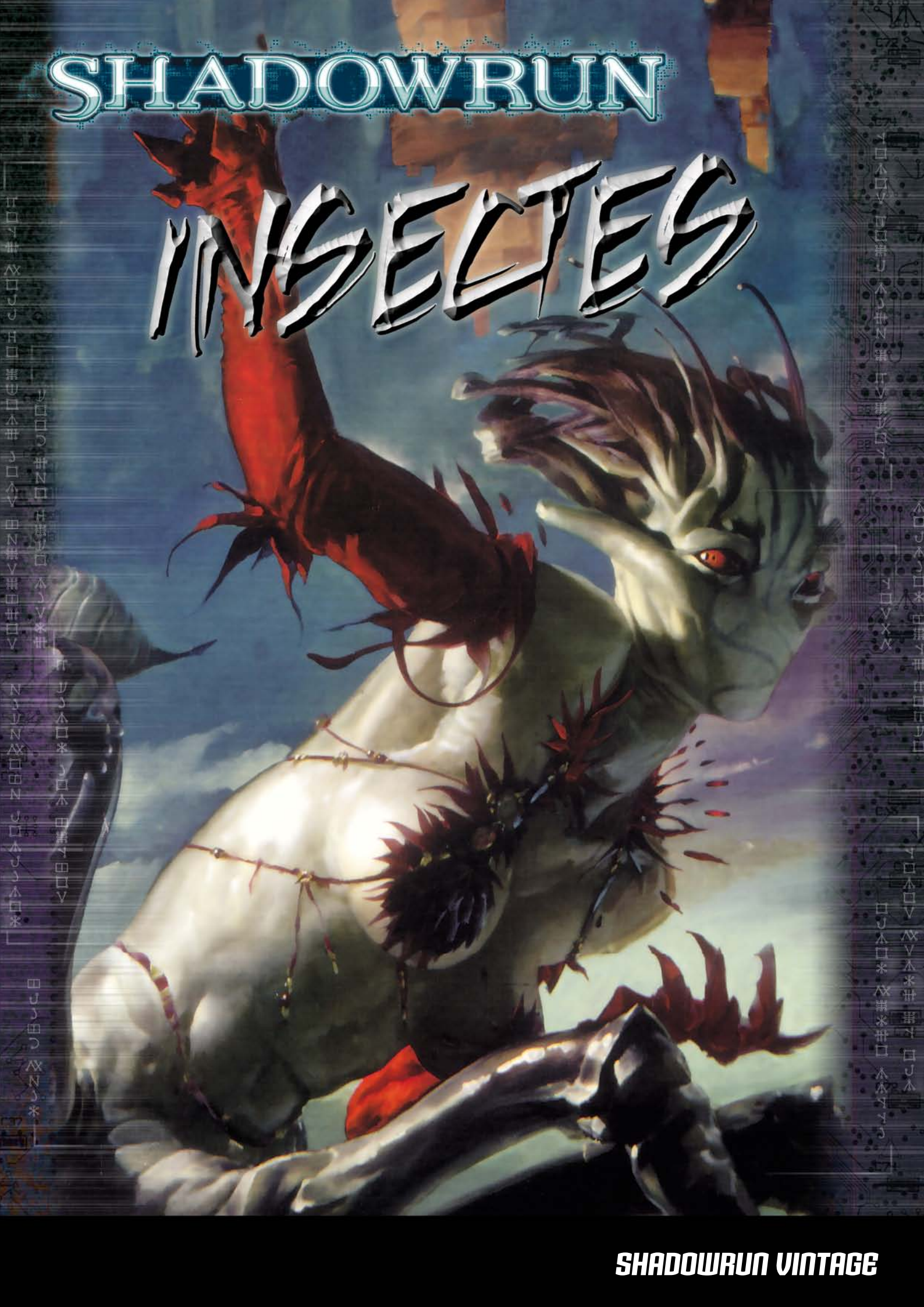


SHADOWRUN

INSECTES



SHADOWRUN VINTAGE

DANS LES TÉNÉBRES, ILS SE MULTIPLIENT...

Qu'est-ce que la **Confrérie** ? La plus grande ONG humanitaire de la planète, la faible lueur vers laquelle se tournent les déshérités de la conurb, leur seul espoir de sortir un jour de la misère.

Mais quelqu'un a enquêté sur la Confrérie de l'intérieur, **révélant ses véritables objectifs**. Une vérité glaçante conduisant à une guerre de l'ombre avant d'éclater au grand jour à Chicago, envahie par d'horribles prédateurs issus des profondeurs des métaplans.

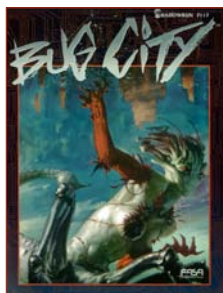
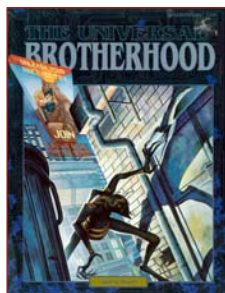
La ville est mise en quarantaine par l'armée des UCAS, ses habitants abandonnés pendant que « d'autres solutions » sont envisagées. Des centaines de milliers de personnes sont prises au piège dans une zone au cœur de laquelle s'affrontent en toute impunité gangs sanguinaires, chefs de guerre impitoyables... et la menace surnaturelle qui les guette tous.

Quant à la solution envisagée pour résoudre la situation, on peut se demander si **le remède n'est pas pire que le mal...**

Jouez à vos risques et périls.

Cet ouvrage est entièrement compatible avec la **Quatrième édition** et l'**édition 20^e anniversaire** de **Shadowrun**.

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



SHADOWRUN

Copyright © 1990-2010 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, la marque 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. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC. Sous licence Black Book Editions.

CATALYST
game labs

WK
GAMES

BLACKBOOK
EDITIONS

ISBN : 978-2-915847-79-6



BBESRV02

Prix : 38 euros



CREP
LIKE
MIL

JOH
TOM

VIEA
LIT

STEIN
95

TABLE DES MATIÈRES

SHADOWRUN VINTAGE	4	Chapitre 2 : Pénétration	82	Des trucs sur les cafards	127
La Matrice 1.0	4	Les corporations multinationales	83	Métaplans : c'est occupé !	127
Commlinks vs cyberdecks & crédits	4	Le gouvernement	83		
Conversion optionnelle : un monde sans fil	4	Les prestataires de services	83	LES INSECTES SONT PARMI NOUS	128
Équipement	4	Le crime organisé	83	D'où viennent-ils ?	128
		Les shadowrunners	83	Pourquoi sont-ils ici ?	128
PROLOGUE : LE SECRET DE LA MORT	6	Chapitre 3 : Processus Physique	83	Ce que vous avez besoin de savoir	130
		Totems	83	Les ruches	130
SANGLANTE DISPARITION : INTRODUCTION	8	Reines	84	Les nids	131
Notes au meneur de jeu	8	Esprits insectes	84	Les reclus	131
Les tests de réussite	8	Ruches	85	Les cocons	131
Comment utiliser cette aventure	8	La Confrérie universelle	85	Forme véritable et forme hybride	131
Synopsis	10	Les Totems de l'Octogone	85		
				CHICAGO : VILLE INSECTE	138
SANGLANTE DISPARITION	12	ÉPILOGUE	86	Le Core	139
Rendez-vous galant	12	Journal personnel de Zeb Wanderly	86	La Truman Tower	139
Le gars d'en bas	12			Plus d'infos sur le Core	140
À louer	14	BIENVENUE À BUG CITY	89	County Hospital	143
Le troll aux chats	15			Daley Gardens	143
Madame Ulishia	17	UNE VILLE ASSIÉGÉE	90	Le Dodger	144
En planque	19			Ghoultown (refuge)	144
En boucle	20	LA VILLE DU VENT	98	Défenses ordinaires	147
Cibles mouvantes	22	Climat	99	Défenses magiques	148
Histoires de famille	23	Se rendre à Chicago	99	Y entrer	148
Le magasin d'Ulishia	23	Avion	99	Population	148
Pervers pépères	25	Voiture ou bus	100	Goose Island	149
Tirs croisés	26	Train	100	Haymarket Nation	149
Plans de bataille	27	Se loger	100	Leo's Lunchbox	150
La science du silence...	28	Assistance judiciaire	100	Little Earth	150
Iceberg	30	Les environs	101	Les Shattergraves	151
Système de la Confrérie universelle	30	Voyage en voiture	101	Le Sanctum (refuge)	152
L'assaut	32	Prendre le train	101	Défenses ordinaires	154
Description des pièces du chapitre de Redmond	33	Monorail	102	Défenses magiques	154
Sous-sol	33	Bus	103	Rentrer	154
Rez-de-chaussée	34	Bateaux	103	Population	154
Premier étage	35	Hélicoptères	103	Volkville	154
Deuxième et troisième étages	35	Histoire	104	Wind Transit Terminal	155
Ramasser les morceaux	35	Les districts de Chicago	106	Wrigley Dome (refuge)	155
Distribution du Karma	36	Le centre-ville surélevé (l'Elevated), ou le Cœur de la dévastation	106	Défenses ordinaires	156
Investigations	36	Banlieue O'Hare	108	Défenses magiques	156
Sur la piste de l'Irlandais	37	Le Noose	109	Rentrer	156
Les dessous de la Confrérie	38	Northside	111	Population	156
Ombres portées	38	Westside	112	Les gangs	156
Daniel Simpson	38	Southside	113	Les Blue Boyz	157
Patrick Bambara	38	Gouvernement	114	Fleshmongers / Living Dead	157
Esprits insectes	39	La mairie. Les corpos. Et la Mafia.	115	Les Jolly Rogers	158
Chamans insectes	39	Économie	115	Les Nasty Grrrls	159
Espèces et esprits mentors insectes	39	Corporations principales	115	Les Swamp Thangs	160
Esprits insectes et habitation	40	Criminalité	117	Les seigneurs de guerre	161
Esprits insectes communautaires	40			Catherine la Terrible	161
Esprits insectes solitaires	41			King Vlad	161
Types d'esprits insectes	41	SEUL(S) AU MONDE	118		
Esprits Reines et Mères	42	Le Mur	118	INFORMATIONS DE JEU	162
Pouvoirs des esprits insectes	43	Sur terre	118	Qu'est-ce que Bug City ?	162
		Sur l'eau	119	Utiliser Bug City	162
AIDES DE JEU	45	Dans l'éther	119	Faire jouer Bug City	162
		Équipes de contre-offensive	120	Un endroit peu agréable à visiter...	162
LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE : L'ENQUÊTE	49	Les autres atouts	120	... et je suis obligé d'y vivre	164
		Comment vous procurer ce qu'il vous faut	120	Le monde extérieur	164
LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE : LES ROUAGES DE LA SUPERCHERIE	81	Crime désorganisé	122	Le Mur	165
Chapitre 1 : Organisation et propagation	81	Rumeurs	122	Sur terre	165
Introduction	81	Obtenir de l'aide	123	Sur l'eau	166
Histoire	81	L'ennemi commun	123	Dans l'éther	166
Philosophie	81	Méfiez-vous de la bombe	124	Équipes de contre-offensive	166
Organisation	82	Le gros dodo des cafards	124	Autres ressources	166
Appartenance / Initiation	82	Bande(s) de tarés	126	Le marché noir	166
		La ville magique	126	Trouver de la nourriture	168
		Champ magique	126	Obtenir ce que vous voulez	168

Risques d'irradiation
Voyage dans les métaplanes

Conjuration
Les gros bonnets

Kyle Teller
Anne Ravenheart
Seeks-the-Moon
Hanna Uljaken
Melissa Truman
Linda Hayward
Jerome Standish
Catherine Cunningham
King Vlad
Tamir Grey
Blaine Hammond

CARTE DE CHICAGO - 2055

CHICAGO – LA FIN DE L'OUBLI ?

Déclenchement

Dans le mille

La ville qui travaille !

Opération Extermination
Au-delà du Mur
Infiltrés
Fumigation
Le Refuge Cabrini
La chute
Les Ombres de l'oubli

CRÉDITS : INSECTES

CONCEPT & DÉVELOPPEMENT

La Confrérie universelle

Tom Dowd, Sam Lewis, Jordan Weisman

Bug City

Tom Dowd

Chicago, la fin de l'oubli ?

Michael Mulvihill

RÉDACTION

La Confrérie universelle

La Confrérie universelle : Nigel D. Findley

Sanglante disparition : Chris Kubasik

Bug City

Robert Cruz, Tom Dowd, Mike Nystul,
Diane Piron-Gelman & Christopher Kubasik
(matos original sur Chicago)

Chicago, la fin de l'oubli ?

Linda Naughton et Jonathan Jacobson

CORRECTIONS

La Confrérie universelle

Direction : Donna Ippolito

Assistant : Kent Stolt

Bug City

Direction : Donna Ippolito

Assistante : Sharon Turner Mulvihill

Associés : Robert Cruz, Diane Piron-Gelman

Chicago, la fin de l'oubli ?

Robert Cruz, Diane Piron-Gelman

ÉQUIPE DE PRODUCTION

La Confrérie universelle

Direction artistique : Dana Knutson

Direction de la production : Sam Lewis

Illustration de couverture : John Zeleznik

Design de couverture & illustrations couleur : Joel Biske

Illustrations & concepts insectes : Joel Biske,

Earl Geier, Jeff Laubenstein, Jim Nelson

Maquette : Tara Gallagher

Bug City

Direction artistique : Jim Nelson (la mante religieuse géante)

Direction projet : Mark Ernst (la mite)

Illustration de couverture : Rick Berry (le cafard)

Design de couverture : Mike Nielsen (l'asticot)

Design de la section couleur : Jim Nelson

Illustrations noir & blanc : Tom Baxa (le frelon), Peter Bergting (la puce), Joel Biske (les yeux de mouche), Earl Geier (la sauterelle), Jeff Laubenstein (la luciole), Larry MacDougall (la larve)

Plaques couleur : Jeff Miracola (la mante)

Illustrations photos : Joel Biske, Jeff Laubenstein

Maquette : Mark Ernst

Chicago, la fin de l'oubli ?

Illustrations noir & blanc : Tom Baxa, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Peter Bergting

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

David Burckle

DÉVELOPPEMENT

Développeur de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno

TRADUCTION

La Confrérie universelle : Sylvain Devarieux, Stéphane Gautier, Thomas Moreau

Bug City : Renaud Denis

Chicago, la fin de l'oubli : Vincent Paugam

CORRECTIONS ET RELECTURES

Renaud Denis, Sylvain Devarieux, Thomas Moreau, Christophe Puaud

CONVERSION DES RÈGLES EN QUATRIÈME ÉDITION

Christophe Puaud et Gislain Bonotte

MAQUETTE, PLANS & GRAPHISMES ADDITIONNELS

Romano Garnier

Titres originaux : *The Universal Brotherhood*, *Bug City* et *Chicago, Oblivion's End?* (extrait du supplément *Target: UCAS*)

Copyright© 1990-2010 WizKids Inc.

