ils n'aiment pas ça, mais ils ne peuvent pas nier le fait que la relation a été profitable aux deux parties.

- Ce n'est pas un secret que le Vory a tourné autour de ces gars pendant pas mal de temps, cherchant à étendre son influence dans la zone des docks.
- Mihoshi Oni

Les Rusted Stilettos

Territoire : Redmond, Glow City
Couleurs : noir et couleur rouille

Les Stilettos, basés dans la zone de Glow City dans la partie sud des barrens, ont été plus gros et importants par le passé. C'est le problème quand on vit dans une zone irradiée : même si votre gang est constitué essentiellement d'orks et de trolls, les radiations vous ont à l'usure, en particulier si vous recrutez principalement parmi les squatters et les têtes à puces. La plupart de ces types sont profondément dérangés de la tête, et tous sont carrément effrayants car on ne sait jamais ce qu'ils sont sur le point de faire. Ils se font l'essentiel de leur monnaie en vendant des BTL et autres tord-cervelles. Ils ont géré la transition de la distribution par puces à celle en ligne étonnamment bien pour une bande de mutants dérangés.

Les Scatterbrains

Territoire : les docks d'Everett
Couleurs : orange

Vous savez, de tous les gangs dont on était sûrs qu'ils ne survivraient pas plus de quelques années, celui-ci aurait été tout en haut de ma liste. Dirigés par un troll psychotique nommé





LES GANGS DE SEATTLE EN UN CLIN D'ŒIL

Nom du gang	Couleurs	Territoire	Taille	Notes
162s	marron / rouge	Redmond	P	Gang de goules
405 Hellhounds	rouge / orange	Bellevue	M	Gang de motards
Ancients	vert	Seattle	G	Gang de motards elfes
Blood Brothers	noir / pourpre	Auburn	P	Gang ethnique noir
Blood Mountain Boys	marron / rouge	Renton	M	Gang primitif urbain
Cereal Killers	noir / bleu	Grille de Seattle	P	Gang matriciel
Chulos	marron	Puyallup	M	Gang ethnique latino
Crimson Crush	rouge	Redmond	M	Gang ork
Cutters	or / vert	Seattle	G	Gang orienté affaires
Desolation Angels	noir / vert	Seattle	P	Gang féminin
Disassemblers	gris / blanc	Downtown	M	Trafiquants d'organes
First Nations	bleu	Everett	M	Gang ethnique amérindien
Halloweeners	noir / orange	Downtown	M	Gang de rue
Leather Devils	rouge / noir	Bellevue	P	Gang de motards gays
Night Hunters	noir / argent	Renton	P	Gang de rue composé d'humains racistes
Ragers	noir / gris	Tacoma	P	Gang métahumain
Reality Hackers	chrome / or	Puyallup	M	Gang matriciel
Rusted Stilettos	noir / rouille	Redmond	P	Gang de mutants
Scatterbrains	orange	Everett	P	Gang de « farceurs »
Skraacha	marron / gris	Underground ork	M	Gang ork
Specters	argent / vert	Astral	P	Magogang
Spikes	marron / or	Tacoma	M	Gang de motards trolls
Troll Killers	vert / rouge	Downtown	P	Gang d'humains racistes



« Giggles », les Scatterbrains semblent avoir pour seul but dans la vie de jouer de sales tours : et je ne parle pas de coussin péteur ou de main électrique. Je leur aurais donné deux ans au mieux, mais ils sont toujours bien là en 2070 et se sont même étendu dans la Matrice (une de leur dernière blague a été de remplacer l'iconographie RA du centre commercial local par une imagerie obscène pendant une grosse manifestation pour enfant pour enfants).

Les Troll Killers

Territoire : Downtown, près du lac Washington

Couleurs : rouge et vert

Les Troll Killers sont un gang réservé aux humains affiliés à des organisations racistes comme Nation humaine et le policlub Humanis : en gros une bande de brutasses dont la raison d'être est de cogner des tronches de métahumains et de prendre des trophées (comme des cornes et des crocs) sur leurs victimes. Malheureusement pour eux, les gangs de métas grandissent plus rapidement qu'eux. Les orks et les trolls, qui étaient leurs proies principales, ont décidé qu'ils en avaient assez et ont coopéré entre eux suffisamment longtemps pour faire de sérieux dégâts à cette bande de gamins racistes. Les TK sont toujours là (principalement parce qu'ils se font employer comme muscle pour des opérations de contrebande basées autour des lacs) mais ils doivent choisir leurs victimes avec soin.

LES GANGS SPÉCIALISÉS

Regardons les choses en face : la plupart des gangs imposent leur volonté en cognant des têtes, en cassant des jambes et en flinguant tout ceux qui ne sont pas d'accord avec eux. Quelques-uns ont des méthodes différentes, généralement parce qu'ils détiennent quelque talent ou capacité que le gang de base ne peut prétendre posséder. Comme on pourrait

s'en douter, ces gangs peuvent être parmi les plus dangereux de tous car ils sont généralement plus difficiles à combattre. Ce type de gangs comprend les magogangs, les gangs matriciels, et quelques autres qui sont tout simplement difficiles à classer dans une catégorie.

Les 162s

Territoire : Redmond

Couleurs : rouge sang et marron

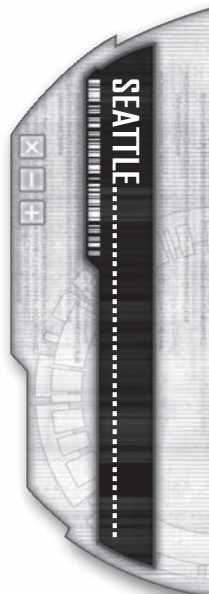
Ce gang, baptisé d'après le Special Order 162 (une loi – rapidement retirée – qui était conçue pour protéger les goules dans la zone Cabrini Green à Chicago), entretient une relation symbiotique et très profitable avec l'organisation trafiquante d'organe des Tamanous. Réservé aux goules uniquement (comme si qui que ce soit d'autre voudrait en faire partie), le gang rôde généralement dans les barrens à la recherche de victimes. Quiconque ayant l'air suffisamment en bonne santé pour être un « donneur volontaire » est livré aux Tamanous, et le reste est simplement mangé. Tamanous, de son côté, fournit au gang de goules tous les « restes » de leurs très sinistres opérations ainsi qu'un petit salaire pour l'obtention d'autres commodités. Le symbole du gang est trois marques de griffes avec le nombre 162 par-dessus en chiffres rouge sang dégoulinants.

Les Cereal Killers

Territoire : la grille de Seattle

Couleurs : noir et bleu électrique

Contrairement à d'autres gangs matriciels qui sortent occasionnellement pour cogner des têtes lorsqu'ils en ont besoin, les Cereal Killers – un autre gang qui a démarré après le Crash – considèrent une telle activité physique comme une perte de temps. Ils se spécialisent dans le crime purement matriciel comme l'altération ou l'effacement d'informations concernant les comptes bancaires (voire l'identité), les



attaques coordonnées de déni de service, les vols de données, les fraudes, le piratage logiciel – à peu près tout ce qu'il est possible de faire en ligne, ces mecs et ces meufs le font, et le font bien. Ce n'est *pas* un gang que l'on veut se mettre à dos. Des rotules brisées peuvent guérir, mais une fois que votre identité a été effacée ou trafiquée (avez-vous envie qu'une vérification de votre historique lors d'un entretien d'embauche révèle une ancienne condamnation pour attentat à la pudeur sur mineur ?), vous êtes pour ainsi dire à poil à moins que vous ne puissiez vous payer un meilleur hacker pour arranger les choses.

Les Desolation Angels

Territoire : tout Seattle

Couleurs : vert et noir

Je n'ai qu'entendu des rumeurs sur la présence de ce gang à Seattle, mais ce sont des rumeurs sacrément persistantes et j'ai de bonnes raisons d'en croire les sources. On dit qu'il s'agit d'une ramification d'un gang entièrement composé de femmes qui a commencé dans la zone de quarantaine de Chicago pendant la période où la ville était sous le contrôle des esprits insectes. Non contentes de s'en être sorties vivantes, ces femmes se sont en fait dévouées à pourchasser et à éradiquer d'autres esprits insectes. Elles financent leurs chasses au cafard par de bons vieux braquages et des services « d'escortes ».

- Oubliez ça. Les Angels sont un groupe de femmes qui ont été contrôlées – volontairement, vous croyez ça ! – par des esprits mantes. Elles traquent d'autres esprits insectes parce qu'elles veulent un en-cas goûteux – et vous pouvez être sûrs que certains de leurs jules ont aussi tendance à disparaître.

- Sticks

- C'est pas qu'on doute, Sticks, mais quelques preuves, ce serait sympa.

- Snopes

Les Reality Hackers

Territoire : Puyallup

Couleurs : chrome et or

Les Reality hackers ont beaucoup prospéré dans cette nouvelle ère, faisant la transition entre la Matrice câblée et la sans fil presque sans effort. Encore mieux, leur spécialité est maintenant toujours la même qu'avant : l'infiltration. Ils se spécialisent dans l'intrusion et le vol de données dans des lieux où les propriétaires sont trop paranoïaques pour prendre le risque que leurs précieuses données tombent entre de mauvaises mains, un talent qui est devenu plus rare en ces temps où tout est sans fil. Ils continuent à arborer un look techno lisse avec des membres cybernétiques métalliques, des yeux cybernétiques étranges ou exotiques, et des mods corporelles high tech comme des nano-tatouages bioluminescents, des colorations complètes et des implants de cheveux en fibres optiques.

- Ils l'ont toujours mauvaise que les Yaks les aient laissés à poil il y a quelques années, et se sont finalement mis dans le lit de l'anneau de Choson.

- Slamm-O!

Les Specters

Territoire : le plan astral

Couleurs : argent et vert

Ce magogang existe depuis la période du Crash, où ils ont fait leurs premiers pas en prenant en charge des communications et reconnaissances astrales quand les transmissions normales tombèrent.

Bien que les gangs de magots ont tendance à avoir un ego démesuré et à implorer à cause de « différences créatives » assez

rapidement, ces gars ont tenu bon. C'est un gang de taille modeste, mais il s'est creusé son trou en se spécialisant dans les activités basées sur l'astral comme l'espionnage et le chantage, les services de messagerie et de coursier, la protection et les gardes du corps astraux ainsi que les agressions en général.

- De nombreuses rumeurs prétendent que les corps physiques des membres des Specters ne sont même pas à Seattle, mais qu'ils opèrent en fait depuis une base lourdement gardée et bardée de runes de garde quelque part ailleurs. Personne n'a remonté leur piste jusque là, cependant – les esprits à leur service attaquent quiconque essaie. Il y a également des rumeurs selon lesquelles certains des esprits sont plus que des chiens de garde, et que quelques uns ont en fait des rôles dans la direction du gang.

- Winterhawk

LA SCÈNE DES RUNNERS

Posté par : Cosmo

Seattle a été précurseur de la vague du shadowrunning. Le statut unique de la ville en tant que port isolé, à la fois encerclé d'ennemis et servant de passerelle internationale majeure, y est peut-être pour quelque chose. À moins que ce ne soit à cause du mélange éclectique d'investissements corporatistes entassés dans une petite région, les incitant à espionner et à titiller leurs concurrents. Cela pourrait encore avoir un rapport avec l'énorme gouffre séparant les riches et les pauvres, et en particulier les ghettos urbains largement répandus de la conurbation, l'importante population SINless et les simples règles de l'économie qui font du crime de rue un modèle de vie pour tellement de gens. Mais c'est plus probablement la combinaison de tous ces facteurs en une région, créant le mélange parfait entre haute technologie et vie misérable qui y rassemble les douteux intérêts corporatistes, politiques et criminels.

Quelles qu'en soient les raisons, les Ombres sont aujourd'hui une partie intégrante de l'histoire de Seattle, engendrant une mythologie complète d'événements et de personnages. Il n'est pas surprenant de voir les stars du JT et les bloggers appeler Seattle la « Mecque du crime », la « ville frontière sans loi » ou la « capitale du vice » lorsque de grosses séries tridéo et autres simfilms mettent en scène les Ombres de Seattle (parfois en s'inspirant de personnages ou faits réels). Avec une couverture médiatique régulière (et parfois hystérique), la population de runners de Seattle est alternativement idolâtrée comme d'impétueux héros à la Robin des bois et fustigée comme une grave menace à la sécurité publique.

Même si voyez des politiques et des grandes gueules appeler à des mesures sévères de répression judiciaire pour débarrasser les rues des gangsters et des terroristes, la vérité est que la composante de la rue est enracinée ici. Elle a trop de valeur pour les milliers de M. Johnson et leurs huiles, qui ont besoin des Ombres pour ne pas avoir à se salir les mains. Le Seattleite moyen le sait et accepte en fait l'univers des runners avec une certaine fierté, chacun prétendant à ses potes qu'il connaît *vraiment* un ou deux shadowrunners – enfin, un ami qui connaît un ami qui en connaît, bien entendu.

Tout ceci contribue à faire de Seattle une sorte de véritable capitale des Ombres : les corpos savent pouvoir y recruter et les runners savent pouvoir y trouver du travail. En fait, parmi les états des UCAS et même des NAO, Seattle est considérée comme un paradis virtuel pour aspirants runners, l'endroit où aller pour jouer dans la cour des grands. Le moindre gangster de la conurbation ayant jamais porté un flingue se prend pour un runner et les paradis numériques locaux ont du mal à tenir à l'écart les codeurs en couches culottes et les paparazzi des Ombres.

- Les gens vivent fanatiques à propos des trucs les plus étranges, et les Ombres n'échappent pas à la règle. Il existe des pirates tridéo et des médias qui ne font rien d'autre que commenter et spéculer sur l'activité dans les Ombres de la conurb. Pour la plupart,



de la merde compilée par des fans qui retirent un plaisir viscéral à suivre le moindre mouvement d'un runner quelconque. Bordel, certains de ces traqueurs de runners peuvent être plus gênants qu'une surveillance de la Lone Star ou qu'une subtile vendetta. Mais à l'occasion la presse des Ombres comporte des infos intéressantes, ou peuvent servir de moyen pour diffuser ses propres rumeurs.

• Dr. Spin

• C'est aussi grave chiant. La dernière fois qu'un de ces nazes a joué les passagers clandestins sur mon bateau, je l'ai presque laissé sur Vashon Island près de la colonie de goules. M. « cherche le grand frisson » en a eu plus que son compte rien que pendant la croisière, alors un vrai run... Putains d'amateurs.

• Sounder

Bien qu'il soit bon signe de voir de nouveaux visages et talents monter sur scène, le fait est que beaucoup d'arrivants sont un peu perdus. Voici donc une brève introduction à la scène des runners de Seattle pour ceux d'entre vous qui débarquent ici. Ça vaut peut-être le coup de faire passer l'info au petit nouveau avant qu'il ne se fasse tuer.

L'ÉTIQUETTE À SEATTLE

Les runners étrangers et les débutants doivent apprendre certaines choses sur la manière dont les Ombres fonctionnent à Seattle. La plupart relèvent du bon sens, mais vous seriez surpris du nombre de fois où la carrière d'un runner en devenir a été interrompue brutalement et prématurément parce qu'il n'a pas suivi les mêmes règles que tous les autres. D'un autre côté, les garanties sont rares dans la conurb' : vous pourriez vous retrouver dans un rendez-vous où les intervenants font les choses à leur sauce et où tout ce que je vous dis pourrait tout bonnement vous placer sur des charbons ardents. Le meilleur conseil que je puisse vous donner est de vous préparer à l'avance à chaque situation, de garder votre sang-froid et de juger au mieux.

Les fixers

Première règle pour runner à Seattle : avoir un fixer. Dans une ville avec tant de talents, si vous n'avez pas un fixer pour faire votre réputation, vous n'êtes personne. Heureusement il y a plein de fixers ici à la recherche de nouvelles équipes à ajouter à leur écurie, même si vous pouvez être certains qu'ils ne vous refileront que des petits boulots jusqu'à ce que vous fassiez vos preuves en tant que professionnel – peu importe la réputation que vous avez pu avoir dans une autre ville ou le nombre de vos références. Choisissez votre fixer avec soin (enfin, si vous pouvez choisir) : ils ont leur réputation aussi, et il est difficile de durer dans ce métier sans se faire quelques ennemis. Certains ne sont que du menu fretin, mais vous pouvez toujours graver les échelons.

Sinon, si vous ne trouvez aucun fixer, prenez un job régulier auprès d'une famille du crime qui sous-traite régulièrement. La Mafia et les Yaks ont toujours des tafts d'un soir pour lesquels ils ne veulent pas se mouiller. Assurez-vous toutefois de ne pas être trop liés à eux, ou vous pourriez vite être considérés comme faisant partie de la famille que vous le vouliez ou non – et une fois que vous en êtes, c'est pour la vie.

• Notez qu'à Seattle, les fixers sont rarement invités au rendez-vous initial entre M. Johnson et les runners. Le téléphone arabe fonctionne trop bien ici, et M. Johnson ne veut généralement donner au fixer que les infos nécessaires pour trouver une équipe aux qualifications requises. Pour l'essentiel, les fixers sont davantage traités comme des chasseurs de têtes que comme intermédiaires. Beaucoup de fixers sont contents de ce fait, car moins ils sont impliqués dans un run, moins ils ont à s'inquiéter d'être pris dans une embrouille si l'équipe se plante.

• Haze

Si vous êtes nouveaux en ville, un fixer est votre meilleure filière pour vous procurer du matériel. Il y a de grandes chances qu'il ait tous les contacts nécessaires et sera bien plus à même que vous de naviguer dans les rouages des mécanismes du marché noir de la pègre. Si tout le reste échoue et que vous avez besoin de vous procurer quelque chose vous-mêmes, commencez au Crime Mall à Puyallup et touchez du bois.

Les « M. Johnson »

Les M. J. sont ceux qui distribuent les cartes ici, des chasseurs de têtes d'élite corporatistes jusqu'aux Joes lambda, nerveux et qui ont le dos au mur. Vous pouvez généralement repérer les pros à la façon dont ils arrangent la rencontre. Ils n'organiseront pas de discussion à l'Inferno ou tout lieu connu pour être un repaire de runners : leur but est d'éviter toute association publique entre eux et les runners, et ils savent tous que les murs ont des oreilles dans les repaires habituels. Il y a plus de chances qu'il vous invitent à un dîner tranquille dans quelque restaurant dont vous n'avez jamais entendu parler à Everett ou dans un autre endroit tout aussi anodin.

• À moins qu'ils ne veuillent être vus, en fait – ou qu'ils veuillent vous faire croire qu'ils sont moins expérimentés qu'ils ne le sont réellement, auquel cas ils choisiront un lieu de rendez-vous qui sera pour ainsi dire un cliché de la scène des runners.

• Haze

La tradition veut également, à Seattle, que l'addition soit pour M. J, mais ne croyez pas que cela vous donne le droit de « goûter » tous les vins les plus chers de la carte. Comme toujours, votre comportement professionnel et votre aptitude à vous habiller de façon appropriée et à rester subtil jouera en votre faveur ou contre vous.

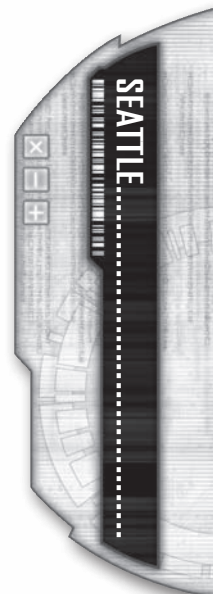
La réputation

La communauté criminelle freelance de Seattle est suffisamment grande pour remplir une arcologie. D'un côté, il est plus facile pour nous de nous fondre dans la masse sans nous faire prendre. De l'autre, tout le monde a tendance à connaître tout le monde, et la rumeur se propage plus vite que la lumière si vous n'y prenez pas garde. Pour couronner le tout, tous ces autres runners sont à la fois vos alliés, vos ennemis et vos concurrents. Si vous jouez bien le jeu, vous vous serez peut-être pris moins de balles dans le buffet que les autres à la fin de la nuit.

La première chose à se rappeler ici est que votre réputation a une véritable importance. Si vous avez une réputation correcte et les bons contacts, alors tout un monde de ressources (clandestines) s'offrent à vous. Si vous vous foutez de ça et que vous vous êtes faits la réputation d'un gars à trop grande gueule, qui ne prend pas les choses au sérieux ou lâche ses potes ou encore ne respecte pas sa part d'un marché, vous ne serez très rapidement plus personne dans cette ville. Les amis et les contacts disparaîtront comme par enchantement ou refuseront d'avoir à faire affaire avec vous si vous ne maintenez pas une certaine crédibilité.

• Ce que vous êtes ou étiez dans les rues de votre ville d'origine vaut que dalle pour la plupart des runners de Seattle. Nous sommes dans une ville assez cosmopolite, mais on ne tient pas un registre de qui sont les pointures de chaque conurbation dans le monde. Si vous voulez du respect dans les Ombres de Seattle, il faut le gagner sur place. C'est en partie pour ça que la population de runners de Seattle a une vue assez élitiste d'elle-même, se voyant comme l'une des rares capitales des Ombres qui comptent. C'est loin d'être vrai, bien sûr : je serais personnellement plus enclin à respecter ou soutenir quelqu'un qui a passé des années à courir les Ombres de quelque bulle corporatiste ultra-sécurisée comme Néo-Tokyo par rapport à la belle vie qu'ont les runners ici dans la Cité d'émeraude.

• Traveler Jones



- Ne croyez pas pour autant que personne n'a entendu parler de vous à Seattle. La plupart des Triades savent qui est qui à Hong Kong, par exemple, et vous pouvez mettre votre main au feu que les autres syndicats et corpos gardent un œil sur quiconque a une réputation hors de la ville.
- Jimmy No

- Ouais, c'est l'inconvénient pour ceux qui ont trop de relations : il faut aller plus loin que Seattle pour échapper aux problèmes que vous avez créés ailleurs.
- Traveler Jones

C'est plus important que jamais, vu que même les shadowrunners sont embarqués dans les réseaux sociaux en ligne de Seattle. ShadowSea gère un algo « d'indice de crédibilité » qui calcule un score basé sur les avis et retours d'autres runners et contacts des Ombres. Vous seriez surpris de la vitesse à laquelle votre crédibilité coulera si vous plantez votre fixer ou que votre trogne se retrouve dans tous les JT du soir.

- Ça peut particulièrement puer si votre crédibilité ShadowSea prend un coup dans l'aile au cours d'une affaire. J'ai déjà arrêté plus d'une fois une transaction au beau milieu parce que je prends toujours soin de surveiller la crédibilité de mes clients en temps réel via RA. Je ne veux pas être étiquetée comme la dernière personne à avoir aidé un paria, car ça pourrait affecter ma propre réputation.
- Am-mut

La communauté

Le principal avantage à travailler dans les Ombres de Seattle est tout simplement que cette scène de runners regorge de ressources. Les pauvres, les SINless, les criminels et autres « petites gens » peuvent se serrer les coudes et coopérer tout autant qu'ils peuvent s'entre-déchirer, et plus d'un ont appris à en vivre. Vous obtenez donc un paquet de coteries sociales, de groupes de quartiers, de clubs amateurs officiels et de collectifs d'intentions qui se retrouvent pour rassembler leurs ressources, partager des informations et travailler ensemble au profit du groupe dans son ensemble. Ça se manifeste de toutes sortes de manières, des fermes de squatters autosuffisantes aux cliniques de l'ombre communautaires en passant par des groupes magiques et des regroupements de mécaniciens riggers.

- Les communautés radicales des barrens sont un bon exemple de ce type de vie, où les gens ont intentionnellement gravité vers ces zones sans lois afin de vivre selon les principes d'une philosophie politique (ou religieuse ou autre idéologie) particulière. Les anarchistes de Puyallup, par exemple, ne marchent pas dans le baratin sur la survie du plus fort comme certains gangs le font : ils vivent et travaillent selon des principes de base de responsabilité individuelle et d'entre-aide mutuelle. Les gens vivant dans ces squatts savent qu'ils peuvent compter les uns sur les autres, que ce soit pour être rafistolé par un doc de Black Cross ou s'ils ont besoin que des réparations soient faites.

- Aufheben

- Malheureusement, même dans la scène des runners on trouve encore pas mal de bonnes vieilles discriminations, que ce soit quelqu'un qui ait un truc contre les métas, un magophobe, ou quelqu'un qui en est encore à bloquer sur des questions de genre ou de sexualité. En fait, il existe des réseaux qui permettent à ces bigots de faire à leur sauce, mais les clubs « vieux jeu » de ce genre ont moins d'options de travail.

- Fatima

- Certaines de ces traditions refusent simplement de disparaître. Prenez les gillettees – des filles-rasoirs avec autant de bagou et d'aptitudes que tout samouraï des rues masculin digne de ce nom. Même si la scène des runners de Seattle a un pourcentage

élevé (si ce n'est la moitié) de femmes, une grosse proportion sont encore des gillettees, toutes à fond dans leur attitude et déterminées à prouver quelque chose, qu'elles en aient besoin ou pas. Certaines des plus charismatiques se rassemblent en gangs de filles ou entraînent des prostituées à agir contre les violeurs et les proxénètes violents. Les filles les plus jeunes apprennent à prendre soin d'elles, à se procurer un peu de cyber et à perpétuer le cycle.

- Hannibelle

Une autre bonne chose dans cette communauté étroitement liée est qu'il n'est pas forcément nécessaire d'avoir du liquide pour faire un achat. Les créditubes non repérables sont la monnaie favorite, bien sûr, mais beaucoup de revendeurs à Seattle acceptent tout ce qui n'est pas brûlant, y compris des bons au porteur, des actions corpos, de la monnaie mégacorporatiste, des lingots d'or et d'argent, des véhicules, des armes, des biens, des informations / données de valeur ou encore des faveurs ou retours chez la pègre. En fait, le troc est la norme dans les barrens, où la monnaie électronique n'intervient pour ainsi dire pas dans l'économie locale. Au moins, vous pouvez toujours vendre vos propres services, comme tout boytoy ou joygirl pourra vous le dire.

TROUVER DU TRAVAIL

La beauté des Ombres de Seattle est que vous pouvez y trouver à peu près tous les types de travail. À moins que votre spécialité ne soit les décapitations au snowboard ou quelque chose d'aussi exotique, il y a des chances que quelqu'un à Seattle ait besoin de vos services – en particulier si votre talent est un truc de base comme « cogner ». La vérité est qu'il y a tellement d'opportunités d'embauche à Seattle que vous n'avez pas à vous inquiéter d'avoir à faire *encore une autre foutue extraction*. Vous pouvez décrocher une mission de garde du corps pour l'épouse machiavélique d'un politique une semaine, pirater les specs d'un tout nouveau prototype corpo la suivante, mettre du piment dans celle d'après avec un braquage financé par un syndicat du crime et boucler le mois par un petit taff de chantage pour le compte d'une quelconque cause d'activistes. Si vous en avez marre de battre le pavé de la conurbation vous pouvez toujours faire un peu de route jusqu'en Salish-Shidhe (voire au Tir Tairngire) pour faire un peu de trafic de talismans ou de braconnage de métacratures.

Bien entendu, certains boulots sont plus courants que d'autres à Seattle ou possèdent des variantes locales.

Faire de la contrebande

Seattle est stratégiquement située pour des activités de contrebande et constitue une plaque tournante importante du trafic de la ceinture Pacifique. Même avec un important trafic transitant maintenant à travers le canal du Nicaragua en Aztlan, il y a tellement de marchandises légales passant par Seattle que les autorités ont du mal à tout contrôler, et encore moins à arrêter des livraisons illégales. Seattle est également un tel patchwork de docks, aéroports, juridictions et d'autorités qu'il est presque « difficile » de se faire prendre à passer quelque chose en douce, en tout cas si on a les bons contacts.

Beaucoup de marchandise arrivant à Seattle sont destinées aux UCAS, continuant ensuite par transport aérien, transporteurs zeppelin ou lignes ferroviaires ou routières dédiées. Le trafic terrestre est plus sérieusement contrôlé, étant donné qu'il traverse (au lieu de survoler) les NAO – particulièrement le Salish-Shidhe et les Sioux. Les passeurs en direction de l'est infiltrent typiquement la frontière le long d'Everett, Redmond ou Puyallup ; une fois les patrouilles frontalières salish passées, le trajet est tranquille à l'intérieur du CSS. Les Cascades font une bonne étape : les tribus des Orks des Cascades dirigent des aires de ravitaillement et de réparation et peuvent vouloir acheter ou ajouter à votre marchandise. De là, les routes principales mènent à Denver, Chicago et la Nouvelle Orléans.





TRANSMISSION.....

• Les Sioux prennent un malin plaisir à s'assurer que le trafic à destination des UCAS soit soumis à une inspection – réminiscence de la petite « guerre froide » existant encore entre voisins mal à l'aise.

• Mika

Côté mer, Seattle expédie des biens dans toute la ceinture Pacifique, avec comme principaux ports de destination : Vladivostok, Osaka, Hong Kong et Sydney à l'Est ; Portland, San Francisco et Los Angeles au Sud. Les équipages de contrebandiers font feu de tout bois : des remorqueurs déguisés aux sous-marins en passant par des avions basse altitude voire, parfois, des t-birds ou des bateaux de course pour purement et simplement semer les patrouilles.

La Mafia, les Yakuza, le Vory et autres syndicats du crime ont des monopoles sur nombre des marchandises vendues au marché noir, en particulier les BTL, les drogues, les armes et les produits pharmaceutiques réglementés. Ces entreprises criminelles ont déjà l'infrastructure nécessaire en place : les autorités corrompues, les planning des patrouilles, les stations cachées de réapprovisionnement et autres points de chute. Mais il y a également assez de demande pour des indépendants, en particulier s'ils sont en cheville avec de bons équipages de contrebandiers et ont accès à de bonnes routes de contrebande. Il y a aussi des marchés plus petits à découvrir sur lesquels faire des bénéfices, comme le commerce de produits biologiques, de tesmas, de contrefaçons et même de cargaison humaine.

• Seattle a connu cette dernière décennie beaucoup d'immigration clandestine en provenance de la Chine, de la Russie, des Philippines, de la Calibre, des ex-nations ute et tsimshian, et même du Tir. Chacun de ces groupes a établi sa propre communauté ici, qui ne sert qu'à attirer plus de membres de la famille et d'amis – dont peu ont les moyens et autorisations adéquates.

• Traveler Jones

• Beaucoup de contrebande ne fait que passer par, au lieu de se destiner à Seattle, ce qui signifie que les contrebandiers n'ont pas seulement à organiser leur entrée, mais également leur sortie. Ce qui demande une double coordination : deux fois plus de fausses autorisations et deux fois plus de pourriches. Ce qui signifie que même les indépendants doivent souvent s'appuyer sur des syndicats du crime – en leur donnant un pourcentage bien sûr.

• Sounder

• Certains syndicats ont des arrangements avec du personnel à l'intérieur des mégacorporations extraterritoriales, leur permettant de profiter occasionnellement de cargaisons qui passent automatiquement les contrôles douaniers.

• Kia

Jouer les Robin des bois

Un nombre surprenant de runners de Seattle font des boulots de « Robin des bois » – comme le personnage, ils volent aux riches pour donner aux pauvres. Les boulots de Robin impliquent le plus souvent de travailler pour des opprimés contre quelqu'un de plus puissant et d'opresseur, par exemple aider un quartier nain à chasser la menace d'un gang soutenu par l'Humanis, ou soutenir une communauté de squatters qui est menacée d'expulsion par une corpo de rénovation. Contrairement à la croyance populaire, jouer les Robin ne signifie pas travailler pour rien – bien que cela veuille souvent dire travailler à bon marché ou au moins d'accepter des moyens de paiement alternatifs, qui peuvent varier depuis des réparations gratuites à un approvisionnement à vie en ail et tomates de la part d'une communauté agricole.

Seattle est une ville de quartiers, et chacun d'entre eux a sa part de problèmes, qu'il s'agisse d'hommes de main des Yakuza, de gangs de rue agressifs, de brutalité policière ou de violeurs en maraude. Plus la zone est pauvre, moins les gens

SEATTLE.....



TRANSMISSION SHADOWSEA

Messages de l'assist-bot ShadowSea :

• J'ai un paquet à faire livrer à l'une des filles d'Olga. Elle donnera quelque chose à me rapporter en échange. Laisse un message dans ma boîte si t'es intéressé. Ça doit être fait ce soir. [Lien](#)

• T'as besoin d'accéder aux plus bas niveaux du Dante's Inferno mais pas les bonnes relations ni la tchatche ? Balance-moi un message : j'ai un truc sur ce vieil Alessio qui te fera rentrer direct. Ça te coûtera, mais si t'as suffisamment besoin de rentrer, ça vaut le coup. [Lien](#)

• Va voir Tusk et dis que Wizard t'a envoyé, il te fera 20% sur une armure complète à peine utilisée. Il a un excédent de stock et cherche à en écouler une partie. Premier arrivé, premier servi, alors grouille ! [Lien](#)

• Je représente un employeur qui paiera gros quiconque pouvant pirater le Crash Memorial et lui livrera tout ce qu'il y trouvera. Contactez-moi si vous êtes intéressé et je vous donnerai les détails. [Lien](#)

• Quelqu'un connaîtrait un moyen fiable d'entrer dans l'ACHE ? J'ai besoin de retrouver quelqu'un rapidement, mort ou vif – et aucune question. Besoin aussi qu'un objet soit extrait. Doit être fait au plus tard deux jours après la date de poste. [Lien](#)

ont d'options pour gérer ce qui les mine. Occasionnellement, les habitants s'unissent contre une menace, mais ils n'ont tout simplement pas les compétences, les ressources ou les tripes pour l'affronter correctement. S'en remettre aux autorités est rarement une option, car les gens au pouvoir font souvent partie du problème.

- Beaucoup de communautés de squatters à Redmond volent leur eau ou leur électricité dans le réseau alimentant les installations corporatistes. Les corpos n'apprécient pas, bien entendu, mais les résidents mettent parfois leurs ressources en commun pour engager des runners afin de protéger la dérivation, contrer une extorsion, ou donner à la corpo une raison de regarder ailleurs.
- Aufheben

Le « Robinisme » ne paie peut-être pas les factures, mais il compense en autosatisfaction. Il est difficile de dire pourquoi beaucoup de runners en font. Certains croient simplement en ce discours médiatique les dépeignant comme des défenseurs des opprimés – enfin, jusqu'à ce qu'un accroc aux BTL essaie de les aggraver, auquel cas leur solidarité de classe disparaît à la vitesse d'une balle qui sort du canon. Beaucoup de runners croient clairement au fait de travailler pour une bonne cause, cependant, en particulier ceux qui ont une tendance anarchiste, éco-activiste ou extrémiste par ailleurs. Certains se rappellent simplement d'où ils viennent et à quel point ils en ont bavé pour survivre dans les rues de la conurbation, et leur conscience les pousse tout bonnement à donner un coup de pouce.

Bosser pour une corpo

Le fait que tant d'intérêts corporatistes importants soient présents à Seattle en fait un lieu idéal pour trouver du travail d'infiltration de corpos, en particulier quand il y a du remue-ménage. Il y a eu tellement d'extractions dans cette ville en 2065 qu'un record du monde a probablement été établi, et certainement assez pour qu'on puisse considérer que c'est un sport national. Avec autant d'installations corporatistes proches les unes des autres, il semble qu'elles soient incapables

d'éviter de se tirer dans les pattes, en particulier avec une si grande base de runners sous la main à utiliser.

Avec une solide réputation et un fixer ambitieux, on peut choisir le type de travail corpo qu'on veut accepter. Fatigué de travailler pour Shiawase ? Pas de problème, Mitsuhama embauche. Vous préférez les travaux d'intrusions discrètes à ceux de sabotages qui nécessitent de faire du balisage au plomb avec une escouade de sécurité corpo ? Omae, quelqu'un propose ce dont tu as besoin.

Info en passant : les corpos jouent à ce jeu autant que nous et ils gardent leur oreille collée au sol. Ils ont des espions, des agents et des mouchards dans toute la conurbation, alors soyez prudents avant de lâcher à un contact que vous êtes sur un run contre Ares, ou que ce nouveau Johnson de Mononobe vous a engagés. Ils gardent des traces détaillées de tout et ont la mémoire longue, alors faites attention avant d'accepter le travail d'une corpo un an à peine après avoir détruit leur nouvelle usine de fabrication, peu importe à quel point vous pensez avoir bossé proprement.

• Les Johnson de Seattle sont experts dans l'art de brouiller les cartes concernant la corpo pour laquelle ils travaillent, alors ne gobez pas le piège « il porte des boutons de manchette Evo, il doit donc travailler pour Evo ». Les expérimentés vont très loin pour dissimuler leur arrivée et départ du rendez-vous, ne fournissent que des infos entièrement contrôlées et sèment de nombreuses fausses pistes pour vous faire croire qu'ils travaillent pour quelqu'un d'autre. Les bons sont aussi des acteurs nés, et jouent à fond les « Johnson débutants » juste pour vous mettre sur une fausse piste.

• Haze

• Le fait est, ceci dit, que les Ombres de Seattle constituent un environnement de travail concurrentiel. Beaucoup de Johnson corporatistes ne tiennent pas longtemps. S'ils ne se plantent pas d'une manière qui nécessite qu'ils soient mutés ou qu'ils « démissionnent », ils s'empêchent dans des magouilles internes, se font descendre dans un arrangement qui a mal tourné, ou font tout simplement une dépression nerveuse à cause du stress. Même s'ils sont assez bons pour durer, ils doivent s'inquiéter du fait que leur visage et leur modus operandi deviennent connus en ville. Avec ce genre de turnover, on peut s'attendre à ce que la plupart des Johnson de Seattle soient des visages nouveaux ou fraîchement mutés de l'extérieur de la ville – ce qui ne veut pas dire qu'ils sont naïfs. Ils compensent leur manque de connaissance personnelle des Ombres locales par l'accès aux bases de données d'opérations noires de la corpo.

• Kia

LES ACTEURS LOCAUX

Aucune discussion sur les Ombres du métroplexe ne serait complète sans un recensement de certains spécialistes locaux offrant leurs services à ceux qui sont au parfum.

Les Creeps

Si vous avez besoin que quelque chose soit passé entre Seattle et le Salish-shidhe, les Creeps sont un bon choix. Ce réseau presque exclusivement ork de contrebandiers est ce qu'il reste du gang des Black Rains, qui s'est entre-déchiré dans une lutte interne pour le pouvoir il y a quelques années. Opérant principalement à Tacoma et Puyallup, les Creeps s'appuient énormément sur l'Underground ork pour transporter des biens dans Seattle en toute sécurité. Ils travaillent aussi étroitement avec la tribu des Orks des Cascades dans le Salish-shidhe, étendant les anciens tunnels miniers sous Carbanado, dont beaucoup traversent la frontière, et les utilisant pour échanger et entreposer des marchandises. Les Creeps maintiennent en circulation tout un stock de puces, même s'ils ont tendance à se spécialiser dans les puces pornos mettant en scène des orks et des trolls.

• Les Creeps sont plus une vague association de contrebandiers qu'un groupe uni. Certaines de leurs cellules sont assez claniques,

ceci dit, comme le célèbre Bot'Kham (les « fils de Kham »), une cellule familiale élargie de musclés à louer descendant d'un des runners orks les plus célèbres (et désormais à la retraite) de Seattle. Ces types suivent un code strict basé sur une loyauté professionnelle et familiale – ils ne trahissent jamais leur famille ou leur employeur.

• Fatima

Les Road Warriors

Parfois, votre moto est volée. Votre van blindé est explosé par un nain qui a trop de C4 et une dent contre vous parce que vous avez eu un rencard avec sa sœur. Merde, la Lone Star a peut-être marqué votre hovercraft avec un mouchard et vous avez dû vous en débarrasser. Quand un de ces trucs se produit, vous devez appeler les Road Warriors – ou, avec le décodeur, appeler un taxi.

Le métroplexe de Seattle a plus de 1 500 taxis, en comptant les véhicules aériens, terrestres et aquatiques. Ce sont les chiffres officiels, bien entendu, qui ne prennent pas en compte les centaines de taxis illégaux – oui, beaucoup d'immigrés, bâtarde coincés dans vos stéréotypes – qui se contentent d'aller ici et là et de conduire les gens pour un prix. Le problème, c'est que la plupart des services de taxi refusent d'entrer dans certains districts comme les barrens et autres ghettos – sans parler des refus de prendre des gens effrayants qui brandissent des armes, se vidant de leur sang sur le bitume, ou fuyant la sécurité corporatiste. Heureusement pour les types des Ombres, les Road Warriors eux le font.

Les Road Warriors sont un réseau de riggers qui aiment pimenter leur existence de temps à autre. Bien qu'ils se fassent concurrence en offrant leurs services, ils coopèrent lorsqu'il s'agit de faire de la publicité et des réparations. Certains d'entre eux conduisent leurs propres véhicules tandis que quelques autres les pilotent à distance. La plupart des véhicules ont des modifications illégales comme du blindage et de l'armement dissimulés et parfois même des CME et CCME. Pas des gens qu'on a envie de contrarier sur la voie rapide à l'heure de pointe.

• Certains de ces taxis ont une rivalité sérieuse entre eux qui conduit souvent à d'évidents concours d'ingérence et de conquête de territoire. Il n'y a rien de plus gênant qu'un trouduc' de rigger qui te fait une queue de poisson pendant que t'essaie d'amener fissa chez le charcadoc un pote troué.

• Turbo Bunny

Une course avec un Road Warrior n'est pas donnée, et les tarifs grimpent automatiquement en flèche, pour prime de risque, en cas de violence ou de course-poursuite. Il y a cependant peu d'alternatives pour échapper à la Star, forcer un barrage, ou même simplement faire un tour dans certaines parties délabrées de la ville. La plupart des Warriors ont des arrangements avec les gangs de motards pour pouvoir traverser leurs territoires sans se faire agresser.

• Vous pouvez aussi les payer pour des boulots de coursier, d'escorte, ou de contrebandier, même si certains riggers peuvent se montrer singuliers en ce qui concerne les détails – ils sont du genre à avoir des manies.

• Rigger X

• Si vous cherchez une escorte à l'autre bout du spectre économique, il existe un service de limousines privées appelé « XX » qui propose les services de chauffeurs et gardes du corps de la meilleure qualité qui soit. Un paquet de leurs types sont d'anciens sam' des rues ou agents corps.

• 2XL

• Je n'arrive pas à croire que personne n'ait encore mentionné le meilleur service de taxis du plexe : la Lone Star ! Clair, leurs tarifs sont à chier, mais qui peut les arrêter ?

• Hard Exit

LISTE NOIRE SHADOWSEA DE FACET

La liste noire actuelle

Difficile d'obtenir un consensus de la part d'un groupe aussi varié que la communauté des runners de Seattle, mais voici une courte liste de gens que presque tout le monde actuellement classe comme non fréquentable. Il s'agit de personnes dont l'indice de Réputation a chuté dans les négatifs à trois chiffres et sont actuellement bannis de ShadowSea. Évitez-les comme une nouvelle souche de SIVTA, ils n'en valent tout simplement pas la peine.

– Facet

3) Pachinko Mike

Mike a remporté l'honneur d'être blacklisté d'une manière des plus curieuses. Vous savez, Mike n'est pas un type détestable ni un runner incompetent. C'est juste un adepte expat' de Hong Kong gagnant sa vie comme « dépanneur » de l'occulte. Oui, certains magiciens se plaignent qu'il pratique des tarifs trop bas, tandis que d'autres n'aiment pas ses cigares, sa dépendance au jeu, ou sa consommation excessive d'alcool bon marché – mais rien qui mérite une liste noire.

La véritable raison pour laquelle Mike est sur liste noire semble être sa chance, ou plutôt, sa poisse. Pour une quelconque raison, les gens qui s'associent ou qui se trouvent simplement être à proximité de Mike (mais jamais Mike lui-même) sont victimes de calamités les plus improbables. Ce n'est jamais intentionnel ni directement attribuable à ses actes, mais des accidents ne cessent de se produire autour de lui. Certains de ces incidents étaient mineurs, mais un nombre non négligeable ont été fatals. Il n'y a pas un seul runner ayant travaillé avec lui qui ait réussi à échapper à « la malédiction » et, dorénavant, les autres ont appris à rester bien à l'écart de lui. Quoi qu'il se passe, ce type c'est que des mauvaises nouvelles, vous pouvez me faire confiance.

• Alors, Beaker, c'est vrai que tu as eu, toi aussi, le plaisir douloureux de travailler avec Pachinko Mike ?

• Smiling Bandit

• Aucun commentaire

• Beaker

2) Officier breveté Charlene Twofeathers

Y a rien de pire qu'un flic intègre, à part un flic intègre qui réussit. Twofeathers est une étoile montante de la Criminal Investigation Division (CID, police criminelle) de l'armée des UCAS, leur équivalent des affaires internes. Intelligente, obstinée et d'une efficacité effrayante, cette chamane Aigle a été le cauchemar de beaucoup de criminels essayant de « se faire des amis » dans l'armée. Elle a infiltré ShadowSea sous le pseudo « Solo » pendant quelques mois l'année dernière. Il paraît qu'elle est actuellement sur la piste encore fraîche de la Famille Gianelli, à essayer de châtier les meurtriers d'un équipier de la CID.

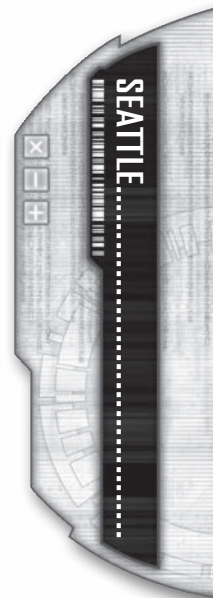
• Une minute, un truc ne colle pas. Une indienne dans l'armée des UCAS ?

• Mika

• T'as jamais rencontré Charlene, pas vrai ? Charlene est une demi-sang, la fille d'un Amérindien du nord-est – tu sais, ceux qui se sont fait rouler par les NAO. Remettre en cause son patriotisme ou son héritage peut te valoir un nez cassé en un rien de temps.

• Pistons

Suite p. 96



LISTE NOIRE SHADOWSEA DE FACET (SUITE)

La liste noire actuelle

- Peuh, si vous voulez mon avis, y a écrit « surdouée » sur son front.
- Baka Dabora

1) Kiku / Keiko

Les vieux briscards parmi nous se souviennent d'une débutante aux yeux grands ouverts, avide de goûter aux Ombres et à la liberté qu'elles offraient. Kiku apprit vite, se fit des amis encore plus vite et, dans une carrière qui dura presque deux décennies, parvint à devenir l'une des meilleurs deckers de Seattle. Bien qu'il fut évident qu'elle avait un contentieux avec le Yakuza, elle ne laissa jamais filtrer, pendant toutes ces années, qu'elle était en fait la fugueuse Keiko Shotozumi, le deuxième enfant de l'oyabun yakuza Hanzo Shotozumi.

Kiku mit tout le monde sur le cul avec sa volte-face l'année dernière, lorsqu'elle a fait la paix avec papa, quitté les Ombres et rejoint les Yaks. Ça ne lui aurait pas valu d'être blacklistée, bien entendu, sauf que nous avons maintenant des preuves substantielles qu'en partant elle s'est introduite dans ShadowSea et y a effacé certaines données cruciales concernant les Yakuza. Il existe également des preuves qu'elle a vendu certains de ses anciens coéquipiers à papa, qui a fait traquer et tuer chacun d'entre eux comme exemple des conséquences pour avoir interféré plusieurs années durant avec les affaires des Shotozumi. La rumeur dit que Keiko serait en train de superviser un « projet spécial » pour le clan Shotozumi.

- La Meute de Coburn a essayé de se charger de Keiko il y a six mois à sa sortie du nightclub Rubber Suit. Personne n'a revu Coburn ou son équipe depuis.
- Haze

Jackpoint. Je note avec plaisir que le collectif de ShadowSea a pris compte de certaines suggestions. Par exemple, le système de Crédibilité de ShadowSea s'est basé sur mon modèle et leur interface a emprunté certaines des fonctionnalités de Jackpoint.

- FastJack

Avoir accès à ShadowSea n'est pas simple : vous ne trouverez pas de liste dans une recherche matricielle standard. Si vos compétences en hacking sont au niveau vous pourrez la dénicher, sinon il vous faudra être invité par quelqu'un qui a un indice de Crédibilité suffisamment élevé. Une fois à l'intérieur, vous aurez accès à un certain nombre de ressources utiles aux runners, comme des comptes anonymes, des tableaux d'informations électroniques et des forums de discussion bourrés de rumeurs de la rue, une énorme archive indexée de données difficiles à trouver, des services de vente aux enchères clandestines, des stocks de données sécurisés, un shadow-wiki très populaire, quelques blogs underground amusants, des chaînes pirates, et plus encore. ShadowSea sert également de hub pour le commerce de musique, de tridéos, de sims, de logiciels, de jeux et à peu près tout ce qui est électronique. L'assist-bot se cachant derrière le rideau d'émeraude dans le nœud principal est un agent expert qui sert d'agent de recrutement anonyme : adressez-vous à lui quand vous cherchez du travail ou quand vous voulez recruter, et il vous proposera les meilleurs options qu'il puisse calculer.

ShadowSea est aussi un bon endroit où passer votre temps virtuel. Le Sound and the Fury est un excellent endroit pour se socialiser, rencontrer d'autres runners et échanger des rumeurs, tandis que le nœud Olympus propose des lieux de rencontre sécurisés avec une vue virtuelle fantastique. Le nœud Scarecrow propose un assortiment d'agents tutoriaux illégaux et une collection des plus amusantes sims « Shadowrun pour les nuls » produites par des gens créatifs du coin.

ShadowSea

ShadowSea – également appelée « noire émeraude » à cause de son iconographie vert sombre – est le premier nœud des Ombres de Seattle. ShadowSea a été rapidement mise en place par un collectif de hackers au début de 2065, pour remplacer le vide laissé quand Shadowland Seattle (le précédent paradis numérique) a été détruit par le ver du Crash.

- Personne n'a entendu la rumeur selon laquelle certaines des données secrètes de Shadowland ont été transmises à un serveur de fichiers secret avant que le Crash ne les efface ? Par données secrètes, j'entends des trucs bien juteux qu'ils ont décidé de ne pas sauvegarder dans le Nexus.
- Pistons

Même si ShadowSea n'est pas un paradis numérique de premier plan comme le Nexus ou l'Helix, elle amasse tout de même une énorme quantité de données (dont la pertinence pour Seattle est la priorité), sert de repère et lieu de rencontre virtuel populaire pour les runners et les hackers, et reste reliée à l'ancien « réseau de l'ombre » mondial de Shadowland, ce qui signifie qu'elle comporte un tunnel sécurisé vers le Nexus et est régulièrement sauvegardée dans des sites miroirs dans le monde entier. Bien que gérée collectivement, un hacker connu sous le nom de Facet sert de représentant et porte-parole « publique » de ShadowSea.

- Hé, Jack, tu reparles à Facet ?
- Glitch

- En quelque sorte. Nous n'avons jamais été d'accord sur la manière dont ShadowSea devrait être structurée. J'ai argumenté sur le fait que le besoin d'un serveur centralisé était depuis longtemps révolu, et que le nouveau réseau des Ombres devrait être entièrement distribué et peer-to-peer. Nous ne ne partageons pas le même point de vue, j'ai donc laissé son équipe suivre sa propre route et ai plutôt concentré mes propres efforts sur

SEATTLE, DOUX FOYER

- Je sais que de nombreux membres de l'équipe du Jackpoint sont basés à Seattle, mais il y a encore davantage de globe-trotters shadowrunners qui ne se pointent en ville que pour forcer un coffre à données, emballer un chercheur ou refroidir un chef de bande. Ce petit guide des divers districts de Seattle est ma contribution pour ces étrangers à la ville ; avec un peu de chance ça vous facilitera la vie. Si vous trouvez ce guide utile, n'hésitez pas à me renvoyer l'ascenseur en m'offrant une bière, quelques données de valeur, voire un baiser si vous êtes mignons.
- Kat o' Nine Tales

AUBURN

Auburn est le centre de fabrication de Seattle, d'ailleurs le « bourdonnement d'Auburn » gronde constamment, causé par la pollution sonore des usines fonctionnant 24h sur 24, des raffineries métallurgiques, des usines pétrochimiques et autres sites industriels du même genre. Le Crash 2.0 a ici porté un sérieux coup aux centaines de systèmes d'assemblages automatisés, ce qui a estropié certaines compagnies (comme United Oil). Ce désastre a poussé un certain nombre de compagnies comme Mitsuhama, Federated-Boeing et Monobe à se ruer sur leurs concurrents ruinés pour les racheter, traçant plus profondément dans le district les frontières de leurs fiefs.

Malgré toutes les nouvelles et rutilantes usines automatisées, avec leurs lignes de production pilotées par drones, les mégacorpos ont toujours besoin de main d'œuvre métahumaine classique. Les travailleurs vivent dans des lotissements corporatistes délabrés et infestés de cafards, font leurs courses dans des enseignes de la compagnie, s'endettent en épargne et crédits corporatistes et envoient leurs enfants dans des formations professionnelles de la compagnie. Les métahumains constituent une quantité disproportionnée de la main d'œuvre locale, aussi des groupes comme l'Humanis sont prompts à envenimer les conflits dans des directions raciales.

- La Lone Star vient de rapporter un autre cadavre d'ork, tailladé au couteau de façon assez moche et laissé pendu à une grille dans Auburn. Le Tailladeur maya a encore frappé.
- Kat o' Nine Tales
- La rumeur prétend que la Star utilise le Tailladeur pour couvrir leurs ratonnades d'orks. Les gens du coin sont tendus sur le sujet.
- Fatima

Les Yakuza contrôlent la plus grosse part du vice à Auburn : ils ont les meilleures putes, les meilleurs stimulants pour vous faire tenir après deux services consécutifs de douze heures et des probabilités plus attractives au jeu. Les Triades comme le Lotus jaune et les Quatre-vingt huit essaient de miner les Yakuza en proposant des frissons moins chers et plus exotiques, mais la plupart de la populace d'Auburn est d'un conservatisme indémodable. Les Triades ont fini par se rabattre sur les ados à moitié fauchés.

- Les syndicats de travailleurs sont plutôt désarmés ces temps-ci, et carrément inexistants dans les juridictions mégacorpos, mais la Mafia contrôle ceux qui existent encore. Don Gianelli a également stimulé la formation d'un certain nombre « d'organisations fraternelles » qui croissent en popularité auprès des fourmis ouvrières. Ces loges semi-secrètes se livrent à du trafic d'influence et servent de couverture à la Mafia pour la distribution de ses services au sein d'enclaves corporatistes.
- Axis Mundi
- Quelques extrémistes ont également réussi à installer une tête de pont à Auburn, et organisent des groupes politiques centrés sur le travailleur à tendance gauchiste. Ils paient bien pour toute info concrète sur des ouvertures de lignes de production automatisées à Auburn, puis ils engagent des runners pour les saboter.
- 2XL

Les runs à Auburn ont tendance à viser les industries locales : sabotage de production, détournement de chargements ou vol de prototypes. Les extractions sont rares : les cadres supérieurs corporatistes daignent rarement fouler le sol de l'usine. Si vous avez un contact ou un fixer à Auburn, vous avez des chances de pouvoir vous procurer des biens manufacturés high-tech à moindre coût, des tout derniers modèles de commlink aux matériaux radar-absorbants en passant par de la peinture photovoltaïque.

BELLEVUE

Bellevue, là où les princes de la Cité d'émeraude et leur cour triée sur le volet résident. L'élite des cols blancs coule des jours tranquilles dans des quartiers barricadés, hommages à la paranoïa. La Lone Star patrouille l'unique et longue frontière avec Redmond, où les pauvres regardent avec des yeux affamés les murs en béton armé hérissés de fils barbelés et les drones de sécurité blindés. Les quartiers fermés sont en eux-mêmes des chefs d'œuvre de génie social, maintenus impeccablement propres par une équipe de drones de maintenance et inviolées grâce à des drones espions presque

invisibles qui surveillent leurs territoires à la recherche d'intrus. Les salariés sont encouragés au télétravail, tandis que des navettes blindées transportent les autres à leurs bureaux dans Downtown.