Tous droits réservés :

Shadowrun, *The Universal Brotherhood*, *Bug City*, *Target: UCAS*, 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 Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

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

Version française 1.01 (avril 2011) sur la base des versions originales américaines (1990, 1994), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie. Achevé d'imprimer en mars 2010 par Grafo.

Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : mars 2010.

ISBN : 978-2-915847-79-6

RETROUVEZ NOUS SUR LE NET !

<http://www.shadowrun.fr>

(portail communautaire Shadowrun)

<http://www.black-book-editions.fr>

(site de l'éditeur)

<http://www.shadowforums.com>

(principal forum francophone)

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

Shadowrun, 4^e édition (SR4) – règles de base
Écran du meneur de jeu (EMJ) – écran

En pleine course (EpC) – aventure

L'Europe des Ombres (EdO) – background

Capitales des Ombres (CdO) – background

La Magie des Ombres (MdO) – règles

Émergence (Em) – background & campagne

Augmentations (Aug) – règles

SOX – background & campagne

Enclaves corporatistes (EC) – background

Arsenal (Ars) – règles

Unwired (UW) – règles

Le Guide du runner (GdR) – règles

Shadowrun, 4^e édition 20^e anniversaire (SR4A) – règles de base

Shadowrun Vintage

Harlequin – Le Retour d'Harlequin (HRH) – campagnes

À paraître

Cartels fantômes (CF) – background & campagne

Jungles urbaines (JU) – background

Insectes décrit des événements qui prennent place pendant la décennie 2050, plus de quinze ans avant *SR4*. Notez bien que rien ne vous empêche cependant de transposer les événements de cette campagne dans les années 2070, si vous le souhaitez.

Toutes les règles relatives aux esprits insectes présentées dans cet ouvrage se trouvent également, étoffées dans *La Magie des Ombres*, le supplément sur la magie pour *SR4A* et *SR4*.

SHADOWRUN VINTAGE

LA MATRICE 1.0

Dans les années 2050, la Matrice était plus rudimentaire. Pour coller à « l'époque » et à son « retard » technologique, les règles à utiliser dans cet ouvrage sont les mêmes que celles de *SR4A* et *SR4*, avec deux limitations : la RA n'existe pas (la RV est donc le seul mode disponible, et on y accède à l'aide d'un datajack, indispensable), et la connectivité sans fil est limitée, voire inexistante (il faut donc se brancher sur un port d'entrée / sortie physique à la Matrice, comme une station de travail ou un terminal quelconque, pour pouvoir accéder au système matriciel).

Les esprits insectes sont une menace mystique (mais oh combien concrète !) qui hante les premières éditions de *Shadowrun*, apparaissant peu à peu, l'air de rien, au fil des suppléments et aventures publiées. Plutôt que de rassembler de manière exhaustive tout ce qui a été écrit sur le sujet pour *Shadowrun*, *Insectes* a pour objectif de vous fournir une compilation qui réunit les temps forts de la « menace insecte » : sa lente émergence dans *La Confrérie universelle*, son éclatement au grand jour dans *Bug City* et son éradication (toute relative) dans *Chicago, la fin de l'oubli* ?

D'autres ouvrages, plus ou moins anciens, abordent directement ou indirectement le thème des esprits insectes. En voici la liste, nous l'espérons exhaustive, par ordre de parution, avec les dates correspondantes dans l'univers du jeu.

La plupart de ces ouvrages ont été traduits en français, mais sont aujourd'hui épuisés. Avec un peu de chance, vous pourrez mettre la main dessus en fouillant dans les boutiques et sur les sites spécialisés.

Première édition

Octobre 2050 – *La Confrérie universelle* (background, inclus dans le présent ouvrage)

2051 – *La Reine Euphoria* (aventure, en français)

Août 2051 – *Sanglante disparition* (aventure, inclus dans le présent ouvrage)

Novembre 2052 – *Grille-neurones* (roman, en français)

Deuxième édition

2055 – *Glow City Blues* (aventure, en français)

Janvier 2056 – *Feu d'enfer* (roman, en français)

Début 2056 – *Bug City* (background, inclus dans le présent ouvrage)

Début 2057 – *Super Tuesday* (aventure Victimes de guerre, à paraître)

Mi 2057 – *Shadows of the Underworld* (aventure Dead Run, en anglais)

Juin 2057 – *Menaces* (« Threats », chapitres « Bugs », « Strain III », (Cafards, Souche III), à paraître)

Avril 2058 – *Target: UCAS* (chapitre *Chicago, la fin de l'oubli* ?, inclus dans le présent ouvrage)

Troisième édition

Décembre 2061 – *Shadowrun Companion* (section *The Spiders*, en anglais)

Juillet 2062 – *Menaces 2* (« Threats 2 », chapitre « Betrayal », (Trahison), à paraître)

Notez que certains des ouvrages mentionnés doivent se retrouver dans les publications futures de la gamme vintage, sans avoir les esprits insectes comme thème principal.

Voici un guide qui devrait vous permettre de vous repérer dans la topologie matricielle old-school des années 50. Vous pouvez vous y référer à chaque fois que vous utilisez un système matriciel dans cet ouvrage.

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

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

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

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

COMMLINKS VS CYBERDECKS & CRÉDITUBES

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

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

Pour les besoins de la conversion, traitez comme des commlinks les cyberdecks (pour l'aspect piratage informatique) et les créditubes (pour l'aspect papiers d'identité / transactions financières).

CONVERSION OPTIONNELLE : UN MONDE SANS FIL

Si vous souhaitez jouer « à la mode *SR4* » en rétablissant la connectivité sans-fil omniprésente, rien de plus simple : supprimez les NA, attribuez au système un indice de Signal (compris entre 3 et 6, en fonction de la difficulté souhaitée), et ajoutez le programme résident Analyse (Indice 1 à 3) s'il n'y était pas déjà.

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

ÉQUIPEMENT

Armes, armures et accessoires : pour préserver le côté « historique » de cette campagne, les noms des armes et des équipements de l'époque ont été conservés : vous allez pouvoir vous servir d'un vénérable pistolet lourd Ares Predator I ou d'une bonne vieille mitrailleuse légère Ingram Valiant. Dans tous les cas, des équivalents *SR4A* sont indiqués entre parenthèses pour vous permettre de disposer de caractéristiques.



20 ANS DE CAFARDS

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

Implants : les noms des implants n'ont pas vraiment changé, mais si vous voulez jouer dans les règles de l'art, n'oubliez pas que la nanotech, la génétech et les implants les plus modernes n'existent pas en 2050 – ou sont du moins extrêmement rares.

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



SHADOWLAND ET LE NEXUS DE DENVER

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

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

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

SANGLANTE DISPARITION

PROLOGUE : LE SECRET DE LA MORT

Elle était nerveuse. Ils lui firent une injection pour la calmer. « Elle n'est pas prête. », se plaignait l'un d'eux.

« Insensé. » Comme toujours, la voix de Malcolm était douce et rassurante. « C'est l'une des meilleures. N'est-ce pas, ma chère ? » Malcolm avait été le premier à suggérer qu'elle était prête à entrer dans le Cercle intérieur.

« Oui », dit Victoria. « Je suis prête. »

Le premier les coupa. « Mais elle est inquiète. Il n'y a aucune certitude quant à sa bonne émergence. » Victoria n'avait jamais vu cet homme avant hier, et elle avait déjà oublié à quoi il ressemblait. À cause des drogues qu'on lui avait injectées, elle n'arrivait plus à se concentrer.

Elle était confuse et n'avait pas la moindre idée de ce qu'une « bonne émergence » pouvait bien être. Elle attribua son manque de compréhension aux drogues et à l'appréhension. Elle avait ressenti cette nervosité auparavant, mais jamais depuis qu'elle avait rejoint la Confrérie. À présent, elle ne saurait même plus dire pourquoi elle avait peur. Ça devait être en rapport avec ce qu'ils avaient dit, quelque chose qui allait se passer. Mais elle savait que la Confrérie lui avait donné la force de rester en vie durant ces deux années et qu'elle serait toujours en sécurité. Si elle n'avait pas rencontré la Confrérie, elle se serait peut-être suicidée et elle n'aurait jamais su à quel point la vie pouvait être merveilleuse. Elle n'aurait jamais rencontré Daniel...

Son petit secret, pensait-elle. Son aventure avec Daniel Simpson était le seul secret qu'elle avait pour la Confrérie universelle, parce qu'on lui avait bien dit de ne jamais parler à personne de son affiliation à la Confrérie. En échange, elle n'avait pas révélé sa relation extérieure avec Daniel aux membres. Elle savait que Daniel ne comprendrait pas qu'elle avait besoin de cette communauté. Mais après son initiation, elle lui révélerait tout sur la Confrérie.

Il serait fier de son ascension au sein de cette organisation. Il comprendrait lorsqu'elle lui expliquerait quelles responsabilités incombaient à un membre de la Confrérie.

Elle passa sa main sur le collier que Daniel lui avait offert hier, mais ses doigts ne trouvèrent que son cou. Pendant un moment, elle eut peur de l'avoir perdu. A moins qu'il ne lui ait été volé ? Sa mémoire était embrumée. Puis elle se souvint d'avoir retiré ce collier. « Pas de bijoux », lui avait dit Malcolm. « Seule la beauté qui est en toi est importante. Tu le reprendras après la cérémonie. »

« Victoria ? » C'était la voix de Malcolm qui lui parlait.

Elle réalisa qu'elle était perdue dans ses pensées.

« Oui, Malcolm, je suis prête. »

Comme ils l'aidaient à descendre de la table, Victoria fut prise de vertiges et eut peur de tomber sur le sol. Mais ils l'aidèrent et elle se sentit à nouveau en sécurité. Le sol était froid sous ses pieds et l'air frais lui donnait la chair de poule.

Se redressant, elle retrouva cette confiance en soi que lui avait insufflée la Confrérie ces deux dernières années. Elle savait que sa volonté d'entrer au sein du Cercle intérieur était une bonne chose. Il n'y avait pas de doute en elle et elle n'avait pas besoin d'une autre alternative.

Tandis que les hommes l'emmenaient dans un corridor, sa démarche était ferme et droite. Lorsqu'ils la lâchèrent, elle continua avec difficulté.

Ils arrivèrent devant une porte qu'elle avait vue de nombreuses fois,

mais jamais on ne l'avait autorisé à entrer. « Un jour, peut-être », lui avait-on répondu quand elle posait la question. « Lorsque tu seras prête. »

Je suis prête, pensa-t-elle. Aujourd'hui, je vais en savoir plus que ce que j'aurais pu espérer un jour.

La porte était ouverte, et un courant d'air chaud caressait sa peau. Les deux hommes postés de chaque côté d'elle la saisirent doucement par les bras et l'escortèrent sur le pas de la porte. Le sol était doux et chaud. Toujours en vie, pensa-t-elle, puis elle réalisa que la drogue continuait d'altérer sa perception. La lumière était faible, d'un orange sombre et en levant la tête, elle pouvait voir que la pièce paraissait immense. Des formes bougeaient à l'intérieur.

Victoria n'en croyait pas ses yeux. Et elle ne les crut pas, en effet. « On te raconte des mensonges » lui avait appris la Confrérie, « des illusions destinées à te faire peur, à te rendre seule. Tu dois apprendre à distinguer le vrai du faux. » Ce qu'elle voyait était une créature avec d'énormes mandibules et une peau dure comme celle d'un insecte, mais elle savait que ce n'était pas la vérité. Ou si cela était vrai, ce n'était qu'une partie des merveilles que la Confrérie allait lui révéler. Elle se rendit compte que la pièce était pleine de gros cocons. « Entre », l'invita Malcolm, dans un murmure.

Ils la conduisirent jusqu'à un cocon qui était ouvert. Sa surface était chaude. « Tu dois y entrer et y rester pendant un petit moment, Victoria », Dit l'autre homme. « C'est comme cela que tu accèderas au Cercle intérieur. »

La peur, cette peur instinctive la gagnait de nouveau. « Daniel » appela-t-elle doucement. La prise de l'homme sur son bras lui faisait mal.

« Relax », rassura Malcolm, encore que Victoria ne savait pas s'il s'adressait à elle ou à l'autre. Elle ne le sut que lorsque Malcolm ajouta « Si quelqu'un vient la voir, on s'en chargera. » Puis il lui posa une question. « Victoria, quelle est la première vérité ? »

« Que nous sommes tous frères », répondit-elle.

« Je t'aime Victoria. Est-ce que tu nous aimes, toi aussi ? »

« Je vous aime tous. »

« Est-ce que tu veux encore plus d'amour, Victoria ? »

Dans un flash, la solitude du passé lui remonta d'un coup et elle sut qu'elle avait besoin de plus d'amour. Plus d'amour et encore plus. Pour se bâtir une forteresse contre cette solitude. « Oui, je veux plus d'amour. Donne-m'en plus, s'il te plaît. »

« Tout l'amour qu'on peut espérer se trouve dans ce cocon, Victoria. »

Son corps se relaxa et elle se massa les mains et les coudes. Elle pensait percevoir une pulsation provenant du sol. Elle grimpa dans le cocon. C'était doux, comme de la barbe à papa, et elle se rappela du temps où elle allait au carnaval avec son père et sa mère... Avant que tout ne se mette à aller de travers. Elle s'assit dans le cocon et se recroquevilla, pressant ses coudes contre ses genoux et plaçant ses bras contre ses jambes. Malcolm et l'autre homme poussèrent les deux parois du cocon et il n'y eut plus que l'obscurité. Elle ferma les yeux et pensa avoir entendu un bruit discret, comme si quelque chose grouillait. Mais elle ne pouvait pas en être sûre.

Tout ce dont elle était sûre était que, pour la Confrérie, il existait un lien entre chaque humain, et qu'elle devait partager avec les autres l'amour qu'elle avait en elle.

Puis elle se rendit compte, sans l'ombre d'un doute, qu'il y avait quelque chose avec elle dans le cocon...



SANGLANTE DISPARITION : INTRODUCTION

Sanglante disparition est une aventure située dans le monde de *Shadowrun*. En l'an 2050, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'une nouvelle dimension informatique : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. Les shadowrunners se fondent dans cet univers comme des ombres dans la nuit. Dans un monde où les identités et le moindre des mouvements sont soigneusement analysés et contrôlés, les shadowrunners sont les seuls à n'avoir aucune existence officielle et à pouvoir accomplir des missions illégales (ou à la limite de la légalité), pourtant indispensables aux corporations et aux particuliers. Personne ne reconnaît l'existence des shadowrunners, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Seulement, même les shadowrunners sont dans le flou à propos de certains aspects du monde de 2050. À l'insu de tous, excepté de quelques individus triés sur le volet, le monde est lentement mais sûrement infesté par des esprits insectes qui se sont réveillés. Ces entités puissantes et destructrices se cachent derrière la façade de la Confrérie universelle, un culte de « développement personnel » basé sur une argumentation pseudo-scientifique et qui aspire, entre autres, à répandre la paix dans le monde. En vérité, l'objectif de ce culte est d'accroître son influence sur la société humaine et d'utiliser Humains et Métahumains comme hôtes pour des esprits malveillants.