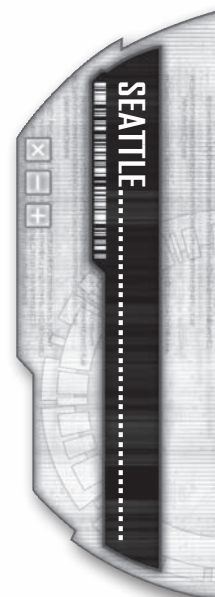
- La juxtaposition de Redmond et Bellevue est choquante. D'un côté du mur, des drones jardiniers entretiennent des haies de bonsaïs le long d'allées bien propres ; de l'autre, des rues défoncées jonchées de douilles de balles, de BTL grillées et de capotes usagées sont la norme. Le mur est une véritable barrière séparant les nantis des démunis.
- Arete
- La dernière tendance à Bellevue sont les mini-arcologies, des quartiers entiers sous des dômes de fibres biologiques pour filtrer l'air extérieur des agents contaminants avant que les costards n'envisagent de le respirer. Ces dômes protègent également leurs beaux petits gazons (maintenus en vie par des drones de maintenance et une lumière solaire fournie par des lampes) des pluies acides et de cendres.
- Sounder

Les résidents de Bellevue sont des femmes au foyer désœuvrées, des meutes de gosses de corpos, et des cadres sup' avec des boulots stressants ; ils soulagent la pression en satisfaisant leurs dépendances chimiques, aux puces, ainsi qu'aux fétiches sexuels obtenus en surfant la Matrice ou en assistant à cette charmante petite conférence la semaine dernière. Quelques districts commerciaux, complexes de divertissements et clubs exclusifs (le tout haut de gamme) maintiennent tout ce beau monde dans une douce torpeur pendant leur temps libre ; les ultra-riches passent leur temps dans des restaurants réservés à leurs membres.

- Quelques cliniques noires clandestines opèrent à Bellevue, effectuant opérations et améliorations illégales que les résidents veulent cacher à leurs docteurs corporatistes.
- Nephrine
- Les gosses de corpos rejoignent des gangs de rue ou des bandes de quartier pour se rebeller, se battent avec les gamins d'autres corpos ou s'engagent dans le vandalisme, les agressions gratuites dans la rue et autres moyens de trouver ce qui fait frissonner le voyou classique. Les foyers parentaux essaient de civiliser leurs graines de criminels adolescentes en les achetant avec des jouets hors de prix, qui sont inévitablement échangés contre des puces, de la drogue ou des putes. À l'occasion certains de ces petits branleurs pourris se mettent à commettre des crimes plus graves, bien qu'ils aient tendance à ne pas aller bien loin avant de se faire arrêter ou de tomber dans les griffes d'un véritable prédateur urbain.
- Riser

Les runners détestent venir ici. Si on n'est pas habillé comme un zombie corporatiste, on risque de faire tâche – et conduire en étant métahumain reste un motif de contrôle policier. Si vous pouvez vous habiller classe et jouer le jeu, c'est un chouette district où mener des affaires. Beaucoup de biz ici implique la chasse au personnel corpo – comme kidnapper un cadre supérieur corporatiste sous protection et sa famille, ou le liquider. Les boulots d'investigation et de surveillance sont également courants, même si la sécurité, les runes de garde et les grosses CI supplémentaires qu'on a tendance à rencontrer ici rendent de telles missions tendues comme un string. Un certain nombre de corpos ont de petits centres de recherche à l'allure anodine dissimulés dans tout le district ; nombre d'entre eux comportent de vicieuses défenses pour protéger les projets secrets et les banques de données offline qu'ils renferment.

- Quelques voleurs d'art et de bijoux se font un revenu régulier dans ce district, s'introduisant dans les hôtels particuliers ultra-



sécurisés des plus grosses fortunes ou leur appartement-terrasse tout aussi sécurisés dans le centre.

- Ma'fan

- La famille mafieuse des Ciarniello est implantée dans tout Bellevue, y compris le tribunal du district et le centre pénitencier à sécurité minimale de Bellevue. Ce sont des contacts d'une valeur inestimable si vous vous faites arrêter ici, pour un dessous de table raisonnable ils peuvent vous sortir d'à peu près n'importe quel pétrin. Ils récoltent beaucoup de faveurs de cadres supérieurs corporatistes reconnaissants de cette manière, sans parler des opportunités innombrables de chantage.

- 2XL

COUNCIL ISLAND

Council Island (anciennement Mercer Island) accueille les ambassades de Seattle avec les nations d'Amérique du Nord, conséquence d'une complexe débâcle politique occasionnant la rédaction de l'ébauche du deuxième Traité de Denver et de la section de la Constitution du métroplex de Seattle qui autorise Seattle à envoyer ses propres ambassadeurs et à ouvrir ses propres ambassades. C'était, à une époque, le lieu de résidence des riches et des corporatistes de Seattle, mais les éruptions de 2017 les ont chassés de l'île. Aujourd'hui l'essentiel de celle-ci est couverte de forêt et non développé en application de l'accord avec le Conseil salish-shidhe (qui pendant plusieurs décennies possédait la juridiction totale sur l'île).

Les diverses ambassades sont logées le long de l'I-90, celles de Seattle sont situées aux extrémités des ponts lorsque vous entrez sur ou quittez l'île. Les ambassades du Salish-shidhe et des NAO sont prédominantes, mais on y trouve également celles des CAS, du Tir Tairngire, de l'Aztlan, de la Russie, du Japon, de Hong Kong et de la Confédération de Canton, entre autres. La Cour corporatiste y a également un bureau. Les constructions sur l'île sont soumises à d'importantes restrictions, aucune structure ne peut notamment dépasser plus de trois étages.

- Le trafic aérien est également réglementé mais la plupart des ambassades ont des héliports sur le toit comme issue de secours en cas d'urgence.

- Rigger X

La tribu sasquatch Growp'skitch ! habite les parties sauvages de l'île, ainsi que de nombreuses créatures, la faune et la flore sauvage, tous sous la garde vigilante des rangers du parc. Les sasquatches se comptent à plus de cent cinquante individus, plus la visite occasionnelle d'un sasquatch venant d'en dehors de la ville.

- Les sasquatches sont considérés comme une espèce animale protégée par la loi des UCAS (malgré le fait qu'ils soient pensants). N'essayez pas d'en abattre.

- Frosty

L'espionnage est le sport local à Council Island. Toute information que vous pouvez glaner a de la valeur pour quelqu'un. La juridiction est un bordel méticuleusement organisé, alors gardez à l'esprit le fait que chaque nation a ses propres peines pour des activités illégales. Sans surprise, les syndicats du crime maintiennent aussi une présence discrète sur l'île – les valises diplomatiques sont parfaites pour passer toute sortes de produits de contrebande, et les canaux de communication sécurisés leur permettent de rester en contacts avec leurs agents à l'extérieur.

- Un contact dans une ambassade peut vous aider à bâtir des historiques pour SIN falsifiés ou vous procurer des identités de couverture.

- Fianchetto

- Une bonne couverture consiste à avoir une paire de binoculaires et prétendre que vous observez des oiseaux-tonnerre. Il y a presque une demi-douzaine de nids d'oiseaux-tonnerre sur l'île.

- Glasswalker

- Le lac Washington est le foyer légendaire d'Oiseau-tonnerre, ce que les Salishs n'ont jamais oublié.

- Lyran

DOWNTOWN

Downtown est la tête, le cœur et l'âme de Seattle. Il abrite le siège du gouvernement du métroplex, la tristement célèbre Arcology Commercial and Housing Enclave (l'ancienne arcologie de Renraku) ainsi que l'aéroport fourmillant d'activité SeaTac Airport. Les départements du gouvernement fédéral des UCAS ont leurs bureaux dans ce district, comme la plupart des mégacorporos double et triple A.

Le **Seattle Center** est une forêt de gratte-ciels. Les propriétaires des plus grosses mégacorporos au monde y ont des appartements avec terrasse sur les toits, d'où ils peuvent contempler la fourmilière de la ville. Le trafic routier est chaotique à Seattle : des fous se recroquevillent dans leurs voitures tandis que des optimistes tentent d'avancer à vélo ou en rollers. Des réalistes cyniques font le chemin laborieusement à pied et sur les occasionnels tapis roulants, tandis que les taxis aériens concurrencent une intense circulation de drones. Pendant la journée, les touristes bataillent dans la foule pour visiter le Space Needle (un bel endroit pour rencontrer M. Johnson), l'Aquarium, Pike Place Market et même la pyramide Aztechnology. Après la tombée de la nuit, le Center explose de vie nocturne, alors que les costards tendances et les citadins dans le vent se ruent dans des night-clubs de renommée mondiale comme le Fractured Helix et le Dante's Inferno.

- Les rues de Seattle sont criblées de trottoirs surélevés et de tunnels souterrains. Les seattleites avisés profitent des puces de plans en trois dimensions vendus à la sauvette par des entrepreneurs urbains afin de mieux trouver leur chemin. Les touristes doivent se fier au service gratuit Citywalk de GridGuide pour leurs déplacements, qui leur fait traverser pléthore de spam zones pour arriver à leur destination.

- Traveler Jones

- Les runners s'introduisant dans des gratte-ciels de Downtown se doivent d'être plein de ressources : la seule échappatoire au 51^e étage, c'est par le haut ou par le bas et c'est pas le genre de décision qu'on aime prendre dans le feu de l'action. Il faut également éviter toute fusillade ou course-poursuite qui s'éternise, car les patrouilles et les drones de la Star couvrent bien le district et convergeront rapidement sur votre position.

- Mika

Le **district elfique** est principalement résidentiel, fondé par des nains et des elfes comme contraste verdoyant à la vulgarité de béton armé et de chrome de la plupart des centres-villes. Aujourd'hui, des expatriés du Tir, nobles et gens du peuple, possèdent le quartier et gardent leurs maisons bien en retrait des rues. S'abonner à l'habillage RA du district elfe révèle un paysage urbain magique directement tiré d'un sim de fantasy avec des acteurs payés pour servir de guide et des boutiques kitsch vendant de l'art elfique et nain hors de prix.

- Les Laésa ont une petite présence dans le district elfe : ils y vendent du leäl à un dealer local qui le coupe à la novacoke et d'autres drogues pour en faire de la « poussière de fée ».

- Nephrine

La population du **district international** est principalement japonaise, avec quelques Polynésiens ; les Chinois, Coréens et



Vietnamiens préfèrent Little Asia, plus bas à Tacoma. Les murs de cristal vert, typiques de l'habillage RA de Downtown, laisse la place à des façades de jade et des statues animées une fois que vous vous abonnez au réseau local. Des jeunes yakuza font étinceler des irezumi et des katanas pour les touristes, mais le crime de rue est presque inconnu ici.

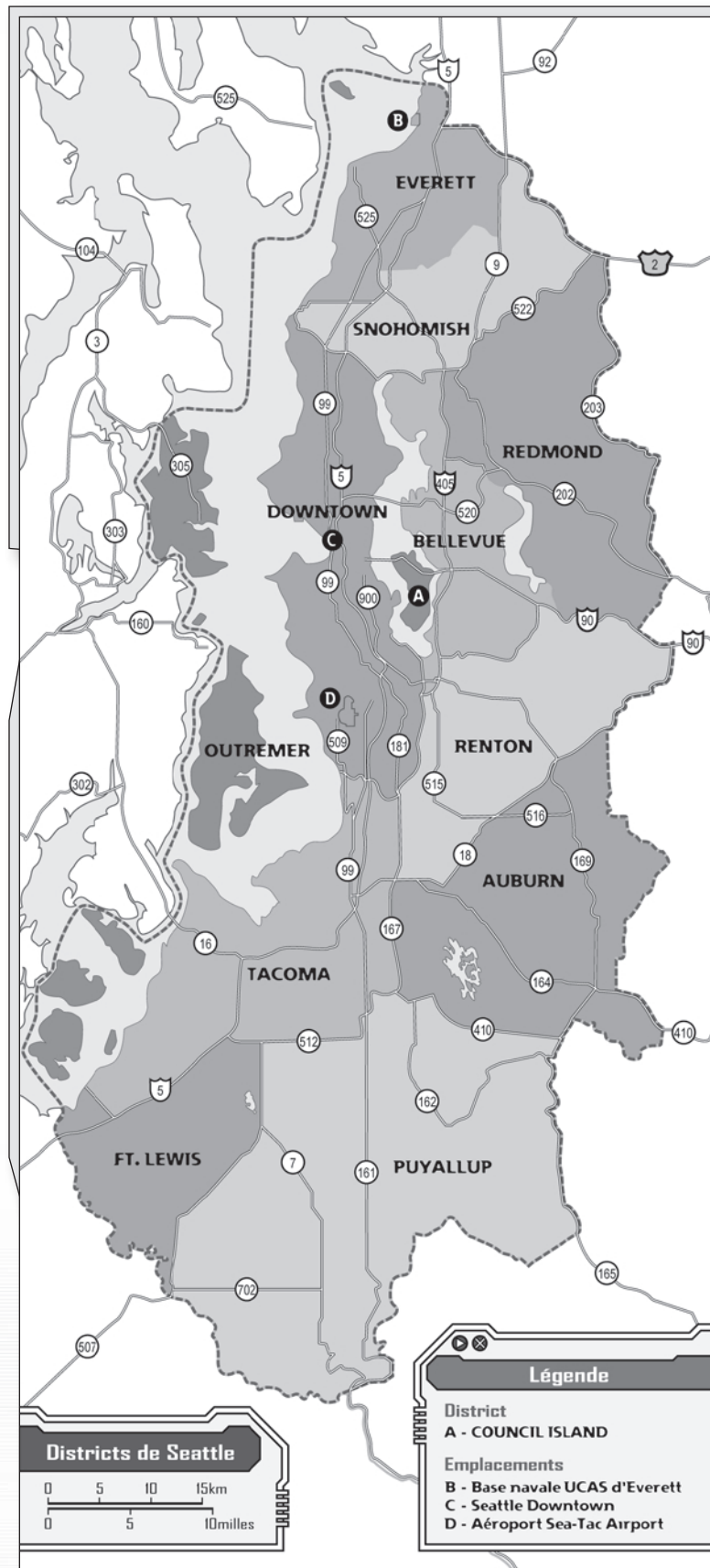
Les étudiants de l'Université de Seattle (anciennement de Washington) semblent être la forme de vie principale du **district de l'Université**, et s'affairent fiévreusement entre leurs appartements, les bars, les librairies, les cafés et les cours. L'université est réputée à la fois pour son programme d'études chamaniques et son diplôme universitaire d'ingénieur en réalité augmentée. Les recruteurs corporatistes arpentent les lieux à la recherche de recrues potentielles et le campus croule sous les projets de recherches sponsorisés par les corporations (bien que tout ce qui semble prometteur soit aussi sec déplacé dans des locaux plus sécurisés hors du campus). Le tagging est populaire chez les étudiants, et le district a plusieurs spam zones célèbres aux alentours des boutiques et magasins tendance.

- Les gamins aiment conduire les bizuts dans les pires coins, et je n'ai pas honte de dire que j'ai utilisé les mêmes tactiques pour me débarrasser d'une filature à Downtown.
- Rigger X

Il y a beaucoup de mouvement dans les Ombres du district de Downtown, mais les runners doivent néanmoins rester subtils lorsqu'ils vont travailler : la Star et les diverses escouades de sécu corpo sont toujours à l'affût d'activités suspectes, comme quelqu'un portant trop de protection ou utilisant un commlink en mode caché. Les syndicats du crime et les gangs apportent également pas mal d'affaires à Downtown. Même s'ils sont impliqués dans nombre d'affrontements, ils les font discrètement et hors de vue du public : les rodéos et agressions spectaculaires ne sont pas courants car les gros bonnets ne veulent pas faire fuir les bonnes affaires potentielles ni provoquer une descente de la Star.

• Il y a quelques spéculations intéressantes dans les rouages de la Matrice au sujet du Crash Memorial – le grand obélisque noir, mat, sans inscription au milieu d'un paisible petit parc dans le centre, dédié à ceux qui ont perdu la vie suite au Crash de 64. Le mémorial luit en RA, vibrant des noms, des voix et des images (fixes et animées) des victimes (il est possible de payer pour y faire ajouter ses propres proches disparus). Son réseau dispose d'une sécurité très stricte pour décourager le vandalisme et le spam – trop stricte, pensent certains. En fait, personne n'a été capable de le pirater, et certains des meilleurs hackers ont essayé. Ce qui pousse certains à croire que quelqu'un – peut-être Renraku, comme ils ont été un important contributeur – y stocke des données d'importance capitale, à la vue de tous.

- Glitch



EVERETT

Ville champignon tombée en faillite, l'économie d'Everett est passée dans les toilettes depuis des années. Une frappe sur les archives du cadastre de Seattle pendant le Crash de 64 a effacé des portions importantes des titres de propriété du district, créant un cauchemar bureaucratique qui est toujours en cours de démêlement. Plusieurs corporations qui ont essayé de

Message Urgent...

SEATTLE

résoudre leurs différents sur la question en justice se sont coulées toutes seules en frais de procès. Une explosion de squatts a également eu lieu à Everett, car la plupart des propriétés contestées restent abandonnées, et les SDF – ou quiconque ayant besoin d'une planque discrète – se retrouvent libres de les occuper.

Avec le Puget Sound d'un côté et la frontière salish de l'autre, Everett est une plaque tournante des opérations de contrebande à Seattle. Les docks d'Everett sont une propriété de premier choix des syndicats du crime, et chacun d'entre eux travaille en permanence à étendre sa position sur le marché aux dépens de ses rivaux. Les Salish ont récemment accru leurs patrouilles le long d'Everett pour contrer l'augmentation des passages illégaux de frontière.

En dehors d'une usine de construction importante de Federated Boeing, la particularité essentielle de ce district est le **chantier naval d'Everett** – la seule installation navale des UCAS dans le Pacifique – et le groupe aéronaval des UCAS auquel il offre ses services. Les Salish gardent un œil vigilant sur les activités qui s'y déroulent, comme le font un certain nombre d'espions travaillant pour d'autres gouvernements étrangers et des corporations extraterritoriales. Les runs pour infiltrer la base sont peu courants à cause de l'étroite sécurité assurée par l'armée, mais il y a toujours des jobs de surveillance des entrées et sorties de la base.

- Actuellement, Everett accueille le CSS *Virginia II*, un sous-marin à fusion nucléaire de classe Hunley, pour une série de manœuvres militaires prévues dans le courant de l'année prochaine.
- Sounder

- La Triade des Quatre-vingt huit procure l'essentiel des vices aux matelots et marines de la base navale, comme des produits dopants, des stimulants, des puces, des prostituées et du jeu, sous couverture de salons de massage, d'arcades, de strip bars, et distractions de goût douteux similaires.
- Turbo Bunny

- Il y eu beaucoup de discussions dans les circuits militaires à propos d'un arrangement avec le gouvernement du métroplexe pour agrandir la base et les installations navales par expropriation. Ce plan va à l'encontre des intérêts de plusieurs corporations – Horizon et Wuxing en particulier – qui font pression sur le métroplexe pour réaffecter tout le district pour son développement commercial. Attendez vous bientôt à voir de l'action dans les Ombres en provenance des deux camps.
- Fianchetto

FORT LEWIS

La base militaire de Fort Lewis abrite la Garde du métroplexe de Seattle, McChord Airfield et le commandement Pacifique de l'armée de terre des UCAS sous les auspices de la Joint Task Force Seattle, commandée par le brigadier général Ethan Darcy. Fort Lewis sert d'importante base d'entraînement pour les forces armées des UCAS, recouvrant des milliers d'acres de forêt et de collines vierges ainsi que l'**Urban Combat Simulator (UCS)**. Le simulateur est une réplique à l'échelle du Seattle Center amélioré en détails réalistes par RA, permettant aux troupes de s'entraîner au combat urbain et aux techniques de « pacification civile » en environnement réaliste. L'installation comporte également un simulateur de combat en RV totale pour d'autres scénarios. C'est la police militaire, et non la Lone Star, qui a juridiction sur ce district, et qui patrouille et occupe les postes de contrôle et les points d'accès dans le district.

- La garde du métroplexe patrouille fortement le long des frontières de la base avec le Salish. Les gardes sont plus faciles à graisser que des soldats de l'armée régulière, en particulier s'ils sont en cheville avec la Mafia.
- Picador

En dehors de la forêt, des installations militaires, des logements résidentiels et des petites zones commerçantes, la principale curiosité de Fort Lewis est le **parc zoologique**. Fondé à l'origine par l'armée pour effectuer des recherches sur des créatures paranormales, le parc est aujourd'hui un zoo public bien fréquenté avec un grand assortiment de paracréatures intéressantes. Un vaste parcours en piste naturelle permet aux visiteurs de voir ces animaux évoluer librement dans leur environnement naturel (des senseurs de proximité activent des hurleurs à ultrason et des marqueurs inducteurs de douleur pour maintenir la faune à l'écart des pistes). Certaines parties lourdement gardées du zoo restent interdites au public : personne ne semble savoir quelles expériences l'armée y mène.

- Je connais des extrémistes de la libération des animaux qui paieraient une belle somme pour le découvrir.
- Ecotope

Fort Lewis est un point focal pour l'espionnage et les runs issus des conflits internes de l'armée. Il est possible de cultiver des relations avec certains officiers du corps logistique corrompus de Fort Lewis si ça vous intéresse de vous procurer du matériel ou des pièces de véhicule militaires « égarées ». La Famille Gianelli a ses fourgues dans tout le district, contrôlant les rackets du vice pour les troupes et pratiquant des prêts usuriers pour les entreprises locales. Elle a récemment subi des revers de la part de la Criminal Investigation Division de la police militaire, mais l'exécution, depuis une voiture aussitôt disparue, d'un officier de la CID semble indiquer qu'elle ne cèdera pas aisément.

- Fort Lewis dispose d'un corps de hackers surentraînés dans leur division guerre psychotrope et psychologique ; leur nom devrait vous donner un indice sur le type de CI que vous pouvez vous attendre à rencontrer dans des nœuds militaires.
- Fastjack

OUTREMER

Outremer est un gentil petit surnom que certaines chaînes d'infos donnent aux îles périphériques qui font partie du métroplexe de Seattle. Outremer est devenu une propriété en vogue récemment, avec de nombreux investissements du Moyen Orient et de l'Union indienne. Un certain nombre de corpos AA possèdent des installations à Outremer, dont quelques petites aqualogies construites par Universal Omnitech et Proteus AG.

La législation du métroplexe stipule que des corporations ne peuvent pas acheter ces îles mais ont la possibilité de les louer pour une durée allant jusqu'à 99 ans. Shiawase et Ares l'ont contournée en construisant de petites îles artificielles dont elles sont propriétaires dans ce district. Le Conseil salish-shidhe conteste l'expansion de Seattle, s'inquiétant ostensiblement de l'accroissement de la pollution et de la dévastation de la vie sauvage locale du Sound.

- La plupart des îles n'ont pas installé de raccordements appropriés au réseau des services de la ville, et utilisent des barges qui font la traversée tous les jours ou toutes les semaines pour recharger les cellules énergétiques, vider les fosses sceptiques, et collecter les déchets. Une excellente couverture pour les infiltrations, les extractions et la contrebande.
- Turbo Bunny

- Les problèmes avec les Salish ont embourbé certaines des îles dans des contestations douteuses sur les titres de propriété, la valeur archéologique et culturelle, les possibilités d'exploitation de ressources, etc. Elles constituent des vides juridiques pour passer des clandestins et de la contrebande de Seattle vers le CSS, ou de jolis endroits où crecher en attendant que les problèmes se tassent.
- Sounder



Au lieu d'un maire, c'est un comité du Conseil de l'union des corporations qui supervise Outremer. La Lone Star a juridiction sur les îles d'Outremer, mais elle laisse la région relativement sans surveillance. Les forces de sécurité corporatistes protègent leurs enclaves extraterritoriales et les gardes côtes de la Garde du métroplexe s'occupent des opérations de police et de sauvetage en mer.

Les Yakuza contrôlent l'essentiel des trafics en Outremer, organisant le vice pour les salariés isolés qui s'ennuient. Les îles – en particulier les plus petites et inhabitées – font également de parfaites étapes pour les contrebandiers, qui y déchargent parfois leur cargaison. Quelques pirates auto-proclamés opèrent également par ici, menant occasionnellement des vols à mains armées en hors-bord ou parfois via des drones.

- Des services réguliers de ferries assurent l'accès aux îles habitées, mais les plus éloignées ne sont accessibles que par bateau privé, voie aérienne ou mini sous-marin. Quelques aqua-riggers comme moi sont spécialisés dans les services de ferries clandestins et les runs de contrebande ; on connaît les meilleurs trucs pour éviter les gardes côtes du métroplexe.

- Sounder

LES BARRENS DE PUYALLUP

Il y a quelque chose comme cinquante ans, le mont Rainier entra en éruption et enterra Puyallup sous des tonnes de cendres et de lave. Peu après, le district était occupé par des réfugiés fuyant les nouveaux états des NAO. La plus grande partie du district est un terrain dévasté, parsemé d'immeubles abandonnés, d'usines rouillées et de camps de squatters, des geysers bouillants dans les champs de lave de **Hell's Kitchen** aux ghettos métahumains. Les enfants grandissent en toussant des trucs noirs de leurs poumons et en sachant que chaque égratignure ou coupure pourrait finir en infection ou par la mort. À cause des constantes retombées de cendres venant du mont Rainier, Puyallup subit plus de pluies acides que tout autre district à Seattle. Plus de la moitié de la population du district est métahumaine.

- La majeure partie de Puyallup dispose au mieux d'une couverture RA clairsemée et instable. Tous les quartiers habités sont des zones d'interférence, et l'intérieur inhabité n'est qu'une immense zone morte.

- Mika

- Pas tout à fait exact. Il y a une piste de randonnée de 20 kilomètres jalonnée de marqueurs RFID tous les trente mètres environ. Bel endroit pour y abandonner un corps. Le gang des Reality Hackers maintient un câblage sur certaines zones de Puyallup, tant que les gens du coin peuvent se permettre leurs services.

- Netcat

Seules quelques parties de Puyallup peuvent être considérées comme « sûres ». La Lone Star patrouille encore dans **Puyallup City**, une mignonne petite enclave bien propre, maintenue à flot par l'argent de la Mafia, mais laisse le reste du district se débrouiller. Le ghetto elfe de **Tarislar**, où s'entassent des milliers d'expatriés de Tir Tairngire ne craint pas trop, non plus : les elfes paient en fait Knight Errant pour maintenir l'ordre, et les Laésa maintiennent le calme également. Le sperethiel est le langage dominant là-bas, et les enfants qui y grandissent apprennent l'anglais comme deuxième langue, s'ils l'apprennent.

- Tarislar est le mot elfique pour « souvenir », mais personne ne dit jamais ce dont les habitants du ghetto elfe veulent se souvenir.

- Icarus

Les orks, essentiellement blacks et latinos, du quartier de **Carbanado** s'appliquent à s'organiser contre les attaques racistes et les gangs agressifs. Cette zone minière, exploitée intensivement pour ses métaux précieux, est couverte de carrières, de puits et de tunnels. À l'autre bout de Puyallup, près de Fort Lewis, la zone de **Loveland** reste un terrain d'affrontement entre la Mafia et le Yakuza qui cherchent à divertir les soldats en permission et les gosses de riches corpos dans leurs nightclubs à la mode.

- Loveland est un coupe-gorge. Des mendiants, des têtes-à-puces, des poivreux, des prostitués et des pubs RA pornographiques vous assaillent partout où vous allez. Il se passe aussi rarement un jour sans violence entre les Yaks et la Mafia. Don Gianelli recrute activement des nouveaux soldats dans les gangs locaux pour renforcer ses rangs là-bas.

- 2XL

Hormis les escarmouches entre syndicats du crime, peu de runs mènent à Puyallup : il n'y a ici rien qu'un Johnson corporatiste voudrait. C'est un bon endroit pour disparaître, par contre, si ça ne vous dérange pas d'avoir à traiter avec un gang différent tous les 10 mètres. Le district est parfait pour la contrebande et établir toute sorte d'entreprise illícite. Le Crime Mall est aussi un bon endroit pour acheter au marché noir ou fourguer ce que vous avez chopé lors du dernier run.

LES BARRENS DE REDMOND

Redmond est l'incarnation physique de la déchéance urbaine. Une fusion partielle du réacteur nucléaire de la centrale Trojan-Satsop dans le sud-est de Redmond en 2013 a contaminé Beaver Lake et d'autres zones à des kilomètres à la ronde (connu aujourd'hui comme **Glow City**, la cité irradiée), poussant de nombreux résidents de Redmond à fuir vers de plus verts pâturages. En 2029, le premier Crash a fait s'effondrer l'industrie informatique qui était si crucial ici auparavant, jetant aux orties l'économie et le gouvernement du district. Les résidents et entreprises restants ont fui, tandis que des squatters SDF sont arrivés. En fin de compte, le gouvernement a concédé la défaite et a laissé le district aux loups.

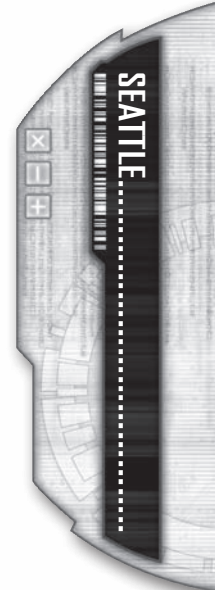
- Redmond a toujours un maire, et étonnamment il ne s'agit pas d'un pantin corporatiste. Sonya Scholl est en fait une socialiste (ou, si on en croit ses adversaires, une néo-communiste enragée) qui se bat bec et ongle avec les corpos sur la manière de gérer les maigres ressources du district.

- Dr. Spin

Des estimations approximatives déclarent que Redmond est peuplé d'environ sept cent milles habitants, dont seulement un quart possède un SIN. L'eau courante, les sanitaires, l'électricité ou un toit fonctionnel font partie d'un luxe tout simplement inaccessible, sauf aux résidents qui piratent leurs propres systèmes, et la puanteur à elle seule peut souvent être suffocante. Des hordes de rats du diable – ou pire – grouillent ouvertement dans les rues, qui sont pour la plupart à peine praticables sauf pour les motos. Les mégacorporations maintiennent encore certaines installations là-bas, toutes protégées par d'imposantes fortifications, ignorant la misère qui les entoure, ou peut-être payant les plus gros et les plus vils gangers et squatters comme gardes de sécurité supplémentaires. La Lone Star essaie rarement de faire respecter la loi ici – et quand elle le fait, elle débarque avec une force démesurée et taille la route le plus rapidement possible après.

- Tout Redmond est une zone d'interférence sauf aux alentours des sites corpos, et le signal est si mauvais que la plupart des gens du coin ne s'en servent plus sauf pour marquer leur territoire.

- Glitch



Redmond n'est cependant pas une mêlée générale dénuée de lois. Dans certaines zones les habitants se rassemblent et procurent à leur quartier la sécurité, font pousser de la nourriture et fournissent de l'eau propre et de l'électricité. Les biodômes couverts de végétation des **Plastic Jungles** en sont le meilleur exemple, bien que de nombreuses autres communautés autosuffisantes et autogérées existent. Souvent, les gangs jouent aussi le rôle de défenseurs du quartier, même si leur « protection » s'applique rarement à leurs propres abus de pouvoir.

Beaucoup de runners démarrent dans les rues difficiles de Redmond. Des gangers désespérés cherchant à percer dans la cour des grands prennent le risque d'obtenir (souvent d'occasion) des améliorations auprès des effrayants bouchers de rue exerçants au Body Mall – un ancien hôpital qui est maintenant en partie une clinique de l'ombre et en partie une maison des horreurs. Les nombreux gangs de Redmond servent également d'écurie de poulains pour la Mafia, les Yakuza et les Triades, dont les affaires dans les BTL, l'alcool, les drogues et les armes illégales marchent bien. La prostitution est presque inexistante à Redmond : les gangs violent qui ça leur chante et ne paient pas pour le faire.

- Une des plus grosses opérations de la Mafia à Redmond est Hollywood Simsense Entertainment, une usine de BTL bas de gamme, en particulier du porno et du snuffsens enregistrés par des « acteurs » pris dans les rues démolies de Redmond.
- Turbo Bunny

- Redmond renferme un assortiment intéressant de bouges et de clubs de squatters qui sont un peu rudes – genre « port d'arme obligatoire » – mais qui sont également de bons endroits pour mener des biz, engager un peu de muscle en renfort ou se procurer certains tord-cerveille.
- Hard Exit

RENTON

Renton a la réputation d'un tranquille district de zones résidentielles, de centres commerciaux, de golfs, de parcs privés, et de country clubs. Traditionnellement conservateur, Renton est le siège du quartier général du policlub Humanis et du Peuple du Livre. L'économie du district est en crise depuis le Crash de 64, toutefois, le crime et la violence se répandent depuis Redmond, la pauvreté et les gangs sont en hausse, et la jeunesse locale irrémédiablement morte d'ennui se plonge complètement dans les puces, l'alcool et les drogues.

- Renton a des cercles sociaux très exclusifs centrés sur les nightclubs et les clubs de golf. L'Humanis y fait fonctionner sa réclame en arrière-salle, maintenant une solide base de soutien ; c'est aussi là que Brackhaven trouve nombre de ses contributeurs. Quiconque ne faisant pas partie de ce réseau d'influence a besoin d'un contact pour y entrer, quelqu'un pour faire les présentations aux bonnes personnes. Les nuyens ne suffisent pas.
- Fatima

- Les campagnes actuelles pour le poste de gouverneur se concentrent fortement sur Renton, car les habitants ici ont un impact considérable sur le paysage politique de Seattle. Les politiques courtisent les conseillers municipaux, les maires, les sénateurs, les avocats, les chefs religieux et les têtes d'organisations civiques, tous passant par les arrières salles du réseau d'influence de Renton.
- Kay St. Irregular

Renton est le site d'un grand nombre de firmes de développement logiciel et de sécurité. Les premières ont plongé pendant le Crash, mais certaines ont relancé leurs affaires en se concentrant sur la programmation et la conception de RA. Emerald City Graphics, avec leurs bureaux principaux

à Renton, en est une parfaite illustration. Quelques autres se spécialisent comme « chasseurs de primes » en sécurité matricielle – d'autres compagnies les paient pour trouver leurs vulnérabilités. Les firmes de sécurité se portent encore mieux grâce au Crash, ce qui a déclenché une vague de rachats par des gros poissons comme Petrovski Security (MCT), Wolverine et Knight Errant (qui maintient un centre d'entraînement ici). Il reste quelques acteurs locaux, mais la pression des mégacorpos pour les forcer à vendre augmente chaque jour.

Renton est une place forte de la Mafia, sans surprise puisque un grand nombre de ses membres vivent en fait dans le district. La Famille Finnigan est tout ce qu'il y a de plus enracinée dans le trafic d'influence qui règne sur le district. Les sokaia yakuza opèrent également à Renton, rendant des visites personnelles aux actionnaires et aux cadres dirigeants pour divers crimes en col blanc et plans de chantage.

- Les Vory font aussi quelques percées ici grâce à la population ukrainienne de longue date dans le district. Attendez-vous à voir de la viande sur les murs dans pas longtemps.
- Haze

SNOHOMISH

Snohomish est le grenier de Seattle. La dernière ferme indépendante de Snohomish a plié les gaules peu après le récent Crash et maintenant l'essentiel du district appartient aux corpos de l'agribusiness et de l'aquaculture. Le paysage est inondé de cultures génétiquement modifiées et d'élevages bio-améliorés, tandis que dans la rivière Snohomish et le Snohomish Sound sont alignés des fermes aquatiques récoltant toutes sortes de produits de la mer. La majeure partie de cette manne est exportée de Seattle ; des restaurants dans toute la ville servent le reste à ceux qui peuvent payer.

- Ingersoil a créé une filiale dans le district qui produit de la viande de poulet génétiquement modifiée à partir d'une base protéinée et une autre qui élève du bétail miniature pour l'abattage. GenePeace a condamné publiquement toute la chaîne de production et organise régulièrement des manifestations de protestation.
- Ecotope

L'industrie alimentaire de Snohomish est la cible de presque toutes les runs ici : vols de produits ou de données de recherche, extractions de chercheurs importants, contaminations de récoltes et boulots similaires. Les animaux paranormaux et cybermodifiés sont préférés pour la protection nocturne des fermes agricoles et des installations corporatistes ; une serre laissera peut-être une paire de barghests rôder en liberté dans les cultures, tandis qu'une aquaculture pourrait avoir des homards géants cybernétisés rampants autour des réservoirs d'algues et de caviar. Quelques corpos ont recours aux Yakuza pour leur protection, qui envoient des gros bras pour briser les rassemblements pro-environnementaux.

- Snohomish a étonnamment pas mal de boutiques de magie et de marchands de talismans corrects, offrant de meilleurs prix que ceux qu'on trouve autour du district de l'Université. Une partie du telesma est passée en contrebande par l'anneau de Komun'go directement depuis le Salish-shidhe. Plusieurs clubs s'adressent ici aux magiciens et proposent de la musique et des spectacles magiques en live.
- Lyran

TACOMA

L'essentiel de Tacoma est abandonné aux immenses docks et aux affaires qui les maintiennent, mais le canal du Nicaragua en Aztlan a piqué un gros morceau du trafic portuaire de

Tacoma et les affaires ne sont plus ce qu'elles étaient. Un certain nombre de grosses installations continuent de soutenir le district, malgré le fait qu'elles soient lentement distancées par une offensive de petites micro-usines qui utilisent des procédés high-tech et de la nanotech industrielle pour faire de la production de masse sur une petite échelle. « L'arôme Tacoma » d'origine industrielle persiste, en dépit des gros efforts de Eta Engineering pour rediriger les eaux usées et d'égout vers des centres de retraitement au lieu de les ajouter à marée brune étincelante du Sound.

- Un taux accru de cancer parmi les habitants de longue date a conduit à la découverte que de grandes parties de Tacoma sont contaminées par des niveaux élevés de métaux lourds, le résultat d'années de décharge sauvage illégale par diverses industries lourdes. Le métroplex a fait des appels d'offre pour le nettoyage du district, déclenchant une guerre de propositions entre Eta et Shiawase.
- Nephriine

Les nombreuses communautés de classe ouvrière de Tacoma sont un bon endroit pour mener des affaires. Les bars du quartier sont parfaits pour les rencontres discrètes ou pour se détendre, sans avoir à s'inquiéter de devoir palabrer avec les gangs de rue ou d'être repéré par les mouchards qui grouillent dans les repères de runners plus connus. Pour un peu plus de culture, le quartier de Little Asia s'est agrandi, procurant des abris et des opportunités supplémentaires aux Triades et aux anneaux de Séoulpa.

Les Yakuza ont passé des années à batailler avec la Mafia pour le contrôle du district, pour que finalement ce soit les Vory qui leur arrachent de grosses parties des docks sous leur nez. Tacoma reste un champ de bataille important de la pègre, avec ses marchés lucratifs du vice, ses rackets de protection et ses opportunités de contrebande comme enjeu. Des attaques et des fusillades se produisent toutes les semaines, s'intensifiant jusqu'à conduire occasionnellement vers un attentat à la bombe : la violence urbaine des bandes est en fait devenu une partie acceptée de la vie quotidienne à Tacoma.

L'UNDERGROUND ORK

L'Underground ork est difficile à définir. Ce n'est pas exactement un district de Seattle mais davantage une liste de lieux qui existent sous sa surface – une ville dans la ville en quelque sorte. L'Underground n'est même pas entièrement interconnecté et il change constamment tandis que certaines parties s'effondrent ou sont scellées et que de nouvelles sont ajoutées ou excavées. C'est une partie importante de l'histoire métahumaine de Seattle cependant, donc, pour aider à le voir dans toutes ses perspectives différentes, j'ai demandé à quelques amis de donner leurs impressions.

Titus, ork, ingénieur sanitaire :

Qu'est-ce que l'Underground ork ? Avant tout, laissez-moi vous dire de but en blanc que c'est devenu un cliché. « Oh, regardez : les orks se sont fait un beau petit chez eux secret en sous-sol où ils peuvent vivre en paix et en harmonie à l'écart de ces méchants humains et elfes ». C'est des conneries. Ça nous fait ressembler à des troglodytes ou je sais pas quoi. La vérité c'est que de grosses portions de l'Underground sont ouvertes à quiconque veut descendre les visiter. Si vous ne me croyez pas, venez au Big Rhino ou au sous-sol du Lordstrung Department Store et inscrivez-vous pour une visite.

On peut pas généraliser sur l'endroit, non plus : et d'une, il est immense, courant sous les rues de Downtown, Tacoma, Everett et même des parties des barrens de Puyallup. Ce n'est pas non plus un gros terrier de lapin dont les galeries sont toutes reliées : il y a plein de parties que vous ne pouvez pas atteindre depuis certaines sections et, contrairement à ce que

les touristes pourraient croire, nous ne formons pas une seule famille unie et heureuse là-dessous. Pour dire les choses franchement, l'Underground est comme n'importe quelle ville : on y trouve toutes sortes de gens et toutes sortes d'endroits – des endroits publics, des privés et d'autres secrets.

Tressa, ork, guide touristique de l'Underground :

L'Underground existe depuis bien plus longtemps que nous autres, les orks, mais c'est vrai que nous l'avons fait notre depuis l'époque de la Nuit de la Rage. Sans ces sous-sols et ces tunnels sous la ville, je suis sûre que le bilan des victimes aurait été bien plus élevé. Pour les orks, l'Underground représente beaucoup : un sanctuaire où nous pouvons aller pour échapper au préjudice qui est bien trop courant dans le monde de la surface ; un lieu pour partager nos vies et notre travail avec les nôtres. Ça ne veut pas dire que nous refusons le contact avec la surface (beaucoup d'habitants de l'Underground ont un travail en haut et de nombreuses personnes d'autres métatypes comptent parmi leurs amis), c'est juste que c'est rassurant d'avoir un endroit où on sent qu'on appartient à un groupe. Tous les orks ne le ressentent pas ainsi, bien sûr, mais pour ceux pour qui c'est le cas, l'Underground est une aubaine. C'est pourquoi j'aime autant mon travail : j'aime apprendre aux gens notre histoire, en leur donnant un autre point de vue sur les orks que celui qu'ils ne voient que trop souvent là-haut.

Luke, ork, docker :

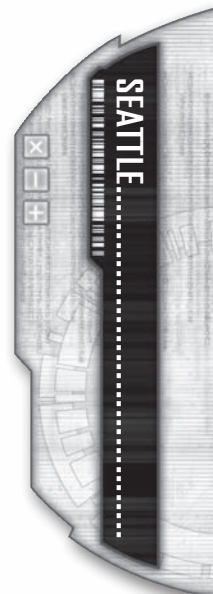
Vous voulez savoir ce qu'est l'Underground pour moi ? Ça va paraître mince, mais c'est un endroit où je peux trouver des trucs conçus pour les orks. Vous avez déjà essayé de trouver un costume ou même une paire de jeans en haut qui soit adapté au corps d'un ork ? Sûr, vous pouvez trouver si vous cherchez mais, dans l'Underground, tous les magasins s'adressent à nous. Les marchés ont le genre de nourriture qui nous plaît (y compris de la vraie viande), les boutiques de vêtements ont des articles qui nous vont et les magasins de meubles vendent des chaises et des lits conçus pour notre taille et notre poids. C'est lassant parfois que dans le Seattle classique, « humain » soit la norme et que tout le reste soit considéré comme spécial, en particulier si vous voulez acheter de belles choses et pas de la merde. Vous pensez peut-être que c'est un détail, mais demandez à n'importe quel ork et il vous dira que ça l'est pas tant que ça, quand vous devez vivre avec.

- Il a raison : si vous êtes un ork (ou un troll), l'Underground est le meilleur endroit où acheter à peu près tout ce qui doit avoir une taille appropriée. Je recommande une boutique de vêtements appelée Tusk : elle est juste à côté de l'entrée de Lordstrung dans la zone publique. On y vend non seulement des vêtements ordinaires pour hommes et pour femmes, mais vous pouvez également y trouver de beaux costumes et autres vêtements formels qui vous vont suffisamment pour que vous n'ayez pas l'air d'un gorille. Et, particulièrement intéressant pour les runners orks et trolls : Tusk propose également des armures corporelles de grande taille, neuves et d'occasion. C'est pas en vitrine, mais si vous demandez, le vieux Grundy peut vous fournir de suite.

- Butch

« Crash », humain, shadowrunner :

Je sais que beaucoup de non-orks (en particulier des humains et des elfes) aiment raconter comme c'est difficile d'aller et venir dans l'Underground si on n'est pas un ork ou un troll, mais c'est loin d'être aussi noir qu'ils le disent – en tout cas, pas pour les shadowrunners. Cet endroit est un refuge pour les runners tant qu'ils respectent les habitants, qu'ils les paient pour leur peine et qu'ils gardent leurs secrets. Si vous faites l'effort de fraterniser avec les gens d'en bas, ça paiera la prochaine fois que vous aurez à vous cacher, à planquer un truc



chaud, voire à faire passer clandestinement des marchandises ou des gens d'une partie de Seattle à une autre. En général, les habitants de l'Underground sont assez favorables aux runners – probablement parce que nous sommes du mauvais côté de la barrière de la société, comme eux. Si vous êtes un runner ork, c'est encore mieux. Certains de mes meilleurs amis vivent en bas, et je ne compte plus le nombre de fois où on s'est sauvés les miches les uns les autres.

- C'est la deuxième personne à mentionner la contrebande. Il existe pas mal de routes de contrebande florissantes passant par l'Underground, certaines d'entre elles contrôlées par le crime organisé (les Vory en particulier, qui ont passé toutes sortes d'accords avec les orks qui fournissent une route semi-permanente) et certaines mises en place par des habitants entrepreneurs qui connaissent bien les tunnels et les routes et utilisent cette connaissance pour mener une existence décente. Vous seriez surpris (ou peut-être pas, si vous lisez ce dossier) du volume d'armes, de drogues et de BTL qui transitent par ces routes.

- 2XL

À VOIR, À FAIRE : LIEUX ET PEOPLE

Posté par : Kat o'Nine Tails

Comme il sied à une ville frontière coincée loin de ses consœurs des UCAS, les attractions de Seattle couvrent tout le spectre, du sacré au profane, des lieux touristiques à la propriété artificielle aux repaires d'iniquité les plus glauques. Si vous cherchez quelque chose, il y a des chances qu'il existe un endroit dans le plexe qui puisse vous le procurer. Voici une présentation rapide des coins chauds actuels de Seattle, extrait du Seattle Eye : je l'ai modifié pour mettre en avant des lieux qui peuvent attirer les Ombres.

LA VIE NOCTURNE

Des nightclubs de luxe aux bouges les plus glauques, Seattle offre une myriade de choix lorsque vous cherchez quelques verres à boire, une rendez-vous sérieux, ou un lieu pour danser toute la nuit.

Le club Penumbra (district international, Downtown)

Le Penumbra est un club qui n'admet pas le passage du temps : il propose toujours le même sol lunaire et système tri-déo dépassé que depuis trente ans maintenant. Autrefois un des lieux branchés de la nuit les plus en vue de la ville, il a perdu beaucoup de sa clientèle lorsque l'arcologie de Renraku juste à côté a implosé, et encore davantage lorsque le Crash l'a fermé pendant plusieurs mois. Beaucoup de runners de l'ancien temps hantent encore les lieux, toutefois, et il a encore la réputation d'un endroit où il faut être vu lorsque l'on vit dans les Ombres. De nombreuses manières, le club est en fait devenu un cliché vivant et peu de gens viennent ici pour y mener des affaires d'importance. Cela pourrait bien changer à l'avenir, ceci dit, car le Penumbra semble être devenu un lieu stratégique dans la partie d'échec que sont en train de se livrer la Famille Finnigan et les Yakuza en centre ville. Lorsque le bruit a couru que les propriétaires pourraient vouloir se défaire des lieux, les deux syndicats du crime ont commencé à fouiner alentour et à exprimer leur intérêt. La tension a elle seule pourrait bien insuffler une nouvelle vie au club, en particulier s'il s'avère que la violence éclate finalement.

Le Dante's Inferno (Seattle Center, Downtown)

Contrairement au Penumbra, l'Inferno refuse de se laisser submerger par le raz-de-marée de l'histoire et se porte mieux que jamais. C'était chaud à l'intérieur pendant un moment

à l'époque du Crash – personne ne révéla le bilan final des victimes de l'émeute qui y a éclaté, mais les meilleures estimations le place à plus d'une centaine – mais on ne peut pas dire du propriétaire, Dante Passini qu'il n'est pas tenace. Il a réussi à rénover l'endroit pour le rendre mieux que jamais en installant un réseau de RA tout dernier cri afin de jouer sur l'imagerie infernale et aider les clients à s'apparier entre eux (uniquement sur le même niveau, bien entendu : la ségrégation entre les différents niveaux est toujours strictement appliquée).

Comme avant, les invités entrent au niveau supérieur et seuls ceux jugés « dignes » sont autorisés à descendre dans chacun des sept niveaux inférieurs. Un niveau final, appelé « Enfer », est interdit à tous sauf aux plus riches, aux plus célèbres et à ceux qui ont le plus de relations. Une combinaison high-tech de RA et de projecteurs holographiques permet aux fêtards de Seattle de se mélanger avec leurs équivalents dans les autres Dante's Infernos de Londres et de Hong Kong, de sorte que ce soit une seule grosse fête tricontinentale. Le décalage horaire ? Qui s'en soucie – les trois clubs sont ouverts 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

- J'ai entendu dire que pendant qu'il faisait ses rénovations après l'émeute, Dante a fait ajouter par les constructeurs un niveau sous celui de l'Enfer. Je n'ai rencontré personne qui l'ait vu, pourtant, c'est donc peut-être juste de la poudre aux yeux.

- Haze

- Ce n'est pas le cas, mais ça pourrait tout autant, vu que jamais aucun d'entre nous ne le verra.

- Butch

- On ne voit plus souvent Dante en personne aux alentours de l'Inferno de Seattle : il préfère le club de Londres et a délégué l'accueil à Seattle à un elfe qui se fait appeler « Alessio ». Vous ne pouvez pas le rater : toujours impeccablement habillé à la toute dernière mode et son crâne rasé est couvert de tatouages animés montrant des visions de l'Enfer. Et, ah oui : il a des yeux cybernétiques noirs dans lesquels luisent des flammes vacillantes.

- Arete

L'Infinity (Centre Seattle, Downtown)

L'Infinity est un des tout nouveaux clubs de la scène, faisant déjà beaucoup d'argent et attirant déjà la crème de la crème de la scène musicale. Construit quelques années après le Crash, il a eu le luxe d'être conçu du sol au plafond avec des projecteurs holographiques les plus haut de gamme, des systèmes sonores de pointe et le dernier cri en matière de systèmes d'effets lumineux intelligents. L'architecture est tout simplement superbe, toute en courbes stylées, escaliers en spirale et avec un usage ingénieux de vitres et de miroirs. Le lieu n'a pas de thème particulier, mais est tout bonnement la meilleure expérience de clubber qu'on puisse procurer. Apparemment, ils doivent avoir mis le doigt sur un truc, parce que les files pour y entrer sont toujours longues et peu de groupes ont décliné l'invitation pour venir y jouer.

- Les holos sont vraiment top niveau : la plupart du temps on ne peut pas dire si cette starlette de sim à côté de qui on danse est réelle ou un holo incroyablement réaliste. Le club aime parser ses dance floors de célébrités et de beautés pour mettre les gens dans l'ambiance de la fête. Ils utilisent également des hauts-parleurs directionnels planqués pour envoyer aux fêtards des messages chuchotés qu'eux seuls peuvent entendre.

- Slamm-O!

- La cause principale du succès de l'Infinity auprès des runners est qu'il dispose des meilleures salles de réunion à haute sécurité de Seattle. Elles sont installées de sorte qu'on peut en voir certaines depuis les dance floors (et vice-versa), mais pour d'autres on ne soupçonnerait pas leur existence à moins qu'on



TRANSMISSION.....

ne vous la prouve. Chacune de leurs salles suit un code couleur unique : plus vous montez dans le spectre ROJBIV, plus la salle est sécurisée (et chère). La salle ultraviolette est réservée aux « invités spéciaux ».

♦ Haze

♦ Bizarrement, personne ne semble savoir qui possède cet endroit. Sûr, y'a des rumeurs – allant des Yaks à la Mafia en passant par un dragon ou autre – mais le titre de propriété est enchevêtré dans tellement de paperasserie et de corporations écran qu'il est impossible de savoir avec certitude. Une chose est sûre : vu la vitesse à laquelle cet endroit a démarré, qui que ce soit derrière, il a une sacrée influence et au moins autant de moyens.

♦ Cosmo

L'Underworld 93 (Puyallup City, Puyallup)

Entrepôt de béton reconverti dans le centre-ville de Puyallup, l'Underworld 93 conserve encore sa couronne, car il est toujours le lieu où aller pour entendre les meilleurs groupes musicaux dans le plexe de Seattle. Quiconque est quelqu'un dans le milieu est passé au 93 pendant sa tournée dans la région. Même si beaucoup de shadowrunners aiment utiliser le club comme lieu pour faire des affaires, la plupart d'entre eux viennent pour la musique. Avec une énorme scène, une grande fosse, une tridéo et un système sonore de taille gigantesque, une RA top niveau et deux énormes holoprojecteurs à l'extérieur, l'Underworld 93 pose sa marque sur le quartier. D'autres clubs peuvent le surpasser pour ce qui est de la danse et de l'atmosphère, mais en puissance d'attraction de stars pure, le 93 est toujours le haut du panier.

♦ Quand l'ancien manager, Al Castanzo, est mort récemment, les propriétaires ont embauché un nouveau type : un nain nommé Vincent O'Halloran. Le problème c'est que, maintenant que Vince est en place, il a des velléités de casser ses liens avec les Yaks, qui ont procuré la sécurité jusque là, pour courtoiser la famille mafieuse

Finnigan. Personne ne sait si les Finnigans ont quelque chose sur lui, mais s'ils ne tirent pas ça au clair très vite, O'Halloran ne fera pas de vieux os dans ce monde.

♦ 2XL

♦ Je détesterais que quelque chose arrive au 93, mais les affaires sont les affaires. On chie pas dans les bottes du Yak.

♦ Kia

Le 77 (Renton)

Cet endroit n'est pas ouvert depuis longtemps mais est déjà un des lieux les plus populaires en ville pour mener discrètement des affaires. Le truc avec cet endroit c'est qu'il ne fait aucune publicité. Il n'est pas dans l'annuaire, n'est promu par aucun spot de pub tridéo ni RA et n'est jamais cité dans les articles de revue (à part, bien sûr, celui-ci) ni même dans les blogs. Depuis la rue, il ressemble à une cage d'escalier entre un bar et une boutique de vêtements – la plupart des gens pensent que c'est juste l'entrée d'un immeuble d'appartements. Il faut être membre pour entrer : c'est très cher et on ne peut le devenir qu'en étant parrainé par quelqu'un qui l'est déjà. Une fois admis, on vous donne un marqueur RFID qui vous permet de passer la porte d'entrée. Franchissez leur contrôle de sécurité et vous êtes à l'intérieur. Je n'y suis jamais entré mais un ami de confiance qui y est allé m'a dit que c'était super chic, avec des salles séparées pour les rendez-vous, de la nourriture à tomber, et des divertissements top niveau chaque nuit.

♦ Ces types prennent cette histoire de secret très au sérieux : ils emploient des hackers pour écumer la Matrice à la recherche de toute référence à eux. S'ils en trouvent, ils les éradiquent.