Sanglante disparition est une histoire qui va faire se télescoper vos runners et les forces de la Confrérie universelle. L'histoire se déroule à Seattle. Les personnages vont évoluer dans un nœud d'intrigues particulièrement tordues, impliquant les maîtres et les sbires de la Confrérie. Bien que la run de départ n'ait que peu de rapports avec la Confrérie, à la fin de l'aventure, vos runners seront parfaitement conscients du danger que représente cette secte, peut-être trop pour leur propre santé.

NOTES AU MENEUR DE JEU

Sanglante disparition adopte la forme d'une intrigue en arborescence, permettant à votre équipe de joueurs d'arriver à un événement par plusieurs biais, le tout dépendant des choix qu'ils feront en cours de jeu. Cela signifie également qu'ils peuvent passer à côté d'un pan entier du scénario. Afin de maîtriser cette aventure, le meneur de jeu devrait se familiariser avec le contenu de ce livret et bien connaître les règles de base de *Shadowrun*. Ce qui suit ne doit être lu que par le meneur de jeu, sauf les aides destinées aux joueurs. Tout ce dont vous avez besoin pour faire jouer cette aventure se trouve sous vos yeux.

Sanglante disparition est destinée à une équipe de quatre à huit personnages, présentant une palette équilibrée de talents. Les mages ou chamans possédant des sorts de combat pouvant nuire aux esprits insectes seront particulièrement appréciés.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détail, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le meneur de jeu trouvera des indications sur la façon d'exploiter chacun des chapitres qui composent cette aventure.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant l'aventure, les joueurs devront souvent faire des Tests de Réussite utilisant un Attribut, une Compétence et un Seuil donné. Ils

sont désignés par le nom de la Compétence appropriée et leur Seuil. Par exemple, « Test d'Infiltration + Agilité(4) » signifie : test de réussite utilisant la compétence Infiltration avec un seuil de 4. Parfois, il sera nécessaire de comparer le nombre de succès obtenus à une table qui indiquera le niveau de réussite du jet de dé.

COMMENT UTILISER CETTE AVENTURE

Pour faire jouer ce scénario, le meneur de jeu doit disposer des règles de base de *Shadowrun*. Il doit lire l'intégralité du manuscrit *La Confrérie universelle : Les Rouages de la Supercherie* avant de commencer *Sanglante Disparition*, car ce premier document présente certains aspects du contexte qui ne seront pas repris dans l'aventure. Il est ensuite conseillé au meneur de lire l'intégralité du scénario avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il maîtrise parfaitement tous les éléments du récit. Il doit également examiner attentivement les cartes, plans et diagrammes accompagnant l'aventure, tout particulièrement les plans des différents bâtiments.

Bien que ce livre tente de couvrir les actions les plus probables – et parfois même les plus improbables – il est impossible de prévoir tout ce qui va se passer au cours d'une séance de jeu. Parfois, il vaut mieux que le meneur de jeu laisse les joueurs exploiter une idée inattendue pour voir jusqu'où elle va les mener.

Le chapitre **Synopsis** détaille les tenants et les aboutissants de l'aventure, ainsi que son déroulement probable.

L'aventure commence par le chapitre intitulé **Rendez-vous galant**. Cette scène démarre le scénario. L'aventure est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun de ces chapitres est composé de trois parties, **Dites-le avec des mots**, **L'envers du Décor** et **Antivirus**.

Dites-le avec des mots fournit l'information à lire aux joueurs. Cette section leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Le Meneur de jeu est libre d'adapter la description à sa guise pour refléter la situation actuelle des personnages mais aussi pour assurer la bonne poursuite de l'aventure. La situation doit découler des actions précédentes des personnages et non s'aligner artificiellement sur le texte. Toute instruction particulière à l'intention du meneur de jeu est donnée en caractères gras.

L'envers du décor expose au meneur de jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des shadowrunners y sont également notés, quoique le meneur de jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de base de *Shadowrun*.

Antivirus émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails au cas où les choses tourneraient trop mal. Il indique, par exemple, comment relancer des joueurs découragés ou comment empêcher les personnages de connaître une fin prématurée. Ce ne sont que de simples recommandations. Si le meneur de jeu imagine de meilleures solutions, qu'il suive son idée.

Ramasser les morceaux propose une conclusion au scénario, ainsi que des indications pour attribuer le Karma.

Le chapitre **Investigations** procure les rumeurs et les renseignements divers que les shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données informatiques.



Enfin, **Casting des ombres** fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les **Aides de jeu** sont des documents que le meneur de jeu peut distribuer aux personnages durant les passages appropriés du scénario.

SYNOPSIS

Sanglante disparition commence comme une affaire de cœur qui aurait mal tourné.

Daniel Simpson est cadre chez Renraku. Ce gratte-papier mollasson a toujours eu ce qu'il voulait dans la vie — un boulot qui paye très bien et le prestige qui va avec, Lucile, une femme à tomber par terre qui fait envie à ses collègues. Il est heureux. Il *était* heureux. Le problème est que sa femme ne se soucie plus vraiment de Daniel. Son père lui a dégotté un job chez Renraku, mais il n'a pas gravi les échelons à la vitesse où elle l'aurait souhaité. Lucile est tout sauf contente de son mari, et elle lui reproche son manque d'ambition. Au point où en est leur mariage, elle ne considère plus Daniel que comme un créditube vivant (et dans lequel elle puise tous les jours).

Un beau jour, Daniel rencontre une jeune femme : Victoria Delling. Cette dernière est tout ce que Lucile n'est plus : gentille, prévenante, amoureuse. Après quelques dîners intimes, ils entament une liaison romantique.

Daniel insiste fermement pour que Victoria garde cette liaison secrète. Il sait que, si Lucile apprend un jour son infidélité, il perd à la fois son boulot et sa femme. Être ainsi dépossédé de son rang dans la société corporatiste est quelque chose que Daniel ne peut tout bonnement pas envisager.

Mais Victoria a également ses propres secrets : elle a rejoint un an plus tôt la Confrérie universelle. Sentant que sa vie lui échappait, Victoria avait déjà cherché des réponses à ses problèmes dans la cartomancie, la lecture des feuilles de thé, le I Ching, l'astrologie et bien d'autres choses encore. Rien n'avait pu lui apporter une réponse. Elle en était à songer au suicide lorsqu'une cartomancienne lui suggéra que la Confrérie universelle pouvait être la solution à ses problèmes.

Bien que cela puisse paraître surprenant, la Confrérie lui apporta effectivement la solution dont elle avait tant besoin. Au travers des enseignements de la CU, elle finit par trouver un sens et un but à sa vie. Lorsqu'elle rencontra Daniel, Victoria eut peur qu'il n'apprécie pas son appartenance à la Confrérie et elle ne lui révéla jamais son appartenance.

Les choses auraient pu en rester ainsi, si Lucile n'avait pas commencé à se douter que Daniel lui cachait quelque chose. Elle se décide à engager Patrick Bambra, un détective privé, afin qu'il suive son mari. Bambra est un jeune homme excentrique passionné par les vieux films 2D en noir et blanc dans lesquels des détectives dur-à-cuire révèlent finalement leur cœur d'or et admettent être d'incurables romantiques. Il attend depuis toujours l'arrivée d'une femme dans sa vie.

Bambra se met à suivre Daniel Simpson pendant deux mois, mais rien ne se passe. Il retourne voir Lucile Simpson, tout en sachant qu'il allait probablement perdre cette cliente. Au lieu de cela, elle augmente son salaire en lui demandant d'intensifier la filature de son mari. Suivant les instructions de Bambra, elle va même jusqu'à installer un mouchard sur la ligne téléphonique de Daniel.

Bambra a enfin une touche vendredi dernier quand il aperçoit Daniel acheter un bijou chez Crawford & Crawford. Bambra demande alors à son pote Toggle de pirater la base de données de la bijouterie et de lui faire une copie du reçu. La facture montre que Simpson a acheté un collier conçu par le célèbre orfèvre Dante. Comme il le fait pour toutes ses créations, Dante a baptisé son œuvre. Ce collier a donc pour nom « Sanglante », qui lui vient de la magnifique couleur rouge sang de cette rivière de rubis.

Immédiatement, Bambra devine que « Sanglante » est destinée à la maîtresse de Simpson. Lorsque Lucile l'apprend, elle tente de confondre son mari, allant même jusqu'à exhiber le reçu en question. Simpson joue les innocents en lui répondant que le collier est son cadeau d'anniversaire de mariage, dont la date approche.

Parce que le reçu est fait pour « Sanglante », Daniel va avoir besoin d'une rivière identique pour assurer la crédibilité de ses propos. Il pense qu'il sera facile de demander à Victoria de bien vouloir lui rendre la rivière et de lui en acheter une autre un peu plus tard. Malheureusement pour lui, Victoria va accepter de se glisser dans un des cocons du chapitre de la Confrérie universelle qu'elle fréquente, pour devenir un hôte pour esprit insecte.

Dimanche, Victoria laisse un message sur le répondeur du bureau de Daniel. Elle lui avoue qu'elle est membre de la Confrérie et qu'elle va recevoir une distinction particulièrement gratifiante. Si elle laisse le message à son bureau, c'est parce qu'elle sait qu'il ne le recevra que lundi. En dépit de son amour pour lui, Victoria a toujours peur qu'il



n'admette pas son implication dans la Confrérie. Elle craint qu'il ne la dissuade de se joindre au Cercle intérieur.

Les dirigeants de la Confrérie ont assuré à Victoria qu'elle serait affectée à un chapitre de Seattle après son initiation. C'est pourquoi elle annonce à Daniel qu'elle le verra d'ici quelques jours.

Daniel Simpson ne reçoit jamais ce message. C'est Bambra qui entend l'appel à sa place et qui l'efface de la machine de Daniel dans la nuit de dimanche, avant que l'amant n'ait une chance de l'entendre. Le détective, comme tout bon personnage de vieux film, est tombé amoureux de l'image de Victoria. C'est pour cela qu'il a effacé le message vidéo de celle-ci, espérant ainsi la protéger. Dès l'instant où il voit l'image de Victoria sur l'écran, l'étrange alchimie de délicatesse et de confiance en soi que dégage Victoria attire immédiatement Bambra, et il est bientôt persuadé qu'elle incarne la femme de ses rêves. Le détective décide alors que Daniel peut tout aussi bien aller se faire voir, espérant garder cette fille pour lui tout seul.

Voici où en sont les choses lorsque l'aventure commence :

La Confrérie universelle est désagréablement surprise d'apprendre l'existence et l'importance d'un certain Daniel dans la vie de Victoria. Cela implique que quelqu'un va remarquer son absence — ce qui complique quelque peu cette affaire. Et la Confrérie n'aime pas les complications. Si ce Daniel, ou qui que ce soit, commence à fouiner partout, la politique de la Confrérie est de prétendre ne rien savoir en premier lieu. Si le fouineur revient à la charge, il est purement et simplement éliminé.

Lorsque Daniel se rend compte que la ligne de téléphone de Victoria est coupée, il envisage qu'elle est sur le point de quitter la ville avec une rivière de 60 000 nuyens, voire qu'elle est déjà partie. A sa décharge, on peut dire qu'il n'a jamais reçu le message qui disait qu'elle le reverrait bientôt. Mardi, il fait un crochet par l'appartement de son amante, mais n'obtient aucune réponse.

Bambra décide de trouver Victoria et de la garder pour lui seul. Dans son délire romantique, il se voit comme un chevalier parti en mission pour secourir une belle demoiselle en détresse.

Il visite le chapitre de Seattle lundi, pour s'entendre dire que Victoria a résigné son adhésion. Bambra passe ensuite voir Madame Ulishia, mais elle lui jure qu'elle ne sait rien de toute cette affaire.

Lorsque, enfin, le détective retrouve l'appartement de Victoria, il s'aperçoit que tout, jusqu'à la moindre vis, a été démenagé.

Il y a décidément quelque chose de bizarre dans cette affaire, et Bambra est décidé à avoir le fin mot. Cette histoire d'admission dans le Cercle intérieur sonne vraiment bizarre. Et encore plus étrange est le fait que la Confrérie l'a traité comme s'il représentait une menace pour leur sécurité. Après avoir esquivé quelques balles pendant les douze dernières heures, il se planque dans l'arrière boutique d'un bar appartenant à un de ses amis, tentant de réfléchir à ce qu'il va faire.

Lucile est tranquillement assise dans son appartement avec le reçu pour la rivière « Sanglante » dans les mains, attendant la date de son anniversaire, et le moment où elle pourra larguer son mari et laisser derrière elle ce mariage raté.

C'est à ce moment que Daniel embauche les shadowrunners pour retrouver Victoria. Ils ont deux jours pour mettre la main sur la rivière afin que Daniel puisse l'offrir à sa femme à l'occasion de leur anniversaire de mariage. La seule piste qu'il peut fournir aux runners est l'adresse de Victoria. Ils doivent remonter la piste à partir de là.

Au début, le boulot semble facile, ou tout du moins plus calme que la majorité des missions. Mais lorsqu'ils mettent à jour le mystère, les



runners découvrent que tout n'est pas ce qu'il semble être. Les gens les font tourner bourrique à propos de la personnalité de Victoria et de l'endroit où elle a pu aller. Des gros bras apparaissent de nulle part et tentent de les mettre hors course. On dirait que la Confrérie ne veut plus entendre parler de Victoria.

Et bientôt, les runners se retrouvent à devoir traiter avec des gens au look assez particulier — des mandibules à la place des dents et de la chitine en guise de peau. Et la situation bascule dans l'horreur complète lorsqu'ils découvrent le corps d'un bébé mi-humain, mi-insecte dans une pièce secrète, dans le magasin de Madame Ulishia, une diseuse de bonne aventure qui a guidé Victoria vers la Confrérie.

Madame Ulishia est un esprit mouche en forme de chair qui a la possibilité de cacher sa véritable nature en dissimulant son aura. Travaillant comme diseuse de bonne aventure, elle fait également du recrutement pour la Confrérie. La possession d'Ulishia est spéciale parce qu'elle est la première « forme de chair » à posséder le corps d'une personne enceinte. La Reine mouche avait décidé de laisser la grossesse se mener à terme, afin de voir quelle genre de créature cela allait pouvoir donner. Parce que l'enfant n'était pas possédé par un esprit insecte, la Reine décida de préserver le secret vis-à-vis des autres ruches, dont les membres n'auraient peut-être pas compris la portée de tels actes.

Avec la découverte de cette créature mi-homme mi-insecte, les runners réalisent qu'il leur faut en savoir plus sur ce que dissimule la Confrérie. Si les shadowrunners se connectent sur la Matrice, ils pourront peut-être mettre la main sur un document partiellement endommagé appelé *La Confrérie universelle*, un terrifiant compte-rendu de ce qui se cache vraiment derrière cette secte. Qu'ils trouvent ce rapport ou non, la dernière partie de cette aventure implique un raid dans le chapitre de Seattle de la Confrérie. Alors que les runners se fraient un passage dans le bâtiment à la recherche de la rivière, ils rencontrent deux monstrueuses créatures — des esprits insectes sous leur forme véritable et des humains enfermés dans d'énormes cocons, visiblement en train de muter.