♦ Dr. Spin

♦ Si jamais t'arrives à entrer, ne pense même pas prendre des photos ou envoyer quoi que ce soit à l'extérieur. Les murs bloquent le

SEATTLE.....

wifi et la radio, et les runes de garde sont presque invulnérables. Leurs méthodes de sécurité foutent les jetons. S'ils te chopent, perdre ta carte de membre sera le cadet de tes soucis.

- Danger Sensei

- La plupart des corpos ont des cartes de membres qui leur permettent de faire entrer des invités avec, ils les utilisent pour divertir des partenaires d'affaires étrangers à la ville. Si vous arrivez à vous frayer un chemin à l'intérieur, c'est un chouette endroit pour se faire toutes sortes de contacts. Ils n'acceptent pas n'importe qui, ceci dit, donc si vous êtes pauvre ou débutant, n'y pensez même pas.

- Cosmo

L'Aces (Redmond)

Aces est son nom, mais les habitués l'appellent le « Trou à rats ». Si vous y entrez (et je ne vous le conseille pas – c'est pas le genre d'endroit où on entre par hasard pour y boire quelques verres ou pour y trouver une distraction d'un soir), vous comprendrez pourquoi. La nourriture est dégoûtante, la peinture s'écaille, la moitié des fenêtres est condamnée, la plupart des boissons sont coupées à l'eau et la musique est si forte qu'on sent son cerveau saigner de ses oreilles après quelques minutes à peine – mais c'est comme ça que les clients l'aiment. Un conseil : n'allez *pas* au Trou à rats si vous ne pouvez pas vous débrouiller dans une bagarre, parce que les habitués sont des prédateurs et ils sentent la chair fraîche à des kilomètres. C'est un repaire favori du gang Crimson Crush et de shadowrunners à la petite semaine avec des puces sur les épaules, sans parler de gros orks et trolls anti-sociaux. Les passe-temps favoris sont de bons vieux billards, des jeux (avec le classique pétage de genou s'ils vous prennent à tricher) et les bastons de bar. Je ne dis pas de ne pas y aller : je dis juste que je vous aurais prévenus.

- Pour un certain type de runners (je veux dire le genre avec un penchant pour les boulots violents), cet endroit vaut un salon de recrutement. Même les Johnson sont rudes – faut bien, s'ils veulent pas se faire manger tout cru.

- Riser

- Ouais, un chouette endroit – si se faire violer dans les chiottes ou se faire ouvrir le crâne pour son commlink bon marché est votre conception de la poilade.

- Baka Dabora

LES RESTAURANTS

La Cité d'émeraude se targue d'avoir des centaines de restaurants où satisfaire ses désirs culinaires ou simplement manger un morceau.

L'Eye of the Needle (Seattle Center, Downtown)

Situé au sommet des 185 mètres du Seattle Space Needle, ce restaurant est le lieu où aller pour des rendez-vous lorsqu'on joue dans la cour des grands (ou quand on veut vraiment impressionner son rencard – mais assurez-vous d'être en fonds si vous payez). La sécurité est étroite, la vue est fantastique, la nourriture est une des meilleures que vous puissiez dénicher et on y trouve souvent aussi bien le gratin des politiques, des gros bonnets des syndicats du crime et des bombes sexuelles de simsens, tous ici pour voir et être vus. Si vous avez besoin d'un endroit privé, plusieurs pièces sécurisées par du matériel anti-surveillance, des réseaux sans fil protégés et une protection magique sont disponibles.

- Le Eye est peut-être « la cour des grands », mais les shadowrunners vétérans n'y toucheraient pas avec un troll de 3 mètres. C'est un cliché. Toute cette merde de « voir et être vu » c'est bidon : quand on est un vrai runner (pas un imitateur qui a trop de blé, de

chance et d'ego), on ne veut *pas* être vu. Tous ceux qui vont là-bas (les runners comme les Johnson) ne font qu'essayer d'impressionner quelqu'un. Gaffe.

- Sticks

- T'as encore pas réussi à réserver, hein Sticks ?

- Dr. Spin

Le Big Rhino (Centre Seattle, Downtown)

Le Rhino est connu pour être une des rares entrées publiques de l'Underground ork, mais ça ne lui rend pas justice. Depuis que tout le buzz sur l'Orxploitation a pris il y a quelques années, plein de restaurants essaient de se faire un nom en promouvant de « l'authentique cuisine ork », mais le Rhino a été le premier à en faire et est toujours le meilleur dans ce domaine. Ce n'est pas un endroit pour les gens délicats : il est installé comme une salle de banquet à l'ancienne avec des tables à tréteaux et sert d'énormes portions de nourriture (avec la main lourde sur la viande et les sauces). La partie divertissement s'est améliorée, ceci dit : les strip-teaseuses et les comiques vulgaires ont été remplacés et le spectacle est maintenant assuré par des groupes de goblin rock, dont certaines figures montantes qui jouent ici en souvenir du bon vieux temps. C'est devenu un peu plus sûr pour les non orks et non trolls que ça ne l'était, mais il faut s'attendre à se faire embêter si on n'essaie pas au mieux de s'intégrer.

- Le Rhino, en dehors d'avoir les meilleures côtelettes de la ville, est aussi l'un des lieux les plus intéressants pour choper du taff si vous êtes un shadowrunner ork et nouveau en ville. C'est aussi un bon endroit pour trouver un guide qui vous emmènera dans les parties de l'Underground que la plupart des touristes ne verront jamais, mais vous devrez l'impressionner d'abord.

- Sounder

Le Peacable Kingdom (Little Asia, Downtown)

Pour quiconque passe devant depuis la rue, cet endroit a tout l'air du restaurant chinois typique, avec tous les clichés : dragons dorés et scènes pastorales chinoises sur les murs, personnel poli et attentif, musique douce et iconographie RA asiatique. La nourriture est bonne sans être remarquable et le lieu tourne bien entre les visiteurs et gens du coin. Si vous connaissez les bonnes personnes, cependant, vous pouvez accéder à l'arrière-salle, où est proposée une toute autre carte du jour : plats exotiques à base d'un certain nombre d'espèces en voie de disparition, paranimaux inclus. Il faut réserver à l'avance, car il faut souvent du temps pour s'approvisionner dans la spécialité choisie.

- Personne ne sait comment ils s'y prennent, mais ils semblent savoir distinguer avec une efficacité terrifiante les véritables clients des fouineurs, comme les flics et les militants des droits des animaux. Si vous en faites partie et que vous parvenez à entrer, vous découvrirez avec embarras que votre « steak de piasme » est un bon vieux steak de bœuf lorsque vous vous précipitez avec votre doggy bag pour le faire analyser.

- Glasswalker

- Le Peacable Kingdom est dirigé par Pan Wenshi, dont les liens avec la Triade de l'Octogone sont très étroits. Pensez-y à deux fois avant d'essayer de sauver des animaux à fourrure en cherchant des poux à ces types, ou vous pourriez bien finir dans le menu. Littéralement : certains de leurs clients ont des goûts plus exotiques que d'autres.

- Hannibelle

- Y a des taffs à choper des deux côtés de la barrière : le Kingdom débourse pas mal pour la livraison de spécimens vivants d'espèces paranimaux et les extrémistes de la libération des animaux paient bien pour des informations ou de l'aide pour les faire fermer.

- Cosmo

LE VICE À SEATTLE

Un dossier pour des shadowrunners ne saurait être complet sans une discussion sur le côté sombre de la Cité d'Émeraude. Si vous regardez autour de vous (ou si vous demandez aux bonnes personnes) vous pouvez trouver des clubs qui satisferont à peu près toutes les excentricités sexuelles imaginables. J'en ai listé quelques-uns ici, mais il y en a bien plus là d'où viennent ceux-là.

Garden of Eden (Casino Corner, Everett)

De nos jours, les gens jouent comme ils se fournissent en porno : livré directement dans l'intimité de leurs propres foyers via la Matrice, où il peuvent en profiter comme ils l'entendent. Toutefois, il reste encore beaucoup de gens qui aiment l'aspect social du jeu au casino en chair et en os. Les attractions corsées de Casino Corner s'adressent à eux.

Contrairement aux autres casinos ici, qui sont tous des vitrines de la Mafia et des Yakuza et qui proposent des attractions conçues pour plaire au plus grand nombre, le Garden of Eden est un endroit haut de gamme pour gros joueurs, réservé aux membres (mais quiconque présentant une allure ne serait-ce qu'à moitié décente et paie les 1 000 nuyens par an de l'inscription peut le devenir). Destiné aux « puristes », tous ses jeux sont pratiqués avec des équipements traditionnels : des cartes, des dés, de véritables roulettes et ainsi de suite. Il y a très peu de RA ou de tridéo et le club emploie de nombreux magiciens et hackers de sécurité pour s'assurer que personne n'escroque la maison. En plus des tables de jeu, on y trouve également un service de paris sportifs. Ce n'est pas le genre d'endroit qui attire un grand nombre de personnes, mais beaucoup le trouvent étonnamment relaxant comparé à la surstimulation que provoque les jeux en RA ou RV.

- Un entrepreneur à la « fortune indépendante » nommé Alex Harrison (qui semble s'être comme par hasard matérialisé depuis nulle part juste après le Crash) est propriétaire de l'endroit et semble avoir l'intention de jouer son propre jeu. Il a réussi à repousser les syndicats du crime pendant les trois ans depuis lesquels le casino est ouvert, mais personne ne pense que ça va durer. Qui sait, ceci dit, il a peut-être encore quelques cartes dans sa manche.

- Mihoshi Oni

- Et donc, ils prennent des paris sur combien de temps il restera en vie s'il continue comme ça ?

- Slamm-O!

- Il a beaucoup d'amis dans les Ombres, et il trempe dans beaucoup de business. Si vous saviez combien de gens lui doivent des services, vous ne seriez pas si surpris de sa longévité.

- Icarus

Olga's Tearoom (Tacoma)

Si vous cherchez un endroit propre pour passer une soirée agréable, vous pourriez trouver pire chez Olga. Pour le touriste moyen, le lieu ressemble à son nom : un salon de thé civilisé de style russe (et on y trouve de bonnes importations de thé si vous êtes amateurs). Avec les bonnes relations, cependant, vous pouvez accéder aux étages supérieurs, où vous pourrez trouver de superbes dames de tous métatypes et confessions prêtes à réaliser tous vos fantasmes. Olga elle-même est la plus grande et la plus laide de toutes les dames trolls que j'aie jamais vues : elle vous arrachera la tête si vous faites du mal à ses filles, mais si vous savez vous la mettre dans la poche elle peut vous procurer du super matos.

- Olga a des relations avec les Vory et utilise le salon de thé comme conduit pour toutes sortes de produits de contrebande, comprenant des drogues et des armes. Elle constitue une bonne source

non seulement de divertissement mais aussi d'info sur qu'est-ce qui va où. Je soupçonne qu'elle peut même vous mettre en contact avec Chimera, mais ce privilège vous coûtera.

- Red Anya

- Olga ne subit jamais de descentes car elle fait de grosses ris-tournes sur les filles aux gars de la Star. Avoir un endroit où ils savent qu'ils ne choperont pas de maladies ça peut aider ces temps-ci.

- Hard Exit

Powerline (Bellevue)

Powerline est en fait deux clubs en un : les étages supérieurs s'adressent aux hommes gays, tandis que le sous-sol abrite une des scènes SM-Bondage les plus grandes et plus actives de la ville pour les deux genres. En haut ils ont une piste de danse où passe de la techno toute la nuit, un énorme bar, des écrans tridéo qui diffusent des programmes à thèmes gay (dont du porno), un bain public bien équipé et de nombreuses petites salles le long des deux niveaux où les clients peuvent s'isoler (pour un supplément). La salle du bas est équipée de tous les accessoires et du matériel habituels, ainsi que de deux décors complets de donjon, et on peut y trouver à peu près toutes les fantaisies selon ses goûts.

Pour ceux qui ont besoin d'un coup de main, des professionnels des deux sexes sont à votre disposition pour vous dominer, prendre vos commandes (dans tous les sens du terme), ou vous apprendre un nouveau truc ou deux. Les vétérans peuvent trouver des mini-donjons privés équipés de tout ce dont ils ont besoin, et ceux qui sont plus sociaux peuvent se pavaner sur la piste de danse, ou au bar, au milieu. Autre touche sympa, les habillages RA sont customisables, donc vous pouvez vous retrouver dans des catacombes médiévales, un futur cyberfantastique ou une infinité d'autres possibilités.

- Je connais un fixer, un troll gay haut en couleur qui se fait appeler « Sweet William », qui se trouve adorer rencontrer les runners au bar du Powerline. Il aime les regarder se régaler et semble être déçu quand ce n'est pas le cas. Sacrement bon fixer, ceci dit, donc même si vous n'êtes pas gays ça vaut le coup de lâcher quelques regards appréciateurs pour se mettre dans ses bonnes grâces. Si vous êtes gays, le Line est un sacré coin pour rencontrer de nouveaux amis.

- Fatima

- Vous pouvez toucher n'importe quel type de drogue ou de BTL au Powerline, en particulier en bas. Les propriétaires s'entendent avec les Yaks et on peut généralement trouver un dealer pour les trucs de base simplement en demandant discrètement. Les trucs plus corsés peuvent prendre un peu plus longtemps.

- Turbo Bunny

Silver Screen Dreams (Renton)

Pour le type lambda de la rue, le Silver Screen Dreams est juste un joli salon de massage classiques où vous pouvez vous faire masser le dos par une belle femme (ou un bel homme). Pour quelques nuyens de plus, votre massage peut connaître un « dénouement heureux » et vous pouvez partir comblé par votre aventure illicite. En répétant les bons codes aux bonnes personnes, vous vous verrez indiquer l'étage du bas, là où ça se passe. Des salons de bunraku à Seattle, il y en a à la pelle, mais ce n'est pas ici du bunraku habituel : au lieu de vous proposer des poupées de chair qui ressemblent à Nadja Daviar et à Atalee Breakbone, le Silver Screen vous permet de passer une soirée avec certaines des plus grandes stars de la vieille époque des films 2D du siècle dernier. Vous fantasmez toujours sur le fait de tirer quelqu'un comme Sophia Loren, Elizabeth Taylor, Errol Flynn ou Johnny Depp ? Silver Screen les a tous et plus encore. C'est un marché de niche, mais l'endroit est propre, les prix sont raisonnables et les personafix utilisés blufferaient les passionnés de vieux films les plus acharnés.





- Ils aiment commencer avec des talents qui ressemblent aux stars qu'ils vont représenter, ils sont donc toujours à l'affût. Parfois ils engagent des runners pour leur ramener des talents éventuels mais réticents.
- Traveler Jones

Le Coliseum (Snohomish)

C'est un nom plutôt impressionnant pour ce qui n'est essentiellement que l'arrière-salle d'un bar, mais c'est l'un des rares endroits en ville où on peut assister à des combats d'animaux paranormaux. Il y a beaucoup de pognon à se faire dans le business des combats de métacréatures, pas seulement en les entraînant et en les vendant mais aussi en pariant dessus. Si vous savez où chercher, vous trouverez toute une sous-culture qui élève des chiens de l'enfer, des cockatrix voire de plus grosses métacréatures comme des drakons de feu ou de glace dans des caves et des lieux retirés hors de la ville, tout ça pour qu'ils puissent s'affronter dans la fosse et juger duquel est le meilleur. Le Coliseum est installé dans un garde-meuble derrière le Cathcart Market, avec une zone de combat entourée de clôtures et de sièges sur des gradins pour les spectateurs. Les combats, tout particulièrement entre créatures à capacités magiques, peuvent valoir le détour.

- Les marchands de talismans sont toujours à la recherche de parties et de sang de métacréatures : parfois on peut acheter la carcasse du perdant d'un combat pour pas cher, même si dernièrement les propriétaires se sont ravisés et ont augmenté leurs tarifs. Ils annoncent même maintenant à l'avance les créatures qui vont combattre, les marchands de talismans peuvent donc être déjà là à attendre de voir si la créature perd pour la viande fraîche.
- Lyran
- Certains extrémistes de la défense des animaux ont récemment traqué un des propriétaires d'écurie. Ils ont merdé le run, ceci dit,

en déclenchant une alarme au milieu de la libération de certains des animaux. Les extrémistes se sont enfuis, mais le propriétaire a été mutilé par une de ses propres créatures : une justice poétique, j'imagine.

- Ecotope

- Soyez prudents si vous assistez à un de ces combats : la sécurité des spectateurs n'est pas toujours leur priorité numéro un. Une fois j'ai vu un pauvre type se faire arracher la gorge par un chien de l'enfer enragé avant que son propriétaire ait pu en reprendre le contrôle.
- Hard Exit

LES RECOINS DE LA CONURBATION

Le plexe de Seattle a son lot de dépotoirs urbains. Je ne recommande pas de passer trop de temps dans ces coins, mais ils sont suffisamment intéressants pour les mentionner.

Glow City (Redmond)

Ce n'est pas exactement le genre d'endroit qu'on pense visiter pendant ses prochaines vacances. Glow City est la zone irradiée créée en 1964 quand la centrale nucléaire Trojan-Satsop a subi une fusion partielle (ce qui revient à dire « un petit peu enceinte »). Toujours en quête de terrain bon marché, Shiawase Atomics a construit une nouvelle centrale la porte à côté en 1964 et celle-ci a fourni son énergie à la zone jusqu'en 2064, où il fallut la mettre hors service à cause de nombreux problèmes liés au Crash qui ont rendu difficile le renflouage de ses installations vieillissantes. Depuis que le premier désastre a fait fuir les gens, Glow City est peuplée de squatters assez désespérés pour risquer les nombreuses malformations de naissance, maladies et autres maux induits par les radiations qui vont de paire avec le fait de s'installer dans une zone de désastre nucléaire. Pour se cacher sur le court

terme, ceci dit, le Glow est un endroit potable pour faire profil bas, puisque la plupart des autorités ne s'en approche pas.

- Gardez l'œil ouvert si vous vous aventurez là-bas, en particulier si vous n'y connaissez personne : nombre des habitants permanents sont aussi brutaux et dangereux que n'importe qui à Seattle.
- Sounder

- Si on le disait carrément ? La plupart des habitants sont des putains de *mutants*. On parle de plusieurs générations d'irradiés vivant ici dans certains cas, et certains des plus jeunes ne sont pas beaux à voir : en fait, certains ne les qualifieraient même plus de métahumains. Et les « bêtes » qu'ils ont comme animaux domestiques ne valent pas mieux. Les chamans locaux font de leur mieux pour aider les squatters, mais la magie n'est pas ce qu'il y a de plus simple dans le coin, et certains d'entre eux sont devenus un peu *étranges* à force de vivre là.
- Plan 9

- J'ai entendu dire que plusieurs chamans du coin se sont regroupés et ont rencontré quelques succès dans la décontamination de la radiation. Ils financent leur opération en dirigeant un réseau de contrebande pour rapporter du *telesma* des Cascades, dont une partie aide à alimenter leur projet de décontamination. Ils ont toujours besoin de bras, si vous voulez mettre du beurre dans les épinards tout en faisant une différence – une *bonne* différence.
- Winterhawk

Plastic Jungles (Redmond)

Avant que Redmond ne devienne une énorme décharge, un riche agriculteur construisit un ensemble de gigantesques serres dont le but était de transformer de vastes bandes de terre polluée. Les tentes en bioplastique géantes couvraient plusieurs kilomètres de terrain, qui foisonnait de fleurs et plantes tropicales. Quand les squatters sont arrivés, ils ont été assez malins pour préserver les agridômes et leur contenu, en établissant une communauté coopérative pour y vivre et les défendre. Avec les années, les dômes se sont encrassés et usés, même si les squatters sont parvenus à purifier le sol. Maintenant, les Jungles sont une dynamique communauté fermière métahumaine, blottie dans un paradis de fleurs colorées, de plantes exotiques et de vignes omniprésentes. Les habitants ici vendent leur surplus de nourriture auprès des communautés de squatters alentours, les troquant contre des fournitures et des armes. Même si elles ont leurs coins difficiles, les Jungles sont un agréable oasis au milieu de la misère des barrens.

- Dernièrement, certains des gangs les plus violents ont lancé des raids sur les Jungles pour leur nourriture et pour s'amuser, débordant les modestes défenses des squatters. On dit que les habitants des Jungles recherchent des bons samaritains qui pourraient les aider, soit à défendre les biodômes soit à retrouver les gangs et arranger un compromis avec eux. Je doute que la paie soit bonne, mais les Jungles pourraient faire un bon endroit pour stocker votre matos ou vous planquer un moment.
- Aufheben

LIEUX MAGIQUES

Toute conurbation digne de ce nom a quelques lieux notables intéressants la gente Eveillée.

Cocoon (Snohomish)

Il s'agit d'un des clubs cercueils de Seattle, où les magiquement actifs peuvent aller et quitter leurs corps pour profiter du club dans le plan astral. Contrairement aux anciens clubs qui méritent souvent leur nom en ce qui concerne le confort, le Cocoon propose de somptueuses petites alcôves avec des lits douillettes et de la musique de fond pour aider le voyageur à se

mettre dans le bon état d'esprit pour la fête. Ne vous embêtez pas à essayer cet endroit si vous n'êtes pas magicien : vous vous ennuierez à en mourir. Même la musique est ennuyeuse pour nous les ordinaires, car le groupe met tous ses efforts pour envoyer les vibrations émotionnelles là où nous ne pouvons pas les sentir.

- Parlez à une des barmaids, une elfe nommée Lila, elle peut vous procurer toutes sortes de produits pharmaceutiques pour accroître votre expérience, en particulier du bliss, du *psyche* et du zen.
- Jimmy No

- Tu oublies le plus important. Le Cocoon est populaire auprès des adeptes parce qu'ils peuvent choper l'algue des profondeurs dont ils ont besoin pour pouvoir percevoir l'astral et entrer dans la fête.
- Nephrine

Alabaster Maiden (Downtown)

Cet endroit a fermé pendant longtemps, il a rouvert, sous une nouvelle direction, et est sur de bons rails pour retrouver son titre d'un des coins les plus chauds de la nuit pour la foule magique. La statue éponyme est toujours en devanture – prétendument la forme pétrifiée d'un des premiers magiciens de Seattle, qui a outrepassé ses capacités magiques en essayant d'échapper à un gang de motards, mais un examen magique ultérieur a révélé que son origine est une légende urbaine. Cela reste cependant une bonne histoire à raconter aux touristes et beaucoup de gens aiment toujours toucher la statue en entrant pour se porter chance.

- J'ai une vieille photo de cette statue datant de 53 et ce n'est pas la même statue que celle actuellement en place : un des bras est dans une position différente ([Lien](#)). Vous pensez que cette histoire est peut-être vraie, et que la véritable statue serait cachée quelque part ?
- Fastjack

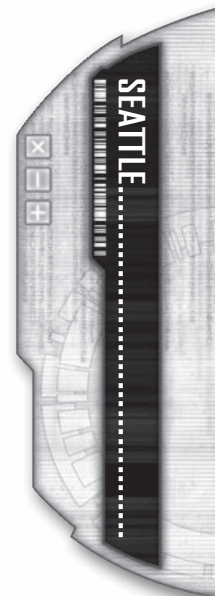
- Allez, Jack, je t'ai déjà vu trafiquer des images avec plus de talent que ça. Pas moyen que je gobe encore un de tes canulars.
- Snopes

- Le nouveau propriétaire, un elfe appelé Cheri Ostler, est parfois vu en compagnie d'un chat gris qui possède une aura étrange. Certains des clients jurent qu'ils ont vu le même chat en plus gros rôder dans le quartier tard la nuit, mais personne n'a été capable de le prouver.
- Winterhawk

Mama Pani's Talisman Shoppe (Auburn)

Mama Pani est une chamane ork d'Inde de l'est qui a la réputation d'être une shadowrunner à la retraite. Elle ment comme une arracheuse de dents donc on ne peut jamais être sûr de pouvoir croire à ses histoires, mais si ne serait-ce que la moitié d'entre elles sont vraies, elle a vécu quelques aventures étranges et variées partout dans le monde. Sa boutique est un bon endroit pour se procurer toutes sortes de biens magiques, des fétiches à de la peinture pour cercle rituel en passant par du matériel plus exotique – mais vous ne verrez le bon matos que si elle vous connaît ou que quelqu'un se porte garant pour vous. Le lieu en lui-même ressemble à une vieille boutique explosée, mais Mama Pani et son assistant, un nain bizarre qu'elle appelle Raj, semblent toujours capables de mettre la main presque instantanément sur ce que vous cherchez.

- Mama est une enchanteresse de premier ordre qui aime faire des expériences. Elle engage souvent des runners pour lui rapporter des ingrédients de folie dont elle a besoin pour ce qu'elle a en chantier. Faites gaffe, par contre, parfois ce dont elle a besoin est vivant...
- Jimmy No



- Même si Raj n'a pas l'air bien dans sa tête, ne le sous-estimez pas. C'est un puissant mage. Si vous menacez Mama, vous risquez de vous retrouver avec des organes vitaux en moins.
- Winterhawk

MODIFIER SON CORPS

Les shadowrunners ont cette manie de se faire perforer, trouer, couper, ouvrir le corps – parfois intentionnellement. Voici quelques endroits à envisager quand vous avez mal ou que vous voulez avoir mal.

A Whole New You, Inc. (partout dans Seattle)

En terme de qualité, ce lieu est un cran en dessous des entreprises de body shop comme Nightengale's et Red Star. C'est une boutique à prix cassé, taille unique et « arrêt minute » pour toutes les modifs corporelles mineures que vous voulez : des yeux, des datajacks, du cyberware mineur et de la chirurgie plastique. En plus, ils proposent des services de « psychiatrie » ambulatoire, qui comprennent des thérapies, des conseils en désintoxication ou pour le travail, de l'acupuncture, de l'isolement sensoriel RV, des coachs de vie et des forfaits de divertissement sim pour les gens dont les agendas mouvementés ne permettent que 15 minutes pour faire une pause relaxante. Ils servent également de pharmacie, prescrivant aussi bien des antidépresseurs et des contraceptifs que des traitements pour trouble de l'érection. Ils font généralement du bon travail, et leurs boulettes occasionnelles finissent rarement dans les actualités. Ils font du matraquage publicitaire, ce qui signifie qu'ils sont populaires auprès des lycéennes qui veulent des poitrines de rêve, des mecs qui veulent d'effrayants yeux cybernétiques chromés, et des costards débordés et stressés. Pourquoi est-ce que je les inclue dans un guide pour shadowrunners ? Parce que quand vous avez besoin d'un truc en urgence, y en a partout, c'est mieux que rien et ils vous dénonceront pas si vous leur graissez la patte.

- Faites attention : ils ne sont pas trop regardant sur les dossiers de leurs docteurs, donc c'est du quitte ou double selon sur qui vous tombez. Si vous devez *vraiment* utiliser leurs services, cherchez à avoir le Dr. Alvarez à Auburn.
- Hannibelle
- Ils ne sont pas non plus trop regardants sur la bonne foi de leurs patients. Ils prennent les gosses, les criminels, les SINless – si vous avez du pez et que vous pouvez leur montrer une fausse ID à moitié crédible, vous êtes admis. D'un autre côté, ils ne protègent pas trop bien les informations concernant leurs clients non plus, donc si vous avez besoin de hacker le dosage du traitement d'un costard...
- The Smiling Bandit

Lou's Tattoos (District international, Downtown)

Nain japonais dont le propre corps est couvert de la tête aux pieds de tatouages, Lou est un artiste des encres. Qu'il s'agisse d'un tatouage à l'ancienne à l'encre, d'un bioluminescent, d'un nanotatouage ou même d'une peinture corporelle totale, il est capable de donner vie à l'image que vous avez à l'esprit sur votre canevas personnel. Une chose à garder en tête, toutefois : Lou ne travaille pas à la chaîne. On ne peut pas entrer dans sa boutique, pointer du doigt un truc sur le mur et dire « je veux ça ». Chacune de ses œuvres est originale, sortie de son esprit ou du votre. Lui demander de faire autrement vous vaudra de vous faire sortir de sa boutique à coups de pieds dans le train.

- Lou fait aussi des tatouages magiques : très onéreux, mais valant le coup à ce que j'ai entendu dire. Il ne crie pas sur tous les toits qu'il est magiquement actif.
- Winterhawk

- Si vous voulez des trucs magiques, ça peut valoir le coup de voir son assistante. Son nom est Selenia et elle n'est là qu'occasionnellement – et toujours à l'improviste. Selon la rumeur, ce serait un esprit libre. Si vous pensez que Lou fait un boulot impressionnant, vous devriez voir ce qu'elle obtient.
- Jimmy No

- Lou n'a pas son pareil pour mettre le doigt sur ce que vous voulez, même si vous ne le savez pas vous-même. Si vous en avez le courage, allez dans sa boutique et dites-lui de faire simplement comme il le sent. Je n'ai jamais rencontré quelqu'un qui n'ait pas été satisfait du résultat.
- Ethernaut

- Il travaille beaucoup pour les Yakuza, donc si vous avez un problème avec eux, ne vous approchez pas de sa boutique.
- Kia

Body Mall (Redmond)

Besoin d'un petit boulot à prix cassé sur votre viande ? Pas trop regardant sur le lieu ? Le Body Mall est l'endroit qu'il vous faut. Situé dans l'ombre de Glow City, c'était à une époque révolue un hôpital, mais maintenant ses quatre étages ont été divisés en un « centre commercial » de pratiques médicales aussi bien légales qu'illégales – le plus souvent de cette dernière catégorie. On peut y trouver du cyberware et des modifs corporelles pour petits budgets, ainsi que s'y faire recoudre après une fusillade, mais attention : il y a de bons docs au Body Mall, mais il faut les trouver. Faire le mauvais choix peut vous coûter bien plus que du temps de récupération supplémentaire.

- Le Body Mall c'est la loterie. Si tu perds, t'as des chances de finir dans les listings de stocks des Tamanous. Si tu dois absolument y aller, cherche le Dr. Elaine Pinsky ou le Dr. Moe Arasaka. Le Dr. Arasaka est le troll le plus grand et le plus effrayant qu'on puisse trouver, mais c'est un putain de bon toubib et il ne te vendra pas pour tes organes.
- Hannibelle
- J'ai entendu dire que les Yaks font des percées sur le territoire des Tamanous au Body Mall, en essayant encore de faire décoller leurs opérations de trafic d'organes. Rien de tel que *deux* groupes de goules rôdant autour de son corps avant de mourir.
- Butch
- Zêtes paranos les gars. Je me suis faite faire plein de choses au Body Mall et je suis toujours là. Faut juste garder l'esprit vif et ses amis à proximité. C'est une règle valable en toutes circonstances.
- Sounder

REPAIRS DE HACKERS

Pour ceux qui préfèrent la compagnie de machines à celles des gens, voici quelques uns des choix les plus curieux qu'offre Seattle.

Le Cathode Glow (Tacoma)

On ne penserait pas que cet endroit attirerait des hackers – de l'extérieur on dirait un trou en perdition, mais à l'intérieur c'est la caverne d'Ali-baba du véritable geek : des modèles en état de marche du moindre matos informatique datant du début du siècle et parfois même d'avant. Les hackers versés dans le hardware et l'Histoire peuvent s'installer, contrôler à distance la collection de vieux jeux vidéo du lieu, prendre une bière, et parler boutique.

- Cet endroit a une étrange iconographie RA : toute cette technologie antédiluvienne habillée pour qu'elle ait l'air vivante. Des yeux, des tentacules, la totale. C'est flippant, si vous voulez mon avis.
- FastJack





• P'têt', mais c'est l'endroit où aller si t'as besoin de faire bidouiller ton vieux cyberdeck, qu'on t'aide avec des formats de média obsolètes voire choper de la techno non conventionnelle. La plupart des hackers ces temps-ci ne pensent qu'au software, mais un bon geek en hardware peut valoir son pesant d'or quand le besoin s'en fait sentir.

• Slamm-O!

Chez Tux's (Grille de Seattle)

Tout a beau être en RA en ce moment, beaucoup de hackers aiment néanmoins zoner en immersion totale dans des clubs en réalité virtuelle. Dans les parages de Seattle, le Tux's est un des meilleurs. Sa localisation virtuelle change d'un jour sur l'autre (parfois ils restent au même endroit pendant deux jours pour bizuter des débutants) et il n'y a que deux manières d'entrer : le trouver et se hacker un chemin au travers de ses formidables défenses, ou connaître quelqu'un qui peut vous parrainer. Et même si vous connaissez ce quelqu'un, vous devrez faire vos preuves avant que les habitués ne vous acceptent, alors soyez prêts.

À quoi ressemble le lieu ? Quel jour de la semaine est-on ? Une part de l'allure du Tux's vient du fait que le décor est déterminé par les clients du soir, qui utilisent leurs compétences informatiques pour tout modifier, de la charte de couleur à la sélection d'alcools virtuels en passant par l'apparence du personnel. En général tout le monde coopère plus ou moins à cette initiative, mais parfois quand plusieurs groupes ont un avis divergeant sur le thème, les résultats peuvent être intéressants.

• Il ne plaisante pas. Une nuit j'étais chez Tux's quand deux gangs matriciels ont eu une divergence d'opinion sur ce à quoi devraient ressembler les lieux. Un camp voulait une maison de geisha tandis que l'autre voulait un thème de cirque. Je vais vous dire, ces geishas avec des têtes de singe et des chaussures de

clown étaient bizarres, mais *putain*, elles faisaient de bons massages avec les pieds !

• Slamm-O!

CHOPER DU MATOS

Si vous avez déjà les jouets qu'il vous faut, voici quelques endroits où commencer à chercher pour en trouver plus.

Chez Archie's (Loveland, Puyallup)

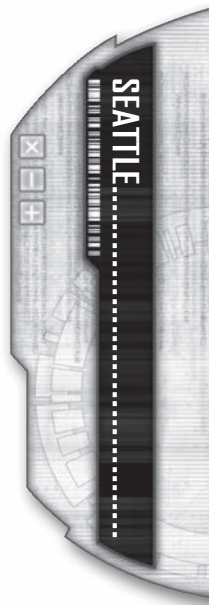
Vénérable institution de Seattle, ce grand magasin du bizarre et du merveilleux est de retour après une longue pause. Si vous cherchez un poulet en plastique, une nonne boxeuse ou un bébé qui fume, vous êtes au bon endroit – mais comme les temps sont un brin plus difficiles aujourd'hui, on y trouve également des articles plus... comment dire... *utiles* chez Archie's, si on sait quoi demander et à qui.

• Elle ne plaisante pas : cet endroit est une caverne d'ali-baba pour le matériel de surveillance, d'espionnage, et de farces et attrapes que vous pouvez bidouiller pour toutes sortes d'utilisations que leurs créateurs n'avaient pas prévues. Ils ont toute une salle d'exposition en bas, en sous-sol, dédiée au genre de truc que le client moyen n'a pas à voir. Aucun n'est illégal, mais la façon de les modifier pour qu'ils le deviennent est évidente. Si vous ne trouvez pas, demandez : leurs employés sont très serviables. Certains d'entre eux sont d'anciens shadowrunners.

• Clockwork

• Parfois ils engagent des runners pour tester certains de leurs nouveaux matériels, alors n'hésitez pas à vous rencarder si vous cherchez du taff. Pour paraphraser un vieux film en 2D, « Des petites surprises à chaque détour, mais rien de mortel... pour l'instant. »

• Rigger X



Le Crime Mall (Puyallup)

La Lone Star essaie de fermer ce lieu depuis qu'il a ouvert après le premier Crash, mais jusque là sans succès. Pas étonnant : ce centre commercial abandonné de trois étages en bordure de Puyallup est le meilleur endroit de la ville pour trouver à peu près tout ce que vous pouvez chercher d'illégal. Des armes, des armures, des drogues, des logiciels pirates, de l'électronique, du cyberware, de l'équipement magique : si vous y pensez et que ce n'est pas légal, il y a une bonne chance pour que quelqu'un ici en vende. Le lieu est simplement trop utile à trop de gens pour permettre à la Star de le fermer. Ces quelques dernières années certains « commerçants » de ce centre ont cassé leur tirelire pour améliorer les défenses du lieu (incluant un réseau de RA conçu pour embrouiller un max quiconque n'est pas du coin) et ils font participer le menu fretin par une petite cotisation. Il y a un fort turnover parmi les petits commerçants au fur et à mesure qu'ils se font choper par la Star ou par des couteaux dans une dispute sur les tarifs, mais les gros sont là depuis des années et sont passés maîtres dans l'art d'éviter les ennuis.

- Si c'est une grosse puissance de feu que vous cherchez, parlez au nain appelé Otto qui tient une boutique d'armes à l'extrémité sud du deuxième étage. Il est en cheville avec les Red Hot Nukes et il peut vous dégoter du gros calibre. Dites-lui que c'est moi qui vous ai envoyés.

- Beaker

- La dame qui dirige le Fatima's Magical Emporium au troisième étage est en fait un esprit libre et elle est toujours à la recherche de nouveaux matériaux exotiques pour ses telesma. Voyez avec elle si vous en avez ou si vous voulez comme travail d'en rechercher.

- Winterhawk

Le Rat's Nest (Redmond)

Également connu sous le nom de Déchetterie nord de Seattle, cette zone près de la frontière salish est le lieu où presque tout Seattle jette ses ordures. Des milliers de squatters vivent aux alentours, et au milieu, de cette énorme décharge à ciel ouvert et pas mal d'entre eux gagnent leur vie en triant les déchets à la recherche de quelque chose de valeur. Les prises sont étonnamment bonnes : de l'électronique en état de marche aux pièces de véhicules en passant par des vêtements en bon état et de la nourriture comestible – vous seriez surpris de ce que les gens jettent. Le Nest peut être dangereux, cependant : non seulement il est infesté de rats et de métacréatures, mais on a déjà vu des piles d'ordures s'écrouler sur des gens et les ensevelir complètement. Les trieurs d'ordures et les gangs peuvent aussi être violents et territoriaux, revendiquant leurs piles et se disputant des trésors enfouis.

- Certains des *gomo-nezumi* (comme les Yakuza appellent les rats d'ordures) sont étonnamment fans de techno. Ils se font un revenu non négligeable en extrayant la mémoire d'appareils électroniques jetés (et qu'est-ce qui n'a pas un ordinateur incorporé de nos jours) et en vendant les données juteuses qu'ils y trouvent – comme des codes de comptes bancaires, des dossiers d'entreprises, des notes de recherche, des journaux de comptes financiers et de quoi faire du chantage.

- Glitch

LES CIBLES

Aucun dossier concernant Seattle, et destiné à des shadowrunners, ne serait complet sans toucher quelques mots sur certains des lieux qu'on aime visiter lors de nos aventures nocturnes. Quand on considère le nombre de bureaux corporatistes, d'équipements de recherche et autres installations situés aux alentours et dans Seattle elle-même, on réalise qu'on se trouve devant un environnement riche en cibles. Aussi, vais-je juste mentionner quelques uns des plus fascinants.

Arcology Commercial and Housing Enclave (Seattle Center, Downtown)

Oh, comme les temps ont changé. En moins de vingt ans, l'arcologie de Renraku s'est métamorphosée, passant du statut de gemme étincelante sur la couronne d'une mégacorporation à celui de prison cauchemardesque dirigée par une IA folle pour finir en, et bien, disons en logements publics glorifiés.

Renraku et les UCAS ont eu quelques désaccords concernant les coûts de nettoyage et de reconstruction, alors les UCAS en ont simplement pris possession, excluant Renraku de l'équation, et échafaudèrent de nouveaux plans. Ils l'ont rebaptisée Arcology Commercial and Housing Enclave (Enclave commerciale et résidentielle de l'arcologie) et croyez-moi, ça n'a échappé à personne que le sigle de ce nom, dont les administrations gouvernementales seules ont le secret, est « ACHE » (mal de crâne, ou migraine !). L'ensemble est désormais la propriété de et géré par le gouvernement du métroplexe, qui en fait de nombreux usages. Les sous-sols les plus bas, par exemple, sont le domaine de l'armée UCAS (ils ont des réacteurs là-dessous, après tout), tandis que les premiers étages au-dessus du niveau de la rue, réminiscence des jours glorieux de Renraku, abritent un centre commercial à direction corporatiste ouvert au public. Les étages les plus élevés sont scellés et ce qui s'y passe est un mystère.

Et tous les étages entre ces extrémités ? Ils sont le foyer de quelques 150 000 âmes vivant dans un immense État-providence clôturé. Ces gens habitent dans des unités locatives attribuées par le gouvernement, mangent de la nourriture gouvernementale (de la bouillie de soja aromatisée et de l'eau distillée : un régal !), portent des vêtements fournis par le gouvernement (des distrifringues recyclables – c'est moins cher comme ça, vous pigez) et sont abreuvés de propagande approuvée par le gouvernement distribuée via des connexions matricielles sponsorisées par le gouvernement. Quelques chanceux peuvent améliorer l'ordinaire en se portant volontaires pour des expériences et tests de produits corporatistes, tandis que d'autres se font un peu d'argent en faisant le boulot de grouillot dans l'infrastructure : ménage, maintenance, recyclage etc. Certains se tournent vers une vie de criminel. Mais aucun (ou presque) ne sort. Les costards ne veulent pas de pauvres se répandant dans les rues de Downtown, le lieu est donc, en essence, géré comme une prison à sécurité minimale. Une fois que vous signez le contrat et que vous y emménagez, vous vous restreignez aux 200 et quelques étages résidentiels de l'ACHE (c'est censé être une arcologie autosuffisante, après tout). Des gardes armés s'assurent que vous ne sortiez qu'avec une permission expresse ou pendant votre petit quota de « jours de congés » – et même là ils vous déposent loin de Downtown.

- Si vous pensez accéder à l'ACHE par l'Underground ork, oubliez : l'armée a eu vent de cette astuce et a traqué la plupart (si ce n'est tous) des points d'accès pour les condamner. Ils les surveillent toujours étroitement, juste pour s'assurer que personne n'essaie encore de passer par là.

- Traveler Jones

Il y a des opportunités d'emploi à foison dans l'arco, si on sait où chercher. De nombreux Johnson paieraient cher des runners qui peuvent entrer pour récupérer des choses – en particulier celles qui sont isolées dans les niveaux supérieurs – ou extraire certains individus clef. Beaucoup de résidents ont aussi plus d'argent qu'on pourrait le croire en lisant la description des lieux et ils paieront pour tout ce qui vient de l'extérieur : actualités non censurées, biens de consommation, articles illégaux – et pour un billet de sortie. Un runner avisé peut se faire une fortune en ne faisant rien d'autre qu'entrer et sortir de la grande ACHE. Faites juste attention : si c'était facile, tout le monde le ferait.

- Prenez le conseil au sérieux : s'ils ont fermé les niveaux supérieurs, c'est en partie parce qu'ils n'ont pas réussi à nettoyer et à se débarrasser de tous les petits jouets et pièges laissés par l'IA folle et ses minions.
- Slamm-O!

Fungitek (Underground ork)

Les moisissures ne constituent pas le domaine d'étude scientifique le plus palpitant, j'ai donc été pour le moins surprise quand j'ai entendu parler de cette compagnie. Fungitek possède quelques fermes à Snohomish, une bière de champignons en élaboration dans ses laboratoires et c'est tout apparemment – du moins en surface.

Au plus profond de l'Underground ork, le plus gros projet de Fungitek progresse lentement. Il semble que certaines parties de l'Underground offre des conditions presque parfaites pour tester certaines moisissures hybrides génétiquement conçues, la corpo a donc passé un accord avec les orks pour avoir le contrôle d'une section pour leurs besoins. On suppose que l'Amazonie espère que ces moisissures seront utiles à son programme spatial : avec des légumes hydroponiques, une station orbitale pourrait fonctionner pendant des années sans être ravitaillée par la Terre. Pas étonnant qu'Ingersoll & Berkley veuille désespérément « acquérir » la propriété intellectuelle de Fungitek : il y a de l'argent à se faire. Beaucoup d'argent.

- D'autres corpos sont aussi sur les rangs. Les moisissures peuvent avoir plein d'applications : biotoxines, médecine, etc. Bon sang, les champignons Éveillés c'est un truc énorme dans la communauté magique.
- Ecotope

- Selon Azziewatch, un récent mémo provenant de Technotitlân a donné pour instructions aux pontes d'Aztechnology Seattle de prendre des mesures définitives à l'encontre de Fungitek chaque fois que possible. Qu'ont bien pu foutre les champignons boys pour mériter ça ? Pisser sur un teocalli ?
- Glitch

Centre d'épanouissement créatif Horizon (Renton)

Le magnifique nouveau site d'Horizon a été construit récemment au sommet de la pittoresque Cougar Mountain. Avec son rutilant intérieur blanc, ses nombreuses fenêtres chaudes et ses cours à ciel ouvert disséminées à l'intérieur, on pourrait facilement le confondre avec un campus – et en un sens, c'en est un. La politique interne d'Horizon permet à ses constituants de dédier 20 % de leur temps de travail à des activités personnelles créatives – et s'ils le veulent, ils peuvent mettre ce temps de côté pour le dépenser dans un centre d'épanouissement créatif comme celui-là, des vacances studieuses en quelque sorte. Comme tous les lieux de travail d'Horizon, le Centre est étudié pour être un environnement de détente, de créativité et de communauté. Des plates-formes et outils de développement ouverts et des « laboratoires créatifs » sont parsemés de halls d'exercice, de salles récréatives et de coins grignotage – sans parler des chaises de massage et des spas. Vous avez autant de chances de trouver des Horizonniens en train de jouer au ping pong, à des jeux RA ou à faire des courses de rollers qu'en train de rassembler leurs collègues pour un groupe de discussion, de poser une question de politique sur le réseau interne de sondages ou de débroussailler des idées dans une séance de brainstorming de groupe. Étant donné la hiérarchie interne horizontale de la mégacorporation, des employés de tous postes échangent des idées et des opinions sur un pied d'égalité.

- Gary Cline, le CEO d'Horizon et ex-star de sim, s'y montre même à l'occasion pour voir sur quels sujets les gens cogitent et pour tester la température sur ses projets fétiches.
- Arete

Vous pensez peut-être que c'est un horrible gaspillage pour une mégacorporation de jeter son argent par les fenêtres en laissant ses employés se relâcher, mais c'est comme ça que Horizon fonctionne. Nombre des meilleurs projets et services sont nés de projets personnels annexes comme ceux développés ici – ce qui rend aussi cet endroit intéressant pour les concurrents de Horizon. Ne laissez pas la détente et la récréation de façade vous tromper : la sécurité est stricte dans tous les domaines, bien que soigneusement dissimulée et discrète afin de ne pas déranger les moments privilégiés des pensionnaires du Centre.

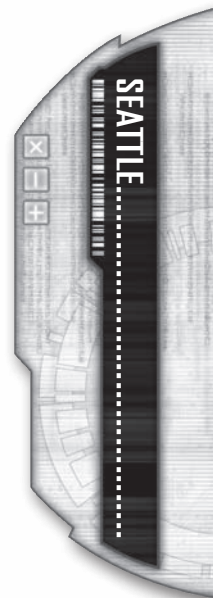
- Horizon encourage ses employés à « penser hors du cadre », ce qui signifie qu'ils imaginent parfois un genre de recherche, de collecte d'informations ou de test qui est étrange, inhabituel et parfois illégal. J'ai entendu parler d'Horizoniens dans ce Centre qui engagent des runners pour faire des trucs comme se lancer dans des campagnes de publicité virale dans la rue (c.-à-d. parler à des étrangers et poster en ligne) ou s'introduire dans un site de développement logiciel d'une corpo rivale pour insérer une backdoor dans le code d'un programme pendant son écriture pour que Horizon puisse accéder aux programmes dans le monde entier ultérieurement.
- Dr. Spin

Zéro zone, Mitsuhamma (Downtown)

Six imposants gratte-ciels noir et argent (vert intense en RA) dominant les berges du lac Washington : c'est le QG nord-américain de Mitsuhamma et il se pourrait bien qu'il s'agisse de l'endroit le plus sécurisé de Seattle. Ne laissez pas le jardin de style japonais, entretenu avec le plus grand soin, autour des bâtiments vous endormir par sa calme sérénité : le paysage stratégique dissimule des senseurs, microphones et systèmes de confinement anti-intrus ultrasensibles – la première ligne de défense dans la « zéro zone » de Mitsuhamma. En complétant par des gardes surentraînés, bien armés et protégés, des esprits contrôlés, des agents de CI glacés et des barghests comme chiens de garde, Mitsuhamma prend « zéro intrusion et zéro survivant » plutôt au pied de la lettre lorsqu'il s'agit d'invités surprise.

Qu'ont-ils à protéger, me direz-vous ? Pas mal de choses. En dehors d'accords commerciaux importants, d'archives de la compagnie et d'employés de valeur, les six tours hébergent également, dans un bunker souterrain protégé, la station centrale de supervision de GridGuide dans tout Seattle. Une tour est presque entièrement dédiée à des initiatives de recherche magique, depuis la sorcellerie jusqu'aux nouveaux procédés d'enchantement. Et, quelque part à l'intérieur du complexe, se trouve un réseau interne hautement sensible, isolé et uniquement filaire qui est connecté au système corporatif primaire de Mitsuhamma à Osaka via des liaisons satellite aléatoires et cryptées. Je suis certain qu'il y a plus, mais à moins d'être fou ou suicidaire, il vaut mieux choisir une autre mission.

- Mitsuhamma a également établi des « zéro zones » dans ses autres installations à Seattle. Par exemple, son parc de recherche Cavilard à Bellevue – où ils ont développé les prototypes de biodrones qu'on voit maintenant sur le marché – est complètement verrouillé par des riggers de sécurité. Ils font aussi un usage intensif de lecteurs RFID pour pister leur personnel (et détecter les personnes non autorisées) ainsi que de brouillage ou de blocage du wifi dans des zones critiques. C'est pas des marrants.
- Pistons





Fabian mordit dans son kebab fumant, accoudé sur le guidon de sa Suzuki, contemplant le chaos qui régnait sur le terrain. Le match était retransmis sur les écrans géants et les projecteurs tridéo installés à l'extérieur du Palais des Sports, mais les fumigènes et les projectiles avaient submergé la pelouse et noyé l'image. On distinguait quand même les gens sautant à terre depuis la cage de supporters du virage nord. Les barreaux avaient été découpés au monofilament, et les forces anti-émeutes du stade s'étaient déployées dans la surface de réparation parisienne. Depuis que la sécurité était devenue digne d'un aéroport et que les cages avaient été équipées de diffuseurs de gaz incapacitant, les supporters étaient devenus de plus en plus violents et créatifs... et une rencontre OM-PSG en Ligue 1 produisait toujours cet effet. Un cocktail molotov explosa près du banc des entraîneurs marseillais, protégé par des déflecteurs blindés. Fabian entendit clairement une rafale d'arme automatique au milieu du vacarme. L'OM était mené 2 à 0 à la soixante-et-unième minute : OM Medias se bouffait les doigts et Foçça exultait. Leur joie va être de courte durée, pensa Fabian.

À l'extérieur, le public, habitué aux débordements, évacuait dans le calme vers le Parc Chanot. Fabian repéra la voiture de leur cible qui quittait le parking de l'entrée VIP.

« J'ai la Nightsky en visuel », annonça-t-il dans sa radio céphalienne, à l'attention de Sand Reen et Nolwenn restées dans l'Eurovan sur le parking.

« Je la cueille dès qu'elle est sur le Prado », répondit Nolwenn, qui suivait le trajet de la limousine à distance en piratant le système de guidage urbain.

Fabian jeta son kebab à contre-cœur et enfila son casque. La limousine blanche le dépassa, le logo Foçça discret mais visible sur la plaque diplomatique d'Euroméditerranée. Fabian s'inséra dans le trafic remontant vers le centre ancien. La Mitsubishi Nightsky était clairement indiquée sur le plan transmis sur l'afficheur RA de son casque.

« Castellane ? » demanda laconiquement Sand Reen. Fabian acquiesça en silence. Alors que la limousine contourna l'obélisque de Castellane, Fabian lâcha le guidon et sortit son lance-grenades MGL-12 de son sac à dos.

« Franchement pas discret », commenta la rigger en prenant le contrôle de la moto. « Les Russes ont dit sale, bruyant et public, » commenta Fabian. « Je peux pas faire mieux. »

À trente mètres, Fabian se redressa et mit la Nightsky en joue, laissant son smartlink calculer la trajectoire. Un dixième de seconde avant qu'il n'envoie mentalement l'ordre de tir, la moto fit une embardée.

« Condés ! » avertit Nolwenn. Une voiture de la police de Marseille arrivant par une rue transversale pila sur place.

Le projectile fila vers sa cible mais le rata de deux bons mètres, frappant une façade où il explosa dans un déluge de verre et de béton.

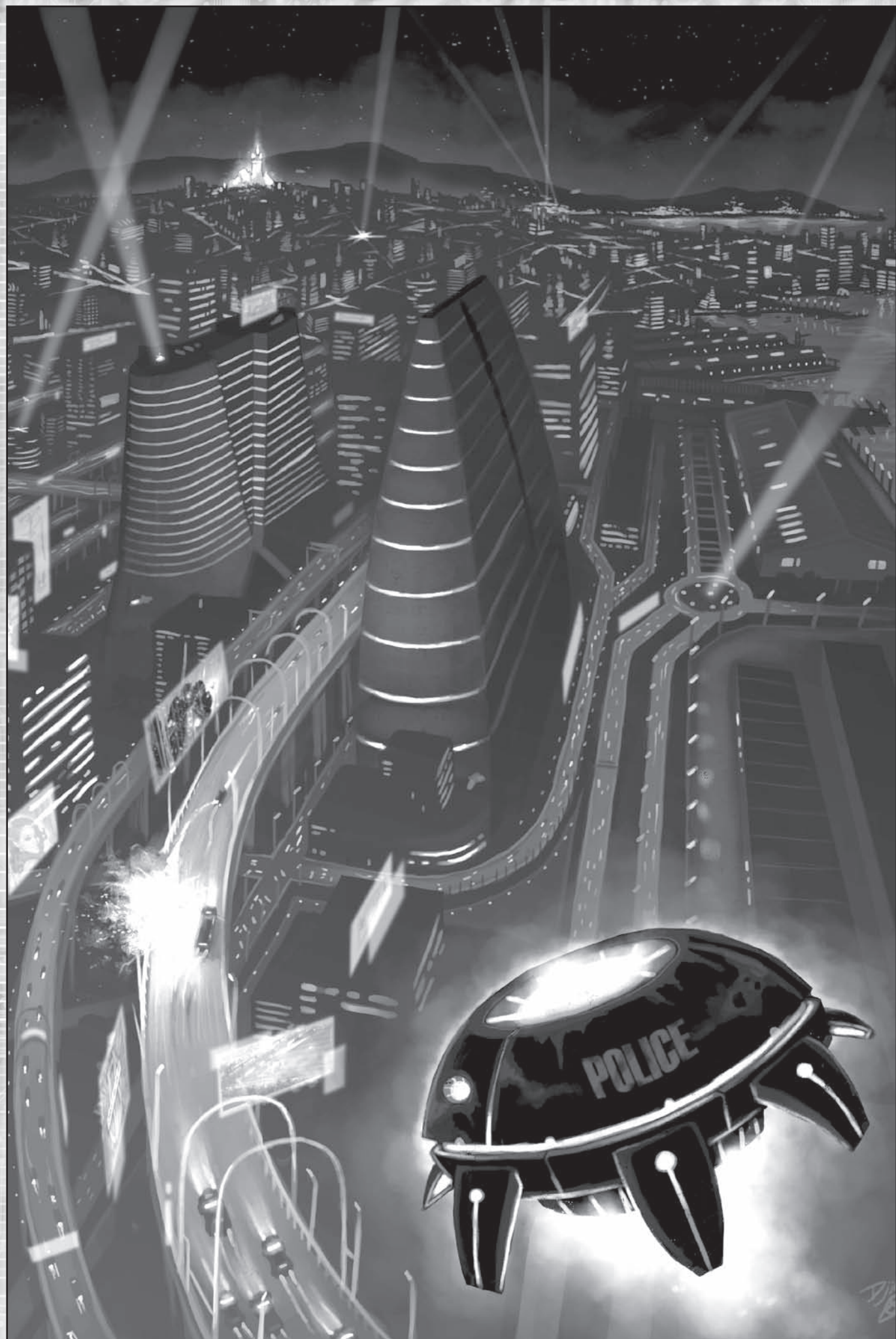
« Putain Nolwenn, t'es censée prévoir ces choses-là ! » ragea Fabian dans la radio, alors que la patrouille le prenait en chasse, gyrophares allumés et sirène hurlante.