S'ils arrivent à sortir de là avec la rivière, les runners pourront toucher la prime de Daniel Simpson. Mais le monde ne sera plus jamais le même pour ces runners, dès lors qu'ils savent qu'une abominable conspiration est à l'œuvre, et que cette horrible conspiration implique des créatures parmi les plus affreuses à avoir foulé le sol de notre planète.

SANGLANTE DISPARITION

RENDEZ-VOUS GALANT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Cette scène permet de débiter l'aventure. Elle introduit Noggin, un fixer qui dispose de contacts chez Renraku. Si votre groupe dispose déjà d'un fixer, vous pouvez remplacer Noggin par ce personnage. L'idée est d'exposer l'affaire comme un boulot simple et peinant. Les runners seront plus à même de croire qu'un boulot est simple si la personne qui le leur dit est une de leurs connaissances habituelles.

Il est midi au Ugly's et, mis à part vous, shadowrunners, les seuls clients sont une demi-douzaine de loosers qui n'ont nulle part ailleurs où aller que ce rade minable. Les autres, quatre hommes et deux femmes, tous humains, dégagent une impression d'immense solitude. Les hommes, deux vêtus d'impers et les deux autres de blousons élimés, ne se sont pas rasés depuis plusieurs jours. Les femmes, d'âge moyen, sont d'anciennes beautés fanées et lourdement maquillées, mais vous vous rendez compte que le cœur n'y est plus. Ils ne font attention à personne. Personne ne parle et même Johnny Ugly, le barman, semble accablé par l'ambiance de désespoir général qui règne dans son établissement.

Vous ne seriez pas entrés dans un endroit comme celui-ci avant le coucher du soleil, là où il commence à y avoir de l'action, si vous n'aviez pas reçu un appel de Noggin, un fixer possédant manifestement des relations chez Renraku. « Un boulot facile », vous a-t-il promis. « Trouver une fille qui est partie avec un truc de valeur et ramener la came. Chez Ugly, à une heure. » Vous ne savez pas encore si vous allez prendre le job, mais Noggin semble avoir une bonne réputation dans la rue et le boulot s'annonce facile.

La porte du bar s'ouvre dans un craquement et les rayons du soleil éclairent brusquement l'intérieur. Tout le monde met une main devant ses yeux et la porte se referme, remplaçant l'endroit dans une atmosphère plus glauque, mais plus confortable. Noggin, fringué dans un costume Yotama, se dirige vers votre table et prend une chaise. Il jette un œil vers le bar et secoue la tête. Puis il tapote doucement la table avec ses ongles et commence : « Voilà ce que je sais. Il y a un cadre de Renraku qui a une affaire personnelle à régler. Daniel Simpson. Je l'ai rencontré dans un bar, un soir, et j'ai proposé vos services. J'ai eu l'occasion de discuter un peu avec lui et je peux vous assurer qu'il est aussi propre que le cul d'un nouveau-né elfe. Il n'a jamais eu de contact avec des types comme vous auparavant, et il pensait ne jamais en avoir de toute sa vie. »

L'énorme forme d'Ugly apparaît derrière Noggin. Ce dernier lève la main et annonce : « Rien aujourd'hui, merci. » Il sort un bifton de la poche intérieure de son veston et le tend dans la direction de Johnny. Sans dire un mot, le barman se retire et vous savez qu'il ne reviendra pas pour vous ennuyer tant que Noggin sera à votre table.

« Il veut que ça se fasse calmement. Que ce soit particulièrement discret. C'est pour ça que je vous ai proposé. Vous avez déjà rempli pas mal de boulots depuis que vous êtes là, et je sais que vous n'êtes pas des porcs qui foutent tout par terre à coup de canon d'assaut. Il ne m'en a pas trop dit. Il m'a simplement avoué qu'il avait offert un cadeau à une fille, et que cette fille était partie. Lui, il a absolument besoin de récupérer ce cadeau. Sans connaître tous les détails, j'ai pas pu négocier de prix. Il veut vous rencontrer au parking des employés dans la Renraku Arcology. Étage B3, section Vert 4B, à 14h30. Il aura un imper rouge et noir. Il m'a téléchargé un passe pour visiteurs. Mais je serais vous, je n'emporterais pas une seule arme, sans quoi vous n'atteindrez jamais le lieu du rendez-vous. Je vous l'ai dit : ce mec est effrayé à l'idée de faire ce qu'il va faire. Et il sait que les Samourais rouges de Renraku vous tueront sans sommations si vous trimalez la moindre arme dans l'arcologie. »

De sa poche gauche, le fixer sort une carte magnétique blanche et la pose sur la table. C'est un passe pour permettre à ceux qui ne bossent pas chez Renraku de se garer dans le parking réservé aux employés.

« La carte ne peut être utilisée qu'une seule fois. Tout ce que je peux vous dire, c'est que c'est pas une histoire de pognon, ni une histoire de données ou de meurtre. C'est juste une histoire de cœur. »

L'ENVERS DU DÉCOR

La plupart des shadowrunners savent que *rien* n'est jamais aussi simple qu'il n'y paraît de prime abord, mais en commençant doucement l'aventure, vous vous assurez que votre groupe sera surpris par les événements étranges qu'ils vont vivre au cours de celle-ci. Et une partie du fun de *Sanglante disparition* est de faire *lentement* basculer la situation dans l'horreur la plus absolue.

Noggin explique qu'il a promis d'envoyer des shadowrunners au rendez-vous de Simpson dans le parking Renraku. Mais les PJ ne doivent ressentir aucune obligation d'accepter la mission, ce même s'ils se rendent effectivement à ce premier rendez-vous avec leur employeur.

Noggin a dit aux joueurs tout ce qui lui semblait important pour qu'ils puissent se faire une idée du boulot. Il a également fait quelques recherches sur Simpson et il leur révélera ce qu'il a appris, si les runners le lui demandent :

- Simpson est le beau-fils de Henry Thomas, un des cadres dirigeants de chez Renraku.
- Simpson a commencé comme chef du service courrier, pas vraiment le genre de poste auquel on peut s'attendre à sortir plus tard comme directeur adjoint des ventes pour les UCAS, par exemple. Voilà maintenant dix ans qu'il l'occupe, et il n'en a pas bougé depuis.
- Une fois que Noggin a quitté les lieux, le groupe a juste le temps de se rendre à la Renraku Arcology. S'ils ne possèdent pas de voiture, il leur faudra en louer une pour ne pas faire mauvaise impression.

LE GARS D'EN BAS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Il n'y a pas beaucoup de trafic dans le parking de Renraku en plein milieu de l'après-midi. Même les quelques trainards de la pause déjeuner ont fini depuis un certain temps, et personne ne reviendra ici avant d'avoir terminé sa journée de boulot. Le parking, situé au niveau B3 de la Renraku Arcology, est frais et agréable si on compare avec la température qu'il fait dehors. L'éclairage est assuré par des néons vert fluo et les larges piliers du parking vous permettent d'avancer sans vous faire repérer par les caméras de sécurité.

Quelques instants après votre arrivée, vous entendez plusieurs voix. Vous regardez dans la direction d'où proviennent les sons, et vous distinguez deux hommes. L'un a à peu près 38 ans, un peu bedonnant. Il porte un imper noir et rouge : il semblerait que ce soit Simpson. L'autre est plus grand et a des manières de vrai boss corporatiste. Les deux hommes se dirigent vers une série d'ascenseurs. Leurs voix sont difficilement audibles du fait de l'écho qui règne ici. Les paroles du plus vieux sont toutefois assez compréhensibles.

« Bon, et comment vont les choses avec ma fille ? »

Simpson se frotte la tête tandis qu'il parle. Sans même qu'il ait dit un seul mot, vous savez qu'il est nerveux.

« Bien, bien... »

Le vieux donne une claque dans le dos de Simpson et appuie sur le bouton de l'ascenseur. Les portes s'ouvrent automatiquement, et l'ainé entre. Lorsque Simpson lui adresse la parole, le plus vieux se tourne

vers lui. Il semble confus pendant un petit moment, puis il sourit et lance : « Bien. Soyez plus explicite, la prochaine fois. Et... Daniel, si vous voulez me parler, vous êtes libre de venir me voir. J'en sais peut-être plus que vous ne pourriez le croire. » Les portes se ferment, laissant Daniel seul.

Simpson regarde aux alentours et il semble évident qu'il cherche à savoir si les shadowrunners qu'il a commandé sont arrivés.

Simpson attend patiemment que les shadowrunners se révèlent à lui. Lorsqu'ils le font, il semble un peu nerveux, mais heureux de les voir.

« Mon nom est Daniel Simpson », commence-t-il avec un rire nerveux. Il tend la main pour vous saluer, mais se ravise et la remet dans la poche de son manteau. Vous réalisez rapidement qu'il n'y a pas que la simple présence d'un cadre exécutif avec des cheveux grisonnants qui puisse rendre Simpson nerveux. Il semble qu'il soit nerveux tout court. « Je suis heureux que vous ayez pu vous déplacer et je suis sûr que vous vous demandez pourquoi je vous ai fait venir. » Il s'attend à une réponse de votre part, mais comme elle ne semble pas venir, il continue. « J'ai un petit problème. J'ai récemment acheté un cadeau très onéreux pour une... amie. Ou quelqu'un que je croyais être une amie. Aujourd'hui, j'ai besoin de récupérer ce cadeau. Et vite. Avant trois jours. Le problème est que mon amie, ou plutôt mon ex-amie, a disparu. Elle n'a répondu à aucun de mes appels, que ce soit hier ou avant-hier, et à présent, son répondeur est plein. »

« Elle s'appelle Victoria Delling. Elle ressemble à ça. » Il sort une photo et vous la donne. La photo montre une jeune fille, la vingtaine, le visage pâle avec des cheveux noirs de jais. Plutôt pas mal. Si vous avez l'habitude de craquer pour le genre jeune innocente, votre cœur bat désormais très fort dans votre poitrine. Le cliché la montre assise sur un banc, dans un parc. Il y a un panier de pique-nique en osier et une bouteille de vin sur le banc à côté d'elle.

« Elle habite 1414 Mayfair. Appartement 2W C'est dans le quartier d'Hollywood, à Redmond. J'y serais bien passé, mais j'ai peur d'avoir des ennuis là-bas. »

« Le cadeau que je lui ai offert est un collier, une rivière pour être plus précis. Une pièce unique réalisée par le joaillier Dante. Le collier s'appelle *Sanglante*, parce qu'il est en argent serti de rubis. J'en aurai besoin dans trois jours. À 18h30 ce vendredi. Si vous me le ramenez, je vous donnerai 5 000 nuyens. Je peux vous donner 2 000 nuyens maintenant, et le reste vendredi. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Deux choses peuvent susciter des questions de la part de vos shadowrunners : le salaire et l'histoire de Simpson.

Si les personnages veulent plus d'argent, demandez-leur de choisir celui d'entre eux qui va négocier avec Daniel. Bien que Simpson soit nerveux, négociateur est son métier et il procédera de manière prudente. Il ne veut pas se faire plumer, mais il ne souhaite pas non plus faire fuir les shadowrunners.

Faites faire aux personnages un Test de Négociation + Charisme contre Simpson. La réserve de dés de Simpson subit un malus de -2 car il est nerveux à l'idée de négocier avec des shadowrunners (voir *SR4A*, p. 130.)

La récompense de Simpson est conditionnée par la récupération du collier. Si les personnages argumentent un peu, il sera d'accord pour leur payer la moitié de la prime afin qu'ils récupèrent le collier, même s'ils ne peuvent pas le ramener vendredi. Aucun jet de dé n'est nécessaire.

Simpson ne reverra pas les runners, et n'aura aucun contact avec eux avant vendredi soir. Un point c'est tout. Pour lui, la situation est suffisamment angoissante comme ça. Il s'arrangera pour rencontrer les runners au Glass Onion à 18 heures 30 et récupérer ainsi le collier.

Il est évident, d'après ce que dit Simpson, qu'il cache des informations. Si les runners lui demandent plus de détails, il répondra simplement : « Je préfère ne pas entrer dans les détails. »



Si les runners veulent le cuisiner un peu, ils peuvent faire un Test opposé entre l'Étiquette (Corporatiste) ou Psychologie + Charisme du personnage et la Perception + Charisme de Simpson. Les personnages peuvent essayer plusieurs fois, mais chaque test supplémentaire diminue la réserve de 2. Les personnages devront d'abord gagner la confiance de Simpson avant qu'il ne leur révèle tous les détails de sa vie intime.

SUCCÈS	RÉSULTAT
1	« Victoria est, ou tout du moins était, ma maîtresse. Ça fait un an qu'on se voyait, maintenant. Mais je suis aujourd'hui sûr qu'elle attendait juste que je lui fasse un beau cadeau, et qu'elle avait prévu de me larguer à la minute où je le lui aurais donné. Dès que je lui ai offert cette rivière, elle a disparu. Et à présent, j'aimerais récupérer Sanglante. »
2-3	« Pour couronner le tout, ma femme, Lucile, a entendu parler je ne sais comment de la rivière. Elle m'a même balancé le reçu à la figure hier. J'ai paniqué et j'ai dit que je la lui avais achetée pour notre anniversaire de mariage, qui aura lieu vendredi. C'est pour ça que j'ai besoin de cette rivière pour dans trois jours. Je pense qu'elle a embauché un détective privé pour me suivre. »
4 et +	« Mon beau-père m'a obtenu ce boulot à Renraku, mais ma femme me déteste parce que je n'ai pas gravi les échelons. Et je ne peux pas la quitter parce que je perdrais mon boulot. Je pensais que Victoria m'aimait vraiment... »

Simpson pense vraiment tout ce qu'il dit. Il est partagé entre des sentiments d'amour et de haine à l'encontre de Victoria.

À partir de maintenant, les shadowrunners peuvent commencer leur enquête en allant voir l'appartement de Victoria, ou commencer à se renseigner sur le détective qui file Simpson. S'ils veulent passer à l'appartement de Victoria, allez à la partie *À louer*, p. 14. L'adresse est dans le quartier d'Hollywood des Redmond Barrens. S'ils veulent retrouver le détective, allez à la partie *Investigations*, p. 36.

ANTIVIRUS

La seule chose qui pourrait mal se passer ici serait que les shadowrunners refusent le job. Souvenez-vous que Simpson a vraiment besoin de l'aide des runners. S'ils partent, il augmentera son offre de 500 nuyens, et il leur dira qu'il a vraiment besoin de leur aide. Jouez-le à fond. Mettez Simpson à genoux et laissez-le supplier les runners. S'ils ne veulent toujours pas de ce boulot, sortez votre tableau de rencontres aléatoires et passez à autre chose.

À LOUER

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse de Victoria vous mène jusqu'à un immeuble de 5 étages situé le long de ce qui a dû être une avenue bordée d'arbres - les troncs de bois pourris surmontés de trucs vert-jaune peuvent difficilement être qualifiés d'arbres aujourd'hui. Le coin n'est définitivement pas accueillant, mais vous avez vu pire.