Leur cible avait pris de l'avance. La seconde grenade tomba trop loin alors que leur cible s'engageait sur le Vieux Port, négociant habilement les obstacles. Les touristes et les passants observaient la scène, stupéfaits.

Le coffre de la limousine s'ouvrit, et un drone de sécurité se déploya avant de filer vers la Suzuki Mirage. Le Roto-Drone prit de l'altitude, le canon de son fusil d'assaut alignant la moto. Sand Reen lança la Mirage dans une série de manœuvres d'esquive, zigzagant, ralentissant et accélérant brusquement. Fabian s'accrocha au guidon. Sur sa gauche, les mâts des voiliers amarrés dans le port défilaient à toute vitesse. Le drone ouvrit le feu, aspergeant la rue de balles gel. Derrière eux, la voiture de police gardait ses distances, mais d'autres sirènes indiquaient que les renforts se rapprochaient.

« À découvert on est foutus. Prends une balle dans la gueule à cette vitesse et tu bouffes le bitume en moins de deux. On passe par le Panier. »

Alors que la limousine quittait le port, Sand Reen engagea la moto dans les petites rues étroites du vieux quartier, jamais équipé de système de guidage routier. Les flics ne les suivraient pas. Après une minute passée à semer le



drone – et la panique – dans les ruelles, la moto émergea sur la voie rapide, filant vers le nord par-delà la cathédrale de la Major.

La limousine avait un bon kilomètre d'avance, mais un accrochage entre un poids lourd et une berline, provoqué par Nolwenn, avait ralenti le trafic – et leur cible.

La Mirage et la Nightsky dépassèrent les tours de la Porte d'Arenc, marquant l'entrée d'Euromed.

« C'est mort, on est en zone extraterritoriale. Les corpos vont te coller une rouste. »

Fabian ne répondit pas. La Tour de l'Estaque, le siège régional d'Esprit, se dressait sur la droite. Au-delà, la tour de Foçëa s'élevait comme un phare au milieu des gratte-ciels du quartier d'affaires. Encore cinq cents mètres et leur cible serait à l'abri dans le parking souterrain, et la sécurité ouvrirait le feu à vue. D'un coup d'œil dans le rétro, Fabian vit que les flics avaient renoncé. Une demi-douzaine de voitures leur filait le train, mais n'interviendrait pas en territoire corpo souverain.

Fabian ouvrit le feu en direction de la sortie de l'échangeur qu'empruntait la limousine, déversant un barrage de grenades au pied de l'autoroute, frappant la portière arrière droite du véhicule et pulvérisant son essieu arrière. La Nightsky partit en tête à queue, défonça la glissière, et parcourut cinquante mètres sur la pelouse du complexe d'Esprit Industries.

Fabian s'arrêta à côté de l'épave de la limousine. Il déploya la béquille et s'approcha de la portière arrière pulvérisée. Un ork massif, tué dans l'explosion, bloquait l'accès à l'habitacle. Fabian le dégagea. Le cadre de Foçëa était blessé mais bien vivant. Fabian saisit la cible et la traîna sur la pelouse, les projecteurs de la sécurité d'Esprit braqués sur eux. Face à lui, les flics s'étaient arrêtés sur l'autoroute et observaient la scène. Trois cents mètres plus loin, la sécurité de Foçëa se déployait sur la route face à celle d'Esprit, appuyée par un véhicule anti-émeutes.

La cible gémit. Fabian jura.

« Putain. C'est une femme. C'est pas la cible. »

Il l'observa en silence.

« Nolwenn, dis à Sopra de contacter le Russe. Je veux une explication. »

La jeune femme transféra l'appel de leur fixer à leur Johnson sur son commlink. Le visage du Russe apparut sur son afficheur.

- Ce n'est pas la cible. Vos infos étaient foireuses.

- Qui est-ce ? demanda le Russe, d'une voix exaspérée.

- « Anne Santarelli, » lut Fabian en accédant au tag RFID implanté dans le commlink de la femme. Le Russe répondit après quelques secondes.

- Allez-y.

- Que dalle. On a une rupture de contrat. C'est une femme. Je veux le double et un accès à vos installations de la Fosse.

Sand Reen ne fit aucun commentaire, mais Nolwenn poussa un cri indigné. Fabian coupa son canal radio. Je sens que c'est la dernière fois que je bosse avec elle.

- Que c'est touchant. 14 000 et une sélection dans notre dernier arrivage de Syrie.

- 18, et un choix de votre nouveau bioware Evo. Chirurgie comprise.

Le Russe soupira.

- Soyons raisonnable. 16 000 et un implant. L'opération est à votre charge.

- Deal.

Fabian dégaina son Hammerli sous les projecteurs aveuglants, et colla deux balles dans la tête de la jeune femme. Il jeta ensuite sur le corps la puce RFID aux armes du Vory que le Russe lui avait donné. Une clameur furieuse s'éleva des rangs de Foçëa. La sécurité d'Esprit ne broncha pas, mais les mit en joue alors qu'ils commençaient à traverser la route. Les hommes de Foçëa s'immobilisèrent.

Son arme à la main, Fabian observait la scène, pensif.

« Sand Reen, tu nous sors d'ici ? »

LA MÈRE DES ENFANTS PERDUS

Par Labné.

« Marseille... 2600 ans d'histoire... un creuset de cultures... un modèle de réussite sociale... » Je suis toujours plié de rire en réentendant les mots de ce vieux politicien véreux du début du siècle, avec son accent inimitable. La vérité, c'est que Marseille était une ville sous-développée, minée par la misère, secouée par la violence des bandes, gangrenée par la pègre, la corruption, et tout le crime généré par un port de cette taille. Ajoutez à ça des conditions socio-économiques qui laissent les gens moisir tout en mettant l'économie locale au bord du gouffre, et vous avez le tableau.

Marseille n'a pas changé, à l'exception du gouffre : les corpos ont assuré la prospérité et le développement de l'économie, tout en gardant la plupart des gens dans le rang en maintenant des salaires bas et un taux de chômage important.

Depuis sa fondation, alors ancien comptoir grec, jusqu'au port actuel très attaché à son identité indépendante, Marseille a accueilli plus de groupes ethniques que vous ne sauriez en nommer, des Arméniens aux Maghrébins en passant par les réfugiés d'Europe et d'Asie qui ont afflué après la guerre civile chinoise et les Euro-guerres. Mais alors que tant de communautés se sont rassemblées sous l'œil attentif de la Bonne Mère, la basilique emblématique de Marseille, la ville ne s'est jamais fracturée en ghettos ethniques ou culturels comme la plupart des conurbs tentaculaires. S'il existe une fracture dans cette ville, elle tient au statut social, pas à l'ethnie ou au métatype. Les complexes résidentiels privés flambant neufs de la Corniche, gardés 24 heures sur 24, côtoient à deux rues de distance les barres de béton délabrées des cités bâties un siècle plus tôt, où les pauvres s'esquichent et où les gosses de riches du front de mer vont régulièrement s'empêguer et toucher leur novacoke et les toutes dernières BAD importées d'Amérique du Sud.

Ces cités se sont enflammées pendant le Grand Jihad. Dans l'ensemble, Marseille, contrairement à l'Espagne ou à l'Italie, n'a pas subi de combats directs pendant les Euro-guerres. Mais des poches d'insurrection djihadiste dans les quartiers à forte population musulmane (notamment les Quartiers Nord), ont donné lieu à d'affreux massacres.

« Marseille Provence Méditerranée », s'autoproclame le métroplexe, dans le vain espoir de se déclarer capitale du Midi de la France. 300 jours de soleil par an, sept mois de sécheresse, dont quatre de canicule, trois de fraîcheur que nul n'aurait le culot de qualifier d'hiver. Une ville qui a déclaré son indépendance il y a plusieurs dizaines d'années, sans jamais réellement passer à l'acte. Pas qu'elle ait manqué de volonté ou d'idéologie nationaliste, peuchère : la ville n'aurait tout simplement pas survécu à la récession économique qu'aurait provoqué la perte des subventions, des impôts et des contrats publics. Mais la plupart des Marseillais étaient heureux d'être indépendants sur le papier, comme d'autres localités côtières telles que Nice et Monaco, même si cette indépendance n'a été reconnue que par une poignée de villes libres en Méditerranée, et jamais par la moindre organisation internationale ou mégacorporation.

Les mégacorporations, parlons-en. Saeder-Krupp a contrôlé la ville pendant des années, entre les efforts de reconstruction de la région, ruinée par le flot de réfugiés des Euro-guerres, les tremblements de terre qui ont ravagé la Provence, et le scandale des expérimentations génétiques sur des êtres humains au début des années 50. Les choses changent, cependant, et Saeder-Krupp a progressivement perdu son emprise sur la ville, qui s'est ouverte à la concurrence, et à d'autres corpos qui se sont empressées de remplir l'espace libéré. Un véritable boom économique en a résulté, et d'innombrables contrats d'équipements ont été signés lors de la mise en place de la Matrice sans-fil après le Crash 2.0.

Marseille est aujourd'hui aussi high-tech que misérable, le cœur des Ombres de France, la cité où les futurs pros du pays convergent. Et émergent.

MOINS BELLE LA VIE

Marseille est un véritable melting-pot. On y parle plus de deux cents langues et dialectes, et cette diversité a fait la force et la faiblesse de la ville, son dynamisme et son sous-développement, son ouverture et sa violence. Le crime organisé, même s'il est cosmopolite, trouve ses racines dans les populations pauvres qui ont échoué génération après génération sur les côtes marseillaises, et sont restées en dehors du système.

- Le gouvernement français mène une campagne de « tagging » pour faire entrer les réfugiés dans le SECRET, le Système européen commun de recensement électronique, équivalent aux bases de données SIN internationales. Ils ne se verraient cependant pas accorder le moindre droit social, puisqu'ils résident sur le territoire de Marseille – la France exige au préalable un retour formel du métroplexe dans le giron républicain. Les services du préfet de région, Karine Hadida, recherchent des runners pour protéger les équipes de recensement qui partent en mission clandestine pour le gouvernement de Paris dans les Quartiers Nord et la Fosse.
- Artaud

Malgré la grande violence qui caractérise sa société, Marseille présente une caractéristique surprenante : la très faible importance du racisme. La haine et les préjugés existent naturellement, mais ils sont avant tout sociaux, liés aux conditions de vie et pas réellement à l'origine ethnique ou religieuse, ni même au métatype. Alors que la Nuit de la Rage consumait les conurbs de la planète en 2039, Marseille resta étonnamment calme, accueillant même des dizaines de milliers d'orks, de trolls, de nains mais aussi d'elfes fuyant les persécutions en Espagne, en Suisse et en Europe centrale.

DU SUD AU NORD SOUS UN SOLEIL DE PLOMB

La conurbation marseillaise couvre une bonne partie de l'ancien département des Bouches-du-Rhône et une partie du Var, la métropole absorbant progressivement les villes des environs au gré de son expansion économique fulgurante, de l'afflux des réfugiés et des accords d'autonomie accordés à la grande région marseillaise.

Marseille s'étend aujourd'hui d'est en ouest sur plus de 100 kilomètres, entre Toulon et Martigues, et vers le nord au-delà de l'ancienne cité libre d'Aix-en-Provence. Le relief de basse montagne est généralement inférieur à mille mètres bien que souvent accidenté. Le métroplexe compte de vastes espaces ruraux, la densité de population est donc relativement faible dans son ensemble, mais elle grimpe pour atteindre des niveaux cauchemardesques dans les principales agglomérations.

Gravement touchée par les épidémies de SIVTA, la population de la conurb ne dépassait pas le million et demi d'habitants avant les Euro-guerres : elle a triplé aujourd'hui, du fait de l'afflux des réfugiés en provenance d'Europe et d'Asie et de la situation économique qui a attiré les laissés pour compte de la terre entière. Entre les Bulgares, les Roumains et les ex-Yougoslaves qui ont fui l'implosion de leurs pays, les Arméniens, les Chinois chassés par la guerre civile, mais aussi les musulmans de France et d'Europe, victimes du retour de bâton consécutif au Djihad, le monde entier a cherché asile à Marseille.

- Quand la zone de GeMiTo (Gênes-Milan-Turin) a été créée en Italie, et que les trois villes ont plongé dans le chaos, beaucoup d'habitants du nord de l'Italie se sont tournés vers la France. Même chose en Espagne, et en Suisse où les métahumains des cantons germaniques ont cherché à Marseille une terre plus accueillante. Ils souffrent moins du racisme ici, mais sont tout autant exploités

Message Urgent...

CHRONOLOGIE DE MARSEILLE

2010 – Lourds revers économiques en France avec le refus des déclarations d'extraterritorialité consécutives à la décision Shiawase. Première vague de SIVTA. La bourse de Paris s'effondre, entraînant un revirement total de la politique économique. Le projet Euroméditerranée, conclu avec deux ans d'avance, institue *de facto* à Marseille les premières enclaves extraterritoriales sur l'ancien site du port de commerce.

2011-12 – Le monde s'Éveille. Une série de phénomènes magiques perturbent Notre-Dame de la Garde. La paroisse invite « tous les enfants de Dieu à se placer sous la protection de la Bonne Mère », en particulier les premiers métahumains et leurs parents. Le fossé se creuse entre le Vatican et l'Église française qui soutient l'épiscopat de Marseille.

2012-22 – L'économie marseillaise traverse une profonde récession, menant à des manifestations et des émeutes syndicales sévèrement réprimées. La ville de Marseille obtient une grande autonomie dans le cadre des lois de décentralisation. Les corporations, notamment Bouygues, désormais filiale de BMW, « suggèrent » un certain nombre de réformes. Les syndicats ouvriers, criminalisés, sont impuissants et une politique de rigueur est adoptée. Le niveau de vie des Marseillais chute. Les premiers réfugiés s'installent dans la Fosse.

2022-27 – Période de croissance économique. Les exportations se développent avec l'agrandissement du complexe portuaire et l'intégration des réseaux de transport.

2027-29 – Années de scandales politiques et économiques en France. L'opposition menée par la noblesse est épargnée et connaît un regain de popularité. Cette « réaction aristocratique » est moins forte à Marseille, où les élites parisiennes ont moins d'influence, et où les corporations minimisent la portée des scandales – auxquels les Marseillais sont largement immunisés.

2029 – Le Crash 1.0. Coup d'État du général Lepoivre et fin de la V^e République. Marseille s'insurge et refuse de reconnaître le nouveau régime.

2031-34 – Les réfugiés fuyant les Euro-guerres affluent à Marseille.

2037 – Dans le sud de la France, le retrait de l'armée à la fin des Euro-guerres provoque des tensions sociales et une instabilité politique. Marseille et d'autres villes de la région font sécession, officiellement pour mieux assurer leur sécurité.

2041 – Vote de la seconde loi Loureau sous les pressions de la Cour corporatiste qui accorde des droits particuliers aux corporations extraterritoriales partout en France, 30 ans après la création d'Euromed.

2043 – Le sud de la France est dévasté par des tremblements de terre. Face aux coûts de reconstruction, les cités indépendantes retournent dans le giron français, à l'exception de Nice et Monaco. Marseille maintient une indépendance de façade tout en continuant de bénéficier de soutiens publics en échange du maintien de l'ordre. Saecker-Krupp (ex-BMW) soutient ces mesures.

2050 – Indépendance de la Corse (rebaptisée Corse Libre), après des décennies de terrorisme et de pressions. Les nouvelles « autorités » corses se rapprochent des mouvements indépendantistes marseillais.

2051 – Révélations sur des expérimentations illégales sur des sujets humains à Marseille. Spinrad Industries est condamnée. S-K et ses filiales s'arrogent un quasi-monopole sur l'économie locale dans les années qui suivent.

2057-62 – Aurélie de Paladines est élue à la présidence, puis largement réélue à deux reprises.

2063 – La France rejoint la Nouvelle communauté économique européenne. Une violente guerre éclate dans le crime organisé, particulièrement à Paris et Marseille.

Suite p. 118

CHRONOLOGIE DE MARSEILLE (SUITE)

2064-68 - Le Crash 2.0. La majorité du réseau européen est sauvé grâce au « killswitch » de S-K qui permet de l'isoler des grilles infectées. À partir de 2067, les contrats se multiplient pour l'installation d'une Matrice sans-fil. De nombreuses firmes investissent à Marseille alors que l'emprise de S-K sur la ville diminue progressivement.

2068 - Yohann de Kervelec remplace la présidente, souffrante, à l'Élysée. Les médias se penchent sur son passé alors que les directives imposées par la NCEE sont de plus en plus impopulaires.

- Un nain Président de la République. Du jamais vu...
- Sand Reen

- J'en connais qui devraient relire leur manuel d'Histoire du XXI^e siècle...
- Artaud

2070 - Le statut autonome de Marseille est remis en question, sur fond d'opposition croissante aux élites nationales et au gouvernement.

Message Urgent...

par les corpos et les syndicats criminels qui se sont développés au sein des communautés immigrées.

- Aketo

• Comme vous vous en doutez, une bonne partie des shadowrunners qui débutent leur carrière à Marseille est issue de ces puits de misère. Las de la prostitution, du trafic de drogues et des braquages, beaucoup de petites frappes descendent dans le centre pour tenter de décrocher leur premier job de coursier, de hacker ou de porte-flingues pour le Milieu ou le Vory. Ceux qui se font un nom deviennent runners indépendants, mais la plupart gardent de forts contacts avec le syndicat qui les a fait monter.

- Artaud

Conséquence de cet afflux massif d'étrangers par centaines de milliers, les bidonvilles se sont développés de manière anarchique à la périphérie de la conurb', dans des conditions d'hygiène et de sécurité déplorables, sous la canicule estivale. Les tremblements de terre qui ont ravagé la Provence dix ans plus tard ont achevé de noircir le tableau : les vastes régions boisées se sont embrasées, dégénérant en incendies monstres, incontrôlables, piégeant des dizaines de milliers de personnes, et laissant aujourd'hui un paysage post-apocalyptique de forêts carbonisées, noircies et noyées sous la cendre.

Le cœur de Mars

Malgré tout ce qu'a subi la ville, le **centre ancien** n'a pas encore perdu son âme, même s'il a parfois pris les allures d'un musée et d'un piège à touristes. Les vieux quartiers de la Canebière, du Panier, de Belsunce, de Saint-Charles et de Castellan ont pris un sérieux coup de vernis, et les loyers sont désormais bien trop chers pour que l'ancienne classe populaire s'y maintienne encore longtemps. Mais cette chasse aux pauvres a au moins eu l'effet de préserver le centre historique menacé de ruine, et d'en faire une attraction touristique juteuse pour tous ceux qui empéguent les touristes entre le Vieux Port, Notre-Dame de la Garde, la cathédrale de la Major et la Joliette.

- Quelqu'un peut mettre le traducteur automatique à jour ? Ce type ne parle pas français.
- Bruine

• Marseille a un argot régional bien particulier, que vous ne comprendrez peut-être pas si vous êtes « parisien » (pour les gens d'ici, toute personne venue du nord d'Avignon). Je vous uploade un petit guide pour vous y retrouver.

- Aketo

Il reste néanmoins quelques quartiers populaires dans le centre, dont les habitants travaillent sur le port de commerce, les usines des quartiers ouest ou les tours des zones franches d'Euromed. La Belle-de-Mai, au-dessus du Terminal Saint-Charles, la Conception ou la Porte d'Aix sont restés des quartiers authentiques où vous pourrez faire des affaires avec les commerçants qui ont toujours quelque chose d'intéressant sous le manteau.

- Et si vous avez un job à mener dans le centre, un cadre corpo en vacances à extraire ou un artefact à chourer au musée archéologique du Centre Bourse, renseignez-vous à la Porte d'Aix. Mais n'allez pas traîner par là-bas une fois votre affaire emballée : mieux vaut filer dans les Quartiers Nord pour disparaître un moment après un coup chaud.
- Sand Reen

• Pour info, la centrale des Baumettes est située en plein cœur du métroplex de Marseille, à un quart d'heure à peine du centre ancien. Devant la vétusté des locaux et la multiplication des évasions, le centre a été fermé à l'exception d'un pavillon, qui accueille des Éveillés et un quartier ultra-haute sécurité où sont emprisonnés toutes sortes de tordus, violeurs fétichistes, cannibales et pédophiles. Un peu dingue d'avoir ça en ville entre une maternelle et un hôtel pour touristes allant visiter les calanques, mais c'est aussi un bon moyen d'obliger les autorités à assurer la sécurité du site de peur d'un drame.

- Aketo

Sans rémission : les Quartiers Nord

La réputation sulfureuse des **Quartiers Nord** les précède dans tout le pays : entre les trafics d'armes, de drogues et d'enfants, les cellules d'éco-terroristes et de néo-communistes, le nouveau quartier-général des Tamanous en Europe du Sud et les gangs dotés d'un armement militaire qui tiennent les barres des quartiers, on croirait que l'anarchie la plus totale règne dans ces cités délabrées édifiées autour d'anciens noyaux villageois aux noms de saints.

ARGOT MARSEILLAIS

Bader : être en admiration, avoir un faible pour quelque chose ou quelqu'un.

Clafi : couvert, rempli (« la gare est clafie de flics »).

Dégun : personne (« y a dégun » : il n'y a personne).

De longue : en permanence, tout le temps (« il me raconte sa vie de longue »).

Emboucanner : cf. « engatser ».

Engatser : énerver, agacer. Par ext. « arnaquer ».

Empégué : ivre, soûl. Empéguier : faire boire quelqu'un. Par ext. le baratiner ou l'arnaquer.

Ensuqué (un) : personne pas tout à fait éveillée (ou Éveillée), voire un peu lente. Ensuquer quelqu'un : l'abrutir.

Esbigner (s') : filer en douce, prendre la fuite discrètement.

Escagasser : abîmer, blesser.

Esquicher : écraser, comprimer dans un espace réduit.

Estropiadure (une) : acrobatie, comportement dangereux, voire sans queue ni tête. Par ext. « shadowrun ».

Fada (un) : personne simple d'esprit, un peu folle mais généralement inoffensive.

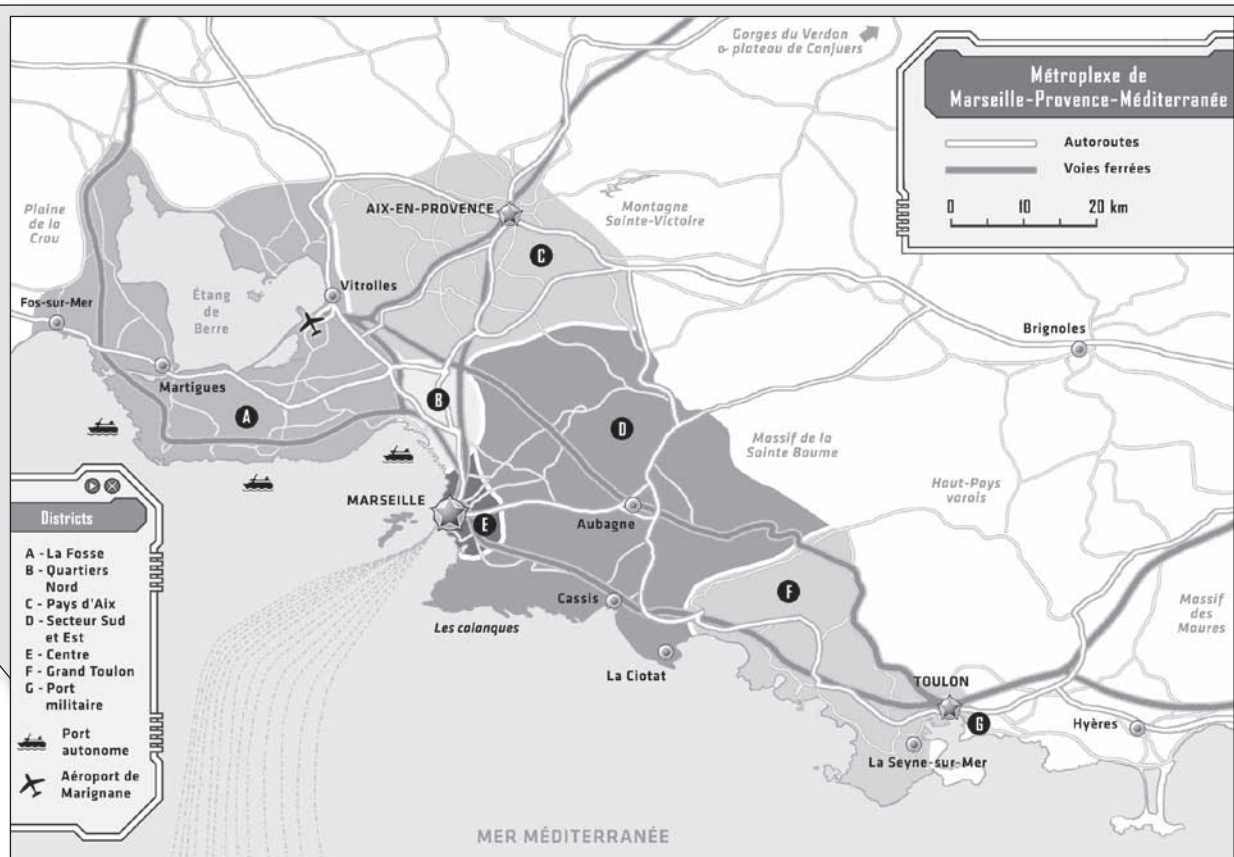
Fatche de : juron, correspondant à « foutre », généralement suivi d'un autre nom d'oiseau.

Radasse (une) : prostituée.

• Conseil : ne vous amusez pas à imiter l'accent marseillais si vous venez d'ailleurs. On vous repérera tout de suite.

- Aketo

Message Urgent...



Mais dans les faits, les Quartiers Nord comme la Carrère, Saint Antoine ou les Aigalades sont beaucoup moins chaotiques que les camps de réfugiés et les friches industrielles qui s'étendent en périphérie : les gangs et les bandes armées tiennent le haut du pavé dans les Quartiers Nord, mais il y maintiennent aussi le calme pour assurer leurs trafics – trop d'instabilité perturberait le business, et la police, qui n'y a plus mis les pieds depuis un demi-siècle, a passé un accord tacite avec les chefs de gangs. Occupés par l'armée pendant les Euro-guerres, ces quartiers ont connu de terribles affrontements fratricides alors qu'une véritable chasse aux sorcières les balayait pendant le Grand Djihad, à la recherche de cellules terroristes et de sympathisants islamistes.

- Ouais, il ne faisait pas bon être musulman à l'époque, mes darons en savent quelque chose. Même si la communauté marseillaise a été moins touchée qu'ailleurs, l'apathie généralisée de la population locale face aux massacres provoqués par les djihadistes a joué en faveur des intégristes religieux comme des extrémistes qui voulaient « chasser l'envahisseur islamique ».
- Aketo

Aujourd'hui, les Quartiers Nord se situent un cran au-dessus des barrens des grandes conurbations du monde. On y trouve de tout, des surplus d'armes russes au telesma récolté dans le Rif marocain, en passant par les Kong chips importées par le Clan des 51 Gorgones. Vous n'y serez réellement en danger que si vous faites l'erreur de sortir seul la nuit sans protection, ou que vous n'avez pas graissé la patte du gang qui tient telle ou telle « barre ».

Au-delà des Quartiers Nord et des régions rurales qui s'étendent entre le nord de Marseille et l'arrière-pays, marquant la limite septentrionale de la conurbation, se trouve Aix-en-Provence, ville d'eaux, d'arts et grand pôle universitaire, complètement sous contrôle des familles nobles locales. Aix est une petite ville splendide, et son caractère oscille entre l'ordre aseptisé d'une ville-musée intellectuelle conservatrice, et la vitalité étudiante qui insufflé un vent de subversion pendant l'année universitaire, quand les boîtes de nuit et les bars font

le plein d'étudiants. L'architecture locale est augmentée par un habillage RA qui modifie l'atmosphère de la ville selon les événements, et les corpos françaises et européennes y tiennent régulièrement des congrès, rendant l'endroit idéal pour réaliser des extractions ou se débarrasser discrètement d'un pont. Attention cependant, la municipalité a investi dans un système de surveillance dernier cri, et pas question de désactiver votre commlink ou d'opérer en mode « caché » dans l'enceinte de la ville, vous seriez repéré immédiatement.

La classe et la sophistication d'Aix en font la sœur ennemie de Marseille, turbulente et populaire. L'inimitié règne entre le Conseil de Marseille, qui domine la région, et la mairie d'Aix, qui cherche à tout prix à établir son indépendance en recherchant le soutien du gouvernement français.

- En réalité, Aix est un véritable petit régime totalitaire. Ce qui convient très bien à la plupart des habitants et des touristes qui apprécient le taux de criminalité virtuellement nul. Seuls les étudiants osent encore secouer un peu le carcan. De toutes manières on n'ira pas bien loin avec ces gosses de riches qui profitent du financement public de l'éducation et iront grossir les rangs des requins corpos dans quelques années.
- Zamari

La prison de Luynes, au sud de la ville, est l'un des centres pénitentiaires les plus sécurisés de France. Récemment privatisé, le complexe est désormais sous le contrôle de Securitech, qui sous-traite une partie de ses activités paramédicales à Rédepeine, une petite corpo originaire d'Avignon spécialisée dans les soins holistiques et la parapsychologie, avec pour objectif de créer de nouvelles approches « thérapeutiques » en vue de la réinsertion des prisonniers.

- Une approche originale qui intéresse Horizon : le groupe vient d'acquiescer la société dès son entrée en bourse la semaine dernière. Je me demande pourquoi Horizon s'intéresse tant à un petit prestataire de services thérapeutiques en milieu carcéral.
- Fleur-de-Lys



TRANSMISSION.....



• C'est de la merde en boîte. Luynes est un enfer, tous ceux qui y sont passés vous le diront, et certains des runners les plus durs de Marseille y ont purgé leur peine. Ils en sont ressortis plus féroces que jamais. C'est pas les Baumettes, mais ça s'en approche.

• Mass

Pour que les gars se piétinent dans la Fosse

« La Fosse » est le surnom, donné par les réfugiés, et adopté par les Marseillais, à un patchwork de friches industrielles squattées, de forêts carbonisées, de camps, de complexes automatisés surprotégés, de décharges et de sites de déchets toxiques à ciel ouvert, s'étendant sur des dizaines de kilomètres entre le nord-ouest de Marseille et l'étang de Berre. Les plans d'eau et l'air y sont pollués par les émanations toxiques, les dégazages des supertankers, les fuites des chimiquiers et les marées noires provoquées à l'époque par la destruction de terminaux pétroliers lors des tremblements de terre. L'ancien site de Fos-sur-Mer a été rebâti, et intégré au complexe portuaire.

Outre le port, le secteur est également une énorme plateforme multimodale de transports, où des milliers de passagers en situation régulière ou clandestine entrent ou quittent Marseille chaque jour à destination du reste du monde. L'aéroport de Marignane occupe la rive est de l'étang, et le Port autonome et ses dizaines de kilomètres de docks s'ouvre sur la Méditerranée, dont il est le premier port de commerce.

• Ajoutez à cela un complexe ferroviaire totalement intégré, relié au centre-ville, et vous pouvez quasiment transférer un conteneur directement sur un train qui le livrera à Lille, Europort ou Hambourg en moins de dix heures.

• Traveler Jones

Le port s'étend du Vieux Port de plaisance au centre de Marseille jusqu'à Martigues, en passant par le quartier résidentiel et animé de la Joliette, le quartier ultramoderne d'Euromé-

diterranée, l'Estaque (qui a gardé tout son charme rural malgré l'extension du port), et les sites industriels de la Fosse qui défigurent le littoral plus à l'ouest, entre les pinèdes consumées par les incendies.

Une petite partie de la Fosse est un territoire en zone franche (au même titre que l'enclave d'Euromed). Marseille dans son ensemble applique la législation française, supervisée par la Commission de régulation économique, qui limite les droits extraterritoriaux des mégacorporations : ce n'est pas le cas dans les zones franches, parcs corporatistes conçus sur le modèle québécois, où l'extraterritorialité s'applique aux corporations de grade AA et AAA, et où même les corporations A et nationales bénéficient d'avantages fiscaux et réglementaires importants.

• La NCEE tente d'ailleurs de convaincre le Conseil de Marseille d'étendre ces parcs à des pans entiers de la Fosse, et d'accorder ces privilèges à toute une série de complexes industriels dont la sécurité est menacée et où la police n'a plus mis les pieds depuis des lustres. Les corpos sont prêtes à déployer des équipes de sécurité et à assumer les frais de mise en œuvre, à condition que le gouverneur leur accorde le statut de zone franche. Pour un shadowrunner, cela veut surtout dire que tout un tas d'installations intéressantes pourraient voir le jour. Et les concurrents veulent toujours savoir ce qui se passe dans tel ou tel nouveau complexe. Mais il faudra s'attendre à une sécurité renforcée.

• Artaud

T'as pas goûté la banlieue sud

Contrastant fortement avec le délabrement et les paysages post-apocalyptiques du nord-ouest du plexe, le sud et l'est de Marseille sont relativement préservés, avec des plages à deux pas du centre-ville où l'on peut encore se baigner en début de saison. Les quartiers abritent des zones pavillonnaires et résidentielles, des parcs et d'anciennes villas en bord de mer, surplombant les falaises de calcaire.

Les secteurs ouverts au public (le Parc Borély, les plages du Prado et de la Pointe Rouge) sont entrecoupés d'enclaves privées protégées 24 heures sur 24 par des agents de sécurité et des drones de surveillance. Ces micro-quartiers, comme le Palais du Pharo, la Capelette ou les Hauts de Valmer, sont en général nichés dans la pinède, bâtis autour et au sommet de collines dominant les environs, avec une vue imprenable sur la mer et le massif de l'Étoile, par-delà les calanques.

C'est aussi en banlieue sud que s'étire la Corniche, désormais fermée à la circulation, et qui abrite certains des plus beaux petits quartiers de Marseille. À la suite des tremblements de terre des années 40, c'est tout le quartier d'Endoume qui s'est enfoncé sous les eaux, emportant une bonne partie de la falaise de la Corniche.

- La route de la Corniche, qui reliait les quartiers Est et le Prado au Vieux Port, est toujours là, dans un état lamentable. Les services municipaux se sont contentés d'en bloquer les accès, mais de temps à autre un rigger un peu givré fait sauter les barrières et les blocs de ciment pour s'en servir de route d'évasion après un run. Ces pisseux de flics nous suivent rarement. Faut dire qu'avec la plus grande partie de la route et des ponts de la corniche qui ont plongé dans la mer avec la moitié de la falaise, ce qu'il en reste pourrait s'effondrer au moindre coup de mistral.

- Sand Reen

Endoume abritait jusqu'en 2043 un important centre de recherches et d'études marines. Le centre est parti à la mer avec le reste du quartier, mais des plongeurs continuent à tenter d'en retrouver la trace, convaincus que malgré les décennies qui se sont écoulées, des données de recherche essentielles sur la métafaune et la métaflore méditerranéenne y ont été préservées.

Les quartiers Sud et Est abritent également quelques cités chaudes, littéralement assiégées par la police aux carrefours d'accès aux grands axes. Les activités illégales y sont tolérées, et la police y met rarement les pieds tant qu'il n'y a pas de débordements ; tout au plus mène-t-elle quelques raids surprise pour faire bonne figure, mais ceux-ci sont souvent coordonnés avec les chefs de bande qui veulent se débarrasser d'un concurrent gênant. Grâce à la corruption endémique, la police a généralement de très bonnes relations et de très bons contacts avec la population, contrairement à la situation dans les Quartiers Nord.

- Les cités telles que la Cayolle ou la Soude sont de bonnes solutions de repli si vous devez vous planquer vite fait après un job, mais n'y traînez pas. Les flics vous attendront à la sortie, et vous vous ferez vendre avant d'avoir pu poser votre cul.

- Sand Reen

Plus à l'est, un territoire rural s'étend entre les collines du pays d'Aubagne et du Garlaban : on y trouve les vignes des Côtes de Provence et des pinèdes encore intactes, des pôles d'activité tertiaire comme **La Penne-sur-Huveaune** ou touristiques comme **Cassis**, l'un des rares joyaux préservés sur la côte. Les dizaines de milliers d'hectares calcinés de l'arrière-pays ont attiré les promoteurs, qui

construisent à tour de bras d'immenses cités-dortoirs desservies par des échangeurs autoroutiers et des terminaux ferroviaires, dans l'espoir de vendre des logements minimalistes aux réfugiés qui sont parvenus à mettre un peu d'argent de côté.

Aubagne est un petit centre industriel et tertiaire, célèbre pour abriter le quartier général de la Légion étrangère, qui s'est illustrée par ses faits d'armes pendant la guerre, et mène également des missions de mercenariat à travers le monde.

Les forces militaires de Marseille, symboliques, sont stationnées dans les environs.

- Le QG de la Légion est l'un des complexes les mieux protégés de la région : depuis que le corps est devenu un contracteur au même titre que beaucoup de compagnies privées, ses moyens ont explosé. Les légionnaires ont une sacrée réputation, et ont même été déployés dans les Quartiers Nord lors des Euro-guerres pour monter des expéditions punitives. Plus récemment, la Légion a protégé des équipes des Nations Unies en compagnie de Casques Bleus en Asie et au Proche-Orient.

- Mass

Enfin, à l'extrémité est du métroplex, la cité de Toulon fait office de ville-frontière, administrée pour sa partie civile par Marseille Provence Méditerranée, et pour la plus grande partie de son secteur militaire par l'État français. Les bases et les chantiers navals ont connu une nouvelle jeunesse, et le port militaire est depuis les Euro-guerres la première base militaire française. La composante maritime de l'EuroForce y maintient son QG en Méditerranée, et les deux porte-avions français sont basés dans sa rade.

- Réfléchissez bien aux conséquences avant d'entreprendre un run à Toulon qui impliquerait les militaires. Une tripotée de hauts gradés de la Marine nationale vivent sur les pentes du Mont Faron

SITES NATURELS ET PARANATURELS AUX ALENTOURS DE MARSEILLE

Source : *La Provence entre mer et soleil, 12^e édition, 2066*

Les calanques : à quelques dizaines de minutes seulement du centre de Marseille, la côte méditerranéenne se découpe en calanques calcaires qui plongent dans la mer depuis la pinède, offrant des havres de verdure protégés aux amoureux de la nature. La prudence est de mise pour les promeneurs : la présence de gorgones, de sangliers dorés, de chiens de l'enfer mais aussi de métamantes a été confirmée. Certaines calanques servent également de refuge provisoire à certains criminels. Renseignez-vous auprès du Bureau du Parc près de l'université de Luminy.

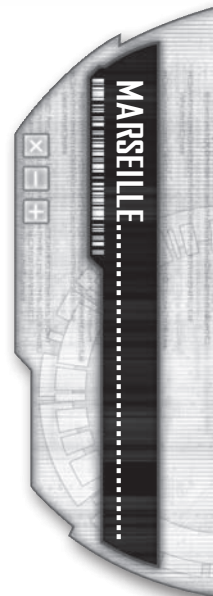
Les gorges du Verdon : l'accès aux gorges du Verdon est limité à partir du Lac de Sainte-Croix : une activité magique incontrôlée secoue les gorges depuis l'Éveil, et le tourisme et les randonnées y sont restreints aux zones autorisées. L'accompagnement par un guide des parcs nationaux est indispensable : plusieurs dizaines d'amateurs de sports extrêmes imprudents perdent chaque année la vie ou disparaissent dans les canyons du Verdon, et les mages du Centre national pour la recherche scientifique et thaumaturgique ont établi un centre d'études à proximité d'Ayguines. À l'est des gorges se trouve le plateau de Canjuers, un gigantesque terrain d'essai militaire placé sous la responsabilité d'Esprit Industries, qui y mène des manœuvres tout au long de l'année.

- Les entraînements ont repris de plus belle à Canjuers, et les opérations font un boucan qu'on entend parfois jusqu'à Draguignan. Il semblerait qu'Esprit se prépare aux « Rad Wars », ces manœuvres monstres qui devraient rassembler des unités de toute l'Europe dans la SOX à la fin de l'année.

- Mass

- Esprit est également très présent au centre de recherches de Cadarache, Total-ITER. C'est là qu'avaient été menées les premières recherches européennes en matière de fusion nucléaire et autres technologies de l'atome, jusqu'à ce que les tremblements de terre de 43 ne dévastent le site, intelligemment placé pile sur une faille. Seule la mise en place d'une protection magique extrêmement sophistiquée (et dont le secret est bien gardé) a permis d'éviter une catastrophe.

- Artaud



ou la corniche du Mourillon, et s'en prendre à l'armée est généralement une mauvaise idée. Essayez d'en savoir plus sur votre employeur avant d'accepter n'importe quel job, même banal.

• Mass

LES VISAGES DE MARS

Outre ses quartiers, Marseille comporte un certain nombre de lieux et d'établissements caractéristiques que vous fréquenteriez certainement au cours de votre carrière.

Monuments

Le **Palais Longchamp**, à la grandiose architecture classique, avec ses jardins et ses fontaines, abrite, outre un musée d'art classique et numérique (notamment les collections RA et RV de l'artiste pueblo Ram Teerano), le Palais du Gouverneur et la salle du Conseil de Marseille. Le site est régulièrement la cible d'attaques des nationalistes de Fierté Phocéenne, et la sécurité sur place a été renforcée.

• Si vous devez un jour vous infiltrer dans le Palais, passez par le musée, en vous faisant discret. Il existe de nombreux accès mal gardés entre les zones publiques du musée et les locaux du gouverneur. Méfiez-vous quand même, la sécurité matricielle n'est pas de la tarte.

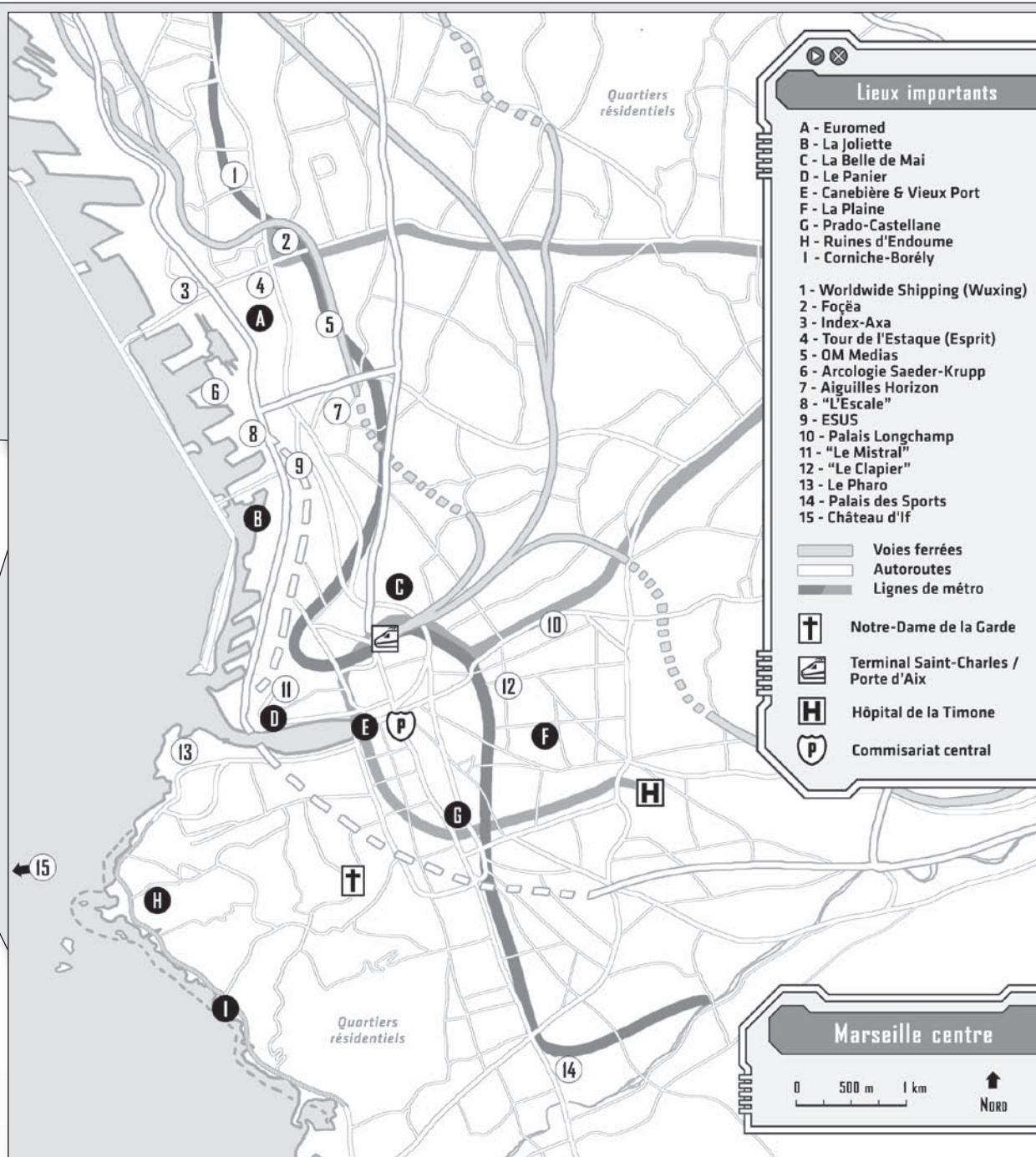
• Aketo

• Notre cher gouverneur, Thomas Filipini, arrive en hélico ou en bagnole de son domaine du village d'Allauch. Évitez de traîner dans le coin quand il y est, son escorte n'a rien à envier à celle du Président de la République.

• Sand Reen

Perchée sur sa colline, tournée vers la mer, gardienne des marins (et des pirates et des contrebandiers), la **Bonne Mère**, basilique de Notre-Dame de la Garde, est un lieu saint respecté par tous les Marseillais, quelle que soit leur foi ou leur absence de foi. Des prêtres guérisseurs y travaillent en coopération avec une petite antenne de l'hôpital de la Timone, et assistent des personnes souffrantes venues de toute l'Europe. Perturbé

Message Urgent...



pendant les années qui ont suivi l'Éveil par des tempêtes et des fluctuations mana, le site est un lieu de pouvoir, orienté en faveur de la magie de santé et de détection, et les magiciens marseillais s'y rassemblent pour pratiquer divers rituels. L'archevêque de Marseille, **Jocelyn Roblès**, est un ardent défenseur de l'œcuménisme spirituel, et entretient de très bonnes relations avec les représentants juifs, bouddhistes et musulmans. C'est lui qui m'a ordonné prêtre, et si l'Église comptait plus de types comme lui j'en ferais peut-être encore partie. Mais le pauvre vieux est pieds et poings liés face aux vendus de l'Église gallicane... je ne m'attarderais pas sur le sujet cette fois-ci.

- C'est plus sage, oui.
- Drackenfelts

• Roblès est assez ouvert, et il sait faire des compromis quand ceux-ci lui permettent de maintenir son indépendance. Du genre, « louer » certaines des cryptes de la basilique à divers indépendants qui cherchent un lieu pour réaliser un rituel. Si vous êtes marseillais, le site est l'endroit rêvé pour préparer un lancement rituel du tonnerre de Dieu. Attendez-vous quand même à subir un examen complet de la part des prêtres Éveillés qui entourent l'archevêque, ils ne laisseront pas entrer n'importe qui. Et lâchez une aumône substantielle dans le tronc de l'Église (accessible via la connexion sans-fil de votre commlink).

- Aketo

Curiosité de Marseille, le **château d'If**, au large du Vieux Port, se dresse sur un îlot dont l'emplacement s'est éloigné de la côte à l'époque de l'Éveil, sans que cela puisse être expliqué. Désormais plus lointain que les îles du Frioul, le fort rendu célèbre par les aventures du comte Monte Cristo est une propriété privée, dotée d'une importante sécurité magique.

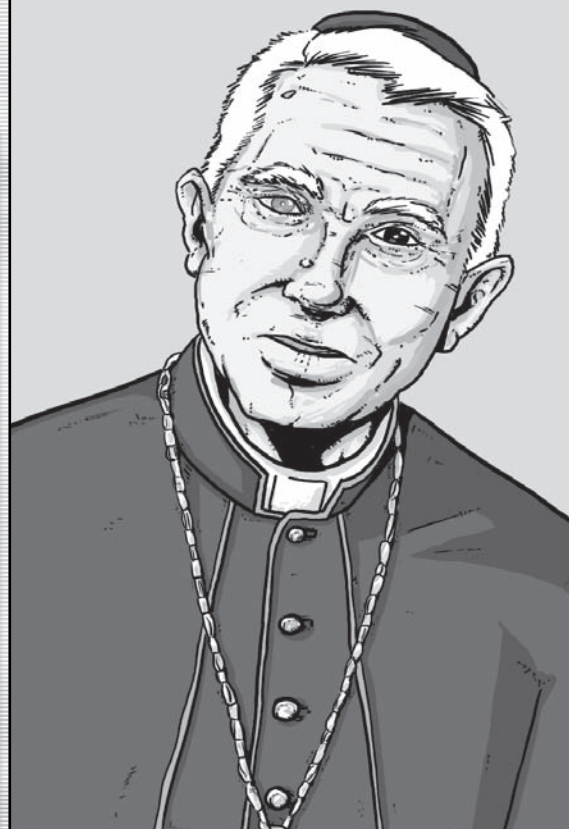
- Il s'agit d'un centre de tests pour les magiciens des barbouzes de la Légion étrangère. Les pauvres couillons qui sont faits prisonniers lors d'opérations spéciales à l'étranger y sont mis au secret et torturés.
- Sand Reen

- N'importe quoi. L'île a été achetée il y a de ça plusieurs dizaines d'années par un puissant magicien qui tenait à son intimité, et appréciait la région. Le château semble pourtant désert aujourd'hui, et ce depuis plusieurs années.
- Winterhawk

Autre « temple » marseillais, le **Palais des Sports Zinedine Zidane**, l'ancien vélodrome étendu pour couvrir quatre fois sa surface originelle au Parc Chanot, est l'un des plus grands et des plus modernes de France, rivalisant avec le Nouveau stade de France en région parisienne. Le sport est la religion des Marseillais et Zinedine son prophète : dans l'enceinte évoluent les deux équipes stars de Marseille, l'Olympique en football et les Gaziers en combat urbain.

Où sortir

Le **Mistral**, dans le vieux quartier du Panier, est la dernière incarnation d'un trou à gnôle doublé d'une brasserie bicentenaire qui a changé dix fois de nom. N'attendez pas l'ambiance lounge des salons de thé pour Éveillés de la Joliette ou l'animation des boîtes de rapcore du Cours Julien : le Mistral est un vieux PMU où des papets en marcel et bob Ricard descendent un *pastaga* à toute heure, les yeux rivés sur de vieux enregistrements de courses de chevaux. Mais au-delà du cliché (délibéré), le Mistral est également l'un des plus précieux bars à runners de Marseille, où les petits chefs des différents syndicats se retrouvent en terrain neutre. Sous la salle principale, deux étages en sous-sol abritent des salles de réunion et un équipement de contre-surveillance de pointe où se retrouvent runners, **Johnsons** et mafieux, alors que dans la salle des touristes au visage cramoi par le soleil dégustent une bouillabaisse surgelée qu'ils paieront une fortune avant de repartir avec le sourire.



Dans le quartier animé de la Plaine, où beaucoup d'anciennes maisons ont été détruites par les tremblements de terre, le **Clapier** est un pub jeune et sympathique, avec une « open stage » deux nuits par semaine. Plus discrètement, le pub organise également ses « tremplins pros » tous les deux mois. Entendez par là que des Johnsons et des fixers marseillais y proposent des jobs de petite envergure, venant à la rencontre des nouveaux runners entrant dans le circuit. Débarquées des camps de réfugiés et des zones toxiques de la Fosse, des Quartiers Nord, voire du reste du pays, des équipes de débutants rencontrent leur premier fixer, se font les dents sur leur premier job, et se font repérer par les chasseurs de tête.

Les anciens docklands de la Joliette, à l'entrée du quartier d'affaires d'Euroméditerranée, sont désormais un quartier branché et vivant. L'**Escale** est un restaurant très select qui accueille les costards en déjeunant d'affaires et les jeunes cadres dynamiques descendus de leurs tours en fin de journée pour draguer leur secrétaire. Tout au long de l'année, le restaurant fait également le bonheur des touristes en croisière venus du

LES « JOHNSONS » EN FRANCE

Si les runners américains ont leur « Johnson » ou les Allemands leur « Schmidt », les Français n'emploient pas vraiment de nom unique pour désigner leurs commanditaires. Le « Johnson » s'est imposé comme un nom commun pour désigner un employeur, sous l'influence américaine.

Les impératifs d'anonymat ont mené les employeurs à recourir à divers noms d'emprunt lors de leurs rendez-vous. « Dupont » était relativement populaire il y a encore quelques années, mais a quasiment disparu. Parmi les noms les plus répandus aujourd'hui, on trouve « Martin », « Leblanc » ou « Beaumont », mais aussi « Sinclair » ou « Noël ».

monde entier. La baie vitrée panoramique offre une vue à couper le souffle sur le port et les îles, et même sur l'arcologie Saeder-Krupp. L'établissement est sans doute le meilleur restaurant de poissons et de fruits de mer de la côte – ceux de Nice et Monaco sont peut-être plus classes, mais la nourriture n'y est pas aussi bonne.

La nouvelle Mecque des raveurs européens se trouve dans la Fosse : les **Nouveaux Docks des Suds**, à la limite des Quartiers Nord, est l'un des plus grands complexes de spectacles européens. Couvrant plusieurs hectares de hangars, de quais, et d'usines désaffectées, le complexe comprend trois salles de concert, des boîtes de nuit thématiques, des studios d'enregistrement sim, un « laboratoire » de musique électronique avec plusieurs DJ en résidence, et une galerie de boutiques ouvertes lors des concerts et des festivals. L'indus et l'électro tiennent le haut du pavé, mais tous les styles font vibrer les murs lépreux des NDS. Du Béton dans le Sang y a connu ses premiers succès, et CrimeTime en a fait la première date de sa future tournée européenne.

- La plus grosse boîte d'indus de la région est tenue par le Vory, ce qui rend fou le Milieu qui contrôle une bonne partie des business des NDS. Le « Tchernobill » s'étend sur trois étages et deux sous-sols dans une ancienne déchetterie doublée d'un centre de traitement de produits toxiques. La déco est à l'avenant, la musique vous perfore le cerveau, et la clientèle shootée à la nitro et au cram, dans le meilleur des cas.
- Bruine
- Certaines rumeurs assurent que le Tchernobill n'est autre que le QG du Vory à Marseille, et que les étages inférieurs abritent des cargaisons d'armes et d'implants. Une voie ferrée souterraine relierait le site au port autonome, permettant aux Russes de transporter facilement hommes et matériel en toute discrétion.
- Mass
- D'après l'un de mes contacts, c'est encore pire que ça. Deux Azaniens des Tamanous sont arrivés du Cap dernièrement pour réorganiser le réseau dans le sud de la France, et ils auraient un deal juteux avec les Russes. Le dernier sous-sol du Tchernobill serait en réalité une clinique et une boucherie, ou des charcuteries « traitent » les esclaves trop « mauvais » pour les circuits de prostitution, et alimentent le trafic d'organes en plein essor à Marseille.
- Aketo

SERVICES PUBLICS À MARSEILLE

Couverture matricielle :	Ætherlink (S-K), Foçëa (FoçNet), OM Medias, divers autres fournisseurs privés.
Énergie :	France Énergie, Ruhr-Nuklear (S-K).
Maintien de l'ordre :	Police de Marseille (public, ensemble du métroplex), forces privées (zones extra-territoriales d'Euromed).
Santé :	SAMU (public), Hôpitaux de Marseille (mixte), EuroMedis (Zeta-ImpChem), CrashCart Medical (Evo), divers autres contractants privés.
Sécurité civile et pompiers :	Bataillon des marins-pompiers de Marseille (militaires, public).
Services sanitaires :	Veolia Envirotech (Proteus).
Transports :	ESUS, Foçëa.