Une pancarte sur la porte indique « Appartement à louer – Disponible immédiatement ». Les rideaux de l'appartement, situé à l'ouest du second étage, sont fermés et il semble que plus personne n'y vive. Vous notez que l'appui de fenêtre de l'appartement du second étage orienté vers l'est est plein de chats qui observent la rue. De temps à autre, un chat vient prendre la place d'un autre.

Si les shadowrunners s'y rendent de nuit, quelques appartements sont encore éclairés, en particulier l'appartement 2E, « l'appartement avec les chats », et l'appartement 2W, l'ancien appartement de Victoria. Si les shadowrunners sonnent au 2W, la porte de l'immeuble s'ouvre et ils peuvent rencontrer le propriétaire des lieux sur le pas

de la porte d'entrée de l'appartement de Victoria. Le propriétaire, Gary Lawson, est en train de nettoyer l'appartement et de passer la serpillière. Il le fait tard dans la nuit parce qu'il compte bien le faire visiter dès demain à la première heure. L'appartement est vide et ne contient aucun indice. Toutes les informations viendront de la bouche de Lawson. Lorsque Lawson rencontre les runners pour la première fois, il suppose qu'ils sont des locataires potentiels et il tient à leur faire visiter les lieux.

L'homme qui se tient sur le pas de la porte est un type assez petit portant une chemise à pois avec les manches remontées. « B'jour ! » lance-t-il avec un sourire forcé. Il essuie ses mains sur son pantalon maculé de tâches de peintures. « Je suis encore en plein dedans, mais cet endroit sera habitable dès demain. Ça vous dirait de jeter un coup d'œil à l'intérieur ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

Utilisez les caractéristiques du *Barman* (SR4A, p. 289) pour Lawson.

Les shadowrunners peuvent commencer à interroger Lawson dès le moment où ils le rencontrent, mais ils peuvent tout aussi bien visiter l'appartement et poser innocemment des questions à propos de l'ancien locataire, pourquoi cet appartement est libre de suite, ce genre de choses.

Lawson a le sens des affaires, et il sera facile de lui graisser la patte dès qu'il se rendra compte que les personnages sont là pour lui poser des questions. Bambra est déjà passé lundi matin, et Lawson sait que tout ce qui se rapporte à cette fille vaut de l'or. Il revient au meneur de jeu de trouver le bon moment pour que Lawson tente de faire comprendre aux runners qu'ils peuvent commencer à sortir leur créditube. Voici un exemple de la manière dont cela pourrait se passer :

Le shadowrunner (sur le ton de la conversation) : Et qu'est il arrivé à l'ancien locataire ?

Lawson : Elle est partie comme ça. En fait, j'en sais rien.

Le shadowrunner : Et ses affaires ?

Lawson (s'arrête et jauge la situation) : C'est vraiment important pour vous ?

Lawson répondra à toute question pourvu qu'on dépose au moins 25 nuyens dans sa main à chaque fois. Les shadowrunners pourraient tenter de jouer les gros bras avec lui, mais il appellera aussitôt à l'aide, et au moins un locataire de l'immeuble préviendra la Lone Star. (Si cela devait arriver, utilisez les caractéristiques de la *Patrouille de la Lone Star*, SR4A, p. 284).

Si on lui parle de Victoria, Lawson dit :

« Une gamine étrange. Elle est arrivée il y a deux ans d'ça. Je me souviens que quand on a signé le bail, elle avait l'air effrayée. Pas par moi, mais en général. Après, pendant les deux années qu'ont suivi, elle était devenue plus... confiante, si vous voyez ce que je veux dire. »

Si on lui demande ce qui lui est arrivé, Lawson répond :

« Eh ben, elle venait juste de payer son loyer au début de ce mois. Et lundi matin, j'ai reçu un appel qui disait qu'elle était partie. C'était un mec. Il a dit qu'il était un ami, et qu'elle avait dû filer en vitesse. Un décès dans sa famille, à ce qu'il m'a dit. On s'est rencontré ici tard dans la journée et il avait une lettre qu'elle avait rédigée, qui disait qu'elle rompait son bail. Elle s'excusait de n'avoir pas m'avoir prévenu plus tôt, et elle m'laissait un mois de loyer d'avance pour s'excuser. Puis une camionnette de déménageur est venue et ils ont pris ses affaires. Et si j'ai pu relouer cet appart, j'aurais pu me faire un peu plus de fric, pas vrai ? »

(Lawson ne se souvient plus de la marque du van.)

À propos des amis de Victoria, Lawson dit :

« Elle et le vieux troll du 2E semblaient bien s'entendre. En dehors d'ça, j'en sais rien. Elle gardait ses histoires pour elle. C'est plus sûr dans l'coin. »

Si on lui demande si quelqu'un est venu poser des questions à propos de Victoria, Lawson réplique :

« C'est marrant que vous me disiez ça. Un détective privé, merde, comment qu'y s'appelait, lui ? Zamba, ou quelque chose comme ça. Il est venu le lundi juste après que l'équipe de déménageurs soit partie. Il voulait savoir c'qui lui était arrivé. Un type qui présentait bien. Irlandais ou un truc du genre. Grand avec des cheveux roux coupés court. Il m'a r'filé quelques biftons et s'est barré. »

(Si les PJ ne se préoccupent pas de savoir si quelqu'un était déjà venu lui poser des questions au sujet de Victoria, Lawson dira : « Ça vous intéresserait pas de savoir qu'il y a un autre type qui m'a posé les mêmes questions qu'à vous à propos d cette fille ? » Cela devrait suffire pour que les joueurs apprennent que le détective Patrick Bambra est également à la recherche de Victoria).

ANTIVIRUS

Les shadowrunners n'obtiendront pas vraiment d'informations concrètes de la part de Lawson, mais ils devraient tout de même avoir la nette impression que *quelque chose* ne tourne pas rond. Peut-être bien que Victoria s'est tirée avec la rivière. Où peut-être est-ce un peu plus compliqué que ça...

Il est important de laisser planer le doute. Si les joueurs ne parviennent pas à poser toutes les questions, faites en sorte que Lawson remarque que les runners ne sont pas vraiment intéressés par l'appartement. Laissez-le suggérer que, si ce sont des informations qu'ils recherchent, il peut les aider. Cela devrait vous permettre de raccrocher.

Si la police est obligée d'intervenir, laissez vos runners s'égayer en entendant les sirènes, et laissez-leur le temps de revenir sur les lieux. Le temps joue beaucoup dans cette aventure, et vos joueurs n'ont pas le temps de moisir en prison.

Le seul vrai problème que vous pourriez rencontrer ici serait que vos joueurs soient tout simplement découragés. Après tout, si Victoria est partie avec l'argent de la vente du collier, ils n'ont que peu de chances de le retrouver avant vendredi. Elle pourrait tout aussi bien être en Europe, à présent. Si cela venait à se produire, laissez Lawson suggérer qu'ils devraient peut-être en parler à M. Dent, qui vit de l'autre côté du palier. Le proprio sait que Dent et Victoria étaient amis, et peut-être que le voisin peut fournir un complément d'informations.

Une fois que les shadowrunners ont parlé avec Lawson, ils auront peut-être envie de discuter avec M. Dent, *Le troll aux chats*, que ce soit à leur initiative ou celle de Lawson. (Vous pourriez vouloir lire la section *Dites-le avec des mots* du chapitre *Le troll aux chats*, ci-dessous, même s'ils n'avaient pas prévu de passer le voir. Cela pourrait les encourager à s'arrêter et à prendre le temps de frapper à sa porte.) S'ils veulent retrouver le détective qui recherche Victoria ou celui qui file Simpson (c'est Bambra dans les deux cas, mais vos joueurs ne le savent peut-être pas encore), passez à la partie *Investigations*, p. 36.

LE TROLL AUX CHATS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous quittez l'appartement désormais vide, lorsque vous percevez le miaulement d'un chat qui gratte derrière une porte en bois sur le palier. Une grosse voix profonde se fait alors entendre depuis l'intérieur : « Viens là, trésor. Elle est partie. »

Si les joueurs ne pensent pas à questionner les voisins de Victoria, cette partie de l'aventure est terminée. Passez à la suite. S'ils frappent à la porte, poursuivez en lisant ce qui suit.

Vous entendez le cliquetis que font plusieurs serrures qu'on déverrouille. La porte s'ouvre et des chaînes la maintiennent entrebâillée. Debout devant vous, la silhouette d'un troll d'environ 2 mètres 30 de haut dont le seul œil visible vous scrute. « Ouais ? » demande le troll.



Avant que vous ne puissiez répondre, un petit chat se faufile entre les jambes du colosse et court sur le palier de Victoria. Il recommence à miauler et gratte à la porte de la disparue.

L'ENVERS DU DÉCOR

M. Dent est un vieux troll qui vit ici avec ses 18 chats (utilisez l'archétype de la *Chamane urbaine*, SR4A, p. 100, mais sans les sorts ni les compétences liées à la magie). Ancien ouvrier à la retraite vivant de sa pension et de ses économies, Dent est peut-être impressionnant à regarder, mais au fond, c'est un type bien. En bon ami de Victoria, il est assez inquiet de sa soudaine disparition, ce qui lui fait se demander si elle n'aurait pas eu quelques problèmes avec la loi, ou avec une bande de criminels, voire les deux. Lorsque Dent et Victoria se sont rencontrés pour la première fois, elle essaya de lui parler de la Confrérie universelle. Dent n'en avait jamais entendu parler auparavant et il considéra cela comme un de ces nouveaux policlubs, quelque chose auquel il était profondément opposé. Il ne voulut plus jamais entendre parler de son engagement dans cette organisation, mais à présent, il est sûr qu'il y a un lien entre les problèmes de Victoria et ce policlub.

Avant que Dent ne fasse suffisamment confiance aux personnages pour leur confier ses craintes sur la disparition de Victoria, un des runners devra réussir un Test opposé entre le Leadership + Charisme du personnage et la Volonté de Dent. Pour chaque nouveau test qu'effectueront les membres du groupe, soustrayez un dé de la réserve de dé du joueur. D'autres modificateurs entrent également en ligne de compte.

- Si les shadowrunners prennent le chat et le rendent à Dent par l'entrebâillement de sa porte, ajoutez 2 dés à la réserve du joueur.
- S'ils ne ramènent pas le chat de leur propre initiative, Dent leur demandera de le faire. S'ils le font, ajoutez 1 dé à la réserve du joueur.
- S'ils refusent de lui rendre son chat, Dent sort dans le couloir et tente de le reprendre. Tout comme dans *À louer*, si les runners tentent d'utiliser la force, quelqu'un appellera les flics. Une fois que Dent aura récupéré son chat, il rentrera dans son appartement et fermera sa porte aux nez des runners. S'ils veulent à nouveau essayer de lui parler, ils devront faire 2 succès de plus à leur Test opposé entre le Leadership + Charisme du personnage et la Volonté de Dent.
- Si les personnages parviennent à entrer dans l'appartement, ils se rendent compte que la disposition des pièces est identique à l'appartement de Victoria. Les meubles sont conçus pour un troll et paraissent confortables, même s'ils sont un peu vieillots. Il y a des chats partout dans l'appartement et certains viennent même se frotter contre vos mollets. Dent vous indique plusieurs canapés et autres fauteuils, même s'ils sont occupés par des félins endormis. « Poussez-les donc, ils ne vous en voudront pas. »

Le troll continue de caresser avec sa large main le chat qui gratte à la porte tout à l'heure. C'est un matou noir avec une patte blanche. « Nazgul croit encore qu'elle va revenir. » Dent vous explique que Nazgul était le chat de Victoria. Elle lui a dit qu'elle serait absente du samedi au lundi et elle lui a demandé s'il pouvait nourrir son chat. Le lendemain, les déménageurs arrivaient. Le troll ne peut pas croire que Victoria soit partie sans lui dire au revoir, pas plus qu'il ne peut concevoir qu'elle soit partie sans Nazgul. Il vous dit que Victoria était l'une des personnes les plus gentilles qu'il ait jamais rencontrées, se comportant toujours de façon chaleureuse et attentionnée. Il confirme l'arrivée de Victoria il y a deux ans de cela, et il a lui aussi remarqué à quel point cette fille avait gagné en confiance en elle avec le temps.

« Elle a eu une enfance... horrible. La mère de Victoria a tué son mari avant de retourner l'arme contre elle-même. Juste devant l'enfant. Victoria avait 12 ans à l'époque. Bien sûr, elle s'en est voulu. Les enfants s'en veulent toujours dans ces cas-là, que ce soit pour des questions de violence ou de divorce. On l'a envoyée dans plusieurs institutions, mais elle était trop vieille pour avoir la chance d'être adoptée. Ils l'ont gardée jusqu'à ses 18 ans, qu'elle soit assez âgée pour survivre dans les rues. Elle aurait pu tomber dans la prostitution, mais ça n'a pas été le cas. Au lieu de ça, elle allait de petits boulots en petits boulots, le genre de travail où vous n'avez de toutes façons aucun espoir de trouver une place stable. »

« Lorsque je l'ai rencontrée, elle était déjà un peu barge. » Dent sourit. « Elle était dans les tarots, vous savez ? Elle allait souvent chez une certaine Madame Ulishia. Je pense que tout ça n'est qu'une vaste fumisterie, bien sûr, mais je vis bien avec des douzaines de chats pour ne pas devenir complètement fou. Ça m'impressionne toujours de voir quelles bonnes raisons les gens peuvent bien trouver pour rester en vie dans ce monde de cinglés. Mes chats ont besoin de moi. C'est ma raison. »

« Il y a une autre chose qu'elle a dite la première fois que je l'ai rencontrée. Un groupe de gens auquel elle venait juste de se joindre. Tous ces policlubs et que sais-je encore m'énervent un peu et je n'ai pas voulu approfondir le sujet. Des gens qui passent leur temps à en haïr d'autres, juste pour se prouver qu'ils appartiennent à quelque chose. Je ne voulais pas en savoir plus concernant cet aspect de sa vie et elle ne l'a plus jamais mentionné. Je ne sais pas si ce sont les conseils de Madame Ulishia ou ceux de ce policlub, mais Victoria s'est transformée. Elle s'est épanouie. Je l'ai vu passer du statut d'enfant terrorisée à celui de femme sûre d'elle et compétente. »

Si les runners lui demandent ce qu'elle faisait dans la vie, Dent répond :



« Je pense qu'elle travaillait pour ce policlub, mais bien évidemment, nous n'en avons jamais parlé. »

Dent n'a pas été interrogé par Bambra.

À ce point de l'aventure, les joueurs peuvent tenter de se lancer dans des *Investigations* pour tenter de mettre la main sur Bambra (p. 36) ou aller rendre une petite visite à *Madame Ulishia*, dont l'adresse est disponible dans l'annuaire, rubrique « Parapsychologues ». Son magasin est situé à une dizaine de kilomètres au sud, au 282, dans le quartier touristique de Redmond.

ANTIVIRUS

La seule chose qui pourrait mal tourner serait que les joueurs menacent Dent ou qu'ils maltraitent ses chats, à moins qu'ils oublient complètement cette porte. Dans tous les cas, ils ruinent toutes leurs chances d'apprendre la relation entre Victoria et Madame Ulishia (ainsi que de plus amples informations sur le passé de Victoria). Cela ne ruinera pas l'aventure, cependant, et ils pourront entendre à nouveau parler de la cartomancienne auprès de Bambra.

MADAME ULISHIA

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les shadowrunners ont trouvé Bambra ou fouillé le bureau du détective, n'utilisez pas cette section si le groupe veut rendre visite à la cartomancienne. Allez plutôt à Histoires de Famille, p. 23.

La plupart des bâtiments de cette rue sont pourris. Certaines maisons sont murées, mais vous pouvez cependant percevoir par les fissures des feux qui éclairent l'intérieur de certaines d'entre elles. Des débris portés par le vent viennent recouvrir le trottoir, tandis que les fous emmurés dans leur réalité intérieure se pavanent dans la rue, sous les yeux des touristes embarrassés d'être aussi fascinés par autant de misère humaine.

Le magasin de la psy forme la devanture d'un ancien hôtel particulier. Une vitrine de verre qui fait presque toute la façade a été peinte à la bombe pour masquer ce qui se passe à l'intérieur. Sur la façade on peut voir une enseigne en néon rose qui annonce « Madame Ulishia / Bonne aventure / Conseils. » Une pancarte affiche « Ouvert ».

La porte s'ouvre et un homme d'âge moyen avec une barbe grisonnante quitte l'endroit.

Lorsque les personnages frappent à la porte, où s'ils entrent tout simplement :

Une voix de femme se fait entendre « Entrez ! » La porte s'ouvre sur le visage souriant d'une femme d'une trentaine d'années, drapée dans une couverture faite d'un patchwork de tissus. Si elle prenait le temps de se coiffer et d'enlever la saleté qui couvre son visage, elle serait plutôt jolie. « Vous cherchez des informations ? » demande-t-elle. « Vous avez frappé à la bonne porte. Entrez, je vous en prie ! »

Elle s'écarte de la porte, révélant une vaste pièce décorée avec un bric-à-brac de brocanteur. Des fauteuils hors d'usage, des lampes au plafond cabossées produisent une lumière indirecte et tamisée, des brûleurs à encens qui débordent de cendres et de bâtonnets fumants, donnent à cette pièce une atmosphère particulière, lourdement chargée en senteurs fortes. Une table au milieu de la pièce est pleine de cendriers. D'un geste de la main, elle balaye les cendres et les mégots. Tout se retrouve par terre. Elle prend une chaise parmi sa collection de meubles dépareillés. Elle vous sourit doucement tandis que vous semblez avoir trouvé de la place pour vous asseoir. La nappe de cette table a dû être blanche, mais c'était il y a bien longtemps, et une boule de cristal couverte de poussière est posée sur un présentoir d'argent. Des cartes de tarot sont disposées un peu partout sur la table.

« Alors, » demande-t-elle d'une voix chaleureuse, « que puis-je faire pour vous ? »



L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène introduit Madame Ulishia, dont la véritable nature sera révélée un peu plus tard dans l'aventure. Cette scène montre aussi les pratiques de la Confrérie : toute cette boutique n'est qu'un immense piège à recrues. La rencontre avec Ulishia va également permettre à la Confrérie de jauger les shadowrunners et les choses vont vraiment commencer à se corser d'ici très peu de temps.

Madame Ulishia est en fait Rektracir, un esprit Mouche. Son hôte d'accueil fut une humaine nommée Sheila Benson, une femme attirée par le mysticisme qui adhéra à la Confrérie universelle pour renforcer ses pouvoirs spirituels. Elle était volontaire pour la possession, et devint une parfaite forme de chair, avec la capacité de camoufler son aura. La Reine de Rektracir décida qu'elle devait réitérer l'attrape-nigaud qui avait servi à appâter Benson et Rektracir monta la boutique de la « diseuse de bonne aventure du coin » afin d'y attirer d'éventuelles recrues pour la Confrérie.

La possession de Benson fut spéciale : c'était la première humaine enceinte à être possédée. La Reine Mouche décida de laisser la grossesse se dérouler à terme, afin de voir quel genre de créature il en sortirait. Rektracir fut chargé d'élever l'enfant. Il a maintenant 3 mois, et c'est un mélange pervers d'humain et d'insecte.

Parce que l'enfant n'est pas possédé par un esprit insecte, son existence est quelque peu délicate à justifier. La plupart des ruches moins évoluées ne comprennent pas la curiosité de la Reine Mouche, et cette dernière est obligée de garder l'enfant au secret.



MADAME ULISHIA / REKTRACIR
(ÉCLAIREUR PUISSANCE 6, FORME DE CHAIR)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
3	3	3	2	6	6	6	6	6	6	6	8	2
Nombre de cases du Moniteur de condition : 10 / 11												
Init / PI astrales : 12 / 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale 6, Combat astral 6, Combat à mains nues 6, Esquive 6, Filature 6, Infiltration 6, Perception 6, Vol 6												
Pouvoirs : Communauté mentale, Camouflage d'aura, Conscience, Contrôle animal (Mouches), Dissimulation, Forme astrale, Forme réaliste, Habitation (réceptacle vivant), Immunité (maladies), Immunité aux armes normales, Mouvement, Nature duale, Pestilence, Recherche, Sens accrus (Odorat, Vision thermographique)												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave), Évanescence												

Si le groupe veut fouiller le magasin, utilisez le plan du chapitre *Histoires de famille*, p. 23, pour la disposition des lieux et les mesures de sécurité. Le groupe ne devrait pas avoir à retourner le magasin dans cette scène, et s'ils tentent de forcer le passage en direction de l'arrière-boutique, Madame Ulishia les menacera d'appeler la police.

Si les joueurs lui posent des questions à propos de Victoria, l'esprit se rend compte que les runners pourraient remonter jusqu'à la Confrérie. Il décide donc de brouiller les pistes jusqu'à ce qu'il puisse en référer à sa Reine :

Madame Ulishia vous regarde et vous demande qui vous pouvez bien être pour qu'elle accepte de révéler quoi que ce soit qui concerne ses clients. Elle vous dit clairement qu'elle ne donne jamais aucune information sur les gens qui viennent la voir, sauf en cas d'extrême urgence. Elle montre sa main et mime quelqu'un en train de palper de l'argent et vous demande : « C'est important à quel point ? »

Rektracir veut que les shadowrunners pensent que la femme avec qui ils négocient n'est qu'un vulgaire charlatan.

Pour 25 nuyens, elle leur confesse que Victoria est une fille charmante, mais un peu déstructurée, et qui semble toujours chercher sa place dans le monde. Elle a commencé par venir pour qu'on lui lise l'avenir dans les cartes il y a deux ans et demi de cela. Elle venait une fois par semaine, et la prochaine séance est prévue pour vendredi.

Pour 50 nuyens, Madame Ulishia révèle aux personnages les informations ci-dessus, et mentionne également que Victoria semblait inquiète ces derniers temps. Ulishia lui a récemment lu les cartes et elle a vu que quelqu'un la suivait. La jeune femme lui a alors avoué qu'elle pensait effectivement être suivie.

Pour 75 nuyens, Ulishia informe les runners qu'un détective qui se faisait appeler Bamba est venu la voir pour lui poser des questions sur Victoria la semaine dernière. Elle a suspecté Bamba d'être la personne qui suivait Victoria, et ne lui a donc rien dit du tout. (Rektracir est en fait en train d'aiguiller les shadowrunners vers quelqu'un d'autre afin qu'ils le laissent tranquille).

Madame Ulishia leur dira aussi qu'elle n'a aucune idée de l'endroit où pourrait être Victoria à présent. Si les runners lui parlent du policlub qu'a mentionné Dent, elle dira qu'elle ne sait pas de quoi ils veulent parler.

Si les joueurs lui demandent de lire les tarots après avoir discuté de Victoria, Madame Ulishia leur explique :

« Je ne peux faire de lecture que pour ceux qui croient réellement au pouvoir des cartes. Si vous voulez des informations, je peux vous les donner en rassemblant mes souvenirs. Il n'est pas besoin d'utiliser les cartes pour cela. » Elle refuse de lire dans ses cartes, pour la bonne et unique raison que Rektracir veut que les runners décampent le plus vite possible d'ici afin qu'il puisse aller faire son rapport à sa Reine.

Si les joueurs se sont fait passer pour des clients ordinaires, Ulishia prend son jeu de tarot et demande à l'un des membres du groupe de tirer neuf cartes, une à une, et marmonne de petits « humm » et des « aaah » à chaque carte révélée. Vous pouvez parfaitement reproduire cette scène grotesque pour le plus grand amusement de vos joueurs.

En fait, Rektracir fait son petit numéro de cartes, numéro qu'il utilise auprès de ses clients habituels afin de les amener tout droit vers la Confrérie universelle. Si la recrue potentielle n'a pas l'air de gober le morceau, elle n'est pas considérée comme quelqu'un d'utile à la Confrérie et elle n'est plus sollicitée. En général, Rektracir ne fait allusion à la Confrérie qu'au bout de la troisième séance.

« Très triste, » annonce-t-elle. « Je vois que vous avez un passé assez trouble, et que vous ne savez pas trop d'où vous venez, sans vouloir pour autant réellement le savoir. Vous étiez tout le temps considéré comme quelqu'un de spécial, meilleur que les autres en bien des points, mais en restant différent. Et pour cela, vous avez été mis à l'écart. À présent, quelque chose vous trouble. Dites-m'en plus sur votre passé. Cela m'aidera à voir votre présent et votre futur. »

Laissez le joueur parler de son passé. Peu importe qu'il dise la vérité ou qu'il mente sur toute la ligne, Ulishia continue à agir selon ses habitudes :

« Ah oui. Et vous êtes confus. Vous savez qu'il y a... quelque chose que vous essayez de retrouver, mais de temps à autre, vous vous demandez si vous y arriverez. » Les joueurs pourraient penser qu'il s'agit là du collier, mais le fait de révéler qu'il existe un endroit où on peut se sentir « chez soi » fait partie du processus d'endoctrinement. Rektracir fait ce genre de choses depuis suffisamment longtemps pour savoir si le client gobe ou pas le morceau, et il vient juste de se rendre compte que les joueurs pourraient faire partie de ce que Rektracir pourrait qualifier « d'ennemis ».

Madame s'arrête brusquement et dit alors « Je pense que vous voulez autre chose. Quelque chose qui ne se trouve pas dans mes cartes. » Rektracir se renfrogne quelque peu, et stoppe sa séance de lecture des cartes. Si les shadowrunners lui parlent de Victoria, il leur donne de bon cœur les informations décrites ci-dessus.

Si les personnages posent des questions à propos des capacités magiques de Madame Ulishia :

Elle affirmera suivre la voie du Rat. Son don de prédication lui vient de son totem. C'est une bonne couverture, parce que l'état de délabrement et de saleté de l'endroit, qui est dû à la nature de l'esprit de Rektracir, est également caractéristique des chamans Rat. Cela expliquerait également la barrière magique qui entoure la pouponnière, si jamais un magicien la découvrirait par hasard. En effet, si on lui pose la question, Ulishia / Rektracir répondra que la Barrière astrale matérialise sa loge chamanique.

Si les personnages tentent d'analyser astralement Madame Ulishia ou son magasin :

Rektracir peut camoufler son aura. Si un magicien tente de faire une Analyse astrale de Ulishia, il doit effectuer un jet opposé entre son Analyse astrale + Intuition contre l'Intuition + Magie + Chance de Rektracir (SR4A, p. 198). Si le magicien fait plus de succès que Rektracir, il voit sa véritable forme, à savoir un croisement monstrueux entre un humain et une mouche.

Une carte de l'endroit où vit Madame Ulishia est disponible dans le chapitre *Histoires de famille*, p. 23. Un personnage en perception astrale ne remarquera rien qui sorte de l'ordinaire, mis à part le fait que toutes les pièces, hormis la pièce principale, sont pleines de détritres et de restes de nourriture en train de pourrir. Madame Ulishia n'est pas vraiment une fée du logis. L'enfant est dans une pièce secrète (la pouponnière) qui ne dispose apparemment pas de porte, et un personnage en perception astrale ne se rendra pas compte de ce fait. Si par hasard le personnage décidait de passer à travers le mur qui entoure la nurserie, il se retrouverait nez-à-nez

avec une Barrière astrale de Puissance 10. De telles barrières ne sont pas courantes, même dans la résidence d'un chaman ou d'un mage, et Ulishia leur a déjà dit qu'elle était une chamane Rat.

Attaquer la Barrière aura pour résultat d'avertir un esprit Mouche mâle en forme véritable et de Puissance 6, qui attaquera à vue tout personnage dans l'astral. Si le personnage parvient à tuer l'esprit Mouche et à passer au travers de la Barrière astrale, comme indiqué à la page 194 des règles de SR4A, il pourra voir l'enfant. Allez au chapitre *Histoires de famille* pour plus de détails.

À partir de là, le groupe peut procéder à de plus amples *Investigations*, p. 36, afin de mettre la main sur ce détective dont tout le monde parle. S'ils viennent d'entendre son nom de la bouche de Madame Ulishia, ils pourraient aller faire un tour à son bureau et, dans ce cas, passez à *En planque*, p. 19. S'ils ont déjà interrogé tous leurs contacts et qu'ils peuvent localiser la planque de Bambra, ils seront alors des *Cibles mouvantes*, p. 22.

ANTIVIRUS

La seule chose qui pourrait clocher ici serait que le mage de votre groupe fasse un super score aux dès, et qu'il bénéficie alors d'un aperçu du véritable Rektracir ou qu'il parvienne à la pouponnière. Dans ce cas, les runners en sauraient trop sur Ulishia/Rektracir pour leur propre sécurité. Si cela venait à vous arriver, passez directement au chapitre *Histoires de famille*, mais faites intervenir quatre soldats Fourmis, deux pour attaquer la nurserie, et deux pour attaquer les runners.

Si l'équipe est trop timide dans son enquête, laissez Rektracir leur révéler sa véritable forme pour leur foutre les jetons. Parce qu'ils ne sauront pas au juste ce qu'ils viennent de voir, vos joueurs voudront sûrement revenir plus tard pour tirer tout ça au clair.

Si le groupe décide de passer à l'attaque, et bien... tant mieux pour eux, mais il y a de fortes chances qu'ils se fassent laminer. Laissez Rektracir leur mettre une pilée et obligez votre groupe à battre en retraite.

EN PLANQUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le bureau de Bambra est situé à Ravenna, un quartier pour les classes moyennes dans le centre de Seattle. Bambra a un petit bureau au troisième étage d'un immeuble qui en compte cinq. Peint en lettres dorées sur chacune des fenêtres, on peut lire les mots « Pat Bambra, Détective privé. » Quelques *shaikujin* se baladent aux alentours, et des gosses sont assis dans une Westwind rouge électrique, crevant les tympans de toute la rue avec un des derniers enregistrements de Maria Mercurial. Un squatter ou deux sont en train de faire les poubelles, mais rien de tout cela ne vous alerte. Dans un appartement au-dessus du bureau, vous pouvez entendre un homme en train de battre sa femme en lui hurlant d'arrêter de gueuler sans arrêt. Une chose est sûre, les mecs, ce Bambra doit adorer être un détective, parce que personne ne voudrait vivre dans un endroit pareil, sauf pour profiter de l'ambiance de vieux films en noir et blanc qui s'en dégage.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le plus important à savoir dans toute cette scène de rue, est que les mômes dans la voiture sont des fanatiques de la Confrérie universelle. Ils ont le cerveau suffisamment en bouillie pour faire tout ce qu'on leur demande. Les cinq mômes sont également d'anciens membres de gangs.