- N'allez pas croire non plus que ces services sont assurés dans l'ensemble du métroplex. S'ils sont bons dans le centre, les secteurs sud, est et dans le Pays d'Aix, ils sont quasiment totalement absents de la Fosse, à l'exception de quelques îlots de civilisation où quelques groupes ont mis en place des services de fortune. Plus surprenant, les services sont disponibles dans une partie des Quartiers Nord : les bandes armées les prennent parfois en charge, ou protègent les équipes et les infrastructures.
- Aketo

TRANSPORTS, SERVICES ET COMMUNICATIONS

Gérés conjointement par des corporations privées et des organismes publics, les services à Marseille sont une ressource essentielle pour les runners du coin. Ils sont leurs outils et leurs cibles, leur atout et leur problème.

Transports

Marseille, autrefois tristement célèbre pour ses transports désorganisés et perturbés par les « mouvements sociaux », dispose désormais d'un réseau de transport efficace desservant l'ensemble des zones « civilisées » du 'plexe, dans une alliance relativement harmonieuse entre efficacité corporatiste et service public subventionné. Paradoxalement, la corruption a plutôt tendance à graisser les rouages et à faire fonctionner correctement le système.

L'aéroport international de Marignane-Le Grand Port, second aéroport français, accueille des vols semi-balistiques et suborbitaux. Situé en bordure de l'étang de Berre, dans la Fosse, il offre un spectacle de désolation aux visiteurs qui y atterrissent. Un quatrième terminal vient d'être bâti, et la sécurité est importante sans être aussi sévère qu'à Paris ou dans les grandes capitales européennes. Un système de navettes ferroviaires et aériennes assure la liaison avec Euroméditerranée, où les visiteurs peuvent rejoindre les lignes de transport urbain. Un réseau dense relie les installations aéroportuaires au port autonome.

Depuis l'extérieur, les lignes du TGV Laser desservent Marseille en provenance de Paris, via Lyon, de Toulouse et de Montpellier à l'ouest, et de Nice à l'est. Depuis le nord, la traversée du relief rural, vallonné et aride du pays aixois mène aux tunnels perçant les collines du nord de Marseille et débouche dans le centre après un passage dans les Quartiers Nord où les voies sont protégées par des tubes de plastique blindé. Les visiteurs peuvent embrasser d'un coup d'œil la mer, Notre-Dame de la Garde, le centre, les tours de béton des cités des environs, et le massif de l'Étoile barrant l'horizon du côté d'Aubagne.

À l'ouest, les lignes en provenance du sud-ouest et d'Espagne traversent la Fosse, dans un corridor clôturé et sécurisé au cœur des friches industrielles et des terres incendiées squattées par les réfugiés.

- On trouve toujours quelques allumés pour franchir les grillages et tenter d'atteindre le TGV qui commence tout juste à décélérer à l'approche de Marseille. L'an dernier, deux voitures de voyageurs ont été saccagées par des pillards qui avaient réussi à s'infiltrer dans le train, et pris la fuite une fois dans le tunnel menant au Terminal Saint-Charles.
- Aketo

À l'est, le TGV file vers Toulon à travers le massif de l'Étoile, l'arrière-pays et la côte, parsemés de pinèdes qui ont échappé aux incendies, de vignobles et de villages pittoresques, jusqu'à la cité militaire de Toulon, limite du métroplex. Les lignes continuent ensuite le long de la Côte d'Azur, paradis des touristes et des jet-setters, jusqu'à Nice la réactionnaire et Monaco l'opulente, étape incontournable du Grand Tour.

Des autoroutes bien entretenues mènent à Marseille : la A7 en direction du nord, la A55 en direction de l'ouest, traversant la Fosse, et la A50 en direction de l'est et de Toulon. Leur tracé suit à peu près celui des voies ferrées.

Une autre manière d'arriver discrètement à Marseille est la **voie maritime**, surtout si vous transportez de l'équipement volumineux et « sensible ». Comptez un ou deux jours de trajet



à partir de la plupart des ports de Méditerranée occidentale. Le port est également l'endroit idéal pour établir des contacts dans les Ombres et la pègre locale, voire trouver un premier job.

ESUS règne sur les compagnies de transport urbain. Le **métro** et le **tram** desservent le centre-ville, et représentent une alternative utile dans une ville qui a conservé un trafic automobile considérable. Les lignes sont automatiques, silencieuses et rapides, contrairement à beaucoup d'usagers, et si un **SECRET** ou un **SIN** valides sont nécessaires pour les emprunter, les lecteurs ne sont pas performants au point de déceler la plupart des faux papiers (sauf aux stations d'Euromed). Le **bus** est une alternative pour les **SINless** : les contrôles y sont rares, et les tarifs extrêmement faibles.

- Dans la logique du Conseil de Marseille, maintenir des transports publics abordables, voire gratuits dans certaines zones, est un moyen d'acheter la paix civile et d'éviter les protestations. ESUS n'a rien à y perdre – la compagnie bénéficie de subventions publiques dans ce domaine. Encore un cas où l'argent graisse les rouages de la machine à corruption.

- Fleur-de-Lys

- Gaffe quand même. Quand la situation l'exige, les autorités sont capables d'augmenter le niveau de sécurité des contrôles, rendant l'emploi de faux **SIN** plus risqué.

- Mass

La bataille matricielle : FoçNet

Derrière ce nom à l'orthographe douteuse et aux relents de produit pour chiottes se cache la Matrice marseillaise, dont le service est assuré conjointement par **Ætherlink**, filiale de Saeder-Krupp, et **Foçëa**, corporation marseillaise associée au français **ESUS** et à la **AAA NeoNET** dont elle assure les activités matricielles dans le métroplex marseillais.

Alors que **S-K** contrôlait de fait la Matrice marseillaise avant le **Crash** par le biais d'**Hermes Eurocom**, des années de tergiversations sur les programmes de mise à niveau au standard sans-fil ont provoqué des catastrophes dans l'architecture matricielle. Contre toute attente, **Hermes** ne s'est visiblement pas adaptée assez vite à l'évolution technologique. En 2067, alors que le monde entier s'équipait en **wifi** et mettait en place la réalité augmentée, la grille marseillaise avait à peine évolué. La fin du quasi-monopole d'**Hermes** a ouvert la voie à une multitude d'équipementiers locaux, nationaux et étrangers qui se sont jetés sur cet énorme marché. Résultat prévisible, les équipes de **Saeder-Krupp Prime**, les « dégraisseurs » de **S-K**, ont débarqué pour passer un savon à **Hermes** et lâcher la compagnie à Marseille. Elle a été remplacée par **Ætherlink**, qui lutte pour regagner des parts de marché.

- Ce n'est pas le seul exemple de foirage de filiales de **S-K**. **Ruhr-Nuklear** a perdu plusieurs contrats publics dans le Pays d'Aix, au profit de **France Énergie**. Même chose avec une série de contrats de transport sur le port, qui ont fait le bonheur d'**ESUS** et d'**OceanTech**.

- Zamari

La Matrice marseillaise est aujourd'hui un champ de bataille opposant plus d'une douzaine de fournisseurs d'accès de qualité inégale, plus ou moins professionnels, qui s'étripent autour de la gestion du réseau **FoçNet**. Même si **Foçëa**, **Ætherlink** et **OM Medias** dominent le marché, la place laissée vacante par **Hermes Eurocom** n'est pas encore réattribuée formellement, et la Matrice marseillaise est un patchwork cauchemardesque de fournisseurs publics et privés, de zones gratuites et payantes, avec des services pas toujours compatibles.

Aujourd'hui la couverture matricielle est inégale : le centre, les quartiers résidentiels de classe moyenne et supérieure, les quartiers d'affaires, les zones franches et la plus grande partie du port de commerce bénéficient d'une excellente couverture,



et notamment d'un habillage RA et RV élégant à l'allure maritime, empruntant à toutes les époques. Mais le reste de la ville connaît parfois des sautes de connexion qui font bouillir de rage les professionnels et les particuliers, et provoquent des drames et des cauchemars organisationnels. Quant aux zones périphériques, des Quartiers Nord aux profondeurs oubliées de la Fosse, elles sont très largement sans couverture, sauf quand un groupe de hackers se réunit pour équiper telle ou telle barre.

Dernière remarque pour nos amis hackers : Marseille est la ville de France, et peut-être d'Europe, la plus touchée par le spamming, même dans les quartiers réputés sûrs et à la couverture de qualité. C'est exaspérant au quotidien, mais certains parviennent à tourner cet inconvénient à leur avantage.

LES PETITS CAÏDS ET PUIS LES GROS BONNETS

Parmi les quatre « milieux » qui tiennent la France (les corpos, la pègre, l'Église et la noblesse), les deux derniers sont sans doute les moins influents à Marseille, même s'ils restent présents : les nobles ont infiltré les strates du pouvoir économique et politique, et l'Église maintient des liens très forts avec le monde politique, la pègre marseillaise « traditionnelle » et les élites corporatistes aristocratiques qui tirent officieusement la plupart des ficelles du Conseil de Marseille.

LES « POISSONNIERS »

Le monde des affaires à Marseille est entaché d'histoires sordides et de scandales, des organismes financiers blanchissant l'argent des trafics de la « French Connection » aux grèves monstres organisées par des syndicats quasi-mafieux, bloquant toute activité pendant plusieurs semaines, en passant par les sordides expérimentations génétiques menées sur des êtres humains en 2051. Le monde a connu bien pire depuis, mais à l'époque Spinrad Industries, qui avait porté le chapeau, avait pratiquement dû mettre la clé sous la porte. Sans parler des années gâchées avant que la Matrice 2.0 soit mise en place.

Si le secteur public a historiquement joué un rôle essentiel ce n'est plus le cas qu'en apparence, car même les compagnies publiques ont été noyautées par le jeu des prises de participation croisées et le népotisme des grands groupes dépendant des commandes publiques. Quant aux syndicats, autrefois extrêmement puissants à Marseille, ils ont été progressivement marginalisés puis criminalisés, continuant d'exister d'une part sous une forme clandestine – comme réseaux au sein de la main-d'œuvre ouvrière, employée et même des cadres – et d'autre part en s'associant avec la pègre pour organiser toutes sortes de trafics, participant ainsi à l'imbrication étroite entre les corporations et le milieu mafieux.

Plus récemment, c'est Saeder-Krupp qui dominait le paysage corporatiste marseillais, gérant quasiment la ville comme une petite filiale : tous les secteurs-clés portaient l'empreinte de Lofwyr, que ce soit par le contrôle direct de compagnies comme Barytech ou Siemens, des partenariats privilégiés avec GIAT ou Icade, ou une influence sur les pouvoirs publics qui donnaient virtuellement à S-K la mainmise sur la ville. Mais depuis quelques années, S-K semble perdre du terrain à Marseille, réinvestissant ailleurs, ouvrant la porte à une concurrence effervescente sur tous les marchés, et desserrant la vis sur le Conseil de Marseille. Même le crime organisé ne ressent plus autant la pression et la surveillance du dragon. Difficile d'expliquer pourquoi la plus grande mégacorporation du monde a accumulé autant de difficultés au point de justifier une telle réorientation.

- La version officielle est que la NCEE applique sa législation antitrusts, censée garantir la libre concurrence sur le territoire de la Communauté, et que S-K y obéit sagement. Sachant que la NCEE n'est qu'un jouet entre les griffes de Lofwyr, c'est difficile à avaler.
- Artaud

- Cette prétendue « dégringolade » de S-K ne tient pas la route. Ce salaud de lézard ne perd pas pied. Il fout le camp volontairement.
- Zamari

- Les bénéfices réalisés par S-K à Marseille sont largement surestimés. Même pour une corpo comme Saeder-Krupp, le monopole mène à l'empêchement et finit par freiner l'innovation. Lofwyr a décidé de fermer un certain nombre de services parmi les moins rentables pour investir sur de nouveaux marchés : depuis que l'armée de libération nationale a chassé les Russes de Pologne, Saeder-Krupp s'y est largement implantée par l'intermédiaire de partenariats avec Evo et Pomorze ZS.
- Fleur-de-Lys

- Foutre un paquet de gens à la porte a un avantage pour les corpos : une réserve de main d'œuvre qualifiée prête à accepter n'importe quel job à n'importe quel salaire. Il leur suffit juste de patienter un peu.
- Bruine

- Encore des conneries de gauchiste. On n'est plus au XIX^e siècle.
- Sand Reen

- T'as raison, à l'époque des types avaient inventé un système social. On n'en fait plus des comme ça aujourd'hui.
- Bruine

- Certains de mes contacts haut placés en Allemagne et en Suisse ont l'air de dire que la « politique française » de Lofwyr est plutôt étrange ces temps-ci : lui qui était cul et chemise avec Kervelec avant son ascension à la présidence semble prendre ses distances.
- Artaud

Les locales

Prenez deux anciens syndicats ouvriers, une série d'entreprises publiques actives dans le domaine des transports et de l'énergie, ajoutez-y l'influence et les ronds de toute la

pègre locale, transformez ça en une société anonyme, et vous obtiendrez Foçëa. Plus qu'une simple compagnie, Foçëa est le Port autonome, ainsi qu'une nébuleuse de services et de partenariats divers relatifs à toutes les activités portuaires de Marseille, du débardage à la réassurance maritime, en passant par la prestation de services douaniers, l'attribution de licences d'exploitation et les services matriciels.

ESUS est le principal partenaire de la corpo, dirigée par Khalil Perez, un Franco-algérien trempé jusqu'à l'os dans le Milieu marseillais et chargé des relations commerciales « spéciales » entre le Maghreb et le métroplexe de Marseille. Concrètement, cela signifie qu'en échange d'un pourcentage, Foçëa permet à à peu près n'importe qui d'utiliser ses installations.

- À côté de corpos classiques comme OceanTech et Worldwide Shipping, toute une myriade d'« indépendants », contrebandiers, runners et même quelques pirates opèrent sur le port, avec un statut semi-légal. La plupart cabotent jusqu'à Ajaccio et Palerme, dealent avec les clans mafieux corses et siciliens, récupèrent drogue, armes et marchandises contrefaites en Algérie et au Maroc, puis remontent la côte espagnole pour une escale à Barcelone.
- Mass

Sur le papier, Foçëa contrôle le Port autonome en délégation de service public pour le Conseil. Dans les faits, ce sont les mafieux de Foçëa et les corpos qui s'y associent qui mènent la danse, et tout le monde s'y retrouve en se servant au passage.



OM Medias est une autre corpo largement infiltrée par la mafia marseillaise. Officiellement indépendante mais dans les faits contrôlée par S-K qui la tient par tout un jeu de contrats, l'« OM » est historiquement la courroie de transmission de la AAA partout où celle-ci ne souhaite pas s'afficher ouvertement.



Célèbre pour son club de football le plus titré de France, l'Olympique de Marseille, véritable culte régional, la compagnie s'est diversifiée dans les médias, avec les chaînes locales Marseille 3 et LCM, et une multitude de studios de production dont EuroProds, l'ancienne EuropaCorp. L'exclusivité de la retransmission de tous les matchs joués au Palais des Sports, toutes disciplines confondues, est une véritable poule aux œufs d'or pour l'OM.

Traditionnellement sous perfusion grâce à Saeder-Krupp, la division Banque & Assurance d'OM Medias doit maintenant faire face à la rude concurrence d'Index-Axa, qui a lancé une offensive sur le marché marseillais en janvier dernier. Si S-K recule aussi dans ce secteur d'activité, OM Medias risque de se retrouver en mauvaise posture.

- Sentant le vent tourner, Horizon a approché OM Medias pour renforcer sa base d'actifs dans le sud de la France. Mais les autres corpos ne veulent pas de ces parvenus dans leur pré carré, et il y a fort à parier qu'elles vont très vite s'attaquer à Horizon.
- Zamari

Une guerre interminable fait rage entre l'OM et sa grande rivale **Javert & Compagnie**, filiale de Spinrad Industries, une compagnie liée à NeoNET. Javert a inventé le combat urbain, mondialement populaire, et l'équipe des Gaziers de Marseille, détenue par Spinrad Industries et Foçëa, a remporté le titre huit années d'affilée avant de subir une série de défaites cuisantes qui ont relégué l'équipe au rang de losers dans les années 50. Incapables de se qualifier pour les championnats du monde, alors que l'Olympique de Marseille remportait la Coupe d'Europe à deux reprises en 2067 et 2068, les Gaziers ont affiché un line-up ambitieux cette saison et l'ont si bien commencée que les fans se remettent à rêver.

Les françaises

Aérospatiale dispose à Marseille de vastes installations, et du complexe scientifique Eurocopter, où de nombreux éléments essentiels du Concorde-G sont conçus et testés. Mais malgré tous ses efforts, la corpo fait pâle figure face aux géants de l'industrie tels qu'**Esprit Industries**. Spécialisée dans l'armement et la chimie, Esprit est l'un des grands employeurs industriels de la métropole marseillaise : des dizaines de milliers de salariés travaillent dans les usines et les centres des diverses filiales d'Esprit entre la Fosse et les technopoles des vallées de l'est du plexe. Le siège régional d'Esprit se trouve dans la Tour de l'Estaque, un building de verre et d'acier qui se dresse dans la zone

franche d'Euromed, et dont la façade orientale, entièrement réfléchissante pendant la journée, renvoie l'image du magnifique paysage du centre de Marseille, dominé par Notre-Dame de la Garde. La nuit, les façades sont illuminées d'animations RA spéciales mélangeant art numérique et marketing viral. Les abords de l'étang de Berre sont le fief de Total, alors que DCNS – contrôlée par Thalès-Raytheon et spécialisée dans la construction navale – est l'un des principaux employeurs de l'aire toulonnaise.

ESUS est très présente à Marseille et entretient de bonnes relations avec Foçëa sur le port autonome par l'intermédiaire de sa filiale Chargeur. En tant que nouveau gestionnaire exclusif du réseau de transport local et régional depuis que Saeder-Krupp a perdu le contrat, ESUS contrôle la Régie des transports de la région marseillaise (RTRM) et les transports ferroviaires de la SCNF, les ferries et les transports maritimes, les lignes de métro, de tramway, de bus et de transport aérien intra-urbain. Installés dans l'ancien immeuble rénové et agrandi de l'ex-CMA-CGM, le premier des zones franches d'Euromed, les cadres sup' d'ESUS manigancent leur rapprochement avec le géant de l'assurance et des services financiers **Index-Axa**, devenu très actif à Marseille. Son siège régional, une tour de 80 étages, n'est séparé du building d'ESUS que par l'arcologie portuaire de Saeder-Krupp, toujours déterminée à éviter ce rapprochement, même si la méga allemande a d'autres priorités.

Les étrangères

La plupart des eurocorps et des AAA sont présentes sous une forme ou une autre : **Évo** dispose de grands pôles de recherche chimique et biotechnologique (même s'ils restent discrets vu le passif de la ville dans ce domaine), et **Regulus Joint Industries** y a développé ses opérations industrielles, même si l'essentiel de ses activités restent à Europort.

Ares Global Entertainment dispose de studios et d'un siège à Marseille, mais la concurrence a été rude dernièrement :

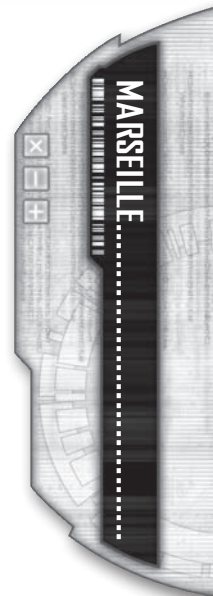
>>>UPLOAD RIP : LES INROCKUPTIBLES, FÉVRIER 2070 Les meilleures ventes de productions marseillaises, premier trimestre 2070

Musique [Album / Artiste]

1. **Lignes de Fronts (Du Béton dans le Sang) – rapcore** – le nouvel album du collectif rapcore dont le succès a traversé l'Europe. Enregistré et tourné dans la Fosse pendant les émeutes insurrectionnelles de l'hiver 2069-70, au cours desquelles trois des membres du collectif avaient été blessés dans des combats à l'arme automatique.
2. **Black Mambo Century Chile (Centéria) – afro-carib** – trip vaudou pour Éveillés et ordinaires ; un show envoûtant où les musiciens, tous houngans, invoquent des loas qui prennent possession du public. Frissons garantis.
3. **Des Bris (Tristement Célèbres) – rock français** – après plus de quinze années d'absence, le groupe phare des années 2050 remonte sur scène pour un album live torturé et tranchant, un retour aux sources pour la formation qui puise son inspiration dans les classiques sombres de la chanson française comme Brel, Noir Désir, Rodéo pour un Massacre et La Trainée des Charniers.

Sims [Titre / Producteur]

1. **Taxi 13 (EuroProds) – comédie / action** – le taxi blanc est de retour, dans l'espace ! Le meilleur ami d'Enzo a subi une mutation due à la GRIME, et le dangereux criminel parisien Florian Bacquet menace d'employer son arme secrète contre Marseille... certaines scènes de ce sim ont été tournées à bord de la station spatiale Shibanojuji.
2. **Ruthgar et Fatima (Films du Soleil) – comédie romantique** – quand un elfe ásatru norvégien tombe amoureux d'une trolle marocaine, et que la mafia s'en mêle, certaines familles s'arrachent les cheveux pendant que les autres se frottent les mains.
3. **L'Année du Feu (ReelFeel France) – action / histoire** – 2034 : les Euro-guerres entrent dans leur deuxième phase avec le lancement du Grand Djihad, et marquent le début d'une période de déchirure terrible pour la Méditerranée et ses peuples. Un documentaire frappant, déconseillé aux moins de 10 ans.



les productions américaines n'ont pas résisté au renouveau « artistique » apporté par Sol Media, le pôle production d'OM Medias et celui de son nouvel allié, **Horizon**, qui a lancé une grande campagne pour renouveler l'image de Marseille, au grand bonheur du gouverneur. Les Californiens ont mis la main sur d'anciens actifs européens de Cross Applied Technologies délaissés par Ares, et ont d'ores et déjà entrepris la construction de leur siège européen sur le site d'Euromed. Devant être achevées fin 2071, les trois tours de verre transparent d'inspiration arctique sont un chef-d'œuvre d'architecture post-moderne, et seront à terme le plus grand complexe corporatiste de la métropole marseillaise.

Dominant toujours largement le paysage économique marseillais, **Saeder-Krupp** règne sur Euromed avec la seule véritable arcologie de la ville, située en plein cœur du quartier d'affaires et de ses gratte-ciels chromés. La suprématie pernicieuse de la mégacorporation allemande tient plutôt à des partenariats et des participations que dans le nombre de ses filiales installées sur place, même si celles-ci restent nombreuses : Bouygues, Barytech, la Dresdner Bank, Siemens-Nixdorf, Morgen-Tek, Ætherlink...

- Pour la petite histoire, l'indéboulonnable Jean-Claude Priaut, de la Cour corporatiste, est originaire de Marseille, et a monté les échelons en s'y faisant connaître. C'est à lui que l'on doit le coup de maître de S-K lors du scandale de 51.
- Artaud

Difficile d'estimer quelle part de l'économie du plexe est contrôlée par l'empire du lézard, mais même avec les revers subis par Saeder-Krupp, elle est d'au moins de 30 à 40 pour cents.

Au nord-ouest de l'arcologie S-K, dernière tour à l'extrémité d'Euromed, **Worldwide Shipping** est la tête de pont de Wuxing à Marseille. Issue d'une joint-venture avec le Portugais Lusiana, la compagnie a croqué des parts de marché à Chargeur, provoquant une lutte sans merci entre les deux corporations.

- Et pour l'instant Foçça s'est gardée d'intervenir, alors qu'elle joue généralement le rôle d'arbitre. Cette situation aurait des ramifications plus profondes touchant à la guerre qui

sévire dans le milieu de la pègre, et notamment la nouvelle Triade chinoise qui a affirmé son indépendance face à la fois au Vory et au Milieu, proche de Foçça, en profitant de l'appui de Wuxing.

- Aketo

Si avec ça vous avez l'impression que les corpos mènent la danse au pays des cigales et du pastaga, vous avez parfaitement raison. Mais elles sont suffisamment malines pour maintenir les apparences, en prétendant respecter l'autorité politique locale : le Conseil de Marseille.

LA POLITIQUE : TOUJOURS EN CROISADE CONTRE L'ÉTAT AVARE

Doté d'un statut spécial, à mi-chemin entre la municipalité et la région autonome, le métroplexe est administré par le Conseil de Marseille

Le gouverneur et le Conseil

Marseille est dirigée par un gouverneur, mélange de premier ministre et de super-maire à la tête de l'administration locale. **Thomas Filipini**, un Corse plus marron que Guillaume Bonaparte lui-même (avec qui il s'entend d'ailleurs fort bien malgré ses déclarations officielles), est entouré d'une équipe fidèle et gouverne la ville depuis près de 12 ans, ce qui reste modeste face à la longévité draconique des leaders marseillais historiques. Gouailleur et charismatique, il joue tantôt sur le registre nationaliste anti-parisien et anti-aristocrate, tantôt sur la fibre mêtissée de Marseille, sa « culture » festive et sportive et son dynamisme économique.

Si Filipini a conservé une certaine indépendance d'esprit, il joue le plus souvent le jeu des corporations et du crime organisé, pour s'assurer le soutien du conseil dont le fonctionnement est simple : bien qu'ils soient officiellement élus locaux du peuple, les membres sont en réalité presque tous le pion d'une corpo ou d'un syndicat du crime, et très souvent des deux à la fois. Ce système clandestin, hybride, mélange de corporatisme mafieux et de lobbying représentatif, s'est cependant révélé étonnamment efficace, même avec le relâchement de l'emprise de S-K qui avait fait craindre une « crise de régime ».

FRÉDÉRIQUE FERRAND

Âge : 28 ans.

Métatype : ork.

Fonction : Directrice de cabinet adjoint du Gouverneur de Marseille.

Résidence : La Capelette, Marseille et Saint-Martin Vésubie, Alpes maritimes.

En plus d'être l'adjointe du directeur de cabinet de Thomas Filipini, Frédérique est également la maîtresse du gouverneur. Elle le suit partout mais reste généralement dans l'ombre, au propre et au figuré : c'est elle qui se charge des contacts clandestins avec les Ombres marseillaises, par l'intermédiaire de plusieurs fixers locaux.

Note personnelle : peu de gens le savent, mais le vrai nom de Frédérique est deux fois plus long, avec une particule. Née dans une famille niçoise, de parents membres de Nation Humaine qui n'appréciaient pas d'avoir une trog sur les photos de famille. Frédérique a abandonné son extraction noble et creusé son trou à Marseille, où l'appartenance à l'aristocratie est moins déterminante que dans le reste du pays.

Rumeurs : il y aurait de l'eau dans le gaz entre Filipini et la douce - la lune de miel aurait tourné au vinaigre, et les adversaires du gouverneur comptent en tirer parti.



- Le pire est que ce mode de fonctionnement est assumé, intériorisé et quasiment considéré comme normal. N'ayez pas peur de parler de la pègre avec les Marseillais : c'est le contraire qui les pousserait à se méfier ; beaucoup considèrent la corruption comme un mal nécessaire, et vous diront qu'ils préfèrent que leurs élites y trempent en ne cachant pas leur affiliation plutôt qu'en étant hypocrites.
- Aketo

Les pires prises de bec du Conseil ont lieu lors des séances en présence du préfet de région : ce représentant de l'État français dans la région PACA intervient régulièrement à Marseille malgré sa supposée indépendance, et même si la pauvre Karine Hadida tente de rester discrète, le Conseil de Marseille la cloue au pilori à chaque fois que le gouverneur a besoin d'un peu d'unité parmi ses conseillers turbulents.

Pour cause, l'indépendance de Marseille n'a été reconnue que par une poignée de villes libres telles que Nice, Hambourg, la Corse ou Istanbul, avec lesquelles Marseille entretient des relations privilégiées. Dans les faits, l'État a abandonné la gestion politique au gouverneur et au Conseil de Marseille, mais maintient une présence discrète mais bien réelle par l'intermédiaire de ses services sociaux et médicaux : sécurité sociale, éducation, et toute la gamme de services de l'État-Providence à la française.

La politique française vis-à-vis de Marseille s'est tout de même infléchie depuis l'arrivée à l'Élysée de Johann de Kervelec, dont la proximité avec Saeder-Krupp est bien connue dans les Ombres. Le nain semble résolu à réintégrer formellement Marseille dans le giron français, un choix qui divise les corpos.

- Kervelec n'est plus tout à fait le même depuis qu'il a pris le pouvoir. Il a toujours été une star médiatique, mais l'exposition qu'il subit maintenant, ainsi que son total isolement politique rendent la situation intenable. La rumeur dans les couloirs de la Guilde des Devins voudrait qu'une vision quasiment messianique l'ait poussé à se mettre en avant et à entrer en politique il y a cinq ans, pour pouvoir assurer l'intérim lors de la maladie de Paladines.
- Artaud
- Foutaises. Le pouvoir l'a juste enivré, comme tous les autres. Il se rend compte qu'il ne peut rien faire d'autre que lécher le cul de la NCEE et de son lézard adoré, visions ou pas, et ça le rend dingue, au point de pousser pour des réformes qui vont foutre la moitié du pays dans la rue.
- Zamari

Les extrémistes

À l'autre extrémité du spectre, deux groupes, qualifiés de terroristes par les autorités, ont beaucoup fait parler d'eux ces derniers mois. **Fierté Phocéenne** est un groupuscule d'extrême-droite proche de la mafia corse et du Milieu, mais aussi de Nationale Aktion, qui compte de nombreux sympathisants au sein de la scène musicale et sportive. Incapables de décider si la ville doit s'appeler Phocée ou Massilia, ils militent pour une indépendance totale et s'attaquent à tous les symboles de l'autorité centrale, avec l'espoir de fonder une cité-État mafieuse sur le modèle corse, qui deviendrait une tête de pont vers l'hinterland français et l'Europe du Nord.

Sur un autre registre, les néo-républicains de la **Section 89**, issus de la gauche radicale (certains de ses membres auraient appartenu au groupe anarcho-terroriste Feu Noir), s'en prennent à tous les symboles de la noblesse et de l'aristocratie, mettant en avant une idéologie laïque et républicaine fondée sur la remise à plat du système de création des élites françaises, prônant à mots couverts (pour l'instant) une Seconde Révolution française et la fondation d'une VII^e République.

- Les petits gars de la Section sont désormais actifs dans toute la France, et c'est probablement eux qui sont responsables du

carnage de Saint-Nazaire au cours duquel Agnès et Charles, deux des enfants de la Maison Rohan ont trouvé la mort dans l'attaque coordonnée de leurs limousines lors d'une réception sur les chantiers navals. Roxane, une autre des filles Éveillées Rohan, a été si gravement blessée qu'elle en aurait perdu tout pouvoir... autant vous dire qu'un paquet de gens veulent leur peau.

- Zamari

LA PÈGRE

Le « Milieu » marseillais est un terme assez vague désignant la pègre française, dans toute sa diversité, en opposition essentiellement aux « Russes » du Vory, très présents dans le nord de la France et à Paris.

Les crapules au front suant

L'activité du Milieu couvre tous les types d'opérations criminelles, du racket à la prostitution en passant par les BTL, les BAD et l'armement. Il n'y a guère que le trafic d'organes et le tesma qui soient quelque peu délaissés par le Milieu.

Le **Milieu marseillais** n'est pas un unique syndicat organisé comme la Cosa Nostra ou les *organizatsiya* du Vory, mais un rassemblement de diverses organisations mafieuses, chacune issue d'une communauté précise. Le « Milieu » au sens strict est la pègre traditionnelle de Marseille, elle-même très cosmopolite : les « anciens » sont des Corses, des Portugais, des Espagnols, des Italiens, des Arabes et des Turcs dont les liens au Milieu remontent au XX^e siècle, mélangeant le crime organisé à l'ancienne et les bandes armées des Quartiers Nord. Difficile dans ces conditions de définir le syndicat selon des critères ethniques comme c'est souvent le cas dans le crime organisé.

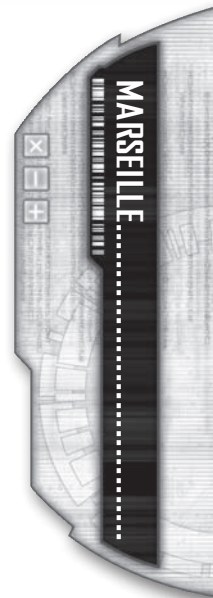
Pourtant, au gré des vagues de réfugiés qui ont échoué à Marseille, des clans se sont formés selon l'origine géographique des communautés, rejoignant peu à peu le Milieu, et fonctionnant dans son orbite. Les **Corses** sont nombreux à Marseille, liés à Guillaume Bonaparte qui règne sur la Corse Libre. Les **Italiens** (les « Ritals »), les **Espagnols** (les « Pingouins ») et les **Portugais** (les « Portos ») ont maille à partir avec les mafias italiennes, les Vasquez en Espagne et les Batista au Portugal. Les **Arabes** entretiennent des rapports avec le syndicat nord-africain Al-Akhirah, et trafiquent avec le Nouveau Djihad islamique. Les **Turcs** maintiennent quant à eux des contacts avec la maffiya des Loups Gris.

Cette grande diversité est une chance et un casse-tête pour **Pascal Angeloni**, qui a succédé à Don Martinez à la tête du Milieu après le bain de sang provoqué par les Russes dans le quartier de la Plaine, qui avait coûté la vie à une demi-douzaine de caïds du Milieu en 2066. À la mort de Don Feretti, c'est Camillo Spinelli qui a pris sa place de *capo de tutti i capi* à l'*Alta Commissione*, l'instance réunissant les grands syndicats du crime de l'Europe méditerranéenne, offrant son soutien à Angeloni en échange de sa fidélité.

- Et pour l'instant, celle-ci a été sans faille. Il faut dire qu'Angeloni n'a pas la poigne qu'avait Martinez, et qu'il se doit d'assurer sa position dans la guerre qui l'oppose depuis sept ans maintenant aux Russes.
- Mass

La nature flexible de son organisation permet au Milieu de couvrir toutes les bases du crime organisé en Méditerranée, faisant de Marseille une plaque tournante idéale, avec les complicités nécessaires aux échelons corporatiste et municipal ; d'un autre côté, le Milieu n'est pas uni, et éclate souvent en des luttes intestines ou autres rivalités qui ne se calment que lorsqu'il trouve un ennemi commun.

- Angeloni a peaufiné ses contacts au sein des corpos et du Conseil de Marseille ces dernières années, et compte lancer d'ici quelques mois une gigantesque rafle pour laminer les Russes.
- Aketo



- La tension monte, c'est clair. Des renforts du Vory sont arrivés de Lille, des Pays-Bas, et même de Pologne. En face, Spinelli a envoyé plusieurs équipes de gros bras des Fratellanza à Marseille, en prévision du carnage. Va falloir planquer ses miches à Massilia cet été, je vous le dis...
- Sand Reen

Le **Vory** bien qu'il se soit sensiblement développé à Marseille, se limite à certains docklands du port autonome et à des enclaves russes et ukrainiennes dans les camps de réfugiés de la Fosse, ainsi qu'à quelques activités « historiques » dans le centre ancien. Soutenus par Alexis Batoukhina, le grand patron de la mafia russe en France, **Natalya Mnouchkine**, assistée de son frère **Sergei**, tient les rênes de l'*organizatsi* marseillaise. L'une des seules femmes à diriger une branche du syndicat russe, Natalya compte largement sur le trafic de drogue et d'armes pour maintenir son organisation à flot. Les Russes se seraient récemment lancés dans une coopération avec les Tamanous, renforçant le trafic d'esclaves et d'organes dans la région.

Les Chinois, anciens alliés des Russes, ont désormais constitué leur propre Triade à la faveur de l'expansion des communautés originaires de Chine et d'Asie du Sud-Est, et du développement de Wuxing à Marseille. Le **Clan des 51 Gorgones** est encore modeste, mais deux ou trois coups audacieux contre des convois d'Esprit et de Z-IC dans les friches industrielles ont permis à **Michel N'Guyen** d'affirmer son autorité.

- Un Viet à la tête d'une Triade ? Putain on aura tout vu...
- Sand Reen
- Plusieurs responsables de la Triade des Dix Mille Lions de Hong Kong sont arrivés récemment à Marseille, selon toute vraisemblance pour former les hommes de N'Guyen et étudier les possibilités de partenariats.
- Traveler Jones

Les gangs et les bandes armées

Trop nombreux et changeants pour être détaillés, les gangs tiennent les Quartiers Nord, où ils maintiennent un semblant d'ordre sans subir les interférences de la police. Tous ces gangs entretiennent des relations étroites avec les

diverses composantes du Milieu, dont les membres sont pour une grande partie issus de ces gangs. Le parcours classique d'un runner marseillais consiste à faire ses armes dans un gang, à rejoindre un syndicat puis à gagner son indépendance, sans perdre le bénéfice des contacts qu'il a pu établir au cours de sa progression.

Les bandes armées, elles, écument la Fosse, attaquant convois et complexes, terrorisant la population de réfugiés et débarquant de temps en temps en ville, déclenchant des représailles sanglantes de la part des autorités, mais aussi des syndicats et des gangs des Quartiers Nord qui tiennent à ce que le chaos reste contenu en périphérie de la métropole.

Les indés : à armes égales

Contrebandiers, fixers, shadowrunners : Marseille offre beaucoup de place aux indépendants. La nature flexible du Milieu assure qu'aucune des composantes du syndicat ne prendra le dessus, et permet à de nombreux membres de s'installer à leur compte après avoir bâti un réseau de contacts et une réputation par l'intermédiaire du syndicat.

Le crime organisé, comme force structurante de la vie sociale, est extrêmement puissant car omniprésent. Mais paradoxalement les organisations individuelles n'ont pas autant de pouvoir que dans d'autres villes, où les syndicats sont en tension permanente. Le Milieu reste assez tolérant en matière d'allégeances.

- Les Ombres de Marseille ne sont pas non plus exclusives : vous serez bien traité par les Turcs si vous avez bossé pendant des années pour les Corses, par exemple. En revanche évitez de faire le malin sur le territoire du Vory si vous avez grandi dans le Milieu, et vice-versa.
- Aketo

Les contrebandiers en particulier sont bien lotis : entre la législation européenne de réouverture des frontières et l'attitude connivente de Foçça, presque n'importe qui peut se proclamer transporteur indépendant dans les zones franches, extraterritoriales, et pratiquer le trafic de son choix tout autour de la Méditerranée. Ces contrebandiers semi-légaux peuvent se révéler d'une aide précieuse si vous recherchez un moyen de transport ou du matériel un peu spécial.

MARIO SOPRANO

Âge : 43 ans.

Métatype : troll.

Spécialités : enquêtes locales et nationales, renseignement politique et économique, règlements de comptes.

Résidence : Castellane, Marseille.

Soprano travaille dans les Ombres de Marseille depuis près de quinze ans, avec des crochets par Barcelone, Paris, GeMiTo et Rome. Il connaît suffisamment de monde à Marseille et en France, et dispose d'assez d'informations compromettantes sur tous ceux dont le nom compte pour pouvoir se permettre des méthodes de travail et une familiarité déconcertantes dans ses relations professionnelles.

Note personnelle : Soprano fait partie de l'ancienne génération, qui a grandi lors des Euro-guerres, connu l'horreur des combats et des rafles, et vu la ruine politique et sociale entourant la reconstruction. Il a travaillé pour les officines de renseignement privé comme InFolio et Aegis Cognito, opérant dans toute l'Europe avec d'autres « peintures » des Ombres françaises comme Laurent Artaud ou Sophie Klein, effectuant comme eux des allers-retours entre les Ombres et le monde corporatiste.



...DES VILLES SUR LE FIL...

Les types de la sécurité échangèrent quelques murmures alors qu'il se traînait vers le portique. Stone leur sourit aimablement quand ils lui demandèrent ses papiers et uploada son ID dans le profil public de son PAN : Jason Doe, garde du corps assermenté. Ses faux permis lui permettaient de justifier son cyber quasi-légal, souvenir de ses années de service pour Ares, et ses documents médicaux expliquaient qu'il se trouvait en ville pour remplacer sa jambe cybernétique défectueuse.

Le gros officier assis au bureau marmonna quelques mots d'excuse pendant qu'un autre agent des douanes amenait un scanner portatif, et Stone se demanda si le type s'attendait à ce qu'il lui lâche quelques nuyens, comme le gars des douanes d'Istanbul au printemps dernier. Il jeta un coup d'œil à Caliban, alors que l'ork traversait sans encombres le second portique (c'était un peu vexant) et rejeta l'idée de son esprit. Stiletto était déjà passé – trop facile pour les adeptes, dans une contrée comme l'Azanie. L'officier le passa au scanner, recevant les diagnostics sur son afficheur. L'officier obèse lui fit signe de circuler avec un grognement et entreprit de harceler un couple venant de Sekondi.

Stone émergea du poste de sécurité pour rejoindre Stiletto et Caliban. Le hacker ne se sentait pas peu fier de lui, mais Dieu merci il garda son clapet fermé. Pendant qu'ils quittaient la zone d'accès réglementé, Stone scanna la foule occupant le hall des arrivées jusqu'à ce que son interface visuelle lui indique le porteur de l'ID qu'il cherchait. Les trois runners se frayèrent un passage à travers la foule jusqu'à un Noir épais comme un fil de fer, vêtu d'une tunique néo-tribale et tatoué de motifs fluorescents.

« M. Doe ? » demanda le type, avec l'accent traînant typique des habitants de la région. « Je suis là pour vous conduire à M. Mumbezo. »

« M. Mumbezo a déjà notre commande ? » demanda Stone avec surprise. « Nous n'attendions pas la livraison avant demain. »

« C'est bien cela, M. Doe, » répondit le maigrichon, avec un sourire tout en dents blanches.

« Et par rapport à notre cible ? Il a les infos ? » insista Stone.

« Je suis chargé de vous indiquer que son convoi est parti hier, comme prévu. Comme vous pouvez le voir, M. Mumbezo ne déçoit jamais. »

« Y a intérêt. On nous a assuré que M. Mumbezo était une personne fiable. » En réalité, c'était plutôt le contraire. Fox les avait prévenus que Mumbezo pouvait se révéler indigne de confiance – mais c'était le meilleur fixer qu'ils aient pu trouver pour leur fournir le matos et les armes dont ils avaient besoin pour mener l'opération.

« Je suis convaincu qu'il n'y aura aucun problème, M. Doe. Suivez-moi, je vous prie, » indiqua l'homme, les guidant à travers la foule vers la sortie.

Comme les portes donnant sur l'extérieur s'ouvraient, une vague d'air chaud et sec les frappa, balayant toute humidité sur leur peau. Au-delà des vitres polarisées de l'aéroport international du Cap, même la lumière était différente, d'une brillance qui baignait tout le paysage dans une brume de chaleur. Ils marchèrent sur une courte distance jusqu'à une Toyota Elite d'un modèle ancien, garée au mépris du règlement dans un virage. Stiletto s'assit à l'avant, à côté de leur chauffeur, tandis que Stone et Caliban prenaient place à l'arrière avec leurs bagages.

Une fois parvenus à une certaine distance du terminal, Stone parcourut divers menus de son link Ikon pour remettre en marche sa jambe cybernétique. Désactivée, elle lui avait paru plus lourde que d'habitude, mais c'était nécessaire pour sa couverture. Il désactiva les diagnostics factices que Caliban lui avait mitonnés, et leur chauffeur écarquilla les yeux dans le rétroviseur lorsque Stone dézippa la jambe de son pantalon et



ouvrit le premier compartiment dissimulé de sa jambe cyber. Il adressa un rictus de prédateur au type, tout en assemblant son Steyr TMP, y inséra un chargeur traité sous vide et glissa l'arme dans un holster dissimulé sous sa veste. À l'avant, Stiletto prit sa valise sur ses genoux et y pressa un bouton secret pour accéder au double fond. En treize mouvements, elle avait assemblé son arbalète à répétition à partir des divers éléments qui s'y trouvaient. Puis elle détacha d'un coup sec deux parties de la poignée de la valise, extirpa deux lames brillantes de leur coque d'acier renforcé, qu'elle fit disparaître dans son manteau après avoir revissé les deux parties de la poignée.

Caliban lança un sourire plein de dents : « Quoi ? Rien pour moi ? »

Stone ouvrit le compartiment dissimulé dans son mollet et en tira le link customisé et le pistolet de poche du hacker, en pièces détachées, qu'il confia à Caliban.

Malgré son teint, le visage de leur chauffeur avait l'air bien pâlot dans le rétroviseur. Stone releva le regard et dit : « Je pense que nous sommes prêts à rencontrer M. Mumbeko maintenant. »

- Pour boucler ce premier upload, j'ai gratté certains de nos habitués pour qu'ils nous fassent un topo rapide sur quelques autres bons spots pour runners à travers le monde. Il y en a bien d'autres, évidemment, mais toutes mes sources me disent que ces quatre-là sont sur un pied d'égalité avec Seattle et Hong Kong en termes de biz des Ombres, et présentent donc un intérêt particulier.
- FastJack

LE CAP

Posté par Picador.

Je vous épargne le topo géostratégique sur la Fédération azanienne, mis à part le fait qu'elle s'est salement étiolée ces dix dernières années, dans la mesure où les choses n'auraient pas pu devenir pires. Le pays est toujours durement touché par la pauvreté, l'illettrisme et des millions de personnes en restent au stade de la survie. Sur une terre où les diamants, l'or et l'uranium poussent comme l'herbe dans la savane, une vie humaine a toujours bien peu de prix, et les gens sont toujours suffisamment désespérés pour livrer leur progéniture aux cauchemars des mines corporatistes. Mais même ici, quelques espoirs illusoire poussent les gens à s'en sortir. Aujourd'hui, la lumière au bout du tunnel vient du Cap – ce qui en fait une nouvelle terre promise pour les runners et les autres habitants des Ombres.

Bien que la ville accueille une population très diverse (qu'il s'agisse des habitants originels, les Xhosa, des Zoulous déplacés à l'époque de l'apartheid, des Afrikaners, des Malais, des Indiens, des Européens et des Sud-Américains), Le Cap n'est pas la plus grande ville d'Azanie, mais reste l'endroit où la culture africaine moderne trouve un champ d'expression. C'est aussi un port où non seulement convergent deux océans, mais également où les marchands et les mercenaires de quatre continents viennent faire affaire.

VIVRE AU FOND DE LA CUVETTE

Je suis allée au Cap trop souvent pour vous dire combien de fois ; je m'y suis même posée tout un hiver après une bataille de six mois contre les « forces de stabilisation » des Nations Unies à la solde de la Cour Corporatiste autour du Kilimanjaro en 68. Le Cap s'étend comme une grosse tâche de verre et de béton dans toutes les directions, cuisant sous le soleil implacable de l'Afrique et suffoquant dans le smog six mois par an. Son cœur, abrité dans une cuvette naturelle, creusée dans les pentes vertigineuses de Table Mountain par des esprits légendaires, vous évitera d'oublier que la cité vit sous le regard de la céleste Reine des Pluies, le grand dragon connu sous le nom de Mujaji, qui a établi son repaire sur les plateaux majestueux qui dominent les vallées luxuriantes et les pics rocheux de la péninsule. Même si vous êtes le dernier des

blasés, Le Cap vous envoûtera par une atmosphère mythique qui lui est propre, quelque chose d'indéniablement spirituel. Tout semble ralentir pour se mettre à « l'heure africaine », mais en restant vivant et excitant.

Le Cap connaît enfin une reprise économique après avoir tangué des décennies durant entre les vagues de guerres tribales et de criminalité galopante, essentiellement grâce à une vaste répression militaire menée l'an dernier. Après que Pretoria eut passé un deal avec Mujaji, les forces azaniennes aidées par les chamans de la Reine des Pluies balayèrent les plus tenaces des seigneurs du crime *tsotsi* qui s'étaient taillés leurs fiefs dans la conurb'. Comme tout dans ce coin-ci du monde, cependant, la tentative a été menée avec les pieds. Les tensions croissantes sur la frontière avec l'Angola communiste, zone riche en diamants, forcèrent les troupes à se retirer avant d'avoir pu terminer leur grand nettoyage. Des pans entiers de docklands et des bidonvilles environnants restent des zones tribales disputées, des zones Z dans lesquelles les gangs et les seigneurs de guerre se rient des autorités qui suivent les ambitions de paix de Mujaji.

- Quand l'Angola, pays communiste, occupa deux sites d'extraction de diamant en ex-Namibie en mai dernier, Universal Omnitech tira quelques ficelles au sein de l'exécutif azanien pour faire intervenir l'armée. Les mercenaires d'UO ont beau être des vétérans, ils ne sont pas équipés pour faire face à l'armée angolaise. Désormais les deux camps ont concentré leurs forces dans le secteur, et se la jouent « wait & see ».
- Fianchetto

- Il va sans dire qu'UO n'est pas satisfaite de cette situation bloquée. La productivité a chuté dans tous les sites d'exploitation alentours et ça commence à se faire sentir dans leurs résultats.
- Mr. Bonds

Sur le papier au moins, l'opération de nettoyage du Cap se poursuit, même si rien de significatif ne s'est produit depuis au moins six mois. Downtown demeure tranquille, sous loi martiale et commandement conjoint du général Steven Mbullo et de Tsago Shinzeli, le chaman en chef de Mujaji, mais des détachements patrouillent toujours les banlieues dans des transports de troupes blindés. C'est bel et bien la Reine des Pluies qui maintient l'équilibre délicat du pouvoir, par un savant mélange de peur et de faveurs.

LE FRONT DE MER : UN CRIME DÉSORGANISÉ

Visibles d'à peu près partout au Cap, les eaux bleues du port sont encombrées de navires battant pavillon du monde entier, assurant que vous n'oubliez jamais que la ville est un port majeur. C'est même une escale incontournable pour tous ceux qui écumant l'Atlantique Sud vers l'Amazonie et l'Europe, et suivent les routes maritimes au-delà du Cap de Bonne Espérance en direction de l'Océanie et de l'Extrême-Orient. Pendant les périodes fastes comme lors de ses pires déboires, le port a servi de ligne de vie à la ville, demeurant une source de revenus et de business clandestin essentielle.

Le rude et délabré district du **Front de mer** est toujours le domaine des seigneurs de guerre, des pirates et des entrepreneurs du marché noir qui ont résisté à tous les efforts visant à les faire dégager. Les mégacorpos s'y sont également récemment réinstallées, cependant, et l'intérêt de chacun est de maintenir la violence au minimum. Worldwide Shipping, contrôlée partiellement par Wuxing, Hapag-Lloyd, filiale de Maersk et ESUS louent de grands espaces sur les docks, ainsi que la plupart des triple-A actives en Azanie.

- De nombreux groupes mercenaires de taille variable disposent d'installations dans le district des entrepôts tout proche, donnant au coin une atmosphère très tendue. Il me semble que l'organisation de Picador en possède une.
- Black Mamba



Shane
06

RECHERCHE MEGAWATCH

Universal Omnitech absorbe DeBeers

Posté le : 10 / 10 / 2065

La fusion du géant de la biotech Universal Omnitech (UO) et du poids lourd de la macroingénierie DeBeers Omnitech (DBO) n'a surpris aucun de ceux qui suivaient leur petite danse nuptiale depuis 61. Porté par l'intérêt que lui manifestent les marchés et par des procédés d'intégration rapide malgré ses activités diversifiées, UO a conservé sa réputation de pionnier très en avance sur ses concurrents dans le domaine de la R&D en bio, cyber et genetech. Les bénéfices dégagés par une offre publique d'achat limitée ont permis de compenser les coûts entraînés par l'expansion de leur base de distribution et de détail, affaiblie lorsque l'ancien membre du conseil d'administration d'Aztech, Thomas Roxborough, s'empara de la présidence du groupe et mit un terme au partenariat le liant auparavant à Aztechnology.

Avec plus de 82 sites d'activités, DeBeers (basée en Afrique du Sud) a apporté dans la fusion son expertise dans les domaines de l'ingénierie et de l'exploitation minière, ainsi que son contrôle quasi-monopolistique de la production de diamant artificiel et naturel, essentiel pour les produits de haute technologie telles que les unités de stockage holographique RA et les nanotubes ou les laçages en carbone. En y combinant les activités de R&D d'UO dans le domaine des technologies de pointe, la fusion permet à la nouvelle entité de s'étendre dans les domaines de la nanotech, de la construction et plus récemment de l'aérospatiale et du développement en milieu extrême, et de s'attaquer à des corps telles que Saeder-Krupp, Shiawase ou Proteus.

La nouvelle corporation poursuivra ses activités sous le nom d'Universal Omnitech et sera dirigée depuis son siège de Vancouver, bien que la marque DeBeers continuera à être utilisée dans certaines branches d'activités.

- Effectivement. Matador l'avait chopée à l'époque où personne n'avait rien à battre du Cap. L'Afrique est toujours à la recherche de bons mercos et les tensions qui montent dans toute la région en ont fait un investissement franchement rentable.
- Picador

Le crime organisé n'est pas très développé sur le port – mais le crime désorganisé, lui, a le vent en poupe. Les gros poissons ressemblent à des gangs armés plutôt qu'à des syndicats : Luis Barreto et Mabuki Njombo sont les principaux leaders de gangs, et se disputent la part du lion du business de trafic et de contrebande. Barreto, un flibustier de la Côte d'Or à la retraite, vous fera descendre si vous le regardez de travers, mais il a au moins le mérite de respecter son code d'honneur de pirate, aussi douteux soit-il. Njombo quant à lui est un ancien chaman de la Reine des Pluies en disgrâce, et s'est taillé un chemin sanglant par le feu et la ruse, devenant l'un des pontes du Front de mer, en trempant dans tous les vices imaginables, notamment l'esclavage, le trafic d'organes, la prostitution et le deal de BAD. Il est réputé pour son comportement de prédateur envers son propre peuple.

- Barreto contrôle une grande partie des circuits de recel et de revente pour le compte des marchands et des pirates indépendants ; c'est une légende vivante parmi les boucaniers de la Côte d'Or et de la Côte du Crâne, et ses hommes lui sont loyaux. Njombo, à l'inverse, règne par la crainte et ne fait confiance à personne. Il a les mains dans tous les business et a même des potes parmi les Cartels Fantômes. Ensemble, Barreto et Njombo sont parvenus à repousser les gangs mineurs jusque dans les bidonvilles.
- Moji

• Un autre clan important est dirigé par Hasim Shakur, un pro du marché noir originaire d'Inde orientale, plongé jusqu'au cou dans le trafic de diamants, la corruption de cols blancs et le vol de technologie. Les rues, c'est pas son rayon, mais il a une masse de potes en Europe et dans les CAS. Sa bande se tape quelquefois des petits extras en dealant des talismans.

- Am-mut

Les marchés de rue chaotiques qui se tiennent tous les jeudis sont l'endroit parfait pour contacter les marchands d'armes, les intermédiaires, les mercos et les leaders tribaux qui écument les marchés du Front de mer à la recherche de talents et de bonnes occasions – pour peu que vous soyez capable de négocier dans ce fouillis de loyautés locales et d'intérêts corporatistes.

Avant que j'oublie : à l'ouest du Front de mer se trouve un quartier super classe du nom de **Mouille Point**, dans lequel sont situées les propriétés fortifiées d'entrepreneurs venus d'Inde orientale, de pontes du crime *tsotsi* qui ont raccroché, de grands noms de la piraterie, et de rares runners d'élite qui ont touché le gros lot. Suite au grand nettoyage, la zone a attiré comme des mouches les hommes d'affaires plus respectables (mais pas plus fréquentables) et les nouveaux riches qui se sont engraisés avec la reprise économique qui a comme d'habitude été accompagné de son lot d'injustice sociale.

DOWNTOWN ET LES JARDINS : LA RENAISSANCE CORPORATISTE

Dans les bidonvilles de banlieue, la pauvreté endémique et les explosions de violence interethnique sont la règle. Au centre du Bowl (la « Cuvette »), cependant, se trouve le premier secteur qui fut nettoyé et réhabilité : les avenues propres et plantées d'arbres du cœur corpo de la ville, **Downtown**. Il ne s'agit pourtant pas que de gratte-ciels, de centres commerciaux et de complexes de bureaux sécurisés : un paquet de nuyens est passé dans l'agrandissement des Jardins botaniques de Kirstenbosch, transformés en vastes parcs extérieurs luxuriants et en dômes-serres destinés à la biotech. Le cœur de la conurb' n'a jamais été aussi vert.

- Même les taggeurs rebelles et les graffeurs tribaux qui s'attaquent aux bâtiments de bureaux et aux complexes sécurisés donnent l'impression de participer à l'atmosphère propre et clean qu'on respire aujourd'hui dans le Bowl. Ça m'ferait presque regretter le bon vieux temps où la poussière flottait dans l'air comme du smog.
- Moji

Le Cap bénéficie d'un rush digne d'une ville-champignon, alors que plusieurs gros pontes s'installent en ville et que des start-ups locales apparaissent de nulle part. Pourquoi un tel engouement ? Eh bien, il s'agit peut-être des incitations fiscales et de la législation permissive en matière d'expérimentation humaine : le gouvernement a bien dû tapiner un peu pour relancer l'économie. Les success stories économiques se multiplient, en partie grâce au laissez faire des autorités, et font des petits. Quand les gens pensent au *nouveau* Cap avec son rythme endiablé et ses lumières, ce qui leur vient en priorité à l'esprit, ce sont les corps de Downtown. On parle genetech, nanotech et holostockage de cinquième génération, même si le port et l'industrie des médias enregistrent aussi d'importants profits.

Universal Omnitech fut la première à étendre ses installations déjà immenses. Son PDG, Jan Vermeer, est l'un des personnages les plus puissants de la ville, et a signé un contrat avec la municipalité pour entretenir et agrandir les Jardins botaniques en échange d'un accès exclusif aux trésors biologiques uniques qui s'y trouvent. UO possède également de vastes installations en banlieue, où des équipes bossent sur des trucs comme la production de diamant synthétique sous le nom de DeBeers.

- Le Cap possède la plus grande densité d'espèces florales (Ordinaires et Éveillées) de la planète et connaît le pourcentage le plus élevé d'endémisme – ce qui signifie que de nombreuses espèces n'existent nulle part ailleurs. Les Jardins peuvent s'enorgueillir d'une sélection inégalée, et les biologistes y font pousser de nouvelles variétés et les exploitent depuis des siècles. Le « zen », un narcotique populaire, est censé être issu de ces recherches, mais c'est aussi le cas d'une demi-douzaine d'autres produits pharmaceutiques de pointe.

- The Smiling Bandit

- Je me suis intéressé à ces grosses usines d'UO pour un client récemment. À côté des nootropiques et d'autres projets concernant des bio-drogues, deux usines ont été équipées pour produire des nanotubes de carbone. Le volume actuel de production est encore très faible, mais ils se préparent à quelque chose d'énorme – mais je ne sais pas quoi.

- Stone

- Eh bien, Universal Omnitech et sa vieille pote Aztechnology ont toujours des intérêts communs. Après la fusion, UO prit le contrôle de plusieurs compagnies d'ingénierie lourde et de deux boîtes d'aérospatiale. Dans le même temps, les Azzies ont fait preuve d'un intérêt incongru envers Panama. Un positionnement proche de l'équateur, une mégacorporation AAA, du design aérospatial, des nanotubes de carbone... m'a tout l'air d'un projet d'ascenseur spatial pour concurrencer la catapulte du Kilimandjaro. Si j'étais vous, je garderais un œil là-dessus des fois qu'une opération visant un astéroïde soit organisée.

- The Smiling Bandit

- Pas la peine, je peux vous confirmer qu'une telle opération est déjà en cours.

- Orbital DK

Evo prit la suite en décembre, rénovant un immense parc de bureaux d'Oranjezicht, le long des Jardins. NeoNET, Zeta-ImpChem, Shiawase Biotech et Phoenix sont quelques-uns des autres big boys qui tirent avantage du laxisme législatif en matière d'expérimentation et développent leurs activités. Toutes ces corpos ne se contentent pas d'établir des labos de biotech et des réseaux de distribution : plusieurs ont construit des installations de recherches et des usines de microtronique pour se tailler une part dans le business de l'holostockage sur réseau cristallin que certaines start-ups ont démarré.

- Il va sans dire que les offres de boulot sont infinies. La communauté locale est plutôt fermée, mais allez voir Anansi ou Bobby Nzame si vous arrivez en ville – tous deux sont des fixers fiables avec un bon réseau régional. Ne faites pas attention aux tatouages fluorescents d'Anansi ni au fait que Nzame est VVHMH-positif. Mettez ça sur le compte des bizarreries du Cap.

- Black Mamba

- Au cours de l'opération que je mentionnais plus haut, j'ai trouvé une autre pépite : une clinique clandestine d'UO quelque part en ville est engagée dans un projet dont le nom de code est Mathusalem. À ce que j'en sais, l'installation du Cap n'est qu'un élément d'un vaste réseau de recherche couvrant toute l'Azanie et bénéficiant d'un soutien significatif d'une faction secrète au sein de la Nation Zoulou. Là où ça ne colle pas, c'est que la Reine des Pluies est la gardienne traditionnelle des Xhosas, rivaux des Zoulous, et il est donc absolument impossible que cela se passe sans la bénédiction de Mujaji.

- Stone

- Intéressant... J'ai un peu creusé de mon côté, et tout ce que j'ai trouvé c'est qu'ils utilisent les bases de données génétiques nationales qu'UO a héritées de DeBeers. Les banques de données génétiques étaient financées par DeBeers dans le cadre d'un effort pour combattre les épidémies de SIDA et de SIVTA qui menaçaient de décimer la main-d'œuvre populaire sud-africaine. En 2022, elle

contenait plus de 29 millions de profils génétiques. La délivrance d'un SIN en Azanie nécessite depuis de donner un échantillon génétique. Faites le calcul.

- The Smiling Bandit

EN MARGE : STYLE AFRO ET CLASHS TRIBAUX

Si vous croyez encore la vision de carte postale que le Ministère du Tourisme vous sert du Cap, un petit voyage au-delà du Bowl devrait vous ouvrir les yeux. Si beaucoup d'argent a permis de relancer le développement de Downtown et du Bowl, le reste de la conurb' a continué à moisir dans sa crasse, en particulier les bidonvilles de banlieue comme **Gugulethu**, **Khayelitsha**, et **Crossroads** sur les Cape Flats. À part les gangs forts de milliers de personnes comme les Hard Time Kids et les Instant Revolvers, la seule autorité que les gens semblent y respecter est celle des chamans de la Reine des Pluies, ou de quiconque pourra aligner la plus grosse puissance de feu.

- Au cours d'une opération récente au Cap, j'ai entendu les gens dire que le nombre de représentants de Mujaji dans les tribus s'est réduit à une peau de chagrin.

- Sticks

- Ces infos sont correctes. La Reine a déplacé la plus grande partie de ses plus proches fidèles à Aukoerebis, son repaire septentrional, au cœur d'un ancien parc naturel retourné à l'état sauvage. Elle garde un œil attentif sur le Cap et semble avoir ses griffes dans plusieurs startups de biotech, mais elle paraît occupée par d'autres affaires ces temps-ci. On dit qu'elle a également convoqué plusieurs de ses vassaux serpents à plumes. Les chamans de Mujaji font le tour de la conurb' pour des motifs officiels, et se déplacent en groupe avec un air tendu et protecteur, comme s'ils se préparaient à quelque chose. Je vous garantis qu'une sacrée tempête se prépare.

- Black Mamba

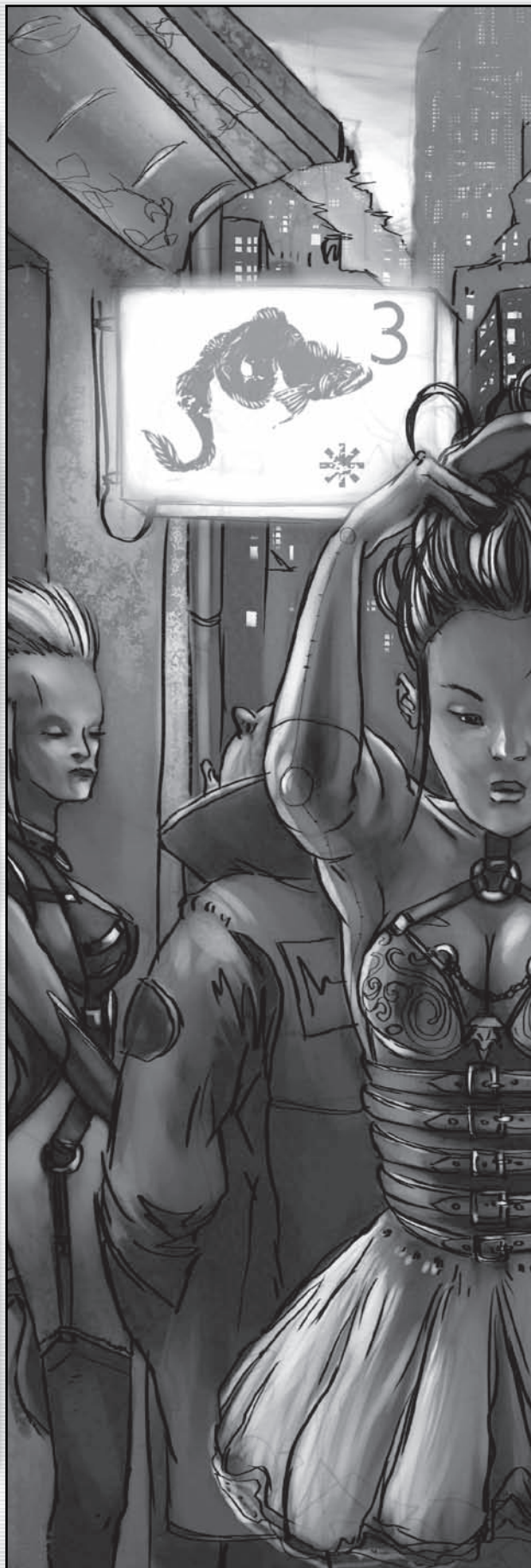
Héritées de l'ancien régime de l'Apartheid, les villes satellites du Cap ont historiquement constitué pour la ville une réserve inépuisable de main d'œuvre bon marché et de violence ethnique. La poudrière devient de plus en plus instable au fur et à mesure que les autochtones s'alignent sur les différentes corporations qui contrôlent les ateliers clandestins, les chaînes d'assemblage et les usines de composants dont leur pauvre subsistance dépend. Les explosions de violence entre les Khoisans et les Bantous, ou les Xhosas et les Zoulous, sont aussi régulières que les altercations entre les ouvriers de MCT et de DeBeers.

Pour les shadowrunners ou les mercos que la détresse et le désespoir indiffèrent, les bidonvilles crasseux, surpeuplés et misérables fournissent toute l'économie et l'industrie parallèle qu'on pourrait attendre des barrens d'un pays du Nord. Les étrangers ne peuvent cependant pas passer inaperçus, et de bons contacts et un guide sont donc indispensables.

- Il y a des limites à ce que vous pouvez découvrir grâce à votre commlink et à vos puces culturelles. Ne sous-estimez jamais le savoir local, surtout dans un environnement instable comme les bidonvilles du Cap, où les gens seront aussi heureux de vous serrer la main que de vous foutre à poil et de vous désosser. Si vous n'avez pas d'amis sur place, suivez mon conseil et achetez-en quelques-uns.

- Elijah

Soyons honnêtes, tout n'est pas totalement glauque et désespéré, même ici. Je ne parle pas des chamans tribaux qui contiennent les pires épidémies, ni des seigneurs de guerre qui maintiennent un semblant d'ordre, mais de la culture afro qui s'impose comme la dernière tendance internationale. Les coupes de vêtements, les motifs et les tatouages fluorescents néo-



tribaux, marque de fabrique du style afroflash moderne, si populaire auprès de la jeunesse désabusée et désespérée des *townships* font un véritable carton, et Horizon, DeMeKo et leurs semblables en ont fait une mode hyper-tendance. Toute une génération de nouveaux artistes et de designers africains se sont sortis de leurs ghettos et ont décroché le gros lot, et nombreux sont ceux qui découvrent qu'ils ont besoin de protection.

- Les chasseurs de têtes de Highstar (MCT) et d'Ares Global Entertainment essaient de rattraper leur retard et de se mettre certaines des stars locales les plus brillantes dans la poche. Vous pourrez facilement trouver des postes de garde du corps pour servir de baby-sitter aux agents artistiques chargés de séparer le bon grain de l'ivraie.
- Sticks

CARACAS

Posté par Marcos.

Neuf millions d'habitants ! Sans déconner ! Le Chinetoque me fait bien marrer. T'appelles ça surpeuplé ? Chope-moi le prochain vol en provenance de Hong Kong, *che*, et vient jeter un œil à notre petit coin d'enfer vert tropical. Ici, c'est *vingt-trois* millions de gens qui vivent sur une bande de terre qui fait moins de deux fois la taille de la ZLE de HK. Si tu crois que l'immobilier est cher à Hong Kong, t'as vraiment vu que dalle !

La forêt équatoriale a commencé à envahir Caracas comme une marée infatigable à la fin des années 30. Les tentatives d'expansion de la ville par les techniques traditionnelles de déforestation par le feu se sont révélées inefficaces, et par la suite les Éveillés d'Amazonie s'y opposèrent activement. Comme on pouvait s'en douter, le *Muralha Verde* (pour vous les gringos ça veut dire « Mur Vert »), tel qu'on l'appela, n'empêcha en rien l'afflux de réfugiés, de désespérés et de miséreux qui déferlèrent dans la conurb' pendant presque une décennie. J'imagine que c'est exactement ce que leurs seigneuries en Amazonie voulaient : ils n'ont jamais fait un geste pour prendre la ville. Lorsque le Venezuela se retrouva dans le viseur de l'Aztlan et de l'Amazonie pendant leur crise de croissance des années 40, les réfugiés vénézuéliens, brésiliens et colombiens, qui avaient perdu leurs maisons et leurs biens du fait de la tyrannie mégacorporatiste ou de la dictature des Éveillés, affluèrent à Caracas, dernier vestige du territoire vénézuélien, à la recherche d'espoir ou de salut. Âmes perdues !

La vie à Caracas n'a rien d'une *novela* tridéo, et gagner sa croûte dans la *Sin City Sur*, c'est la *tortura*, pas la *vida loca*. Tu m'crois pas ? Jette un œil aux gens qui vivent dans les *favelas* et les pièges de béton de 25 étages que sont les *urbanizaciones sociales* dans des endroits comme *La Rinconada* ou *El Zamural*. Alors pourquoi se casser le cul à venir jusqu'ici ? *El oro, che* – l'or. Si tu veux te faire du *dinero* fissa, que tu as du talent et que ça te dérange pas de te salir les mains jusqu'aux coudes, Caracas a vraiment masse de biz pour toi. Et la maille et la seule chose qui ait la moindre putain de valeur ici.

- Ce n'est que trop vrai. Le *dinero* fait des merveilles. Si vous voulez que quelque chose soit fait, payez simplement la *matraca* (une espèce de pot-de-vin institutionnalisé). Le système est incroyablement efficace, que vous arrosiez le gouvernement, la police, la pègre ou les gangs.
- Danger Sensei

Pour ce que je peux en dire, Caracas est la seule ville libre dans tout ce tas de prétendues « capitales des Ombres », en tous cas, aussi libre qu'on puisse être à

notre époque. Comme les beats sauvages de nécro-salsa qui résonnent dans les commlinks, Caracas ne danse sur aucun air politique ou pan-corporatiste. Les *patrones* – des rats riches et influents issus de l'ancien gouvernement et de la pègre – ont pris le contrôle de la ville quand le Venezuela s'est effondré, maintenant l'ancienne capitale en vie dans un état de pseudo-anarchie, un Port-Royal des temps modernes. C'est bel et bien une ville sur le fil, prise en tenailles par deux grandes puissances du Sixième Monde qui ont amorcé une détente fragile.

DISTRITO CARACAS

Caracas est aujourd'hui dirigée par une poignée d'individus ou de familles influents qui y rétablissent un gouvernement après la dissolution du parlement vénézuélien et la mort du président Soler-Ferras lors de l'invasion amazonienne des années 40. Alors que le reste du pays était divisé entre Aztlan et Amazonie, Caracas fut brièvement protégée par les Casques Bleus de l'ONU (et l'influence de la Cour Corporatiste) jusqu'à ce qu'un traité soit conclu au début des années 50 entre l'Amazonie et le nouveau conseil politique (le *Palco*) à la Casa Amarilla. L'accord garantissait l'indépendance de Caracas et une souveraineté limitée, la reléguant au rang de no-man's land politique sans reconnaissance internationale.

Dans ce régime oligarchique (ou plutôt ploutocratique), les pouvoirs décisionnaires, les bureaux de l'exécutif et les privilèges de vote sont concentrés entre les mains de la classe dirigeante riche. L'ensemble est gouverné par le *Palco*, qui sert à la fois d'organe exécutif et législatif. Le *Palco* est cependant une bestiole qui n'a rien à voir avec des institutions comme le Conseil des Gouverneurs de Hong Kong ou le Konzernrat de Berlin, dans lesquelles les membres sont des corporations, pas des individus. Ici, on fait de la politique sud-américaine à l'ancienne, *compañero* !

Les tauliers du *Palco* sont les Cisnero, qui dirigent Grupo Cisneros, un conglomérat d'entreprises de médias. Les Cisnero sont derrière certaines recherches intéressantes sur les techniques subliminales, grâce à une joint-venture avec l'Argentin Edimpressa (un groupe lié à Horizon) et des casseurs de code chiliens. Il y a également le chef de la famille Carmona, Frederico Carmona, le porte-parole du *Palco* (qui se prend pour une espèce de Simon Bolivar messianique), et Eduardo Osorio, un homme à solde des Azzies qui dirige les activités pétrolières de Pemex dans la région du lac Maracaibo. Et pour en finir avec les huiles, Pedro Jiménez, un entrepreneur génie des biotechnologies, qui a attiré les bio-corps par wagons entiers grâce à la législation extrêmement permissive, et le détesté Général Marón, qui commande les garde-frontières et la police de Caracas. Bien que tous se tiennent généralement unis quand il s'agit de contrer les intérêts aztlans et amazoniens, ou de négocier la *matraca* avec les émissaires des Cartels Fantômes, ces sales hyènes sont le plus souvent à couteaux tirés.

- Quelqu'un à Tenochtitlan vient de placer un contrat sur la tête d'Osorio. On dirait que ce quelqu'un trouve que le gusse a oublié à qui il doit fidélité.
- Stone

DE PASSAGE

Mis à part les natifs, tous ceux qui vivent dans cette conurb' oubliée des dieux y sont venus pour faire un break ou pour une occase en or. Caracas est un point névralgique pour le transport entre l'Amérique du Nord et l'Amérique Latine. Les pirates de la Ligue des Caraïbes et du Golfe d'Aztlan jettent l'ancre dans le port de La Guaira pour y décharger leur butin à l'attention des fixers du crû. Toutes sortes d'armes en provenance d'Amérique du Nord, d'Europe ou d'Afrique passent par Caracas et sont tranquillement

envoyées aux insurgés du Pérou, d'Argentine et de Bolivie par zep de transport. Drogues et produits de la biotechnologie sont en retour expédiés à peu près partout sur le globe.

Avec le développement orbital accru qui a suivi le Crash 2.0, Caracas est devenue la meilleure escale possible pour ceux qui prévoient un trip au pas de tir Ariane de Saeder-Krupp à Kourou, en Guyane française. Depuis que S-K a amélioré son site en 68 et l'a ouvert aux entreprises actives dans le business orbital, des marchandises illégales transitent régulièrement de Caracas à Kourou et jusqu'en orbite.

- Leurs installations hydroponiques avancées étant toujours au stade expérimental, les nouvelles stations orbitales et lunaires exercent une forte demande en aliments adaptés au milieu spatial que leur fournissent des compagnies de genetech de Caracas telles que Natural Vat Technologies, Productos Cultivados (qui appartient toutes deux à Aztech) et Nestlé Nutritech (qui appartient elle à Zeta-ImpChem).
- Nephrine

Message privé.....

Hé chico, j'ai chopé ce contact passeur que ton pote cherchait. Essaie les *Aves de Rapina*, à Maiquetia. C'est une bande de pirates de l'air et ils connaissent les routes à travers le Muralha si bien que tu ne le croirais pas. Gaffe à Maria Angela quand même, c'est une latina surchaude, et elle pète facilement un plomb. Viens pas me dire que t'étais pas prévenu, et oublie pas que tu m'en dois une. – Marcos

N'oubliez pas que la cité est également la porte du nord de l'Amazonie et du sud de l'Aztlan, au cas où vous seriez du genre suicidaire. Depuis l'exécution largement médiatisée du serpent à plumes Dzitbalchén par le gouvernement aztlan, les relations entre l'Aztlan et l'Amazonie sont passées de glaciales à carrément polaires (ce qui n'est pas peu dire ici en région subtropicale). Et maintenant, devinez qui se trouve en plein sur la ligne de front ?

- Dzitbalchén fut inculpé pour avoir orchestré l'assassinat des délégués au sommet pour la paix du Yucatan en 2064, incluant notamment le PDG d'Aztechnology Juan Atzcapotzalco. Les charges furent vérifiées et confirmées par un membre de sa propre race, l'ancien leader rebelle et actuel Gouverneur de l'État Autonome du Yucatan, le serpent à plumes Pobre. Certains des grands dragons ont selon mes sources pris cette exécution très personnellement – tout particulièrement Ghostwalker. Pour des créatures qui se considèrent au-dessus des lois métahumaines, le procès et le sacrifice public de Dzitbalchén était profondément outrageant.
- Frosty
- Bien fait pour eux. Si Zacaultipán avait réussi à libérer son frère pendant la cérémonie de l'exécution, il s'en serait sorti. Mais l'Aztlan avait sorti le grand jeu question mojo ce jour-là. Elle s'est prise cette barrière astrale qui entourait le teocalli de plein fouet et y a rebondi comme une balle de caoutchouc. Si quelqu'un veut la trid, faites-le moi savoir.
- Kane

Les rumeurs indiquent que les deux nations rassemblent des forces en prévision d'une offensive, et un paquet d'infos filtrait à Caracas grâce à la fois aux agents azzies et au *Departamento de Inteligencia e Seguridad Amazonica* (Agence Amazonienne de Renseignement et de Sécurité, l'équivalent amazonien de la CIA). Attendez-vous à voir la merde pleuvoir d'un jour à l'autre.

DES VILLES SUR LE FIL.....

- De nombreuses autres factions et agences, comme la Cour Corporatiste, les Nations Unies et certains grands dragons s'intéressent également à la situation, sondant les deux camps pour rassembler des infos qui leur permettent d'entrevoir des desseins plus vastes. Ça me rappelle vachement le bon vieux temps en Europe de l'Est, juste avant que n'éclatent les Euro-Guerres.
- Kay St. Irregular

TENSIONS SUR LE FRONT

Même s'il était possible de désamorcer la crise entre les deux géants latino-américains, Caracas resterait une ville en sursis. À chaque jour qui passe, la cité et l'esprit qu'elle avait autrefois se désintègrent un peu plus devant la désolation complète et la pauvreté de tant de ses habitants. Ce fossé qui divise la ville ne sera jamais comblé.

- C'est la raison pour laquelle l'Amazonie n'a jamais revendiqué le contrôle de Caracas. Les millions de personnes souffrant de l'abus de drogues, de biomodifications et d'émotions négatives polluent l'astral. On peut d'ores et déjà s'en rendre compte en observant les esprits locaux, leurs traits sauvages et leur aspect dérangeant reflètent la désolation ambiante. Pour les Amazoniens, Caracas est un cancer. Puisqu'ils ne peuvent pas s'en débarrasser, ils font tout ce qu'ils peuvent pour éviter une métastase.
- Glasswalker

Les *caracazos* (des manifestations de protestation contre l'establishment, accompagnées de violents incidents et d'émeutes) sont aussi désespérées que ce qu'on peut attendre d'un soulèvement violent. Faire tanguer la barque n'est pas franchement une bonne idée quand elle est déjà surpeuplée.

Pour les patronnes, intouchables dans leurs vastes domaines des pentes de la chaîne d'El Ávila, Caracas se résume à la main d'œuvre bon marché et à la chair à canon que la ville fournit en abondance. Les guerres de gangs menées pour le contrôle des droits de distribution des marchandises des Cartels sont le cadet de leur souci : au bas de la chaîne alimentaire de l'Underworld, les poseurs nationalistes des Bolívar '49 ou les sauvages de l'Alianza leur importent peu. La situation a tellement empiré que Venevisión (qui appartient au Grupo Cisneros) a décidé d'annoncer tous les lundis soir le compte des morts du week-end précédent, juste avant les séries trid du soir. En conséquence, de nombreux quartiers mènent une politique de ségrégation, interdisant le passage aux citoyens de la classe populaire et formant des milices de quartier pour se défendre contre les criminels rôdant à l'extérieur.

Les gens voient Caracas comme une Babylone moderne, et pas seulement parce que les limites de la ville ont forcé les habitants à construire en hauteur des bâtiments constellés d'ascenseurs express, reliés par de hauts ponts et passerelles, des passages aériens et des docks à zeppelins. Chaque pore de Caracas exsude la corruption ; quand les Philippins regagnèrent leur liberté pour laquelle ils s'étaient chèrement battus, Caracas remplaça Manille comme capitale mondiale du tourisme sexuel. Mais les bombes latino ne sont que le sommet de l'iceberg.

La misère, la pauvreté absolue et la présence de compagnies de biotech top-niveau ont provoqué de nouvelles tendances au cœur des quartiers chauds branchés que fréquentent les patronnes, comme Nueva Caracas ou Palmar de Caridad. Être belle n'est plus qu'une question de bio-sculpture aujourd'hui, et les macs se foutent de savoir si les *juves* (les petites jeunes) sont d'origine latino tant qu'elles sont bien foutues, dispos et désespérées. Les putes d'aujourd'hui sont conçues sur mesure, bio-sculptées selon les désirs du client. Les bordels modernes tenus et gérés par les Cartels Fantômes utilisent des ordinateurs pour générer des images détaillées des objets de désir qu'ils peuvent fournir – en chair et en os – en moins d'une semaine, à l'aide de techniques de biomodifs de pointe. Certaines *muñecas* (poupées) passent sous le scalpel plusieurs fois

par an, alors que d'autres deviennent des concubines ou des esclaves. Et n'allez pas croire que ce traitement n'est réservé qu'aux femmes.

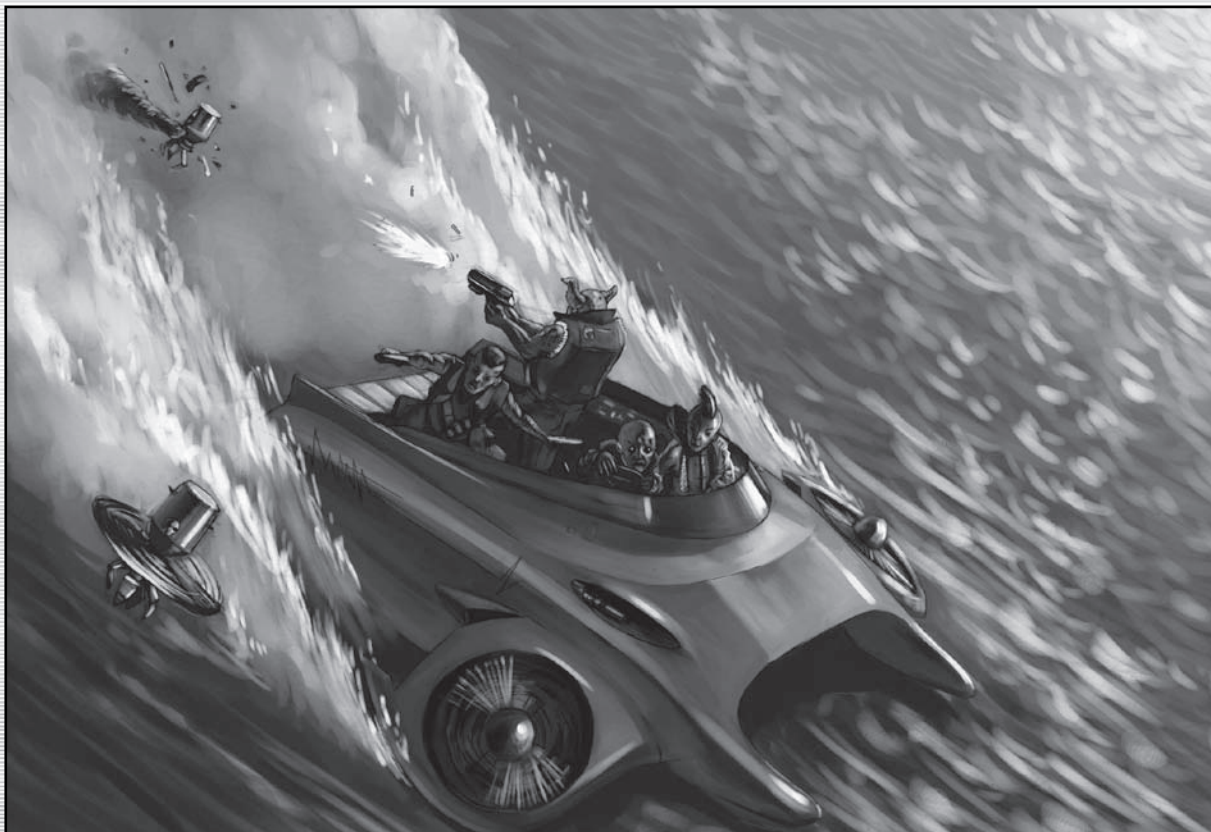
Shootées aux immunodépresseurs et aux antidépresseurs, la plupart des *muñecas* commencent à perdre leur identité après quelques changements de visage, de forme du corps, de couleur de peau ou de pilosité. Certaines sont même dotées de matériel d'enregistrement simsens dernier cri pour bosser dans l'industrie porno (jetez un œil aux productions d'El Dorado Entertainment) avant d'être mises à la retraite. Au bout d'un moment elles redeviennent ce qu'elles sont en réalité – des jouets sexuels vivants au cerveau ravagé – et encore, si leur corps ne les lâche pas avant à cause du biostress.

- Ce genre de morphing a un impact considérable sur l'esprit de ceux qui le subissent. Certains déraillent et deviennent complètement dingues, pris d'une bestialité primale, tuant leurs clients, leurs maîtres ou leurs parents. Et ce n'est pas que le choc psychologique – les choses partent souvent en sucette quand on fait du « modding » expérimental : j'ai vu certains de ces mutants issus du géno-art, qui vivent dans les zones les plus marginales de Caracas, et j'espère ne jamais en voir arriver un sur ma table d'opération.
- Butch
- Les plus chanceux – ceux qui souffrent le moins de perturbations mentales, ou ceux qui ont perdu leur identité pour cause d'amnésie ou de psychose – se retrouvent souvent dans les Ombres locales et s'établissent comme faces et comme fixers. Ils disposent de leur propre réseau de relations, alors si vous cherchez à bosser à Caracas et qu'il vous manque une face, pensez à embaucher l'une de ces ex-*muñecas* ; elles font généralement du sacré bon boulot.
- Traveler Jones

L'ensemble de ce business (notamment les géno-spas où se pratique le *modding*) est contrôlé par la *patrona* Graciela « la Faiseuse » Riveros, la *jefa* (« chef ») locale du Cartel Olaya. Bien qu'on ait pu assister à de nombreuses rixes entre les autres requins des Cartels se disputant leurs parts du racket, sa position n'a jamais réellement été remise en cause, grâce notamment à sa propre compagnie, Riveros Applied Mimetics (RAM), financée par l'argent de la drogue. Elle bénéficie également de nombreux contacts fiables parmi toutes les boîtes de moissonneurs de gènes et de bio-manipulateurs du district de Chacao, comme Biogene (Yakashima), Effluent Microbiotics (Consortium Genesis), Allergopharm (Genom), Parashield (MCT), et Universal Omnitech. Les rumeurs veulent que le magnat de la biotech et membre du Palco Pedro Jiménez se soit chopé la meuf en question.

- Faut pas jouer les malins avec les Cartels Fantômes. Après des décennies d'affrontement avec Aztechnology, au cours desquelles se sont réglées de vieilles rivalités familiales avec les cartels fondateurs d'ORO, l'ancêtre d'Aztechnology, ils sont devenus sacrément résistants à toute interférence extérieure. Si vous cherchez d'autres syndicats, pas de bol : les Yaks sont au Pérou (un ancien fief des Japs) et disposent de quelques bases à Metropole, mais ni la Mafia ni le Vory ne sont parvenus à pénétrer le marché. Et pour couronner le tout, les Cartels disposent d'un sacré nombre d'amis à l'étranger. L'Anneau de Choson, par exemple, relaie le Cartel Olaya à Seattle, et les Triades espèrent profiter du marché des drogues Éveillées génétiquement modifiées du Cartel.
- Mihoshi Oni

Peu de gens savent que RAM n'est qu'une façade pour la recherche et la production de drogues Éveillées génétiquement modifiées de synthèse (ou « BAD », pour « *bioengineered Awakened designer drugs* »), dont la plupart sont conçues par « la Faiseuse » elle-même (d'où son surnom). Ce qui me fait penser que si vous êtes camé aux BTL, pensez à apporter vos



TRANSMISSION.....



fix, c'est surchaud d'en toucher ici. Le Cartel est très prudent concernant la concurrence des drogues électroniques face à leur produit-phare.

- À la suite du boom de la RA, Senora Riveros a commencé à faire mumuse avec des substances agissant sur les parties du cerveau qui traitent les informations en réalité augmentée, et a inventé une nouvelle drogue, l'X-yte. Celle-ci fait fureur parmi les tronches à puces d'Amérique du Nord, et si l'X-yte est connue pour accroître la sensation de réalité de la RA, elle s'apparente également à du speed virtuel ou à des amphètes pour hackers, qui consomment ce truc par inhalateur.
- The Smiling Bandit

LE FOUTOIR ÉLECTRONIQUE

Alors que vous pourrez trouver à peu près n'importe quoi d'illégal sur les immenses marchés noirs de Caracas, vous verrez que les produits et les services de base vous manqueront. La grille de la ville, par exemple, est un cauchemar. Même si nous disposons de RA (qui ne l'a pas aujourd'hui ?), la couverture est, au bas mot, inadéquate. Toute la grille ressemble à un gruyère, peu fiable et changeante, avec des zones mortes intermittentes. Même dans les zones de haute sécurité, les réseaux peuvent passer du spam aux interférences d'un instant à l'autre. Vu que les SIN et le GridGuide ne servent à peu près à rien, les *patrones* n'ont jamais vu l'intérêt de financer un réseau stable à l'échelle de toute la conurb'.

- Paraît que certains quartiers mettent en commun des ressources pour payer des techies afin qu'ils installent des réseaux locaux avec un accès limité aux résidents. Depuis, comble d'ironie, certains de ces réseaux maillés dans des zones Z ont de meilleures connexions que celles des enclaves sécurisées, et les hacker s'en servent souvent pour leurs activités illégales en RV.
- Puck

HAMBOURG

Posté par Umsturz.

Si un jour vous avez besoin d'une porte de derrière pour entrer chez Lofwyr, d'un endroit où vous poser à l'arrache avant de passer à Oslo (alias la Chiba de l'Occident), ou simplement d'une ville où les occasions de business sont solides comme le roc, la Cité Libre et Hanséatique de Hambourg est l'escale qu'il vous faut. Ce port est un trou à rats depuis la *Hanse* de jadis : contrebandiers, pirates et autres *zwielichtiges Gesindel* (les personnages pas clairs comme vous, bande de nazes), et il accueille encore la plus grande concentration de criminels et de crapules tentant de devenir quelqu'un de toute l'Europe du Nord.

À l'époque, en 2011, Hambourg se fit démonter bien comme il faut par la Marée Sombre quand *Mutter Erde* a gerbé sur ses enfants irrespectueux toute la merde toxique qu'ils ont rejetée en Mer du Nord pendant des décennies. Le déluge toxique inonda des régions entières du nord-ouest des États allemands alliés (ainsi que celle de Hambourg) et plusieurs nations voisines (la Norvège, le Danemark, le Royaume-Uni et les Pays-Bas Unis), transformant la conurb' en un véritable port sur la Mer du Nord – la Venise du nord, comme on l'appelle ici, sur le nouvel estuaire de l'Elbe.

- Bienvenue dans le toxic paradise ! Et n'oubliez pas d'amener vos filtres et vos respirateurs, passque même si vous n'avez pas l'intention de vous balader dans les plaines de boue autour de Hambourg à marée basse (si c'est le cas, je vous conseille vraiment les combis protectrices hermétiquement scellées), la brise matinale puante des quartiers ouest de la ville est souvent... intoxicante.
- Nephrine
- Ouah, la sale blague.
- Lyran
- Merci.
- Nephrine

DES VILLES SUR LE FIL.....

L'URBANISME VERSION MER DU NORD

Quand plusieurs rues se transforment d'un coup en canaux, les gens deviennent soudain très créatifs. Les étages inondés furent traités pour résister à l'eau et adaptés, convertis pour servir de sous-sols à de nouvelles constructions, laissant plusieurs trous sous-marins (souvent des poches d'air bien pratiques), utilisés par les contrebandiers et les fixer pour stocker et faire transiter leurs marchandises. Les rues basses ont laissé place à des jetées en plastobéton pour les aquataxis et les hovercrafts, voire des docks sous-marins pour mini-sous-marins. Des rues faites de pontons et des quartiers flottants, composés de petites zones reliées par des ponts et des passerelles, sont aujourd'hui des décors typiques de Hambourg. Des digues, des embarcadères de pierre et des voies surélevées supportent l'*Autobahn* (autoroute) et les monorails (notamment les sorties vers et depuis l'EuroRoute 7 reliant Hanovre à Copenhague) au-dessus des sections inondées de la ville, qui relient des carrefours importants comme le terminal central de Moorfleeten ou le vaste aéroport Lufthansa de *Kaltenkirchen*, capable d'accueillir des vols orbitaux.

L'embouchure de l'Elbe, qui accueille le port, donne à la conurbation une division nord-sud typique : les districts les plus au nord comme l'enclave de *Nordstadt* (un quartier entier de bureaux et de tours d'appartements pour zombies corporates), *Eimsbüttel* (qui rassemble les médias et les banques) ou *Wandsbek* (où se situe l'administration du métroplex) sont le domaine des esclaves de la pointeuse de tout poil, alors que les bâtiments décrépis des districts méridionaux comme *Harburg* et *Bergedorf* rassemblent toutes les classes les plus basses de la société hambourgeoise.

La zone *Z Wildost* (« l'Est sauvage ») comporte un ancien camp de réfugiés baltiques et polonais qui s'étend sur tout un récif bétonné de blocs submergés, et c'est un haut lieu de la vie criminelle de la ville. Les immigrés clandestins, les *SINless* et les communautés anti-tech ou écolo comme le *Klabauterbund* vivent leurs existences misérables dans ce cloaque puant de poussière et de boue, se contentant d'amas de conteneurs, de maisons-hovercrafts et de bicoques en boue séchée. Les autochtones l'appellent simplement *die Sickergrube* (« la fosse dégoulinante »), parce que toute la merde ramassée en ville termine inévitablement dans ces eaux troubles. Même si *Wildost* est crainte parce qu'elle sert de base d'opération à des équipages de pirates impitoyables comme les *Störtebekers Erben*, la HanSec (la force de police privée de Hambourg) tolère ce ghetto dans la mesure où y mener des descentes ne serait pas rentable – après tout, la population des environs est *hostile* à l'autorité.

L'élément le plus étrange de tous est l'« *Hanses-trafvollzuganstalt I* ». Bâtie sur le principe de la prison d'Alcatraz, ce centre pénitentiaire insulaire doublé d'un camp de travail se dresse sur ce qui reste de l'ancien district de *Wilhelmsburg* (d'où son surnom de *Big Willi*). Le périmètre est patrouillé par des drones et n'est gardé que sur son pourtour par la HanSec. La prison elle-même est autonome (et dispose d'un statut extraterritorial), exception faite des colis de nourriture qui sont largués quotidiennement dans la zone et distribués dans l'ordre de la chaîne alimentaire locale. Dans le cadre de leur peine, les prisonniers travaillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept dans des chaînes de montage, au nom de l'intérêt général de la ville – et s'ils ne le font pas, les livraisons de nourriture sont interrompues.

- La HanSec appartient au Sénat et au géant européen des médias DeMeKo. Naturellement, DeMeKo bénéficie de cette relation en offrant à ses fans de sports avides de violence et à ses clients spéciaux la retransmission en pay-per-view des combats dans la prison (sur la chaîne 13).
- Sunshine

MITTENMANG

« *Mittenmang* » signifie littéralement « en plein dedans », et c'est la meilleure expression qu'on puisse trouver pour décrire les quartiers centraux de Hambourg. Mêlant la ville haute et le centre-ville, le *Neue Mitte* (dont la plus grande partie se compose de canaux) et *Altona* sont les districts dans lesquels la division sociale s'efface le plus sous l'éclat des holo-projecteurs, des « auras » colorées et des néons qui flashent.

- Dis la vérité, Umsturz, c'est comme le kérosène et la flotte : tu peux les mettre ensemble, mais y a pas moyen de les mélanger, et le kérosène cramera quand même si t'essaies d'y foutre le feu.
- Baka Dabora

Il n'est donc pas surprenant que le *Neue Mitte* soit une grosse zone de spamming en RA. Depuis qu'Etherlink (la nouvelle usine à gaz RA de Saeder-Krupp) et le géant européen DeMeKo ont mis en place une grille à large bande passante, les adeptes du multimédia et les technophiles de Hambourg ont exploité le système jusqu'à la trame. Pas possible de descendre le *Reeperbahn* – le tristement célèbre quartier chaud du district de *Saint Pauli* – en mode actif sans vous faire harceler par les marqueurs RFID corporels salaces que les putes et les rabatteuses utilisent pour faire leur pub (et afficher leurs prix), ni sans vous faire assaillir de *peeps* transmis par les bordels et les clubs privés qui vous proposent du cul en simstim. Les runners et les fixers utilisent cependant souvent le système des marqueurs comme boîtes aux lettres discrètes pour poster des infos, dissimulant et codant les données qui apparaissent alors sous la forme d'infos innocentes ou de graffitis virtuels. Grâce au Big Brother virtuel qu'est DeMeKo, les dépêches d'informations mises à jour en permanence sont omniprésentes et aisément accessibles depuis les surfaces médiatroniques ou votre link.

- Faites-moi confiance : si vous allez là-bas, blindez-vous avec les meilleurs filtres anti-spams. Erika en a mis toute une nouvelle série sur le marché, et c'est vraiment indispensable si vous voulez pouvoir faire un pas sans vous faire agresser par les auras, spammer par des manifestes d'extrémistes ou devenir dingue sous une avalanche d'updates de news qui ralentiront à mort même un Ikon. N'allez pas vous méprendre, hein, certaines des grosses boîtes de médias ne font pas que du pourriel. DeMeKo par exemple paie en monnaie corporatiste pour des données et des scoops sur le Sénat (et son alter ego du côté obscur), les eurocorps et toutes les belles gens de la haute société européenne ou de l'élite du Grand Tour. La corpo se prépare depuis peu à miner la position de Sol Media en Europe du sud, et ils ont faim de scoops juteux.
- Glitch

Les *Schmidts* (eh oui, c'est comme ça que les Allemands appellent leurs Johnson, bonjour la blague) se servent également de l'environnement cher aux noctambules pour organiser des rendez-vous en chair et en os. Des marchés noirs (dont certains sont sous-marins) flottent régulièrement autour du *Neue Mitte*. Mon favori reste le vieux *Fischmarkt*, un marché qui se tient tôt sur un ponton tous les jours. Vous y trouverez à peu près tout *sauf* du poisson (je vous recommande pas celui de Mer du Nord, de toutes manières), notamment des marchandises illégales telles que des armes ou de la technologie réglementée, le tout vendu sous le manteau. Le Vory scandinave Lobatchevski domine toujours le business à Hambourg, sous-traitant certaines de leurs opérations illégales aux gangs de Vikings scands, aux loubards *penose* néerlandais ou à des hover-gangs comme les *Wasserratten* (les « rats d'eau », encore une sacrée blague, hein). Le Vory est parvenu à repousser la concurrence en se partageant le marché avec les contrebandiers indépendants, les *kapers* polonais, les pirates, les *Luden* (les indépendants de Hambourg) et les *Likedeelers* (une association de fixers anciens runners d'origine nordique), mais l'arrivée incessante d'ex-partisans polonais au chômage et de casseurs de bras du Vory Rouge balte dans les Ombres a provoqué un paquet d'embrouilles dans les canaux.

UN TROU À RADS

Au plan politique, la ville est dirigée par le Sénat de Hambourg, fondé après la sécession de la ville en 2015. Les sénateurs, qui dirigent tous un certain nombre de services de l'administration de la conurb' sont élus par les résidents de Hambourg pour des mandats de quatre ans. Bien que les réélections soient possibles, les citoyens corporatistes ont été déclarés inéligibles depuis les années 20 pour minimiser les conflits d'intérêt. Terreau fertile d'agitateurs politiques de tout poil, Hambourg a par le biais de son Sénat toujours utilisé ses liens aux groupes activistes et radicaux (ou « rads ») comme un moyen d'éviter que les corpos ne prennent trop d'importance dans les affaires de la conurb'. Alors que les politicards nationalistes, verts, anti-corporatistes et anarchistes soutiennent leurs sénateurs dans le conflit qui oppose la ville au gouvernement des États Allemands Alliés, Hambourg est devenue une ruche bourdonnante d'éléments politiques subversifs ces dernières années.

Une rumeur court en fait depuis longtemps, selon laquelle la prospérité de Hambourg serait en réalité entre les mains d'un gouvernement occulte du nom d'*Altermänner* (une vieille expression allemande désignant les maîtres de guildes) et composé d'un nombre inconnu de sénateurs et de citoyens hambourgeois influents. D'après ce que j'ai entendu à propos du patriotisme local et de la posture anti-corporatiste de ses membres, il s'agit d'une clique sacrément influente de jusqu'au-boutistes.

- Devinez qui est dans le coup...
- Fatima

- La rumeur veut que les *Altermänner* aient des relations dans le monde de la pègre, et pas seulement dans les Ombres. Ils soutiendraient également un certain nombre de groupes partisans de l'action directe et de terroristes radicaux.
- Red Anya

Bien que cette politique ait empêché une implantation massive des Big Ten, la ville est infestée d'agents des mégas et des eurocorps. Un certain nombre de filiales locales de S-K, de Renraku (grâce aux chantiers navals militaires de Blohm & Voss), d'AG Chemie, de Zeta-ImpChem, de Maersk et de Proteus sont installées à *Stade*, bénéficiant d'un accès direct à la Mer du Nord.

- Je regardai un jour Hambourg et vis des torrents d'un noir de jais se jetant dans la mer stygienne de ce nouveau monde. Il était clair que les enfants de notre Mère la Terre avaient déjà oublié leurs leçons. Faites de ces paroles ce qu'il vous siéra.
- Arete
- S'il vous plaît, serait-il possible de filtrer les délires mystiques ? Je croyais que ce réseau était réservé aux *pros*.
- Hard Exit
- Arete à une... « sensibilité » particulière. Il interagit avec l'information à des niveaux qui dépassent notre entendement. Certains d'entre vous n'accorderont peut-être aucune valeur à son point de vue, mais il a « vu » des choses qui ont sauvé le cul de plus d'un runner. Ignorez-le à vos risques et périls.
- Fastjack

MÉMO CLASSIFIÉ EUROPOL

:: Menaces politiques potentielles à la sécurité ::
:: Mouvement radicaux et activistes européens ::

Anarcho-Syndikalistische Union (ASU) : l'Union anarcho-syndicaliste, porte-parole parlementaire de différents syndicats ouvriers, a ses propres éléments marginaux. Elle incarne des idéaux anarchistes et soutient divers mouvements anarchistes autonomes.

Anti-eurocrates : formé en réaction à la fondation de la Nouvelle Communauté Économique Européenne, le mouvement anti-eurocrate associe diverses organisations anti-NCEE dans différents pays (principalement en Autriche, dans les ÉAA, la Confédération italienne et dans l'Union Scandinave). Les Anti-eurocrates défendent des idées nationalistes et souverainistes.

Attack! : réseau global d'action directe anti-corporatiste. Les attaques contre des installations et des intérêts corporatistes en Europe sont souvent coordonnées avec un groupe anarchiste matriciel du nom d'UV-X.

GreenWar : organisation éco-terroriste rassemblant des jusqu'au-boutistes de la défense de la nature, des écologistes extrémistes et des éco-fascistes. Probablement fondée à Hambourg après la Marée Sombre. Ne recule pas devant le bioterrorisme ou les dommages collatéraux.

Grüne Zellen (Cellules Vertes) : réseau écologiste radical d'action directe qui s'attaque aux corporations polluées. Forme souvent des réseaux ponctuels ad hoc difficilement pistables. Les Cellules Vertes sont liées à divers mouvements anarchistes autonomes, féministes et anti-fascistes tels que le groupe Antifa Direct Action.

Klabauterbund : le Klabauterbund est composé d'éco-anarchistes qui forment souvent des communautés de marginaux. Ses membres défendent un style de vie respectueux de l'environnement sans recours excessif à la technologie ; ils attirent en conséquence de nombreux adeptes de la libre pensée et de néo-païens. Ils soutiennent également la piraterie anti-corporatiste.

Mutter Erde : l'organisation « Mère Terre » (actif à travers le monde entier) défend des idées féministes, la magie naturelle, la prise de conscience écologique et les croyances spirituelles proches du druidisme, du chamanisme et de la sorcellerie traditionnelle. Des groupes radicaux issus de Mutter Erde existent, tels que Rote Zora (cellules féministes d'action directe, exclusivement féminines) et Sie (féministes néo-païennes radicales).

Nationale Aktion : organisation extrémiste ultranationaliste défendant à la fois la suprématie aryenne et humaine ; responsable de plusieurs attaques terroristes dans les enclaves allemandes peuplées de métahumains et de réfugiés des Euro-Guerres.

LA ZONE COMMERCIALE DU PORT-FRANC

Faire des affaires dans la Zone commerciale du Port Franc a ses avantages. Même si Hambourg a dû accepter un certain nombre de compromis en matière de droits de douanes et de réglementation sur le commerce de marchandises dans le cadre des accords de la NCEE (qui ont finalement bénéficié au port high-tech d'Europort, contrôlé par les corpos, et parfait pour les mégacargos et les monstres des mers transportant du fret), les tankers et les cargos de taille plus modeste se rendent encore au port de Hambourg, ce qui représente une manne incroyable pour la ville.

Si des géants du transport et de la logistique comme Hapag-Lloyd (Maersk), Worldwide Shipping et Regulus Transport Services s'affrontent en permanence pour accroître leur autorité dans la ZCPF (à grands renforts de coups de putes), les douanes armées contrôlées par le Sénat maintiennent un contrôle strict sur les docks, en tout cas en ce qui concerne le fret corporatiste.

Les cargos non authentifiés, les marchands indépendants et les pirates mouillent quant à eux sans être inquiétés par les responsables des douanes ou l'autorité portuaire. Hambourg condamne publiquement la piraterie et la contrebande (en tous cas devant les fouille-merde de DeMeKo qui pullulent ici comme des mouches), mais les autorités ferment les yeux sur une bonne partie du marché gris pour des raisons pragmatiques de

défense des intérêts de la ville. L'économie parallèle permet à la conurb' de limiter sa dépendance vis-à-vis des mégacorpos, ce qui joue le jeu des Altermänner. L'essentiel du fret entre et sort sans contrôles, même si les autorités portuaires sont un peu plus pointilleuses avec la contrebande d'armes, de BTL et de came.

Les *likedeelers* (membres de communautés pratiquant le partage égalitaire) se servent également de leurs contacts internationaux pour faire passer leurs marchandises en bateau-stop sur les cargos corporatistes du monde entier, plutôt que de compter exclusivement sur la contrebande « conventionnelle ». Il ne leur a pas fallu longtemps pour cracker les ORA dont sont aujourd'hui marquées les cargos, mais même avec ça vous aurez besoin des gros-bras locaux pour déplacer les conteneurs sur les docks, en particulier si vous n'êtes pas fan de l'idée de hacker un système blindé de transpondeurs, juste pour le plaisir de faire disparaître des cubes de 4 mètres de haut...

- À travers toute la ZCPF, les boîtes emploient toujours énormément de portefaix et de dockers payés une misère, et donc facilement corrompibles si vous voulez les convaincre de regarder ailleurs un moment. Essayez donc ça avec les droïdes dont ils se servent aujourd'hui pour les opérations de manutention à Europort.
- 2XL

Message privé.....

Yo, paraît que tu prévois de me rendre visite dans mon trou. Si t'as besoin de matos pour ton run, ping-moi ou demande-moi à l'Empire, à St. Pauli. Mes caches sont toujours bien fournies et je fais toujours des prix d'amis aux bons camarades. -Umsturz

LES PARIAS

Alors que les États Allemands Alliés s'acheminent de plus en plus vers la forme d'une démocratie corporatiste (« filiale » de Saeder-Krupp) du fait de la récession économique qui a suivi le Crash 2.0, le Sénat n'a pas caché son désaveu face à l'interventionnisme de S-K et de la Frankfurter Bankenverein (FBV, « Association Bancaire de Francfort ») dans les processus de décision politiques et financiers du pays. Cette protestation atteignit son paroxysme quand les représentants de Hambourg quittèrent la dernière réunion du *Bundesrat* (l'assemblée fédérale, équivalent du Sénat français ou américain).

Histoire d'envenimer un peu plus les choses, plusieurs sénateurs, notamment Vesna Lyzhichko, le nouveau Président du Sénat de Hambourg et maire en exercice de celle-ci, ont été accusés d'entretenir des liens avec les Anti-Eurocrates, un mouvement exigeant l'abolition de la NCEE. Hambourg n'a pas encore fait sécession de l'Alliance des États Allemands, mais j'ai entendu dire que le Sénat (très probablement l'un des Altermänner) aurait engagé des négociations avec les factions dirigeant les villes libres de Mer du Nord et de Mer Baltique pour leur proposer de fonder une sorte de ligue ou d'alliance.

• Il se pourrait que leur proposition tombe à point nommé. Depuis la fin de la Guerre civile polonaise, les kapers (des pirates polonais) sont de plus en plus pressés de rendre le port vital de Tricity à la Pologne. Alors que Königsberg joue l'expectative, Tallin et Riga, qui se sont fait suffisamment rabrouer par le Conseil des Ministres de la NCEE sont quant à elles prêtes à rejoindre une telle alliance. Je ne me prononcerais pas sur le cas de villes totalement anarchiques comme Ship City en Scandinavie ou Kronstadt. Ça m'étonnerait que les anars russes s'engagent dans une telle alliance à l'heure actuelle, à moins peut-être que S-K ou Evo ne commencent à leur foutre sérieusement la pression.