On les a envoyés en planque devant l'appartement de Bambra. Si Bambra venait à se montrer, ils ont pour ordre de le réduire en bouillie. Si quelqu'un entre dans le bureau de Bambra, ils doivent considérer cette personne comme travaillant pour Bambra, et ils doivent également la refroidir. Les punks se battront jusqu'à la mort. Ils pensent qu'ils sont immortels, et ils continueront à se battre même s'ils voient leurs frères d'armes tomber comme les prix de l'immobilier dans les Barrens.

Les gangstas portent des synthé-jeans et des cuirs flashy bariolés de rouge, de jaune et d'orange. La plupart ont les cheveux teints. Ils ont entre 15 et 18 ans. Le meneur de jeu ne devrait pas trop décrire les gangstas, à moins qu'un shadowrunner n'indique spécifiquement qu'il s'approche d'eux. Souvenez-vous que la majorité des joueurs accordent de l'importance à une personne ou un objet à partir du moment où le meneur de jeu lui en accorde. Les caractéristiques des membres du gang sont dans *Cibles mouvantes*, p. 22.

Avant que les shadowrunners ne fassent quoi que ce soit ou ne se dirigent vers quelque chose, faites un Test de Perception de groupe, comme expliqué dans les règles de *SR4A*, p. 136. S'ils le réussissent, dites-leur que, bien que les gamins aient l'air d'écouter leur musique, un des mômes avec des cheveux rouges et une cicatrice garde toujours un œil sur le bureau de Bambra.

Si les runners interrogent les gangers, ils font la connaissance de la bande de punks des rues la plus *sympa* qu'ils aient jamais rencontré. La plupart des gangs urbains sont trop obnubilés par la peur de paraître faibles ou sont trop nihilistes pour qu'on puisse discuter avec eux. Mais ces types paraissent *heureux* de vivre. Ils sourient presque aux runners en leur disant qu'ils sont en plein délire, là, et qu'ils ne peuvent pas leur répondre. Allez, casses-toi de ma bagnole et laisse-moi à mon trip, man.

Leurs ordres sont de ne pas faire de vagues, sauf avec les cibles qu'on leur a désignées. Si les shadowrunners cherchent la bagarre ou s'ils se mettent à parler de Bambra, les sourires tombent en même temps que les flingues sortent. Comme ça, sans transition. Comme s'ils étaient programmés pour ça.

Les personnages pourraient vouloir planquer devant le bureau, qu'ils aient remarqué les punks ou pas. S'ils se postent devant l'appartement, faites-leur faire un Test de Perception + Intuition (1), avec un modificateur de +2. S'ils ont déjà remarqué les punks, ils n'ont pas besoin de faire un jet pour se rendre compte que les mômes sont en train de surveiller l'entrée du bureau de Bambra.

Les punks pourraient repérer les shadowrunners. Faites un Test opposé entre l'Infiltration + Agilité du runner et la Perception + Intuition des gangstas. Si le test est en faveur des gangers, ils savent que les runners sont en train de tourner autour du bureau, et sont donc officiellement déclarés viande à abattre. Sortez vos Ares et planquez-vous !

Si le groupe attend plus de trois heures, ils se rendront automatiquement compte que les gamins ne font pas que glander. Après cela, plus rien ne se passe jusqu'à ce que les gangers ne repèrent les shadowrunners. Refaites le Test opposé entre les runners et les gangers toutes les trois heures.

Si les runners ne remarquent pas la surveillance des gangers, ou qu'ils les ignorent tout simplement et qu'ils vont droit dans le bureau, allez à *En boucle*, p. 20.

ANTIVIRUS

Cette scène est normalement prévue pour que les personnages ne fassent pas attention aux gangers. Si c'est effectivement le cas, les punks attaqueront les shadowrunners dans le bureau avec pertes et fracas. Voyez le chapitre *Cibles mouvantes*. Si les runners s'occupent des gangers dans ce chapitre, ils ne seront plus embêtés par la suite.

Si une fusillade intervient au beau milieu de la rue, une patrouille de police intervient en trois minutes (utilisez la *Patrouille de la Lone Star*, page 284 de *SR4A*). S'il semble aux policiers que les choses sont en train de mal tourner, deux autres patrouilles sont appelées en renfort. Elles arrivent deux minutes plus tard.

Si le combat se poursuit, les personnages pourraient vouloir foncer vers le bureau de Bambra afin de s'y planquer. Cela voudrait dire qu'il vous faudrait faire jouer le chapitre *En boucle* très rapidement, en mettant sans cesse la pression sur les personnages (les flics pourraient les voir à n'importe quel moment). Les shadowrunners pourraient vouloir quitter les lieux pour revenir quand les choses se seront calmées. Dans ce cas, considérez que les gangers qui n'ont pas été tués ont été arrêtés par les flics.

Si les shadowrunners sont faits prisonniers, ils devront se débrouiller pour sortir. Simpson ne se mouillera *jamais* pour eux.

EN BOUCLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

La porte en fer du bureau est verrouillée. Imprimé en lettres d'argent sur la porte, on peut lire « Pat Bambra, Détective privé ». La porte dispose d'un verrou électronique.

Forcer la serrure nécessite un Test de Serrurerie + Agilité avec un seuil de 3. La porte peut également être enfoncée. Elle dispose d'un indice de Blindage de 8 et de 9 points de Structure. Si les shadowrunners tentent d'enfoncer la porte en pleine journée, les flics interviendront comme décrit dans le chapitre *En planque*, p. 19. S'ils procèdent de nuit, personne ne prendra la peine de décoller de sa tridéo pour aller voir ce qui se passe.

Le bureau de Bambra est décoré dans un style qu'on pourrait qualifier de bureau d'étudiant débordé du XXI^e siècle. Des piles de papier, des emballages du Stuffer Shack du coin, des tas de fringues et des manuels informatiques composent le paysage. Sur la droite, un espace où on peut trouver un imper, un bureau, des vestes et des pulls jetés sur un porte-manteau. Une étagère avec ce qui semble être le résultat de fouilles archéologiques qui, si on y regarde de plus près, semblent n'être que des répliques.

Sur le bureau de Bambra, vous trouvez un terminal vidéophone, une console vidéo, un écran et un ordinateur de bureau. De nombreuses puces de données sont empilées sur la tour de l'ordinateur. En jetant un coup d'œil sur les étiquettes des puces, vous vous rendez compte que ce sont des enregistrements cinématographiques. Certains des titres sont des classiques du siècle dernier, comme *Le Faucon Maltais*, *Le grand sommeil* et *Laura*. Vous remarquez également qu'une puce ne portant pas d'étiquette est insérée dans l'ordinateur.

Vous trouvez également une boîte pleine de chippies, des micro-puces audio. Un secrétaire de poche Sony, avec une puce enfichée dedans, est également posé dans la boîte. Un bloc-notes est posé sur le bureau. Il y a des traces d'écriture sur la première page. La page qui contenait le texte a du être arrachée.

C'est tout ce que vous pouvez voir en jetant un simple coup d'œil, les mecs. Il est temps de vous mettre au travail.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les shadowrunners trouvent le bureau/appartement de Bambra comme il l'a laissé quand il s'est rendu compte que Victoria fricotait avec la Confrérie universelle. Deux informations vitales sont contenues sur les enregistrements et un autre indice est sur le bloc-notes. Un plan du bureau de Bambra est disponible dans *Cibles mouvantes*, le chapitre qui suit.

Si les shadowrunners examinent le bloc-notes avec un œil cybernétique ou qu'ils griffonnent sur la première page, ils pourront voir quelque chose en surimpression, en haut de la feuille :

En y regardant de près, vous voyez le mot « Victoria » écrit à plusieurs reprises. Des cœurs entourent les mots à chaque fois.

Si les shadowrunners lisent la puce vidéo :

Un bourdonnement électrostatique, l'affichage de la date et de l'heure illumine l'écran, et l'image de Victoria parlant dans un vidéophone remplit l'écran. Elle est plus jolie que sur votre photo.

« Daniel, » commence-t-elle après une pause, « je laisse ce message à ton boulot... Parce que j'ai peur que tu essaies de me dissuader de faire ce que je m'appête à faire si l'on se voit en face-à-face. Et tu pourrais peut-être même y parvenir. Quand tu... Eh bien je pense qu'on est lundi matin quand tu vois ça... » Victoria sourit et dit « Salut ! » puis redevient sérieuse et s'approche de la caméra. « Je serai partie pour un jour ou deux. Je veux juste que tu saches que je vais bien. Je voulais aussi te

remercier encore une fois pour le collier. » Victoria sourit et touche le collier avec affection. « Il est si beau, et il me fait réaliser à quel point tu tiens à moi. Et quand je reviendrai, il faudra que je t'avoue... certaines choses que je ne t'ai pas dites à propos de moi. Je sais que je peux te faire confiance pour tout. »

Les yeux de Victoria s'illuminent. On dirait une gosse en train de partir pour un voyage fantastique « Je suis très excitée. Madame Ulishia m'a dit que je ne devais pas passer à côté de cette étape. Elle m'a dit : « Chère Victoria, c'est le moment ! Vas-y ! » J'y vais. Je t'aime. À bientôt. On se parlera plus tard. »

L'enregistrement se met sur pause. Un moment après, l'image de Victoria se reforme et l'enregistrement repart à zéro.

Si les personnages vérifient, ils pourront se rendre compte que la puce est programmée pour une lecture en boucle. Elle lit le message sans discontinuer, jusqu'à ce qu'on arrête le lecteur.

Si les shadowrunners examinent les puces audio :

Toutes sont étiquetées à la main avec ce qui semble être les noms des affaires dont s'est occupé Bambra : « Le kidnapping Fairchild », « Les diamants Thompson », « L'Agresseur de Ravenna », et ainsi de suite. La puce qui se trouve dans l'enregistreur audio porte la mention « L'affaire Simpson ». Une fois mise en marche, vous pouvez entendre la voix de Bambra se parlant à lui-même. On entend fréquemment un bruit de fond de trafic urbain, qui suggère que les commentaires ont été fait dans ce bureau, mais aussi de nombreuses voix en arrière-plan durant d'autres séquences de l'enregistrement. Sur d'autres portions encore, on entend des scènes de hold-up, de meurtres ou des interviews avec des clients.

Les commentaires de Bambra consistent en une série de ruminations telles que « Que pouvons-nous faire de ça ? Hummm. Le tueur ne nous laisse pas de lettres imprimées, elles sont manuscrites. Non. Ce ne peut pas être son écriture. Qui les écrit ? Les victimes ? Faux, Bambra ! Faux ! Tu sais qu'elles ont toutes été écrites de la même main... » Il semble qu'il ait souvent besoin de se parler à lui-même.

Si les shadowrunners lisent la puce « L'affaire Simpson »

La puce contient l'enregistrement du contrat qui vise à surveiller Daniel Simpson. En rembobinant la puce et en passant sur les détails sans aucun intérêt, vous arrivez à vous faire une bonne idée de ce qui s'est passé.

L'affaire a commencé lorsqu'une femme nommée Lucile a engagé Bambra afin de suivre son mari. La majeure partie de l'enregistrement comporte des séances de rumination du détective qui tendent à montrer que Simpson est l'homme le plus innocent qu'il ait jamais rencontré. Bambra a tenté pendant six semaines de trouver quelque chose sur ce gars et a lamentablement échoué. Simpson ne semble pas avoir le moindre vice. Il a même réussi à semer Bambra quelques fois, dans un centre commercial ou d'autres endroits bourrés de monde. Bambra ne semble pas croire qu'il l'ait fait de manière intentionnelle.

« D'un autre côté, » note Bambra, « ce sont les gens qui paraissent les plus droits qui ont souvent besoin de nous larguer de façon discrète. Il est trop net. Mais je déteste ce type de job. Tant pis pour le fric. Je vais dire à Madame Simpson que son mari est clean. »

Lorsqu'il tenta de clôturer le dossier Simpson, l'enregistreur tournait :

« Monsieur Bambra, » dit une voix de femme. « Vous m'avez été chaudement recommandé, et vous avez investi énormément de temps en tentant d'en apprendre plus sur mon mari. Je souhaiterais que vous poursuiviez vos investigations. Je suis prête à doubler votre salaire. »

« Madame Simpson... »

« Stop. Je dépense l'argent de mon mari comme je le veux. À présent, y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour accélérer les choses ? »

« Eh bien, il aurait bien quelque chose... mais c'est illégal... et risqué »

« Oh, dites-moi tout. Je ferais tout pour boucler cette affaire et pouvoir en finir avec cet homme. »

« J'aurais aimé poser une écoute téléphonique à son bureau... »

« Excellente idée, quel dommage que vous n'y ayez pas pensé plus tôt. »

« Eh bien, j'y avais pensé, mais comme je vous l'ai dit : c'est illégal. »

« Oui, oui, mais je pense que nous pourrions nous arranger le moment venu. Mais le gros problème reste de poser une écoute dans la Renraku Arcology. La sécurité est tellement renforcée, là-bas. »

« Eh bien, oui. Et c'est là que vous entrez en scène. La plupart des systèmes de sécurité se basent sur le principe qu'il faut empêcher toute personne étrangère d'avoir accès aux informations ou aux locaux. J'aimerais que vous posiez l'écoute lorsque vous rendrez vous-même visite à votre mari à son bureau. »

« Rendre visite à Daniel ? Mais je n'ai jamais fait une chose pareille. »

« Eh bien, rendez une petite visite à votre père, et profitez de celle-ci pour déposer le micro. Je vous expliquerai comment procéder. »

Bambra explique ensuite comment poser l'écoute. Apparemment, elle y serait arrivée sans problème.

La plage importante qui suit remonte à vendredi dernier, lorsque Bambra a suivi Simpson chez Crawford & Crawford. Il aurait vu Simpson en train d'acheter un collier et que ce collier n'était certainement pas destiné à sa femme, mais bien à une mystérieuse maîtresse. Il contacta un de ses potes deckers et lui demanda de se plonger dans les comptes du magasin de bijoux. Le decker repassa à son bureau et, le dimanche après-midi, Bambra avait une copie du reçu de la part de Lucile Simpson.

Après cela on entend le clic d'une machine qu'on éteint, puis qu'on rallume. Bambra parle : « Je suis de retour au bureau, il y a un message enregistré par l'écoute du bureau de Simpson... Je suis en train d'appeler le module d'écoute... » Puis un moment de silence suivi par une voix de femme.