- Traveler Jones

ISTANBUL

Posté par Picador.

Joyau du Bosphore, tour à tour Byzance puis Constantinople, siège d'empires et de fois depuis les temps les plus reculés, Istanbul est une cité déchirée entre l'Europe et l'Asie, que divise l'histoire, la religion et la politique. Je parle d'« Istanbul » car plus personne à part les séparatistes les plus durs et les responsables gouvernementaux ne parle de Constantinople : le nom s'efface un peu plus à chaque bombe qui explose dans la ville.

À cheval sur le détroit du Bosphore, Istanbul se trouve en plein sur le front des intrigues et des jeux de pouvoir pour la domination de l'Europe, de l'Asie et du Proche-Orient. Pendant des millénaires, la ville a fait cycliquement se rencontrer, se mélanger et s'affronter l'Orient et l'Occident, la Chrétienté et l'Islam, les pouvoirs spirituel et temporel. Désormais pourtant, la ville s'est engagée dans un conflit plus traditionnel. Comme on pouvait s'y attendre de la part de la ville à laquelle on doit le qualificatif de « byzantin », les intérêts divergents s'opposent et les intrigues se multiplient alors que les corporations, les nations et les fanatiques luttent pour accroître leur contrôle et leur influence sur la cité aux mille mosquées et églises. Le pouls de la ville rate souvent un battement au son des détonations toutes proches, et les longues rues et les canaux tortueux portent les échos violents des explosions, ainsi que l'odeur de la poudre et de la fumée qu'on voit s'élever au loin. La guerre est devenue la raison d'être d'Istanbul, et autour d'elle des gouvernements instables se forment pendant que des nations s'effondrent. Les événements en Turquie et l'instabilité perpétuelle des Balkans ont changé la ville en une capitale du mercenariat. C'est peut-être un endroit dangereux, mais c'est là que vous trouverez du travail en Europe de l'Est ainsi qu'au Proche et Moyen-Orient.

• Picador vous la fait un peu poétique. Même si le contrôle du commonwealth s'effrite, aucune nation, aucune corporation ni aucun seigneur de guerre ne domine clairement cette ville stratégique, même s'ils sont nombreux à le vouloir. Les opportunités de boulot sont illimitées pour les mercos et les runners prêts à se salir les mains, et Istanbul est la porte d'entrée idéale pour les Balkans, la Mer Égée, les États de la Mer Morte, et bien évidemment le Proche-Orient.

- Black Mamba

UN LOINTAIN PASSÉ

Istanbul baigne traditionnellement dans le sang à peu près tous les cent ans, et ce siècle n'a pas fait exception. À la fin des Euro-Guerres, le leader de l'Alliance pour Allah, le mollah Sayid Jazzir, fut assassiné lors d'une visite de la cité, et le Second Djihad ottoman prit fin dans le chaos. Alors que les vents tournaient et que le cours de la guerre s'inversait, la ville dut rapidement se rendre face à une brutale contre-attaque européenne.

Au cours des années qui suivirent, la Turquie elle-même se trouva déchirée et prise dans une guerre civile qui se poursuit depuis plus de trois décennies. La nation reste divisée entre les fondamentalistes à l'Est, qui tentèrent de maintenir en vie l'Alliance, et le régime séculier et nationaliste de Neo-Ataturk qui a pris le pouvoir à Ankara. Istanbul se déclara indépendante du commonwealth, prenant officiellement le nom de Constantinople en 42.

Bien que les fondateurs de Neo-Ataturk aient lentement stabilisé la Turquie, le pays ne parvint jamais à rassembler les forces nécessaires pour revendiquer le contrôle d'Istanbul. La ville elle-même bénéficie de la présence des mégacorporations, de la *Philike Hetairia* (Association pour l'Amitié en Mer Noire) – qui rassemble l'Ukraine, la Roumanie et la Grèce – et, plus récemment, de la Nouvelle Communauté Économique Européenne. Le Crash de 64 porta un coup terrible au régime de Neo-Ataturk, fortement dépendant des médias, et donna

un coup de fouet aux insurgés fondamentalistes dans les provinces du sud-ouest, menaçant, de nouveau, l'existence précaire de la ville. L'un des objectifs des fondamentalistes était la reprise d'Istanbul, et ils n'ont pas les mêmes scrupules qu'Ankara à ce sujet. L'équilibre du pouvoir (ainsi que le nom de la ville) a donc changé encore une fois.

La guerre et le terrorisme sont si proches de cette ville libre qu'elle gronde du trafic des transports de troupes blindés et vibre des explosions des attentats-suicides. Bien que les navires de guerre corporatistes aux couleurs de la NCEE et les croiseurs ukrainiens gardent toujours les détroits, le pont à suspension du Bosphore a été détruit par les djihadistes il y a trois ans de cela, limitant le trafic routier au pont Sultan Mehmet de Fatih plus au nord, qui fait l'objet d'une garde étroite. Les liaisons maritimes par ferry, vitales, sont surveillées avec précaution, mais il est rare qu'il se passe une semaine sans que ne saute un kamikaze, une voiture piégée ou un obus de mortier en provenance de la rive asiatique. En fait, la situation est tellement préoccupante que les alliés corporatistes et militaires du gouvernement local lui ont conseillé d'abandonner les quartiers asiatiques misérables au cœur desquels l'insurrection se prépare, les abandonnant à leur triste sort.

- Le souci, c'est que près de la moitié de la main-d'œuvre de la ville vit à Uskudar, sur la rive asiatique, et que ces gens doivent encore faire la traversée tous les jours pour aller travailler dans les bureaux, les magasins et les usines de la rive européenne. Un mouvement pendulaire concernant plus de 2 millions de personnes, qui traversent deux fois par jour grâce aux ferries : on peut dire que la surveillance du trafic est un exercice de futilité.
- Goat Foot

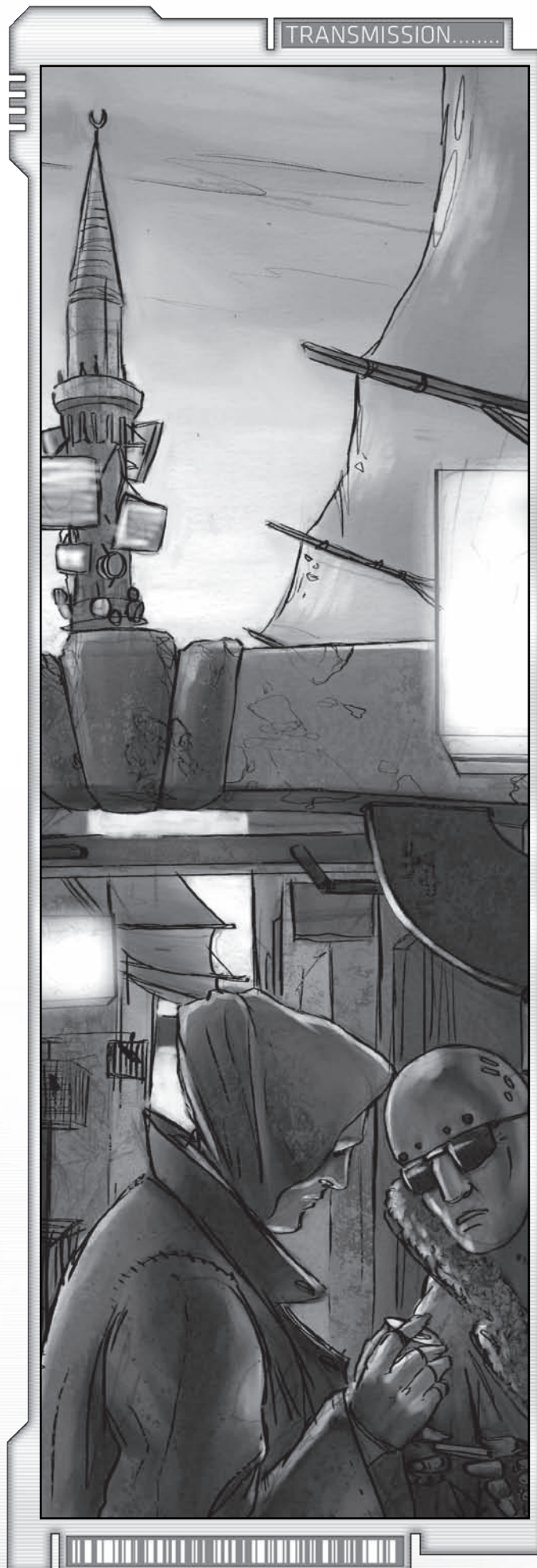
Le maintien de l'ordre est assuré par une police d'État, la *Polis*, mais aujourd'hui de nombreuses zones périphériques de la conurb' sont patrouillées par des troupes mécanisées en mission de pacification urbaine. Comme beaucoup de mercos vous le diront, les soldats sont des quiches quand il s'agit de faire un boulot de flic. N'allez pas vous dire que c'est du gâteau, cependant : les vétérans qui s'emmerdent ont généralement la gâchette facile.

- Si je me souviens bien, les permis pour les armes automatiques et le cyber de combat sont non seulement faciles à trouver et franchement pas chers, mais essayer de planquer un flingue ou agir de manière suspecte risque de vous faire passer fissa pour un terroriste potentiel. Mon équipe a failli se retrouver dans de sales draps en mai dernier, alors faites gaffe à ce que vous faites. La philosophie sécuritaire dominante est « mieux vaut prévenir que guérir », sauf qu'ici prévenir revient à tirer d'abord et à prendre les empreintes ensuite.
- Black Mamba

BEYOGLU

Beyoğlu est le district le plus septentrional du Grand Istanbul, et la partie la plus moderne de la vénérable cité qui fut en partie reconstruite après les tremblements de terre de 45. Ce district est connu pour le style de vie hyperactif qui y est la norme ainsi que pour son atmosphère typique, combinaison de capitalisme séculier et d'illumination spirituelle.

Le district bénéficie d'une présence corporatiste florissante et accueille de nombreux gratte-ciels, bureaux et branches publiques de mégacorporos (bien que leurs sièges locaux soient souvent situés dans le district administratif de Seraglio pour des raisons pratiques). La cité doit



DES VILLES SUR LE FIL.....

beaucoup aux investissements et à l'influence des corporations, particulièrement Saeder-Krupp, qui a maintenu au pouvoir le gouvernement séparatiste et garanti la prospérité de l'économie locale. La position stratégique de la ville en fait un centre essentiel pour le commerce et les échanges régionaux, ainsi qu'un centre important de ce qui reste de l'industrie pétrochimique. C'est de Beyoğlu que Saeder-Krupp, Ares Macrotech, Mitsubishi, accompagnées d'une ribambelle de corpos européennes et asiatiques de second rang (telles que Zeta-ImpChem, Global Sandstorm ou Ukraine Bioenergetica) tissent leurs interminables intrigues, dictant non seulement le futur d'Istanbul, mais aussi de tout le bassin de la Mer Noire.

Beyoğlu accueille également une part considérable des centaines de mosquées et d'églises de la conurb'. Tout un milieu artistique et mystique fleurit autour du monastère soufi de Mevlevi et de la Nouvelle Université Islamique. Mevlevi est l'un des derniers monastères de la tradition soufie, populaire à Istanbul mais en déclin dans le reste du monde. Contrairement à l'Islam classique (qu'il soit sunnite ou chi'ite), le soufisme embrasse les aspects mystiques de la foi musulmane et n'a pas de scrupules à explorer les aspects Éveillés du monde, attirant les magiciens persécutés par les autres branches de l'Islam. Le monastère de Mevlevi accueille les pratiquants d'une très ancienne tradition soufie : les fameux Derviches Tourneurs.

- À peu près partout à travers la ville, vous verrez sur de nombreux murs de Beyoğlu (en dehors des façades craquelées et des affiches ORA radicales) des inscriptions cursives complexes en mosaïque. Souvent prises à tort pour des motifs décoratifs, ces mosaïques surprendront ceux d'entre vous qui sont dotés de perception astrale et qui prendront le temps d'y jeter un œil. La calligraphie joue un rôle majeur dans la tradition magique islamique, et les mosaïques dissimulent souvent des enchantements protecteurs.
- Goat Foot

L'Université attire les étudiants de tout le bassin de la Mer Noire avec ses cours sur les nouvelles technologies et les arts – et les corpos s'en donnent à cœur joie pour moissonner les nouveaux talents qui en sortent. Détail d'importance, la Nouvelle Université Islamique est financée en partie par le Mouvement de la Renaissance Islamique (MRI), un mouvement séculier profondément opposé au fondamentalisme et défendant de vive voix son projet de modernisation de l'Islam. Le mouvement rencontre un franc succès parmi les jeunes musulmans d'Istanbul et a joué un rôle croissant dans le paysage politique local grâce à sa posture modérée et ouverte, malgré les menaces et les attaques des extrémistes.

- Je remontais la piste de certaines données sur la grille locale il y a quelques semaines de cela quand je suis tombé sur une vieille connaissance de Shadowland : Almond White. La dame est toujours à fond dans le MRI, et sert aujourd'hui de mentor à une sororité underground de hackers qui répondent au nom de Filles de Fatima. Vous vous souvenez du crash de la grille du Califat d'Arabie l'an dernier ? C'est ce que j'appelle de l'émancipation féminine ! T'as bien entendu, mon pote, ces meufs planquent des links SOTA sous leurs voiles !
- Slamm-O!
- Les bureaux du MRI sont la cible régulière des fondamentalistes, et la sécurité y est stricte. Même si nous tentons de la jouer soft à première vue, nous avons envoyé des équipes en représailles dans le territoire des insurgés en Turquie et même dans le Califat, où nous aidons à extraire des musulmans modérés et de libres penseurs des mains des extrémistes.
- Goat Foot

LE GRAND BAZAR

Le **Grand Bazar** tentaculaire est l'une des escales inévitables pour toute personne trempant dans le business des Ombres. Le bazar est un labyrinthe de rues encombrées d'échoppes

et de tentes organisées autour de placettes où absolument tout peut être acheté, des dernières infos en provenance du Califat d'Arabie aux anciennes reliques retrouvées dans l'Oural, et jusqu'aux armes customisées au design exquis. C'est également l'endroit rêvé pour choper du cyber contrefait pas cher en provenance de Syrie et de Russie.

Concession faite à son influente guilde des marchands, le Bazar dispose d'une charte qui assure son autorégulation et le maintien de l'ordre. Par ailleurs, aucune corporation ni aucun de ses représentants n'est autorisé à vendre ouvertement sur le bazar. Ce n'est cependant qu'une simple formalité, et en pratique les corpos contreviennent aux réglementations par de nombreuses combines toutes plus créatives les unes que les autres.

Kamil Argübedi dirige l'association du bazar et est un homme *blindé* de relations. Il paraît qu'il perçoit un pourcentage sur tous les deals illégaux qui se font au bazar, mais il reste tellement clean que quand il ne rassemble pas sa cour dans son domaine du Bazar, il dîne avec des PDG et des responsables de la municipalité.

- Il paraît qu'Argübedi gère les rackets de protection dans la partie occidentale de la ville. À sa décharge, il n'est jamais passé sous la coupe des puissants Loups Gris et il a même rogné sur leur business en se passant de leur intermédiaire, pour traiter direct avec la *Maffiya* de Kaboul en passant par le port de Beyrouth. Les choses deviennent bien tendues sur les vieux docks.
- Moji

Plusieurs fixers de haut vol, de négociateurs mercos et de petits pontes du crime se servent de l'autonomie du Bazar pour prendre ouvertement pignon sur rue sur le marché. Un gros paquet des infrastructures et des sources de ravitaillement pour la communauté des Ombres locale se trouve en conséquence dans le coin : si vous savez où chercher, vous trouverez des contrebandiers et des marchands de talismans proposant leurs marchandises dans les ruelles, alors qu'armuriers et hachkers de talent offrent leurs services dans les recoins les plus inattendus du marché.

SERAGLIO ET SULTANAHMET

S'étendant sur un promontoire accidenté couvert de parcs luxuriants de verdure, le district administratif de **Seraglio** accueille ce qui sert de gouvernement à la ville libre dans le palais majestueux de Tokapi, demeure des sultans de jadis. Les bâtiments de l'ancien harem tout proche ont été convertis pour servir de quartier général à la compagnie de mercenaires des 10,000 Daggers, tandis que les centres de commandement de l'EuroForce et de la *Philike Hetairia* (l'« association pour l'amitié »), alliées de Constantinople, occupent d'autres parties du complexe. Des batteries de défense gardent la côte, capables d'intercepter l'essentiel des tirs de mortier et d'artillerie, et des pièces offensives sont même capables de repérer l'origine des attaques et d'ouvrir le feu en représailles en l'espace de quelques secondes.

Tokapi est le siège du gouvernement local, une bureaucratie tentaculaire dirigée par un Conseil de cinq membres. Chaque conseiller est élu démocratiquement par chacun des cinq districts (sauf **Uskudar** sur la rive asiatique, dont la participation est actuellement suspendue). Toute personne née sur place peut se présenter. Le conseil actuel est plutôt nationaliste, bien que moins indépendant que ses prédécesseurs. La plupart des conseillers (et leurs comptes en banque respectifs) ont des arrangements avec toute une clientèle corporatiste et de mafieux puissants, mais aucun n'a ouvertement d'allégeance – à l'exception de Saied Bey (qui représente Beyoğlu et se trouvait auparavant chez Saeder-Krupp).

- Le mec à connaître à Tokapi, c'est Mohammed Khebi, un fonctionnaire blindé de relations qui trempe dans tout ce qui se fait,

GUIDE DE VOYAGE EVO METAMATRIX

Istanbul : autres bazars célèbres

Le bazar aux livres : ce marché peut s'enorgueillir d'une quantité d'ouvrages rares, de volumes anciens et de best-sellers récents, dans une douzaine de langues, pour tous les goûts et pour toutes les bourses, en version papier ou numérique. [Voir le plan](#)

Le bazar aux épices : le commerce de talismans et de drogue s'est ajouté à la diversité éblouissante de la pharmacopée, des herbes et des épices qui ont donné leur nom à ce vénérable marché hebdomadaire. [Voir le plan](#)

Le bazar des Janissaires : les armes, les munitions, l'équipement de campagne et même le cyberware d'accès réglementé (sans parler des quelques rares cliniques non corporatistes d'Istanbul) sont quelques-unes des choses que vous trouverez au bazar des Janissaires. C'est également l'endroit rêvé pour se faire de nouveaux amis et acheter les dernières infos sur les coins chauds de la région. [Voir le plan](#)

FINANCIAL TIMES ONLINE

Recherche : 10,000 Daggers

Nom complet : 10,000 Daggers SA (Indice ZO-G : A)

Les 10,000 Daggers (les « 10 000 Dagues ») sont une corporation offrant des services de mercenariat, de sécurité et de conseil militaire, possédant des branches dans 15 pays et dont le siège est à Constantinople. Établie en 2038 par des vétérans turcs et ukrainiens des Euro-guerres, les 10,000 Daggers sont spécialisés dans le renseignement, les opérations clandestines et les conflits tactiques à petite échelle. Ils sont particulièrement actifs au Proche et au Moyen-Orient, en Afrique du Nord, en Asie Centrale et en Europe de l'Est.

[Lien vers l'article complet.](#)

[Lien vers le nœud officiel de la compagnie.](#)

doublé d'un fixer de haut niveau. Il peut vous expédier les pape-rasses et les permis, faire disparaître tous les casiers et vous faire bénéficier de faveurs officielles comme si de rien n'était – le tout pour un prix, évidemment. C'est aussi le correspondant de deux eurocorps au gouvernement, et c'est une célèbre épine dans le pied de Saeder-Krupp.

• Goat Foot

Massée derrière le palais de Tokapi se trouve Embassy Row (la rue des ambassades), dans laquelle les puissances régionales installent leurs représentants et d'où leurs services de renseignement mènent leurs opérations dans toute la région. Les Ukrainiens y sont tout particulièrement actifs depuis qu'ils ont fondé la Phililke Hetaria pour contrebalancer le pouvoir de

Moscou, mais la Russie et plusieurs pays de la NCEE mènent également leurs opérations au Proche et au Moyen-Orient depuis Istanbul.

• La Phililke est un pacte défensif et commercial comptant Istanbul parmi ses membres fondateurs. L'association est très active et on sait qu'elle a ordonné le pilonnage de places fortes de milices rebelles, autorisant également des raids dans les secteurs asiatiques. En tant que puissance amie mais officiellement non-alignée, la NCEE considère Istanbul comme un tampon idéal et un bon partenaire commercial. Pour éviter de se salir les mains et de déplaire au gouvernement d'Ankara, elle préfère employer du personnel sacrificable pour déstabiliser les groupes potentiellement menaçants émergeant dans les Balkans et en Turquie.

• Am-mut

Face à la Mer de Marmara, au sud de Seraglio, se trouve le district **Sultanahmet**, qui accueille des monuments célèbres tels que la magnifique Mosquée Bleue et la majestueuse Hagia Sofia. Nichés au cœur des quartiers hautement sécurisés qui les entourent, des manoirs et des villas protégés abritent les riches et les puissants de la ville. Mais marchez deux minutes vers le sud, et le district se transforme en quartier de pêcheurs, avec ses vieilles jetées et ses ruelles pavées, étroites et sombres, qui accueillent la majorité des criminels de la ville. Les murs d'argile des trous à gnôle et des établissements de perdition hurlent des slogans enragés en cyrillique et en écriture cursive, ponctués d'impacts de balles : c'est là que traînent les gars du cru, les runners et les mercos.

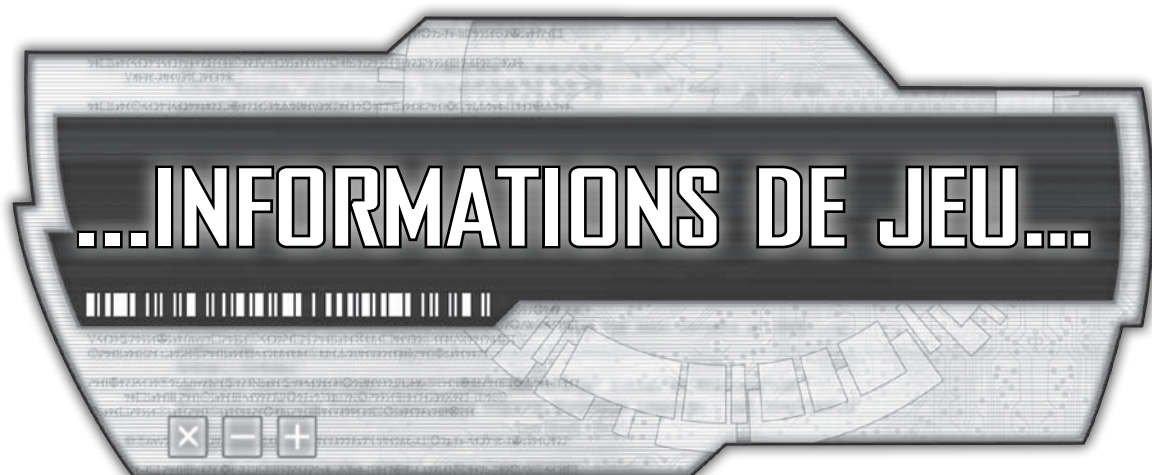
Les rues de ce quartier méridional gangrené par le crime servent de base d'opérations à la Maffiya des Loups Gris, cellules vaguement liées d'extrémistes ultranationalistes violents qui se sont tournés vers le crime pour financer leurs activités, comme l'ETA ou l'IRA du siècle dernier. Au cours des décennies, ils sont devenus un syndicat à part entière, allié à la Mafia italienne. Les Loups ont de nombreux amis au sein du gouvernement d'Ankara et représentent une force avec laquelle il faut compter dans tout le bassin de la Mer Noire. Leur principale activité tient au trafic de drogue et d'armes, en violation des sanctions imposées aux Balkans déchirés par la guerre.

On soupçonne également que Sultanahmet sert de refuge à certaines cellules de terroristes fondamentalistes. La plupart ne sont que les branches locales (comptant moins d'une douzaine de membres) des grands groupes de miliciens fondamentalistes opérant à Uskadar et dans le sud-est de l'Anatolie (Turquie orientale), comme l'Alliance Sayid Jazzir ou la Brigade des Martyrs Ottomans. D'autres sont des activistes locaux guidés par des mollahs extrémistes. Tous sont extrêmement dangereux et sont impliqués dans toute une série d'actes terroristes visant à renverser l'exécutif de Tokapi, de prendre le pouvoir et de purger la ville des corrompus et des infidèles avant de s'attaquer à Ankara.

• Comble d'ironie, parmi leurs plus grands ennemis figurent les Loups Gris, et le syndicat est connu pour coopérer avec le pouvoir afin de le débarrasser des radicaux qui traînent dans ses rangs.

• Goat Foot

DES VILLES SUR LE FIL.....



« Vous m'avez amené jusqu'ici, au milieu du Sound, sur votre yacht privé, pour que nous puissions nous entretenir en privé. » Haze tendit le cou et scruta les eaux calmes avec une attention exagérée. Il espérait surtout que son sort de Masque et ses talents d'acteurs tenaient la route. « Alors dites-moi ce que vous avez à me vendre et je vous dirai si le Policlub Humanis est intéressé. »

« Oh, mais vous le serez, je vous assure, » répondit le vieux mafioso assis dans sa chaise longue sur le pont du navire. Il fit tomber une fois de plus la cendre de son cigare, puis lança un regard insistant aux trois gorilles qui se tenaient derrière lui, avant de prendre quelque chose dans la poche de sa veste. Il en tira une petite puce de données et l'envoya à Haze avec un large sourire.

Haze observa la puce avec dédain. « Pourquoi ne vous contentez-vous pas de transférer ces données sur mon link ? » demanda-t-il.

« Parce que, M. Smythe, nous tenons à nous assurer que les informations qu'elle contient ne feront pas l'objet de fuites avant qu'elles n'aient atterri entre les mains de quelqu'un capable de s'en servir efficacement. C'est pourquoi nous discutons de tout cela ici, » ajouta-t-il en ouvrant grand ses bras, « où la surveillance est plus compliquée. Mais pour assurer notre sécurité, nous brouillons également les fréquences radio. »

Haze fronça un sourcil, en plein dans son rôle. « Que contiennent ces données, alors ? »

« Grâce à certaines de nos... relations, nous avons récemment reçu un dossier médical relatif au malheureux accident matriciel dont a souffert Mlle Josephine Dzhugashvili en 64. Les enregistrements de ses électroencéphalogrammes, ainsi que les rapports de la thérapie qu'elle a suivie après son attaque cérébrale, se sont révélés particulièrement intéressants. » Le lieutenant mafieux eut un sourire mauvais. « Voyez-vous, M. Smythe, il apparaît que le cerveau de Mlle Dzhugashvili a subi des dégâts, d'un type que les médecins ont observé dans le monde entier, des dégâts très particuliers. Des milliers de cas semblables à travers la planète sont enfermés, et les diagnostics les reconnaissent comme complètement tarés. Certains de ces sujets, comme elle, reprirent une vie normale, avant d'être de nouveau internés par la suite. Les médecins considèrent désormais chacun de ces patients comme extrêmement dangereux. Ce sont des bombes à retardement qui ne demandent qu'à exploser. »

Le mafieux s'étendit de nouveau dans sa chaise. « Vous voyez Smythe ? Nous vous donnons la preuve que le principal adversaire de votre candidat est une putain de malade mentale. Servez-vous en correctement, et vous n'aurez même pas à en informer le public. Il vous suffit de faire pression sur elle pour qu'elle abandonne la course. »

Haze acquiesça : il tenait la confirmation dont il avait besoin. Il fit quelques pas jusqu'au bastingage, comme s'il réfléchissait à l'offre qui lui était faite, tournant le dos au mafioso. « Voilà qui m'intrigue fort... mais permettez-moi de vous demander : qu'en retirez-vous ? Et est-ce là le seul exemplaire de ces données ? » demanda-t-il en montrant la puce.

Le mafioso sourit et dit : « J'en détiens une copie, juste histoire de la jouer prudente. » Il désigna sa tempe du doigt, sur laquelle Haze remarqua l'éclat d'un datajack. « Là-dedans, où je peux garder un œil dessus. Et pour ce qui est de ce que j'en retire... disons juste que mon patron, M. Gianelli, tient à ce que M. Brackhaven soit élu. Notre famille dispose d'importants intérêts autour de Fort Lewis, et nous pensons que Brackhaven est le candidat qui sera le plus à même de soutenir ces... investissements. En fait, » ajouta-t-il avec un signe en direction de la puce, « nous considérerions que la promesse que vous soutiendrez nos activités constituerait une compensation appropriée de la faveur personnelle que nous vous faisons aujourd'hui. »

Haze se retourna et lança la puce au gangster surpris. « Gardez-la. Brackhaven est foutu, de toutes manières. » Puis il se jeta par-dessus bord, s'enfonçant dans les eaux froides du détroit, droit dans les bras de son



élémentaire d'eau. Alors que les autres mafieux se penchaient par-dessus le bastingage, en pleine confusion, il donna mentalement l'ordre à son élémentaire de feu de se matérialiser le long de la vedette *Evo NavTech* cachée à quelques miles de là : c'était le signal que ses employeurs attendaient pour lancer deux missiles sur le yacht des mafiosi.

Haze contempla silencieusement la carcasse du bateau en flammes alors qu'elle coulait, tandis que son élémentaire l'emmenait loin de l'épave. Et une fois encore, il se dit que le meilleur moyen de ne pas avoir les big boys au cul était de s'assurer qu'ils étaient occupés à s'entretenir.

SUR LE FIL DU RASOIR

Capitales des Ombres vous fait visiter de nombreuses conurbations ayant toutes un caractère, une atmosphère et des intrigues spécifiques. Ces villes ne sont que des exemples, dans la mesure où il en existe bien d'autres dans le Sixième Monde, de la cité divisée de Denver à la dangereuse Bangkok, en passant par le paradis pour mercenaires qu'est Lisbonne. Un meneur de jeu entreprenant peut même développer sa propre « capitale des Ombres », en se fondant sur une ville jamais abordée dans *Shadowrun*, ou pourquoi pas proche de chez lui dans la réalité. Gardez tout de même à l'esprit que ces capitales des Ombres ont toutes des caractéristiques communes, détaillées plus bas.

L'ÉQUILIBRE DES POUVOIRS

Qu'est-ce qui fait donc une « capitale des Ombres », un paradis à runners ? Qu'il s'agisse d'un carrefour comme la Cité sur le Sound, d'une jungle bouillonnante de plastobéton comme Hong Kong, du berceau du vice de Caracas, ou des ruelles criblées de cratères de bombes d'Istanbul, le facteur le plus évident est que toutes ces conurbs sont des coins chauds chargés d'intrigues qui intéressent les factions corporatistes, criminelles, magiques et politiques du Sixième Monde, mais où aucune ne domine réellement. De telles conurbs existent dans un contexte où les alliances, les loyautés et les coups de force sont constamment changeants, alors que des myriades de factions rivalisent pour accroître leur puissance, leur influence et leur richesse. Les intérêts mêlés de ces grandes entités assurent des affrontements constants qui, à leur tour, garantissent l'existence d'Ombres prolifiques pour les personnages et de nombreuses occasions de roleplay pour les joueurs.

Un autre aspect qui rend ces villes uniques dans l'univers de *Shadowrun* est leur position de carrefour commercial, politique et criminel. Cette situation en fait des endroits propices à l'organisation d'opérations criminelles et clandestines internationales de toutes sortes. Les opérations clandestines ont naturellement tendance à prendre de l'ampleur et à viser les villes, les États et les nations alentours, offrant de nouveaux environnements pour toute une série de missions et d'accroches d'intrigue, de la contrebande aux vols de données, jusqu'aux opérations clandestines classiques dans lesquelles une discrétion et une précision mortelles sont nécessaires.

LA LOI ET L'ORDRE

Caractéristique essentielle d'une capitale des Ombres, le mélange inhabituel d'ordre et d'anarchie doit se refléter dans la vie et dans la géographie urbaines. Peu de villes peuvent faire ressentir de manière aussi forte la nature profondément dystopique (anti-utopique) de la vie urbaine, générée par la cupidité et l'opportunisme des mégacorporations, ainsi que par les intérêts des divers puissants du crû.

Dans une capitale des Ombres, le profond fossé entre riches et pauvres, entre puissants et faibles, doit être visible en permanence. De tels conurbs sont des patchworks de domaines corporatistes calmes et ordonnés, de quartiers d'affaires bourdonnant d'activités et soigneusement surveillés, de ban-

lieux ouvriers décrépites, de quartiers chauds infestés par le crime, et de zones Z ou a disparu tout semblant de civilisation. La présence policière (en général privée) parcourt l'ensemble du spectre de la surveillance, du flicage permanent à l'absence totale de maintien de l'ordre : les parcs de bureaux corporatistes ultra-sécurisés peuvent côtoyer des secteurs où, à quelques pâtés de maisons de là, règne le désordre et l'anarchie. Quelques soient les détails du statu quo local, ce mélange d'ordre et d'anarchie est essentiel pour maintenir une communauté des Ombres épanouie.

On peut affirmer sans crainte de trop s'avancer que les corporations et les autres entités détenant le pouvoir entretiennent à dessein l'existence de ces zones de non-droit : c'est dans leur intérêt de disposer de telles zones, qui garantissent des marchés quasi-légaux et underground pour certains produits, des ressources humaines jetables, des criminels utilisables comme personnel sacrificable et des sites isolés pour mener des recherches et des projets douteux. En définitive, les puissants dépendent intimement des prolos, les engageant dans une sorte de relation symbiotique dénaturee.

Le meneur de jeu doit garder à l'esprit les points suivants quand il crée une capitale des Ombres :

- Les effets sur l'environnement politique et social des objectifs de la politique, de l'industrie et de la criminalité locales (par ex. la pérennité des Barrens de Redmond et de Puyallup).
- Les effets de la concurrence corporatiste omniprésente et de la privatisation des forces de maintien de l'ordre.
- Les questions d'extraterritorialité et de conflits de juridictions dans le cadre de la superposition des territoires corporatistes – et, dans une moindre mesure, la féodalité territoriale des syndicats du crime et des gangs.
- Les questions de ségrégation pour des motifs métatypiques ou ethniques, notamment l'auto-ségrégation (par ex. l'Underground ork de Seattle).
- Les effets de la criminalité endémique et le laissez-faire des forces de police privée guidées avant tout par la recherche du profit.
- Les *zeitgeists* (« esprits de l'époque ») générées par le mélange d'intérêts et de cultures si différents (par ex. le phénomène de l'orxploitation ou les tendances afroflash).

PRÉSENCE CORPORATISTE

La plupart du temps, une capitale des Ombres (qu'il s'agisse d'un carrefour de transport majeur, qu'elle puisse s'enorgueillir d'une caractéristique particulière de sa main d'œuvre ou de sa législation, qu'elle dispose d'une spécialité industrielle particulière ou concentre ses efforts de développement dans un secteur spécifique, à moins qu'elle ne soit tout simplement un enjeu géopolitique majeur) attire en nombre les corporations et représente souvent un intérêt stratégique aussi important que celui des enclaves corporatistes. Cette présence et cette influence corporatistes ne sont d'ailleurs pas limitées aux Big Ten, les dix plus grosses mégacorporations de la planète. La situation de carrefour et les opportunités de business international d'une capitale des Ombres en font un terreau fertile pour toute une armée de majors de second plan et de petites corporations. Cette pléthore de débouchés et de projets économiques crée exactement le genre d'environnement dynamique au sein duquel la compétition incessante se présente sous son pire visage, et où l'espionnage et les opérations clandestines sont monnaie courante.

De telles conditions impitoyables forment généralement un type de cadre qu'apprécient particulièrement les mégacorporos. C'est la raison pour laquelle les jeunes loups et les John-sons aux dents longues font souvent leurs preuves en apprenant les ficelles du métier dans une capitale des Ombres. Étant donnée l'attention portée à ces conurbs par leurs supérieurs, c'est également là que les carriéristes les plus ambitieux tentent

de se faire remarquer (tout en étant plus en sécurité que dans le véritable coupe-gorge qu'est la hiérarchie au sein des enclaves de la corpo elle-même).

Le fait que les capitales des Ombres soient des environnements hautement compétitifs, et qu'aucune corporation ne détienne de pouvoir déterminant, garantit une grande diversité du milieu local, permettant différents types d'intrigues, et en conséquence d'opportunités de business dans les Ombres.

La situation unique d'une capitale des Ombres permet souvent de couvrir une large gamme d'activités corporatistes, véritable trésor d'inspiration pour concevoir des jobs. Par exemple :

- Des installations de R&D et de production qui bénéficient d'une influence importante sur le gouvernement, des autorités laxistes ou une législation permissive.
- Des sièges, des administrations, des centres de décision et d'exécution régionaux.
- Des installations de production qui se servent de la position centrale de la ville pour développer leurs ressources.
- Des installations de stockage et de distribution importantes, exploitant le statut de hub de transport terrestre ou maritime dont bénéficie la conurb'.
- Des activités quasi-légales et de « marché gris » comme le trafic d'armes, les tests en conditions réelles de technologies expérimentales, etc.
- Des activités de renseignement stratégique et commercial.

ORGANISATION DU MONDE DE LA PÈGRE

Si la présence corporatiste est le principal moteur de l'économie clandestine, elle n'en est certainement pas le seul. De tels centres commerciaux et politiques attirent inévitablement l'attention des prédateurs vivant du côté obscur de la société, qu'il s'agisse de gigantesques syndicats du crime, de gangs de quartier ou d'indépendants.

Le Yakuza, la Mafia, les Triades, le Vory v Zakone et les Cartels Fantômes : les noms changent peut-être selon l'endroit du monde où vous vous trouvez, mais la plupart des grandes conurbs accueillent l'un d'entre eux ou plus. Le crime organisé est présent de manière tenace dans le Sixième Monde : les syndicats s'affrontent en permanence pour conquérir des territoires, tenir les rackets de protection et les canaux d'approvisionnement, manipuler la politique et même se mêler des intérêts des corporations.

Les capitales des Ombres, avec leur unique cocktail de big business et de misère de caniveau, de non-droit et de maintien strict de l'ordre, offre des opportunités innombrables qu'aucun criminel ne peut se permettre d'ignorer. La pègre locale forme un réseau dense, avec les rôles répartis entre les petits et les gros joueurs. En marge, des indépendants disposant de bonnes relations tels que fixers, trafiquants d'armes ou de talismans, contrebandiers, pirates, pros du marché noir et receleurs parviennent à gagner leur croûte en se partageant les miettes que leur laissent les grands.

Non seulement les intrigues au sein du monde de la pègre local offrent d'innombrables possibilités d'histoires et de scénarios, mais l'infrastructure des Ombres est capitale pour maintenir prospère la communauté qui y vit. Sans ce réseau de soutien (et ses ressources), les runners auraient bien du mal à se procurer les renseignements, l'équipement, les armes et le matériel spécialisé dont ils ont besoin pour accomplir leurs missions. Ces fixers, contrebandiers et businessmen autodidactes leur permettent également de traiter, de refourguer, de blanchir et de faire disparaître leur butin, les nuyens ou les infos acquis de façon généralement bien peu catholique (le tout pour un pourcentage raisonnable).

Un meneur de jeu qui développe son propre terrain de jeu ne doit pas se limiter aux revendications territoriales des

principaux syndicats de son décor de jeu, mais doit également s'attacher à développer les interactions des différents acteurs et la manière dont elles peuvent affecter les dynamiques de marchés ainsi que la disponibilité de l'équipement et de l'information. Dans certaines conurbs, rien ne peut se produire sans que l'oyabun local prenne sa part du gâteau, alors que dans d'autres aucun groupe n'est assez puissant pour tenir les rênes du business, favorisant l'apparition d'opérateurs indépendants.

UNE SCÈNE POLITIQUE INSTABLE

Partie la moins visible mais peut-être la plus importante d'une capitale des Ombres : leur dimension politique, dans la mesure où les pouvoirs politiques entretiennent généralement avec les autres puissances des relations ouvertement incestueuses. La politique locale est la scène sur laquelle toutes les forces de la conurb', petites et grandes, interagissent. Il n'est pas rare que les corporations jouent un rôle majeur au sein des autorités locales, soutenant le statu quo s'il leur est favorable et décrochant de juteux contrats de travaux publics, de maintenance et de maintien de l'ordre. Dans certaines capitales des Ombres, même la pègre a parfois une influence directe en politique ; en fait, c'est parfois elle qui maintient les autorités debout.

Dans de telles conditions, les gouvernements locaux, les institutions et les politiciens sont particulièrement vulnérables aux jeux d'influence et aux lobbying corporatistes, mais aussi à la corruption et aux menaces de la pègre. Les politiciens intelligents et disposant de nombreuses relations sont parfaitement conscients de l'importance économique et politique que jouent dans la conurb' ces acteurs et leurs stratégies. Entre des mains habiles, un tel savoir peut donner à ces politicards plus de pouvoir sur les corporations et les pontes du crime que ceux-ci voudraient bien admettre. Quand tant de groupes sont intéressés, il suffit en effet de manipuler les cartes avec suffisamment de talent pour les dresser les uns contre les autres.

Ajoutés à cette scène politique instable, les problèmes économiques et sociaux créés par l'environnement particulier font de ces villes le terreau rêvé pour toute une série de mouvements activistes radicaux et de forces politiques alternatives. Couvrant un large spectre – des racistes convaincus de leur supériorité comme le Policlub Humanis aux éco-activistes de TerraFirst! en passant par ce qui reste des syndicats de travailleurs, ces joueurs mineurs constituent autant de sources de boulots que les gros poissons.

Enfin, on remarquera que la plupart des capitales des Ombres sont le berceau d'une scène culturelle vivace, née de la situation socio-économique unique décrite plus haut. La culture locale et régionale y joue manifestement un rôle important, de même que les problèmes sociaux, raciaux et politiques spécifiques qui catalysent cette énergie pour en faire quelque chose d'unique. Des phénomènes de mode internationaux comme l'orxploitation et l'afroflash, montrent par exemple que les capitales des Ombres sont souvent les plus avant-gardistes dans la création de nouvelles tendances.

AVENTURES À HONG KONG

Cette section propose aux meneurs de jeu deux synopsis d'aventures détaillés, ainsi que plusieurs idées d'aventures qui mettent en scène le background décrit dans le chapitre consacré à Hong Kong.

PRISE DE TÊTE AVEC LES TRIADES

Depuis que Hsiao Wai-Gong a pris la direction de la Triade du Dragon Rouge, il y a eu quelques tentatives visant à mettre en péril sa position de Shan Chu. Plus récemment, le Sin Fung de la Triade, Xu Futao, a été pris en train de planifier une tentative de coup d'État au sein même du syndicat.

Un tuyau généreusement fourni par un loyal supporter permet à Xu Futao de s'enfuir à Kowloon City avant que Hsiao ne mette un terme définitif à la menace qu'il représentait pour son autorité. À présent, Xu Futao se retrouve au beau milieu du territoire des Chrysanthèmes Noirs, et Hsiao Wai-Gong ne veut surtout pas qu'une Triade ennemie sache qu'elle a à portée de main un morceau de choix qu'elle pourrait utiliser comme monnaie d'échange. Xu Futao doit être éliminé, sans que l'on ne puisse remonter jusqu'aux Dragons Rouges.

Introduction

Le fixer des runners a quelques vieilles connaissances au sein des Dragons Rouges. Il signale aux runners qu'un bon gros job vient tout juste de lui être proposé et que les candidatures sont ouvertes. Il leur arrange un meeting avec l'un des gangs vassaux des Dragons Rouges dans l'Arène de Happy Valley à Wanchai, en leur expliquant qu'il a choisi un endroit suffisamment bruyant et agité pour que les deux parties puissent se rencontrer sans que quiconque ne puisse les repérer. Là-bas, le leader du gang informe les runners que ses associés ont besoin qu'on élimine le leader d'une Triade concurrente, mais qu'il faut que ce boulot soit fait sans qu'on puisse remonter jusqu'à lui ou son gang.

Si les runners sont intéressés, il confie à l'équipe une puce qui contient une photo holographique de leur cible et une carte grossièrement dessinée d'une partie de la Citadelle de Kowloon City. On informe également les runners que le gang a pu remonter magiquement la trace de la cible jusqu'à un bâtiment de Kowloon City, mais que peu de temps après, le rituel était devenu complètement inefficace. Il veut que les runners aillent dans ce bâtiment, qu'ils localisent la cible et qu'ils l'éliminent. Et comme preuve qu'ils ont bien fait leur travail, le leader du gang veut que les runners lui ramènent la tête de la cible.

Événement 1

Les runners devraient se renseigner un peu plus sur les tenants et les aboutissants de toute cette affaire : faire confiance à un chef de gang n'est pas très malin. S'ils battent le pavé avec la photo holographique en main, leurs recherches ne donnent rien jusqu'à ce qu'ils s'aventurent dans les pires quartiers des docks de Kwai Tsing. Là-bas, des contacts ayant des liens avec la pègre ou les forces de l'ordre pourront identifier le type sur la photo comme étant Xu Futao, le Sin Fung de la Triade du Dragon Rouge. Dans le même temps, les runners pourraient tenter d'en savoir un peu plus sur leur cible en essayant de hacker les fichiers de la Police de Hong Kong. S'ils y parviennent, ils obtiendront le dossier complet de Xu Futao, mais les runners devront faire preuve de prudence. S'ils déclenchent des alarmes, le serveur de la police les repérera et tentera de les localiser. Si la police arrive à ses fins, elle placera l'équipe de runners sous surveillance et tentera de les arrêter à la fin de leur run (voir *Apogée*).

Événement 2

Si les runners ne se sont pas volatilisés à l'idée de se retrouver au beau milieu d'un règlement de compte interne au sein d'une Triade, leur prochaine étape sera de se renseigner sur le bâtiment qui figure sur la carte qu'on leur a fournie. Le meneur de jeu devrait rendre toute l'infiltration de Kowloon City mémorable ; le bidonville exhale une odeur de barbarie et de désespoir. Les runners devraient se retrouver au moins une fois confrontés aux habitants du cru pendant qu'ils seront en train de progresser vers le bâtiment, que ce soit via une tentative d'agression de la part d'un gang du coin, ou une attaque vicieuse de la part d'un esprit retors. Après s'être frayé un chemin dans la Citadelle à coups de machette, de poings et de rafales d'automatiques, les runners devraient rapidement se rendre compte qu'il faut vraiment être désespéré pour avoir envie de se planquer dans un endroit comme celui-ci.

Événement 3

Les runners atteignent enfin le bâtiment où la cible a été repérée pour la dernière fois : un vieil immeuble délabré et branlant qui menace de s'effondrer à tout moment. Lorsqu'ils se rapprochent pour faire une petite reconnaissance des lieux, ils peuvent se rendre compte que le bâtiment grouille littéralement de ce qui a dû ressembler à des enfants chinois. Il semble que les Chrysanthèmes Noires soient arrivés avant (note : si les runners n'ont pas fait leur boulot d'investigation, ils pourraient se contenter de se dire que la cible est un membre des Chrysanthèmes Noires et qu'elle est gardée sur place). Les runners devront se soudoyer, gruger ou tirer dans le tas pour entrer dans le bâtiment. Mais quoi qu'ils fassent, ils se rendront rapidement compte que la cible n'est pas là.

Si les runners interrogent un membre des Chrysanthèmes Noires présent sur place, ou un habitant du coin terrorisé, ils apprennent que les Chrysanthèmes Noires viennent juste de vider les lieux et les personnes pour un autre bâtiment où ils ont installé leur commerce d'organes. Si les runners montrent la photo holo, la cible est instantanément identifiée comme faisant partie des pauvres victimes qui ont été emmenées pour être mises en pièces.

Apogée

Les runners sont emmenés jusqu'au bâtiment où les Chrysanthèmes Noires font leur sale boulot, un immeuble en ruine dont le rez-de-chaussée et les garages ont été reconvertis en autant de salles opératoires. Les runners vont avoir du mal à s'infiltrer dans cet endroit ; des soldats d'élite de la triade gardent la place, assistés d'une poignée de goules et d'au moins un wujen.

Une fois qu'ils seront entrés, les runners se rendront compte qu'il est trop tard pour espérer retrouver leur cible vivante ; toutes les personnes qui ont été amenées ici ont déjà été tuées et ont été démembrées. Un runner à l'esprit pratique pourrait considérer qu'après tout, l'équipe n'est pas obligée de retrouver la cible vivante : tout ce qu'on leur a demandé, c'est de ramener sa tête. S'ils interrogent un soldat ou une goule, ils pourront alors se rendre dans une chambre froide où sont stockés tous les morceaux inutilisables qui servent de repas aux goules. Et à l'intérieur de cette chambre froide, les runners trouveront la tête de la cible, avec quelques morceaux en moins, mais néanmoins parfaitement identifiable.

Si les runners se sont faits repérer par la Police de Hong Kong depuis l'Événement 1, la police attend ce moment pour lancer un raid contre le bâtiment, dans l'espoir d'attraper au moins un gros bonnet d'une Triade. Les runners se retrouveront alors à devoir se battre pour pouvoir sortir, mais cette fois-ci contre des officiers de police armés jusqu'aux dents.

Suites

Si le chef de gang des Dragons Rouges est un peu perplexe de voir que la tête de Xu Futao a été amputée de ses oreilles et de ses yeux, il aura la délicatesse de ne pas poser de questions. Les Dragons Rouges seront enchantés de savoir que le travail a été correctement effectué, ce qui pourrait signifier de nouveaux contrats pour les runners avec la Triade. Même si les runners échouent, les Dragons Rouges apprendront tôt ou tard la mort de Xu Futao. Si les runners ont attiré l'attention de la police, ils s'attireront les foudres de la Triade. Avec la police et deux Triades à leurs trousses, il se pourrait bien que les runners ne tardent pas à regretter amèrement leur échec.

FOUILLE-MERDE

Le passé de Diego Mangabat, membre du Conseil, revient le hanter. Bien avant qu'il ne passe son temps à embrasser les bébés des immigrants et qu'on ne le voie en train d'accueillir à bras ouverts les réfugiés à Hong Kong, il était le superviseur



d'une exploitation minière pour le compte de Daiatsu aux Philippines. Ramon Dizon, responsable de la région Australasie chez Evo, est au courant du passé de Mangabat et l'a menacé de tout révéler. Ce simple fait à suffit à rendre nerveux Mangabat, mais Dizon manque de preuves pour pouvoir couvrir son bluff. La preuve dont il a besoin revient à la surface lorsque qu'un hacker du nom de Sideways découvre par accident des enregistrements de surveillance qui montrent la répression particulièrement violente à l'encontre d'un soulèvement au sein d'un camp, répression menée par un Diego Mangabat encore jeune.

Sideways sait qu'il vient de tomber sur un gros coup, mais Evo et Daiatsu se lancent sur ses traces pour tenter d'obtenir les enregistrements. Evo espère bien diffuser ces enregistrements pour augmenter les tensions entre la population de réfugiés et les natifs de Hong Kong, afin de s'assurer de juteux contrats militaires dans les années futures. Daiatsu préférerait détruire toutes les preuves l'incriminant dans des violations des droits de l'homme aux Philippines. Les runners vont se retrouver dans ce jeu du chat et de la souris lorsque les enregistrements vont leur tomber entre les mains.

Introduction

Les runners sont en train de prendre du bon temps entre deux boulots lorsqu'un type particulièrement agité fait une entrée fracassante dans leur rade favori. Il observe les alentours d'un regard fiévreux avant de poser les yeux sur les runners et de se précipiter vers eux sans hésitation. « Tenez, prenez ça. »

Il jette un petit bout de plastique contenant une puce optique sur la table. « Prenez-en soin », dit-il en balbutiant, « Ça pourrait faire voler en éclats tout cette ville ». Avant même que les runners n'aient pu réaliser ce qui se passe, la porte s'ouvre de nouveau avec fracas et deux hommes pénètrent dans la pièce, à la poursuite de l'excité de service. Avant que les runners n'aient le temps de se retourner, le type est déjà parti, sans doute en passant par la porte de derrière.

Événement I

Les deux types qui suivaient le jeune homme sont des shadowrunners à la solde de Daiatsu. Ils sont remontés jusqu'au hacker qui avait dérobé l'enregistrement de surveillance et se sont lancés à sa poursuite pour récupérer la puce. Les runners peuvent choisir d'intervenir ou pas : le hacker n'est de toutes les façons plus là. Interroger les deux shadowrunners ne mènera pas bien loin, ils ne connaissent pas l'identité de leur employeur. Tenter de retrouver Sideways est tout aussi vain : Daiatsu ne met pas longtemps à mettre la main sur le hacker et fait en sorte qu'il ne parle plus jamais à qui que ce soit.

Si les runners analysent la puce, ils se retrouvent face à un cryptage d'indice 6. S'ils connaissent quelqu'un capable de briser le code, ils pourront alors visionner un vidéo-clip qui montre l'exécution de nombreux Philippins parqués derrière de hauts murs. Des runners natifs de Hong Kong pourront reconnaître Diego Mangabat en train d'ordonner en personne l'exécution de tous ces gens.

Évènement 2

Après un interrogatoire serré, Sideways révèle qu'il a transmis la puce aux runners. Daiatsu décide d'envoyer une de ses équipes pour récupérer l'enregistrement. Peu de temps après que les runners aient mis la main sur la puce, ils se retrouvent pris dans une embuscade tendue par une équipe d'assaut de Daiatsu. Ces tueurs ont pour ordre d'exécuter les runners et de retrouver ou de détruire la puce. Même si les runners décident de rendre la puce à Daiatsu, l'équipe de tueurs ne les laissera pas tranquilles : il existe une probabilité pour que les runners aient pu visionner l'enregistrement, ils doivent donc impérativement être exécutés.

Évènement 3

En partant du principe que les runners ont survécu, ils se rendent compte que leurs récents accrochages avec les tueurs de Daiatsu ne sont pas passés inaperçus dans la rue. Peu de temps après, ils sont approchés par un avocat qui affirme représenter des intérêts indépendants de toute cette affaire et qui souhaitent entrer en possession de la puce. En réalité, l'avocat représente Ramon Dizon et Evo, mais l'avocat ne mentionnera ce fait que si la réussite du deal en dépend. L'avocat fait une offre tout à fait raisonnable pour la puce, et va même jusqu'à monter le prix de 15 % au cours des négociations. Si les runners marchent dans la combine et lui remettent la puce, ils reçoivent leur argent et n'entendront plus jamais parler ni de l'avocat ni d'Evo.

Apogée

Si les runners refusent la proposition de l'avocat, ce dernier trouvera regrettable qu'un accord n'ait pu être trouvé, et les laissera en paix. Les runners pourraient penser qu'ils sont sortis d'affaire, mais ce n'est définitivement pas le cas. Evo et Daiatsu ont toutes deux leurs yeux braqués sur les runners ; Evo attend que Daiatsu fasse une nouvelle tentative pour récupérer la puce. Et lorsque cela se produira, les tueurs d'Evo entraineront à leur tour en action ; les deux équipes corporatistes se battront l'une contre l'autre tout en tentant d'arracher la puce des mains des runners.

Daiatsu souhaite que la puce soit détruite et que toutes les personnes impliquées de près ou de loin dans cette affaire soient éliminées, tandis que l'équipe d'Evo a pour instruction de tout faire pour que la puce soit récupérée intacte. Les runners devront donc surclasser deux équipes corporatistes pour pouvoir s'en sortir, à moins qu'ils ne préfèrent s'esquiver tout en laissant les deux équipes s'entretenir.

Suites

Si les runners survivent à l'apogée de cette aventure et qu'ils sont toujours en possession de la puce, il faudra qu'ils trouvent ce qu'ils vont bien pouvoir en faire. Au plus ils la garderont, au plus ils seront la cible d'attaques.

S'ils balancent la puce aux médias, Diego Mangabat sera obligé de démissionner de son mandat avant son terme. Il sera disgracié et le 9x9 s'en trouvera renforcé. Les attaques contre des cibles corporatistes redoubleront d'intensité. Conséquence de tout cela : le conseiller Tai Kong aura des arguments pour augmenter les dépenses militaires, une véritable aubaine pour Evo NavTech. Les runners auront fait éclater la vérité, mais ils se demanderont peut-être si c'était effectivement le bon choix.

Si les runners ont vendu la puce à Evo, le final sera identique ; comme s'ils avaient eux-mêmes donné la puce aux médias. Evo sera enchantée que les runners aient accepté de collaborer avec eux et pourrait les solliciter pour d'autres contrats dans le futur. Daiatsu sera durement touchée par la diffusion de cet enregistrement et fera tout ce qui est en son pouvoir pour le faire payer aux runners. Dernière alternative, si Daiatsu a réussi à détruire la puce, la vérité sur Diego Mangabat ne sera jamais connue du grand public et il mènera son mandat à terme.

IDÉES D'AVENTURES

- Les runners sont embauchés pour assurer la protection d'un businessman du coin qui se plaint d'avoir reçu des menaces de mort. Ce que les runners ne savent pas, c'est que leur employeur est également un important membre des 9x9. Et lorsqu'il se retrouve spontanément impliqué dans un acte de sabotage corporatiste, les runners sont pris à partie et, s'ils n'y prennent pas garde, pourraient bien se retrouver sur la liste des ennemis d'État !
- Les runners sont embauchés pour un boulot simple : conduire un camion plein de marchandises du port de conteneurs de Kwai Chung jusqu'à un taudis du sud de Hong Kong, en assurant qu'il n'arrivera rien au chargement pendant toute la durée du transit. Ce que les runners ne savent pas, c'est qu'en fait de « marchandise », il s'agit d'un couple de nagas qui sont transportés et qui seront tués et exploités pour leurs propriétés médicinales. Les nagas feront tout ce qui est en leur pouvoir pour s'enfuir, au grand dam des shadowrunners.
- Le casse du siècle : M. Johnson voudrait qu'on lui ramène une statue en or représentant un dragon. L'objet est actuellement stocké dans le coffre-fort d'une banque de Downtown Hong Kong. Nombre d'habitants de Hong Kong ont pris pour habitude de stocker tout ce qui avait de la valeur dans des casiers sécurisés. Les banques de Hong Kong sont protégées par des runes de garde, gardées et patrouillées par des esprits. Voler quelque chose dans ce genre d'endroit ne va vraiment pas être une mince affaire.
- Le Président du Conseil exécutif Deng Sai-Kan est certain que le membre du conseil Mei Sterling a une paire de squelettes dans son placard. Il engage des shadowrunners pour trouver de quoi il retourne, mais plus les runners enquêtent sur le passé de la miss Sterling, plus ils se rendent compte qu'il est en fait basé sur un tissu de mensonges et autres vérités contradictoires. Il semble que le Groupe Horizon se soit surpassé pour dissimuler le véritable passé de Mei. Et Horizon ne verra certainement pas d'un très bon œil qu'une bande de fouille-merde viennent fouiner dans ses affaires.
- Un des membres de l'équipe des runners est le sosie parfait d'un motard de combat de l'équipe des Hong Kong Cavaliers. Malheureusement, le motard en question vient juste de décéder dans un incendie. On demande au runner de bien vouloir prendre la place du motard afin que les Hong Kong Cavaliers n'aient pas à déclarer forfait lors d'une prochaine rencontre qui doit avoir lieu dans l'arène de Happy Valley. Cependant, l'incendie n'avait rien d'accidentel : le motard faisait l'objet d'un contrat. Et ceux qui ont ordonné son exécution vont penser que leur première tentative est un échec. Les runners vont devoir veiller sur leur compagnon-star d'un jour, afin qu'il survive avant, pendant et après la rencontre.
- Les aléas de la politique corporatiste font qu'un cadre de la Mitsuhamas se retrouve tout d'un coup à la fin de la liste d'attente des futurs patients de chez Clockwerks pour le remplacement d'un organe défaillant. Heureusement pour les runners, les cadres de Mitsuhamas n'ont pas l'habitude de considérer un « non » comme une réponse valable. Les runners sont donc engagés pour infiltrer le site afin de pirater le serveur de Clockwerks pour positionner le cadre en attente de son opération au début de la liste, un boulot qui ne présente pas vraiment de difficultés au vu des informations détaillées sur le site fournies par le futur patient. Par la suite, leur employeur décide sur un coup de tête qu'il veut être opéré en téléchirurgie par un docteur en particulier. Les runners sont à nouveau engagés pour faire pression sur le docteur afin qu'il puisse se libérer pour procéder à l'opération. Malheureusement pour les runners, le médecin travaille pour Yokogawa.
- Dans ce qui paraît être au début le boulot le plus simple qu'on leur ait jamais proposé, les runners sont engagés pour aller détruire un jardin. Mais ils déchantent rapidement quand ils s'aperçoivent que le jardin est situé sur le toit du

building de la SwissBank, en plein Central. M. Johnson sait que ce jardin revêt une certaine importance aux yeux de la dernière trouvaille locale de Lofwyr, Thomas Moy, et espère bien lui jouer un sale tour en perturbant son feng shui.

- Un spécialiste en analyse de données de Renraku a décidé qu'il était temps pour lui de changer de profession et a organisé son extraction. Cependant, il ne souhaite pas laisser de traces au sein du Market Research Group de Renraku qui puisse lui nuire par la suite. Tandis qu'une équipe est chargée de son extraction proprement dite, les runners sont embauchés pour s'infiltrer dans une zone sécurisée, dérober un accès sécurisé, et s'en servir pour pirater le MRG afin de supprimer toutes les données qui concernent l'analyste. Tandis que l'extraction tourne mal, les runners se rendent soudainement compte que la sécurité de l'endroit vient tout juste de monter d'un cran...
- La manipulation de l'environnement magique est un business particulièrement juteux à Hong Kong, et c'est ainsi que les runners sont embauchés pour cartographier une ligne dragon en particulier. M. Johnson est persuadé qu'un de ses rivaux profite d'une de ces lignes dragon, mais comme celle-ci passe par trois sites corporatistes appartenant à trois corporations, il est impossible de savoir qui exactement. Les runners doivent se rendre sur les trois sites corporatistes afin d'analyser le chemin que suit la ligne dragon en perception astrale. Plus facile à dire qu'à faire, car les trois sites corporatistes ont tous leurs propres systèmes de défense physique et magique particulièrement évolués.

AVENTURES À SEATTLE

Cette partie présente plusieurs aventures dans leurs grandes lignes afin que le meneur de jeu les développe et les utilise. Toutes les trames s'inspirent du background et des personnages décrits dans ce chapitre.

CHASSEUR DE SCALP

Un dealer de drogue de bas étage s'est récemment procuré une nouvelle substance par des moyens illicites. Il n'est pas entièrement sûr de ses effets, mais il sait que la corpo à qui elle a été volée faisait des tests sur une nouvelle drogue de combat. Il décide de trouver une quelconque brute dans la rue pour la tester, mais il ne veut pas être dans les parages lorsque la came agira, il engage donc des runners pour observer la cible et faire un rapport sur les effets. Il ne leur dit pas la vérité, toutefois : il leur dit simplement qu'il veut savoir où la cible va et ce qu'elle fait. Manque de chance pour les runners, suivre la cible s'avère être très casse-pieds – et très dangereux.

Introduction

Les runners sont appelés à l'Aces, un pub infâme rempli de brutes et de coupe jarret où la lie des barrens vient étancher sa soif – d'alcool *et* de violence. Leur employeur potentiel est un homme qui a vu de meilleures décennies, probablement à regarder le fond d'une bouteille. Il veut qu'ils effectuent un simple travail de surveillance. D'après lui, quelqu'un doit se montrer au bar avec qui il doit faire affaire. Il refusera de donner des détails à propos de ce marché, mais il veut que les runners suivent minutieusement la personne jusqu'à l'aube. Johnson veut que les runners le gardent à l'œil à tout moment et qu'ils lui rapportent tout ce qu'il fait – mais *sans interférer avec lui*. Si les runners acceptent le travail, ils peuvent marchander la paie.

Événement 1

Peu après que l'arrangement soit conclu, Johnson se déplace vers une banquette dans un coin du pub et attend. Finalement, une grande brute des rues, amérindienne, entre et se dirige directement vers le bar. L'homme est imposant, habillé

en vêtements de cuir de style néo-tribal, avec des peintures de guerre décoratives et ce qui ressemble à une paire de scalps pendant à sa ceinture. Après un bref échange avec le barman (à qui il demande où il peut se procurer un peu de novacoke), le samouraï des rues amérindien est dirigé vers la table de Johnson. Les deux font affaire discrètement, et les runners peuvent alors remarquer que Johnson glisse quelque chose sous la table à l'homme. Le dealer quitte ensuite le bar, en adressant aux runners un regard de connivence.

La cible des runners continue à prendre du bon temps en faisant la fête au bar. Après s'être pris une sacrée cuite et flirté avec deux prostituées, il se dirige bientôt aux toilettes et n'en sort pas pendant une demi-heure. Les runners qui vérifient ce qu'il fait peuvent le voir se fourrer un inhalateur de drogue dans une narine. Quelques temps après être revenu au bar, il provoque une bagarre avec deux gangers trop imbibés de courage liquide pour l'éviter. Les deux jeunes brutes se font défoncer la tronche par le grand Amérindien, qui les jette sans cérémonie à travers la porte.

L'Aces est très fréquenté à cette heure, et les runners vont se faire remarquer s'ils ne boivent pas, ne se bagarrent pas ou s'ils ne montrent pas qu'ils en ont. Des runners ayant l'air faibles peuvent se retrouver les proies de hooligans à la recherche de frissons. Si les runners sont négligeants dans leurs efforts de surveillance, en étant soit trop voyants soit trop indiscrets, leur client peut les remarquer et s'en servir pour démarrer une confrontation assez moche. Si les runners se rencardent, ils peuvent découvrir que le nom de rue de l'Amérindien est Red Hands. C'est un nouveau en ville, un shadowrunner sioux qui a dû quitter les NAO pour quelque raison.

Chargé à mort et avec la nuit devant lui, la cible des runners quitte finalement le bar. Les problèmes ne tardent forcément pas à suivre.

Événement 2

Marcher dans les rues de Redmond de nuit peut s'avérer éducatif en soi, mais Red Hands ignore les putes rachitiques et les gangers fricotant à la limite de leur territoire. À la longue, les runners devraient réaliser qu'ils ne sont pas les seuls à prendre en filature leur cible : les deux nazes de l'Aces sont de retour, à moto, et l'un des deux a un flingue. Sous les yeux des runners, les deux jeunes gangers roulent vers leur cible tandis que celle-ci est occupée à se soulager contre un mur. Au début, le samouraï des rues semble inconscient de la menace, alors qu'un des gangers vise sa tête. Jusqu'à ce que Red Hands fasse soudainement volte-face, avec une vitesse à couper le souffle, et lance un tomahawk sur le tireur. Avant même que le gangster ne touche le sol, l'Amérindien est sur lui, le tailladant et le plantant avec une lame implantée. L'autre gangster prend aussitôt la fuite. Red Hands fouille méthodiquement le corps à la recherche de blé, cale le flingue dans le passant de son pantalon puis découpe le scalp. Il enfourche alors la moto, l'air enragé, et démarre en trombe à la poursuite de l'autre gangster.

Événement 3

Il peut s'avérer difficile pour les runners de suivre une course-poursuite nocturne à moto dans les barrens, surtout sans faire remarquer leur propre filature. Le gangster en fuite se dirige hors de Redmond vers Bellevue, où Red Hands le rattrape finalement. Un autre coup de tomahawk frappe le gangster en plein dans le dos, le faisant chuter. La cible des runners stoppe sa moto, court jusqu'à sa victime et, une fois encore, commence à la scalper.

Au beau milieu de ce travail sanglant, une patrouille de la Lone Star débarque tous feux allumés. Le gamin en uniforme qui surgit de la voiture est tellement propre sur lui et rasé de près qu'il sort forcément fraîchement de l'académie – et là il pense qu'il a attrapé le Tailladeur maya tout seul. Le tomahawk de Red Hands se plante dans le cou du flic, juste au-dessus de l'armure corporelle réglementaire. Le samouraï des rues tire ensuite sur l'autre agent alors qu'il sort de la voiture.



TRANSMISSION.....

À moins que les runners n'interviennent, l'Amérindien tue les deux agents de la Lone Star et les scalpe également. Avec maintenant six scalps à sa ceinture, Red Hands vole le véhicule de patrouille de la Lone Star et fonce en direction de l'ouest. Des runners perspicaces peuvent remarquer que ses actions sont spasmodiques et plus saccadées désormais et l'analyse astrale de son aura révélera qu'il semble être complètement submergé par une rage dévorante.

Apogée

Se demandant probablement dans quoi ils se sont embarqués, les runners doivent encore une fois poursuivre Red Hands tandis qu'il conduit la voiture de patrouille de la Lone Star à tombeau ouvert le long de la Route 90 vers Council Island. Si les runners parviennent à tenir le rythme ou disposent d'un autre moyen de le pister, ils le suivent alors qu'il percute le barrage routier de sécurité, échange des coups de feu avec les gardes de sécurité, puis s'enfuit à pied à l'intérieur de l'île. Les runners auront aussi besoin de trouver un moyen de passer la sécurité renforcée. Les runners de la conurbation seront bien loin de leur élément à traquer la trace de quelqu'un dans les bois au milieu de la nuit, mais Red Hands est assez chargé pour laisser une piste de sang et de branches cassées qui devraient être assez simples à suivre.

Lorsque les runners retrouvent l'Amérindien, il est en train de bastonner un humanoïde velu de deux mètres de haut qui émet d'étranges sons. Le sasquatch essaie de se protéger des attaques incessantes de Red Hands, mais le chasseur de scalps s'est mis, au long de cette nuit, dans une rage narco-psycho-tique qui atteint maintenant son paroxysme et est au-delà de toute raison. Tout runner interférant en sera quitte pour un combat mémorable.

Peu importe ce que font les runners, après quelques rounds ils entendent un grondement de basse dans tous les bois environnants – une basse fréquence qu'ils peuvent sentir dans leurs

tripes. Cinq autres sasquatches émergent des ombres de la forêt et se précipitent au secours de leur compagnon. En groupe, les géants de fourrure déchaînent leur furie sur Red Hands. À moins que les runners n'interviennent, le plus grand des sasquatches soulève l'Amérindien et lui brise le cou.

Celui-ci pourrait aussi rudoyer les runners, si ceux-ci ont essayé d'aider l'Amérindien, ou n'ont rien fait pour venir en aide à l'autre sasquatch. Quoi qu'il en soit, l'aube pointe à travers les arbres au-dessus du corps brisé de Red Hands. Il est temps pour les runners de prendre leur paie.

Suites

Les runners qui ont aidé à empêcher Red Hands de tuer ses victimes ou de tabasser le sasquatch peuvent se retrouver avec quelques nouveaux amis. M. Johnson peut aussi engager les runners pour voler un peu plus de cette drogue incroyable inspirant la rage, car il rêve de gangers en consommant jusqu'à la dernière dose. Si des runners sont pris par les autorités à un moment quelconque – peut-être en entrant ou en quittant Council Island – ils peuvent se retrouver accusés d'avoir participé ou permis ce raid, en particulier lorsque l'autopsie révèle des traces de drogue dans le sang de Red Hands. La corpo qui a créé la drogue peut aussi avoir vent de l'affaire, et chercher à traquer les runners – M. Johnson – afin de récupérer son bien volé.

DÉMOTIVATION PROFESSIONNELLE

Une prostituée (forcée) d'un salon bunraku yakuza a disparu, échappant à toute capture pendant des semaines. Les yakuza, toutefois, n'abandonnent pas facilement la traque. La prostituée, « Aya », se trouve être la favorite exclusive d'un « client » puissant et influent, et les yakuza perdront la face si la fille n'est pas à nouveau entre leurs mains dans une semaine – date à laquelle le client est attendu pour sa « séance » mensuelle.

Introduction

Si les runners ont un penchant pour le côté mercenaire et ont tendance à accepter n'importe quel travail pour de l'argent, les yakuza les approcheront directement, demandant de l'aide pour récupérer leur « propriété ». Mais si les runners flirtent avec cette maudite chose qu'est l'éthique, ce seront plutôt deux agents du Yakuza qui les approcheront, prétendant être les parents d'Aya. Ils leur diront qu'Aya a disparu et qu'ils veulent qu'on leur ramène ; ils ne veulent pas recourir à la Lone Star parce qu'ils ont peur qu'elle soit tombé dans les griffes d'un criminel qui pourrait la blesser si elle n'est pas secourue, et ils ne font pas confiance à la Lone Star pour gérer la situation avec délicatesse. Les runners se verront remettre une holopic et indiquer le quartier de Tacoma dans lequel elle a disparu.

Événement 1

Les runners n'ont pas grand-chose pour démarrer. Un peu d'investigation de terrain s'impose. Parler à leurs contacts et à des gens dans la rue ne s'avère pas très productif, car Aya ressemble étrangement à une célèbre star du simsens. En fin de compte, toutefois, les runners se rendront compte que quel qu'un d'autre recherche la femme – un loser peu recommandable nommé Ed Banks.

Il s'avère qu'Ed était un autre client régulier du salon bunraku – en fait, il y dépensait l'essentiel de ses maigres revenus de voleur. Ed a plusieurs problèmes psychologiques, et est devenu obsédé par Aya, ce qui l'a finalement conduit à décider de la « libérer » des yakuza. Ce que Ed voulait réellement, ceci dit, était de garder Aya pour lui seul comme sa chose, séquestrée chez lui. Après une semaine emprisonnée de cette manière, Aya a réussi à s'échapper – en griffant Ed au visage au passage.

Ed sera méfiant vis-à-vis des runners et ne divulguera pas cette information, mais une fouille chez lui fournira la preuve qu'il y a récemment gardé une femme prisonnière. Ed ne sait pas où est passée Aya, si ce n'est qu'il est plutôt sûr qu'elle s'est enfuie dans l'Underground ork. Les runners doivent décider quoi faire de Ed : le laisser, le livrer aux yaks, ou appliquer quelque justice de la rue.

Événement 2

Aya s'est effectivement réfugiée dans l'Underground ork, où une gillette orke au nom de Scratch a pris la fille sous son aile. Si les runners ne sont pas familiers avec l'Underground, ils devront trouver un guide ou se frayer leur propre chemin en bas pour poser des questions. S'ils ne sont pas prudents ou polis en le faisant, ils pourraient trouver un « comité d'accueil » de briseurs de genoux sur leur chemin, même s'ils peuvent se les mettre dans la poche en s'acquittant d'un « droit de visite touristique ».

En suivant la piste donnée par Ed et en posant des questions, les runners seront finalement dirigés vers les Skunks, un gang ork local avec qui Scratch traîne souvent. Les Skunks seront très protecteurs envers Scratch, et Scratch envers Aya – elle ne laisse personne l'approcher, peu importe qu'ils aient l'air bien intentionnés.

Si les runners passent les orks par la force, ils seront bons pour un combat. Se cachant à proximité, Aya utilisera l'affrontement comme couverture pour s'enfuir. Si les runners passent discrètement ou décident de laisser Aya entre les mains de Scratch, Aya s'enfuit tout de même, de peur que Scratch ne puisse arrêter les runners. Scratch et les Skunks le découvriront immédiatement après, ce qui donne une chance aux runners d'entendre l'agitation et de se joindre à la poursuite.

Apogée

D'une manière ou d'une autre, les runners finiront par poursuivre Aya plus profondément dans l'Underground. La piste les mène rapidement dans le sous-sol d'un site

industriel – où une puanteur insoutenable (une version intensifiée de « l'arôme Tacoma ») accueille les runners. Ils ont été conduits dans les sous-sols du centre de retraitement des déchets d'Eta Engineering, et la puanteur est à la limite de rendre malade. Tout runner ayant un sens de l'odorat ou du goût accru souffre le martyr.

Lorsque les runners rattrapent finalement Aya, elle se tient sur une galerie au-dessus d'une cuve tourbillonnante d'eau usée. Violée, effrayée et enceinte (un fait dont elle n'a informé personne, même pas Scratch ; elle ne veut pas du bébé et n'a aucune idée de l'identité du père), elle est profondément perturbée et fera tout pour ne pas revenir à sa vie de poupée de chair. En fait, elle a l'intention de mettre fin à son existence en sautant dans la cuve et en se noyant dans les ordures, ici et maintenant.

Les runners devront persuader la fille de ne pas se tuer, ou l'empêcher de le faire. Ils peuvent également avoir à combattre Scratch et les Skunks pour ce faire s'ils n'ont pas réglé leurs différends. Et par-dessus le marché, la sécurité d'Eta a été informée de la brèche. Une escouade anti-intrusions lourdement armée est en chemin pour intercepter les intrus et les arrêter tous.

Suites

Si les runners rendent Aya au Yakuza, ils se seront faits des ennemis de Scratch et des Skunks – sans parler du fait qu'ils auront gâché la vie de la pauvre fille. Si les runners sauvent Aya en l'empêchant de se tuer, mais la laissent avec Scratch, ils devront répondre de leur échec devant les yakuza. S'ils se font arrêter par la sécurité d'Eta, ils auront beaucoup d'explications à fournir.

IDÉES D'AVENTURES

- Les Quatre-vingt-huit ont récemment eu à faire face à des attaques du Yakuza contre leurs distributeurs à Auburn, et les runners ont été approchés pour fournir du muscle supplémentaire. S'ils acceptent, les runners sont affectés à un dealer de niveau moyen appelé M. Lee. En dehors de dealer avec des agents de la Lone Star et de graisser la patte à la sécurité corporatiste, les runners doivent s'arranger avec leur conscience tandis que M. Lee trafique de dangereux tord-cervelles à des lycéens et à des ménagères désœuvrées. Ne les laissez pas devenir trop philosophes, ceci dit, parce que M. Lee est le prochain sur la liste de l'escadron de la mort du Yakuza.
- Vous rencontrez votre M. Johnson – dans ce cas, une M^{me} Johnson – au Mémorial du Crash 2.0. Les runners sont engagés pour provoquer la fermeture définitive du Gray Russian, un nouveau club s'ouvrant à Downtown dans deux jours. En dépit du nom, le club n'a aucun lien avec les Vory : c'est une façade pour une nouvelle maison close des yakuza où les serveuses sont également des prostituées. Les runners ont carte blanche pour saboter le club pour de bon. Si les runners enquêtent sur leur M^{me} Johnson, ils découvriront que c'était une prostituée qui s'est échappée de chez les yakuza. La question est : qui la finance ?
- Une conversation interceptée met entre les mains d'un des runners une information brûlante. Quelques contrebandiers indépendants de Vancouver s'introduisent dans les docks d'Everett ce soir avec un chargement d'armement militaire. C'est une opportunité en or pour les runners de se procurer un matos de choix en faisant parler les armes. Ils pourraient devenir ambitieux et décider de voler l'arsenal, ou au moins quelques caisses. Ce que les runners ne savent pas, c'est que les Vory mettent la pression sur les contrebandiers indépendants et ont prévu de prendre le contrôle du chargement. Les runners pourront-ils s'échapper avec la came ?
- L'officier breveté Charlene Twofeathers est devenue le cauchemar personnel de nombreux runners. Elle est incorruptible et déterminée à arrêter tout shadowrunner qui ne fait ne

serait-ce que rôder à Fort Lewis. Pas de chance, les runners sont pris à faire quelque chose d'illégal alors que Twofeathers effectue une surveillance sur un officier du corps logistique suspecté de trafic d'armes. Twofeathers a l'autorité suffisante pour atténuer les charges à l'encontre des runners, à condition qu'ils coopèrent et l'aident à attraper le officier du corps logistique véreux en se faisant passer pour des sous-fifres dans une vente d'armes. Les personnages ont le choix entre travaux forcés et balance.

- Un membre de l'ambassade du Conseil salish-shidhe fait une proposition aux personnages joueurs : occuper une petite île de l'Outremer dans le cadre d'un long conflit de propriété avec le gouvernement du métroplexe de Seattle et elle s'arrangera pour que les runners reçoivent des SIN du CSS légaux. Tout ce que les runners ont à faire est de défendre leur île contre tout visiteur pendant environ une semaine. Malheureusement pour les personnages joueurs, le lopin de terre par ailleurs sans intérêt se trouve être le lieu de nidification d'un couple d'oiseaux-tonnerre.
- Un vieux M. Johnson ork engage les personnages joueurs comme livreurs, pour prendre un paquet de 500 kg dans le quartier ork de Carbanado à Puyallup et le livrer à un contact de l'autre côté de la frontière avec le Salish-Shidhe. Ce qui implique un dangereux voyage à travers les parties les plus rudes des barrens, où les mares de boue toxique et les geysers bouillants attendent les imprudents. Les choses vont de mal en pis lorsque le paquet se met à sentir... et que les runners réalisent qu'ils transportent un cadavre en décomposition.
- Au milieu de manifestants pour les droits des goules en colère, la Lone Star vient de finir de nettoyer une imposante meute de goules sauvages dans les barrens de Redmond. Quelques unes se sont enfuies, cependant, et la Star offre discrètement une prime de 200 ¥ par mort confirmée. Après avoir abattu pas mal de goules dans les égouts sous Redmond, les runners croisent une goule troll, en train de mourir des suites de son accouchement. Les runners sont-ils assez insensibles pour aussi tuer des enfants ? Ou secourent-ils les goules trolles orphelines, mais pour en faire quoi ?
- Kenneth Brackhaven a un sale petit secret, et le chasseur de scoop Cameron Rahlinquist veut engager les personnages joueurs pour le découvrir. Rahlinquist s'arrange pour obtenir aux runners des boulots comme serveurs dans un club de gentlemen de Renton que Brackhaven fréquente et où les personnages joueurs peuvent surprendre les réflexions des huiles de ce monde. Tout se passe sans accroc jusqu'à ce que les runners surprennent un secret important pendant une partie de poker de haut vol à laquelle participent les dirigeants du policlub Humanis de Seattle. S'ils disent à Rahlinquist ce qu'ils entendent pendant la partie, les runners feront la une des journaux du soir – et de la liste noire de l'Humanis.
- Fungitek n'est qu'à quelques jours de dévoiler leur nouvelle marque de bière Ninkasi, brassée à partir d'une com-

binaison de champignons et de levures génétiquement modifiés. Le projet Alcoholic Mold d'Ingersoll-Berkeley n'a toujours rien produit de comparable. Le fixer d'un personnage joueur contacte les runners et leur offre comme travail de s'introduire dans le réseau isolé de Fungitek pour voler les fichiers et échantillons adéquats des spores de champignons.

AVENTURES À MARSEILLE

Cette section propose aux meneurs de jeu plusieurs idées d'aventures qui mettent en scène le background décrit dans le chapitre consacré à Marseille.

- Des membres de Fierté Phocéenne ont enlevé un officier de la Marine nationale française à Toulon. Le Milieu craint pour l'équilibre des pouvoirs dans le métroplexe si la France réagit, et demande aux runners de retrouver l'officier avant que la situation ne dégénère.
- Un joueur star de l'OM a signé un contrat avec l'équipe de combat urbain des Gaziers, qui appartient à d'autres corpos, au rang desquelles notamment Foçëa, ennemie jurée d'OM Medias. Les runners sont engagés pour déterrer des infos sur le joueur et empêcher le deal, mais doivent compter avec les liens des deux corpos avec le Milieu.
- Livraison de drogues Éveillées, d'armes et d'esclaves en provenance d'Amérique latine et du Proche-Orient sur le port autonome. Le Vory veut saboter le deal, mené entre les Arabes et les Turcs du Milieu, pour les dresser les uns contre les autres et récupérer la marchandise. Les runners sont embauchés pour semer la zizanie entre les acteurs et s'emparer du butin.
- Un important rituel magique à la basilique Notre-Dame doit viser une installation d'Ætherlink ou l'un de ses employés. Les runners sont embauchés pour l'interrompre et capturer le magicien menant le rituel. Ils doivent opérer malgré la présence des fidèles qui opposeront une résistance pacifique contre toute violence dans ce lieu saint et des hommes de l'archevêque de Marseille.
- Un cadre de Zeta-ImpChem embauche les runners pour enquêter sur l'ancien centre de recherches d'Endoume, et plonger dans les ruines englouties pour retrouver des données et des échantillons. Les runners doivent se méfier des métacréatures sous-marines qui y vivent et d'un équipage de contrebandiers qui se sert du site comme port d'attache.
- Les agents artistiques du collectif « Du Béton dans le Sang » veulent réaliser leurs prochains simclips dans la Fosse. Les runners doivent négocier avec les bandes armées, trouver des soutiens extérieurs, et protéger les équipes de tournage qui veulent s'introduire sur une propriété corpo pour réaliser des images choc. Le job se complique quand plusieurs artistes refusent de prendre ces risques. Les runners doivent les rassurer, les convaincre, les contraindre ou leur trouver une doublure.

...INDEX...

10,000 Daggers	145	La Guaira, port	137	Dix Mille Lions (Triade)	45, 82
162s	89	La Rinconada	136	Downtown	
289	45-46	Nueva Caracas (bordel)	138	Hong Kong	9-16
405 Hellhounds	86	Palmar de Caridad (bordel)	138	Le Cap	134-135
51 Gorgones, Clan (Triade)	130	Carbanado	101	Downtown, fluctuations mana	53-54
77 (club)	105-106	Cartels Fantômes	138	Downtown Seattle	
9x9 (groupe rad)	13, 33	Cascades (tribus)		Crash 2.0 Memorial	99
Aberdeen	11	Crows	69	District elfique	98
Aberdeen, haut-fond astral	53	Orks	69	District international	98
Abri anti-typhons de la Baie de Kowloon	23	Cassis	121	Seattle Center	98
Aces (club)	106	Cathode Glow	110-111	dragon, lignes	52-53
ACHE, voir Arcology Commercial and Housing Enclave		centre ancien	118	Dragons de Kim	46-47
Aéropatiale	127	Centre d'épanouissement créatif Horizon, voir Horizon, centre d'épanouissement créatif		Drunken Monkey (pub)	19
Alabaster Maiden	109	Cercle des Volutes de Fumée (Triade)	46	Dynasty Mansions	23
Alamos 20K	67	Cereal Killers	89-90	Dzhugashvili, Josephine	64-66
Altona	140	Chai Wan	11	Dzitbalché	137
Ancients	85-86	Cha Ma Wan, complexe feng shui	38	exécution de	137
Angeloni, Pascal	129	Chantiers navals d'Everett	67, 100	Eastern Hong Kong	10-11
Anneau		Charlie Chan's (restaurant)	18	Chai Wan	11
Choson, voir Choson, anneau		Chek Lap Kok (aéroport)	16	Shaukeiwan	11
Komun'go, voir Komun'go, anneau		Chimera	82	Taikoo Shing	11
aquacologie Xuan Wu, voir Xuan Wu, aquacologie		Chop-Chop Shop	21	Eastern Tiger Corporation	36
Archie's, chez	111	Choson, anneau	84	Eimsbüttel	140
Arcologie, enclave commerciale et résidentielle, voir Arcology Commercial and Housing Enclave		chronologie		El Àvila, chaîne	138
Arcology Commercial and Housing Enclave	112-113	Hong Kong	6	El Zamural	136
Ares	70	Marseille	117	Emerald City Graphics	72, 102
Ares Asia Holdings	35	Seattle	60	Endoume	121
Ares Global Entertainment	127	Chrysanthèmes Noirs (Triade)	44-45	Escale (restaurant)	123
Association du Dragon Rouge (Triade)	43-44, 82	Chulos	86	Esprit Industries	127
Aubagne	121	Citadelle de Kowloon City	13, 26	ESUS	125, 127
Auburn	96-97	Cité d'émeraude, voir Seattle		Eta Engineering	72
Autorité maritime de Hong Kong	33	City Gate, complexe	23	Euroméditerranée	117, 120
A Whole New You, Inc.	110	Clan des 51 Gorgones, voir 51 Gorgones, Clan (Triade)		EuroProds	127
Azanie	132	Clapier (pub)	123	Everett	99-100
Aztechnology	71	Cline, Gary	113	Evo	73
Aztechnology Australasie	35-36	Clockwerks (cyberclinique)	21	Evolution (clinique)	21
Belle-de-Mai	118	Cloud Nine (club)	18-19	Evo NavTech	36
Bellevue	97-98	Club Penumbra	104	Exchange, The	62
Bergerdorf	140	Cocoon	109	Eye of the Needle (restaurant)	106
Beyoğlu (district), Istanbul	143-144	Coliseum	108	face, sauver la (notion)	9
Big Rhino (restaurant)	106	Complexe City Gate, voir City Gate, complexe		Familles de la Mafia	
Blood Brothers	88	Conseil exécutif, Hong Kong	29-32	Bigio (famille)	81
Blood Mountain Boys	86	Conseil salish shidhe	68-69	Ciarniello (famille)	81
Body Mall	102, 110	Constantinople, voir Istanbul		Finnigan (famille)	80-81
Bonne Mère, voir Notre-Dame de la Garde		corporations, Hong Kong	34-41	Gianelli (famille)	81
Brackhaven, Kenneth	63-64	Council Island	98	Federated-Boeing	73
Brackhaven Investments	71-72	ambassades	98	feng-lung, voir lignes dragon	
bunraku, définition	79	Creeps	94-95	feng shui	51
Bureau céleste et terrestre	55-57	Crime Mall	112	Ferrand, Frédérique	128
Canebière	118	Crimson Crush	86	Feu Noir (groupe)	129
Cap, Le	132-136	Crossroads	135	Fierté Phocéenne (groupe)	129
Crossroads	135	Crows des Cascades (tribu)	69	Filipini, Thomas	128
Downtown	134-135	Cutters	86	First Nations	87
Gugulethu	135	Daiatsu, Inc.	36	fluctuations mana de Downtown, voir Downtown, fluctuations mana	
Khayelitsha	135	Dante's Inferno	104	Foçëa	126
Mouille Point	134	Dante's Inferno Hong Kong	19	FoçNet	125-126
Oranjezicht	135	Dark Emerald, voir Shadowsea		Fort Lewis	100
capitale des Ombres, éléments caractéristiques		dauphin fantôme	48	Urban Combat Simulator	100
Caracas	148-149	DCNS	127	zoo	100
El Àvila, chaîne	136-139	DeBeers	134	Fosse, La	120
El Zamural	138	Desolation Angels	90	Front de mer, Le Cap	132
gouvernement	136	Disassemblers	86-87	Fungitek	113
	137	Discovery Bay	16	Gaeatronics	73
				Gang de l'argent facile, voir 289 (Triade)	

Garde du métroplex	66	Sacs aux Six Démon	26-27	Marseille, districts	
Garden of Eden (casino)	107	Shangri-La (restaurant)	20	Centre	118
Gau Fong, voir 9x9 (groupe rad)		Shek O	11	Fosse, La	120
géographie, Hong Kong	6	Skytower, voir Wuxing Skytower		Grand Toulon	121
Glow City	101, 108-109	Tour Ikon	24	Pays d'Aix	119-120
Golden Mile	21-22	Whampoa (centre commercial)	28	Quartiers Nord	118-120
gouvernement, Caracas	137	Wong Tai Sin, Temple de	28	Secteurs Sud et Est	120-122
gouvernement, Hong Kong	28-34	Wuxing Skytower	24-25	Marseille, lieux	
Gouvernement House	24	Xuan Wu, aquacologie	25	Calanques	121
Grand Bazar, Istanbul	144	Yen-Yen	27	Canjuers	121
Groupe Horizon, voir Horzion, Groupe		hongs (définition)	35	Château d'If	123
Growp'skitch ! (tribu sasquatch)	98	Horizon, centre d'épanouissement créatif	113	Clapier	123
Guanxi	9, 50-51	Horzion, Groupe	37-38, 73-74, 128	Escale	123
Gugulethu	135	Humanis, policlub	67, 102	Mistral	123
gwailo (définition)	8	Hung Hom	12	Notre-Dame de la Garde	122
Haida (Tribu)	69	idées d'aventures		Nouveaux Docks des Suds	124
Halloweeners	87	Hong Kong	152-153	Palais des Sports Zinédine Zidane	123
Hambourg	139-142	Marseille	156	Palais Longchamp	122
Altona	140	Seattle	155-156	Pharo	121
Bergedorf	140	Ikon, Tour, voir Tour Ikon		Saint-Charles, Terminal	118
Eimsbüttel	140	Index-Axa	127	T'chernobill	124
Harburg	140	Infinity (club)	104-105	Timone (hôpital)	122
Kaltenkirchen	140	Ingersoll & Berkley	76	Verdon, gorges	121
Neue Mitte	140	Istanbul	142-145	Marseille, quartiers	
Nordstadt (enclave)	140	bazars	145	Belle-de-Mai	118
Port-Franc	141-142	Beyoglu (district)	143-144	Belsunce	118
Reeperbahn (quartier chaud)	140	Grand Bazar	144	Canebière	118
Stade	141	histoire	142-143	centre ancien	118
Wandsbek	140	Sultanahmet (district)	144-145	Endoume	121
Wildost (zone Z)	140	Javert & Compagnie	127	Euromed, voir Euroméditerranée	
Wilhelmsburg	140	jet lag	52	Joliette	120
Happy Valley, arène	19	Jo-Pok	83	Panier	118
Harburg	140	Johnsons, en France	123	Plaine	123
haut-fond astral d'Aberdeen,		Joho-Lowah (pirates)	47-48	Prado-Castellane	118
voir Aberdeen, haut-fond astral		Joint Task Force Seattle	66	Vieux Port	120
Hell's Kitchen	101	Joliette	120	Marseille Provence Méditerranée	116
Hell Thunder Crew (pirates)	48	Jordan Valley	13	Mass Transit Railway	16
Hildebrandt-Kleinfort-Bernal	37	Kai Tak	12	Mercer Island, voir Council Island	
HKB, voir Hildebrandt-Kleinfort-Bernal		Kai Tak (marché de nuit)	22	Mer de Chine méridionale, voir Pirates de Mer de	
Hollywood Simsense Entertainment	102	Kaltenkirchen	140	Chine méridionale	
Hong Kong	5	Kenran-kai (Yakusa)	80	métro de Hong Kong, voir Mass Transit Railway	
aventures à Hong Kong	149-153	Khayelitsha	135	Milieu marseillais	129
chronologie	6	Kim, Dragons, voir Dragons de Kim		Minh-Pao Exports	40
corporations	34-41	Komun'go, anneau	84-85	Mistral (bar à runners)	123
Downtown	9-10	Kowloon	12-13	Mitsuhamma Computer Technologies	75
Eastern	10-11	Citadelle de Kowloon City	13	Mitsuhamma Hong Kong	38-39
entrer	16	Hung Hom	12	Mitsuhamma zéro zone	113
géographie	6	Kai Tak	12	Mnouchkine, Natalya	130
gouvernement	28-34	Kwun Tong	13-14	Mnouchkine, Sergei	130
magie	52	KSAF	77	Mong Kok (quartier)	12
origine du nom	35	Kuroyama Geosource	38	« La Morgue », voir Market Research Group	
pègre	41-49	Kwai Chung	15	Mouille Point	134
pompieri	33	Kwai Tsing	15-16	Mouvement de la Renaissance Islamique	144
shadowrunning	50-52	Kwai Chung	15	Mujaji	132, 135
structure sociale	50-52	Tsing Yi, ile	15	Myriad Dream	27
types de shadowruns	51-52	Kwun Tong	13-14	N'Guyen, Michel	130
Hong Kong, corporations		Jordan Valley	13	Nakatomi, opéra	20
Ares Asia Holdings	35	Lam Tin	13	Nation humaine	67
Aztechnology Australasie	35-36	Laésa	85	Nation Zoulou	135
Daiatsu, Inc.	36	La Guaira, port	137	NeoNET Seattle	75
Eastern Tiger Corporation	36	Lam Tin	13	Neue Mitte	140
Evo NavTech	36	Lantau Island	16	NewsNet	73-74
Hildebrandt-Kleinfort-Bernal	37	La Rinconada	136	Night Hunters	88
Horzion, Groupe	37-38	Leather Devils	88	Noodleboy (baraque à nouilles)	20
Kuroyama Geosource	38	lignes dragon, voir dragon, lignes		Nordstadt (enclave)	140
Mitsuhamma Hong Kong	38-39	Little Asia	103	Notre-Dame de la Garde	122
Saeder-Krupp SwissBank	39	Lone Star Security	74-75	Nouveaux Docks des Suds	124
Shibata Construction and Engineering	39	Lotus jaune (Triade)	77, 82	Nueva Caracas (bordel)	138
Wuxing	39-42	Lou's Tattoos	110	numérologie chinoise	8
Xiao-Renraku Computer Systems	40-41	Loudon, William (chef de la Lone Star)	74	et Triades	42-43
Yokogawa Corporation	41	Loveland	101	Ocean Park	11
Hong Kong, Côte Sud	11	Lover's Stone	20	Octogone (Triade)	82
Aberdeen	11	Macao	33	Olga's Tearoom	107
Ocean Park	11	Mafia	80-81	OM Medias	127
Stanley	11	magie, Hong Kong	52	Oranjezicht	135
Hong Kong, lieux		Maison de Thé Luk Yu	19	Ordre de Merlyn	81
Abri anti-typhons de la Baie de Kowloon	23	Makahs (tribu)	69	Orks des Cascades (tribu)	69
Charlie Chan's (restaurant)	18	Mama Pani's Talisman Shoppe	109-110	Outremer	100-101
Chop-Chop Shop	21	Mamasan Laan, chez	26	Palais des Sports Zinédine Zidane	123
Citadelle de Kowloon City	26	marché de nuit de Kai Tak,		Palais Longchamp	122
City Gate, complexe	23	voir Kai Tak (marché de nuit)		Palmar de Caridad (bordel)	138
Clockwerks (cyberclinique)	21	Marignane-Le Grand Port (aéroport)	124	PAM, voir Port autonome	
Cloud Nine (club)	18-19	Market Research Group	27-28	Panier	118
Dante's Inferno Hong Kong	19	Marseille, corporations		Peacable Kingdom (restaurant)	106
Drunken Monkey (bar)	19	Aérospatiale	127	pègre, Hong Kong	41-49
Dynasty Mansions	23	Ares Global Entertainment	127	Peninsula, hôtel	23
Evolution (clinique)	21	DCNS	127	Penne-sur-Huveaune	121
Golden Mile	21-22	Esprit Industries	127	Pentacle Distributing	38
Gouvernement House	24	ESUS	125, 127	Peuple du Livre	67-68, 102
Happy Valley, arène	19	EuroProds	127	Pharo	121
Hôtel Peninsula	23	Foçça	126	Pirates de Mer de Chine méridionale	47
Lover's Stone	20	Horzion, Groupe	128	Hell Thunder Crew	48
Maison de Thé Luk Yu	19	Index-Axa	127	Joho-Lowah	47-48
Mamasan Laan, chez	26	Javert & Compagnie	127	Wuji Crew	49
marché de nuit de Kai Tak	22	OM Medias	127	Plaine	123
Market Research Group	27-28	Rédempeine	119	Plastic Jungles	102, 109
Myriad Dream	27	Regulus Joint Industries	127	Police de Hong Kong	32
Noodleboy (baraque à nouilles)	20	Saeder-Krupp	128	Po Lin, monastère	24
Opéra Nakatomi	20	Worldwide Shipping	128	Port-Franc (Zone commerciale)	141-142
Po Lin, monastère	24	Wuxing	128	Port autonome	120

Port autonome de Marseille, voir Port autonome		Seattle, districts	96-103	Shangri-La (restaurant)	20
Port de La Guaira, voir La Guaira, port		Auburn	96-97	Sha Tin	15
Portland	70	Bellevue	97-98	Shaukeiwan	11
Powerline	107	Council Island	98	Shék O	11
Prado-Castellane	118	Downtown	98-99	Shenzhen	33-34
Pui O	16	Everett	99-100	Shiawase	75-76
Puyallup (barrens)	101	Fort Lewis	100	Shibata Construction and Engineering	39
Carbanado	101	Outremer	100-101	Shigeda-gumi (Yakuza)	79-80
Crime Mall	112	Puyallup (barrens)	101	Shotozumi-gumi (Yakuza)	78-79
Hell's Kitchen	101	Redmond (barrens)	101-102	Silvermine Bay	16
Loveland	101	Renton	102	Silver Screen Dreams	107-108
Puyallup City	101	Snohomish	102	Sinsearachs (tribu)	69
Tarislar	101	Tacoma	102-103	Skraacha	87-88
Puyallup City	101	Seattle, gangs		Snohomish	102
qi, définition	8-9	162s	89	Soprano, Mario	130
Quatre-vingt huit (Triade)	82-83, 100	405 Hellhounds	86	soufisme	144
rads (groupes radicaux)		Ancients	85-86	Specters	90-91
d'Europe	141	Blood Brothers	88	Spikes	88
d'Hambourg	141	Blood Mountain Boys	86	Stade	141
Ragers	88	Cereal Killers	89-90	Stanley	11
Rat's Nest	112	Chulos	86	Star Ferry, service	17
Reality Hackers	90	Crimson Crush	86	Strouthers, Julius	63, 73
Rédempine	119	Cutters	86	structure sociale, Hong Kong	50-52
Redmond (barrens)	101-102	Desolation Angels	90	Sultanahmet, Istanbul (district)	144-145
Body Mall	102	Disassemblers	86-87	super-typhons	54-55
Glow City	101	First Nations	87	superstition	8
Hollywood Simsense Entertainment	102	Halloweeners	87	syndicats de Seattle, voir Seattle, syndicats	
Plastic Jungles	102	Leather Devils	88	syndicats étrangers (Hong Kong)	46-47
Reeperbahn (quartier chaud)	140	Night Hunters	88	Tacoma	102-103
Regency MegaMedia	75	Ragers	88	Little Asia	103
Regulus Joint Industries	127	Reality Hackers	90	Taikoo Shing	11
« Reine des Pluies », voir Mujaji		Rusted Stiletos	88	Tailladeur maya	97
Renraku America	77-78	Scatterbrains	88-89	Tai Po	15
Renton	102	Skraacha	87-88	Tarislar	101
Emerald City Graphics	102	Specters	90-91	T'chernobill	124
Humanis, policlub	102	Spikes	88	Telestrian Industries	76
Peuple du Livre	102	Troll Killers	89	TGV Laser	124
Réseau de la conscience unifiée	68	Seattle, lieux		Timone (hôpital)	122
Rinelle ke'Tesrae	85	77 (club)	105-106	Tir Tairngire	69-70
Rivages Nord	15	Aces (club)	106	Tlingit (tribu)	69
Yeuon Long	15	Alabaster Maiden	109	Tolo (Vory)	47
Road Warriors	95	Archie's, chez	111	Tolo, complexe portuaire	15
Robin des bois, jouer les (définition)	93-94	Arcology Commercial and Housing		Sha Tin	15
Roblès, Jocelyn	123	Enclave	112-113	Tai Po	15
Rusted Stiletos	88	A Whole New You, Inc.	110	Tour Ikon	24
Sacs aux Six Démon	26-27	Big Rhino (restaurant)	106	Triades	42-46
Saeder-Krupp	128, 142	Body Mall	110	289	45-46
Saeder-Krupp Prime	78	Cathode Glow	110-111	51 Gorgones, Clan	130
Saeder-Krupp SwissBank	39	Centre d'épanouissement créatif Horizon	113	Association du Dragon Rouge	43-44, 82
Sai Kung	14	Club Penumbra	104	Cercle des Volutes de Fumée	46
Saint-Charles, Terminal	118	Cocoon	109	Chrysanthèmes Noirs	44-45
Salish (tribu)	69	Coliseum	108	Dix Mille Lions	45, 82
Scatterbrains	88-89	Crime Mall	112	Lotus jaune	77, 82
scène des runners	90-96	Dante's Inferno	104	Octogone	82
Seattle		Eye of the Needle (restaurant)	106	Quatre-vingt huit	82-83, 100
aventures à Seattle	153-156	Fungitek	113	Triades, organisation	42-43
banalités	60	Garden of Eden (casino)	107	Triades, serments magiques	43
chronologie	60	Glow City	108-109	Troll Killers	89
« Cité d'Émeraude » (surnom)	61	Infinity (club)	104-105	Tsim Sha Tsui	12
climat	61	Lou's Tattoos	110	Tsimshian (tribu)	69
communauté	92	Mama Pani's Talisman Shoppe	109-110	Tsing Yi, île	15
couverture RA	61	Mitsuhamma zéro zone	113	Tung Chung	16
étiquette	91	Olga's Tearoom	107	Tux's, chez (club virtuel)	111
fixers	91	Peacable Kingdom (restaurant)	106	Underground ork	94, 103-104, 106, 113
gouvernement	60-61	Plastic Jungles	109	Underworld 93	105
gouverneur (campagne électorale)	63-66	Powerline	107	Union des corporations, Conseil	70
M. Johnson	91	Rat's Nest	112	Universal Omnitech	76, 134
renseignement (agences)	67	Silver Screen Dreams	107-108	Urban Combat Simulator	100
réputation	91-92	Tux's, chez (club virtuel)	111	Vancouver	69
scène culturelle	62	Underground ork	103-104, 106	Verdon, gorges	121
scène des runners	90-96	Underworld 93	105	Victoria Harbor	17
services municipaux	66	Seattle, syndicats		Victoria Peak	10
Seattle, acteurs locaux		Anneaux de Séoulpa	78-85	Vieux Port	120
Creeps	94-95	Laésa	85	Voie du Dragon Radieux	17
Road Warriors	95	Mafia	80-81	Vory V Zakone	83
Shadowsea	96	Triades	82-83	Wandsbek	140
Seattle, corporations	70-77	Vory V Zakone	83	Whampoa (centre commercial)	28
Ares	70	Yakuza	78-80	Wildost (zone Z)	140
Aztechnology	71	Seattle, types de shadowruns		Wilhelmsburg	140
Brackhaven Investments	71-72	bosses pour une corpo	94	Wong Tai Sin, Temple	28
Emerald City Graphics	72	contrebande	92-93	Worldwide Shipping	128
Eta Engineering	72	Robin des bois, jouer les	93-94	Wu, dynastie	40
Evo	73	Seattle, voisinage	68-70	Wuji Crew (pirates)	49
Federated-Boeing	73	Conseil salish shidhe	68-69	Wuxing	39-42, 77, 128
Gaeatronics	73	Crows des Cascades (tribu)	69	Wuxing Skytower	24-25
Horzion, Groupe	73-74	Haida (Tribu)	69	Xiao-Renraku Computer Systems	40-41
Ingersoll & Berkley	76	Makahs (tribu)	69	Xuan Wu, aquacologie	25, 36
Lone Star Security	74-75	Orks des Cascades (tribu)	69	Yakuza	78-80
Mitsuhamma Computer Technologies	75	Portland	70	Yama, Rois	55
NeoNET Seattle	75	Salish (tribu)	69	Yau Ma Tei (quartier)	12
NewsNet	73-74	Sinsearachs	69	Yau Tsim Mong	11-12
Regency MegaMedia	75	Tir Tairngire	69-70	Mong Kok (quartier)	12
Shiawase	75-76	Tlingit (tribu)	69	Tsim Sha Tsui	12
Telestrian Industries	76	Tsimshian	69	Yen-Yen	27
Universal Omnitech	76	Vancouver	69	Yeuon Long	15
Wuxing	77	Section 89	129	Yokogawa Corporation	33, 41
Seattle, corporations virtuelles		shadowrun, types, Hong Kong	51-52	Zacaulipán	137
KSAF	77	shadowrunning, Hong Kong	50-52	Zidane, voir Palais des Sports Zinédine Zidane	
Renraku America	77-78	Shadowsea	96		
Saeder-Krupp Prime	78	Shadowsea, liste noire	95		

SHADOWRUN

LA GAMME FRANÇAISE

LA MAGIE DES OMBRES

Plus que des esprits et des sorts...

La Magie des Ombres est le livre de règles avancées sur la magie pour **Shadowrun, Quatrième Édition**. Il présente tout ce que l'on sait de la magie en 2070, de la nature du mana à l'espace astral, en passant par leurs effets sur la société et les Éveillés. Il couvre également **certaines choses qui restent inconnues** – ou incomprises – telles que les **métaplans** et les **esprits hostiles**. Cet ouvrage contient également des règles avancées pour les traditions et les groupes magiques, l'initiation, la métamagie et l'enchantement, ainsi que de **nouveaux sorts et pouvoirs d'adeptes**.

La Magie des Ombres contient tout ce dont les joueurs et leurs meneurs de jeu peuvent avoir besoin pour exploiter au maximum la magie dans **Shadowrun**.

À PARAÎTRE EN 2008



À venir.....

À venir.....



SOX

Bienvenue en Lorraine

La SOX : un enfer radioactif à deux heures de Paris. Des dizaines de milliers de personnes vivant depuis 60 ans au milieu des ruines d'une région oubliée, murée, où règne une seule loi : celle de la survie.

Une région, **entre la France et l'Allemagne**, où les corporations profitent de l'isolement et de la complaisance des gouvernements pour se débarrasser de leurs déchets, industriels ou humains, procéder à **des tests bactériologiques, chimiques et nucléaires**, et mener des manœuvres militaires sous l'œil des caméras qui en font des méga-shows à l'audience record.

Bienvenue en enfer. Bienvenue en Lorraine.

Un supplément et une campagne pour **Shadowrun, Quatrième édition**, développé en collaboration avec l'équipe allemande de **Shadowrun**.

À PARAÎTRE EN 2008

ÉMERGENCE

L'évolution se paie une mise à jour

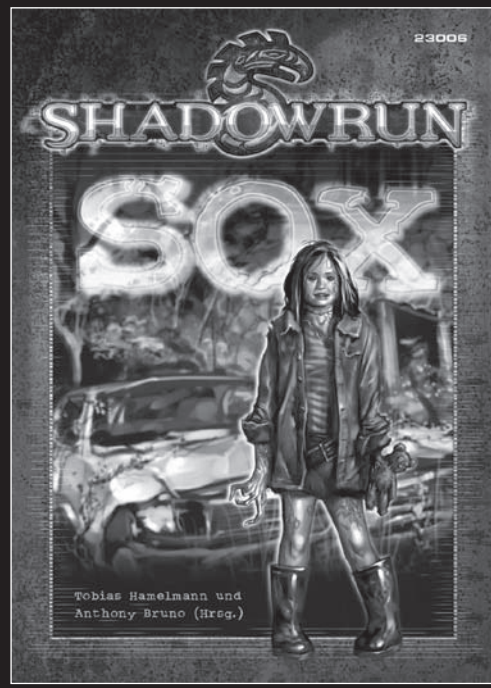
Le Crash de 2064 a ruiné la vie de millions de personnes. Ceux qui ne sont pas morts dans la Matrice ont perdu tout ce qu'ils possédaient, alors que d'autres ont vu toute trace de leur identité effacée. Mais quelques rares individus parmi les survivants ont complètement *changé*, devenant en quelque chose de complètement différent, développant l'étrange et inexplicable capacité d'influencer la Matrice avec leur esprit.

Nous sommes en 2070, et l'émergence de ces technomanciens dans les médias attise la paranoïa et déclenche une chasse aux sorcières généralisée. Le cadre de campagne d'**Émergence** jette les runners au cœur d'une série d'événements qui vont changer à jamais leur perception de la Matrice – et les faire douter de tous, même de leurs meilleurs amis.

À PARAÎTRE EN 2008



À venir.....



Avec **BLACK BOOK ÉDITIONS** et **WWW.SHADOWRUN.FR** restez branché sur les actualités, les sorties, les aides de jeu, les scénarii, et l'atlas du 6^e Monde. Dialoguez avec les joueurs et les traducteurs, posez des questions, donnez votre avis.