« Daniel, » commence la voix après une pause, « je laisse ce message à ton boulot... Parce que j'ai peur que tu essaies de me dissuader de faire ce que je m'apprete à faire si l'on se voit en face-à-face. Et tu pourrais peut-être même y parvenir... » On entend la voix de Bambra : « Elle est magnifique ». Puis de nouveau, la voix de la jeune femme. « Quand tu... Eh bien je pense qu'on est lundi matin quand tu vois ça... Salut ! Je serai partie pour un jour ou deux. Je veux juste que tu saches que je vais bien. Je voulais aussi te remercier encore une fois pour le collier. Il est si beau, et il me fait réaliser à quel point tu tiens à moi. Et quand je reviendrai, il faudra que je t'avoue... certaines choses que je ne t'ai pas dites à propos de moi. Je sais que je peux te faire confiance pour tout. Je suis très excitée. Madame Ulishia m'a dit que je ne devais pas passer à côté de cette étape. Elle m'a dit : « Chère Victoria, c'est le moment ! Vas-y ! » J'y vais ! Je t'aime. À bientôt. On se parlera plus tard. »

Le message se termine et vous pouvez entendre Bambra ruminer : « Allons Pat, du nerf, mon vieux ! Souviens-toi, ne jamais faire confiance à une femme. Mais tu l'as vue ? Oui je l'ai vue. Elle est magnifique. Mais Hotama l'était aussi. Hé ! il est peut-être temps de laisser les choses se dérouler naturellement. À quoi je pense, moi ? Oh mon gars, c'est pas bien. Je n'ai pas le droit... Oh, et puis merde ! » L'enregistrement s'arrête.

Lorsque le son revient, Bambra est encore en train de se parler à lui-même. Apparemment, il fait les cent pas dans son bureau. On peut entendre le message de Victoria passant en boucle en fond sonore.

« Lundi. J'ai encore oublié l'enregistreur. Bon alors. Premièrement, Lucile lui a dit. Elle est allée voir son mari avec le reçu et il lui a parlé de cette connerie d'anniversaire. Je dois trouver Victoria avant lui. C'est terrible pour moi. Je sais... Je sais que je ne suis pas dans mon état normal, mais si je ne peux l'empêcher de lui rendre le collier, le gars sera ruiné et... Merde, je sais plus. Je veux cette fille, comme ils disent. Mais où est-elle ? Le proprio a dit qu'elle avait déménagé. Faux, espèce d'idiot. Quelqu'un

l'a démenagée. J'aurais dû parler au type avec les chats. Réveille-toi, tu veux ? On sait qu'elle n'aurait pas démenagé de son plein gré à cause du message qu'elle a laissé à Simpson. Et cette Madame Ulishia. Whaou ! Mais il y avait quelque chose dans le ton de sa voix. Non. Pas dans le ton. Les mots. Comme si c'était une routine – qui m'a fait penser à quelque chose – Quoi ? Je m'en souviens plus. Mais ça avait l'air important. Se souvenir. Quelque chose à propos de mon passé. Putain de mémoire. Se concentrer. Se souvenir. Ouais. Un rapport avec le meurtre Hotama. Putain, cinq ans déjà. Où est-ce que j'ai déjà entendu ça ? Attends... Oh, non... Victoria n'aurait pas été tuée... »

La machine s'arrête à la fin de la puce.

Une fois que les shadowrunners ont eu une chance d'accéder à tous les indices contenus dans le bureau, il est temps de passer à la scène suivante. S'ils n'ont pas fait attention aux gangers dehors avant d'entrer dans le bureau, ils deviennent alors des *Cibles mouvantes*, p. 22. Si les personnages se sont déjà occupés des gangstas et qu'ils sont ensuite entrés dans le bureau, plusieurs options s'offrent à eux. S'ils veulent rendre une petite visite à Madame Ulishia (ce pourrait bien être leur première visite, parce que Bambra la mentionne comme quelqu'un de louche, ou une seconde parce que la parapsychologue leur a dit qu'elle ne savait pas où pouvait se trouver Victoria, alors que Victoria déclare qu'Ulishia l'a aidée à se décider sur la manière d'agir), allez à *Histoires de famille*, p. 23. Et s'ils veulent retrouver Bambra par eux-mêmes, laissez-les mener leurs propres *Investigations*.

ANTIVIRUS

Cette scène est relativement simple, puisque tout ce qu'ont à faire les runners est d'appuyer sur une série de boutons et d'ingurgiter les informations qu'on leur sert. Cette scène sera plus amusante à jouer pour le meneur de jeu. Assurez-vous de l'avoir bien lue à voix haute avant de commencer à faire jouer *Sanglante disparition*, cela vous permettra de vous faire une idée de ce qui passe par la tête de Bambra et de Victoria quand ils laissent leurs messages. Au plus vous serez expressif, au plus cette scène sera amusante pour vos joueurs.

CIBLES MOUVANTES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Faites un test de surprise (SR4A, p. 165). Dès que quelqu'un est en mesure de comprendre ce qui se passe, lisez ceci :

Plongeant à couvert, vous vous rendez compte que les tueurs en question sont les gosses qui étaient en train d'écouter tranquillement de la musique dans leur voiture. Ils sont armés de mitraillettes et ont l'air déterminés à vous buter.

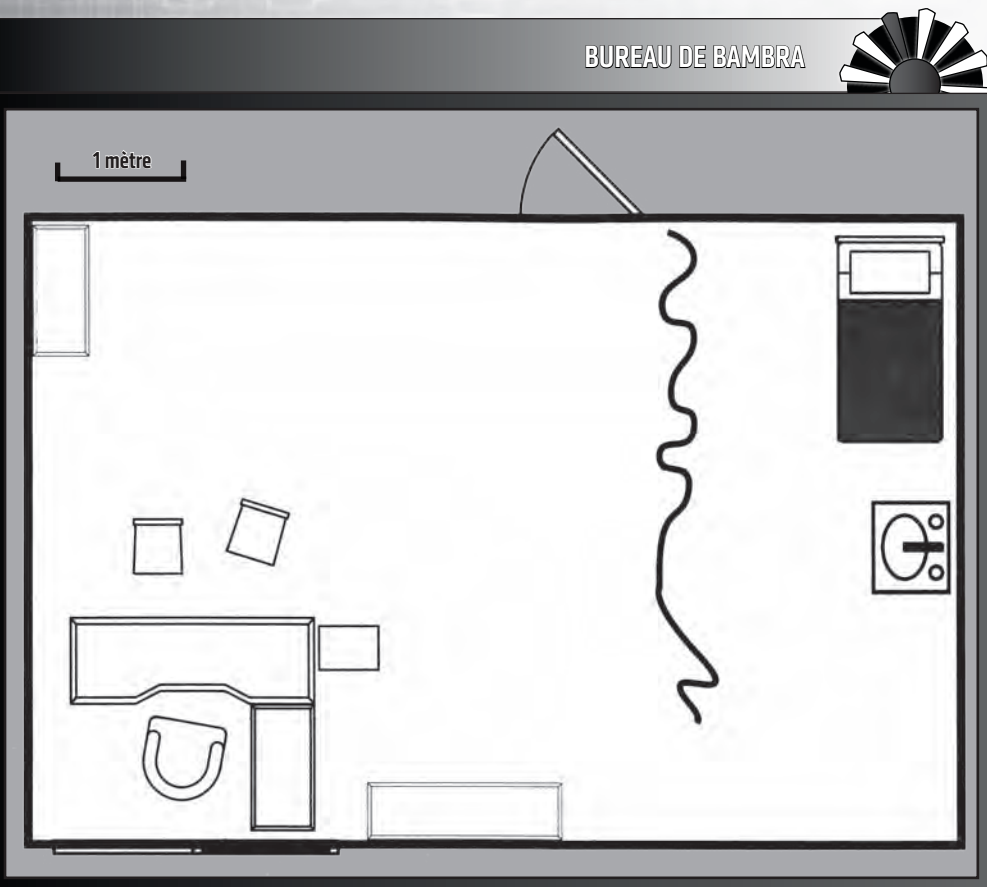
L'ENVERS DU DÉCOR

Peu importe les précautions que les runners auront prises pour entrer discrètement dans le bureau, les gangers se rendent compte que les types qu'ils viennent de voir passer juste sous leur nez sont entrés dans le bureau. Les cinq descendent donc tranquillement de la voiture, un à la fois, et se dirigent tout aussi tranquillement vers le bureau.

GANGSTAS AFFILIÉS À LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE (INDICE DE PROFESSIONNALISME 1)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
3	4	3	3	2	3	2	2	-	5,6	-	6	1
Nombre de cases du Moniteur de condition : 10												
Compétences : Armes automatiques 2, Armes contondantes 2, Combat rapproché (GC) 3, Étiquette (la Rue) 3(+2), Intimidation 2												
Traits : Dur à cuire												
Augmentations : griffes rétractiles, yeux cybernétiques [Indice 1 avec interface visuelle, unité d'enregistrement oculaire et vision nocturne]												
Équipement : Ares Crusader (balles APDS) avec deux chargeurs supplémentaires, couteaux de lancer, veste en cuir 2 / 2												

BUREAU DE BAMBRA



La Confrérie a équipé ses punks avec des Ares Crusader (*Arsenal*, p. 22) et des chargeurs de balles APDS. Pas vraiment le genre de matos qu'on pourrait s'attendre à trouver entre les mains de punks des rues. Cela devrait alerter les joueurs sur le fait que ces punks n'agissent pas de leur propre initiative, mais bien pour le compte de quelqu'un.

Bien qu'ils ne puissent pas dissimuler leur présence, les runners pourraient bien contrer l'embuscade. Si quelqu'un surveille la rue en regardant par la fenêtre, il pourrait remarquer les punks en train de descendre de la voiture. De même que si un personnage est posté dans l'entrée de l'immeuble, l'embuscade n'aura probablement pas lieu parce que le reste de runners aura eu le temps de se préparer.

Souvenez-vous que les gangers ne sont pas stupides. Laissez-les adopter une stratégie pour tenter de contrer les runners. Par exemple, si un personnage surveille par la fenêtre ce qui se passe dans la rue, l'un des gangers pourrait le repérer (un Test opposé entre l'Infiltration + Agilité du personnage et la Perception + Intuition du ganger). Les mômes pourraient bien faire le tour du pâté de maison, puis tenter de s'approcher du bâtiment par un angle qui n'est pas couvert par les runners.

Si les membres du gang sont capturés, les runners pourront les interroger, mais ils ne leur diront jamais que la Confrérie les a envoyés ici. Toute tentative d'interrogation aura un malus de -8 à la réserve de dès pour l'interrogateur (-4 pour l'attitude Hostile, et encore -4 pour le résultat qui s'avérerait désastreux pour le PNJ). Aux joueurs d'utiliser les techniques qu'ils jugent appropriées, et au meneur de jeu de s'aider de la *Table des modificateurs sociaux* (SR4A, p. 131) pour procéder au Test opposé entre l'Intimidation + Charisme du personnage et l'Intimidation + Volonté du gangster.

Les gangsters raconteront que Bamba s'est fait des ennemis en refusant la « protection » de Mally the Melon, qui les a envoyés ici pour arranger le portrait du détective. Faites plusieurs jets d'interrogatoire afin que les shadowrunners pensent que les gangsters sont en train de tout leur balancer.

Après le combat, les personnages peuvent continuer à chercher Bamba ou aller voir Madame Ulishia. S'ils cherchent Bamba, rendez-vous à *Investigations*, p. 36. S'ils veulent retourner voir la parapsychologue, allez à *Histoires de famille*, le chapitre suivant.

HISTOIRES DE FAMILLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si c'est leur première visite chez Madame Ulishia, commencez par lire ce qui suit, puis passez ensuite au troisième paragraphe.

La plupart des bâtiments de cette rue sont pourris. Certaines maisons sont murées, mais vous pouvez cependant percevoir par les fissures des feux qui éclairent l'intérieur de certaines d'entre elles. Des débris portés par le vent viennent recouvrir le trottoir, tandis que les fous emmurés dans leur réalité intérieure se pavanent dans la rue, sous les yeux des touristes embarrassés d'être aussi fascinés par autant de misère humaine.

Le magasin de la psy forme la devanture d'un ancien hôtel particulier. Une vitrine de verre qui fait presque toute la façade a été peinte à la bombe pour masquer ce qui se passe à l'intérieur. Sur la façade on peut voir une enseigne en néon rose qui annonce « Madame Ulishia / Bonne aventure / Conseils ». Une pancarte affiche « Ouvert ».

La porte s'ouvre et un homme d'âge moyen avec une barbe grisonnante quitte l'endroit.

Si c'est leur seconde visite au magasin, lisez ce qui suit :

Mis à part les nouveaux puceux qui traînent dans le coin, le quartier n'a pas changé depuis la dernière fois. En vous approchant du magasin, vous entendez des sons de craquement de bois, de verre qu'on brise et de *quelque chose* qui hurle de douleur.

Laissez vos joueurs s'organiser comme ils veulent. Dès qu'un personnage a passé la porte (ou la vitrine de la devanture, tout dépend s'ils apprécient la violence gratuite), lisez ce qui suit :

Le magasin est un vrai champ de bataille. La table au centre a été renversée et un miroir mural a été pulvérisé au sol. Madame Ulishia est allongée face contre terre. Sans vie. Un autre corps, probablement un homme, est allongé dans le coin. Un black portant une combinaison de combat se tient devant le corps d'Ulishia. Son bras droit est caché derrière son dos. Mais vous pouvez tout de même apercevoir une partie des griffes rétractiles qui sont de sortie.

L'homme vous regarde. Ses yeux sont d'un noir brillant : sans doute le résultat de quelque implantation cybernétique, mais il y a plus intrigant encore, et cela vous rend, tout d'un coup, nerveux. Ses dents sont artificielles. Il vous faut un instant pour trouver le mot exact : mandibules. Une mâchoire typique à certaines espèces d'insectes. Elles tombent vers le sol depuis sa bouche et les gencives et ses lèvres sont déformées. Elles cliquètent et l'homme sort un bras de son dos. À cet instant, un second homme entre par la porte arrière de la boutique. Il a les mêmes dents et les mêmes yeux cyber que le premier. D'après son attitude, il est évident qu'il est surpris de vous trouver ici, mais il se met aussitôt en posture de combat.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les deux gros bras sont des soldats Fourmis, envoyés d'une ruche Fourmi. Lorsque leur Reine s'est rendu compte que ce que faisait Rekracir pour sa propre Reine n'était pas vraiment net, elle a envoyé quelques soldats remettre les compteurs à zéro. On leur a ordonné d'éliminer Rekracir et la chose / enfant. Deux soldats s'en sont pris à Rekracir pendant que deux autres devaient s'occuper de la nurserie. Résultat du combat : Rekracir a tué un de ses assaillants avant de mourir. L'esprit Mouche qui gardait le berceau a également détruit un soldat avant de succomber à son tour. Les deux soldats encore vivants ont trouvé l'insecte / enfant né de l'hôte de Rekracir et l'ont étouffé. Madame Ulishia et Rekracir ne font également plus partie de ce monde.

Cependant, il reste deux soldats Fourmis, et ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour tuer les shadowrunners, (et autant dire qu'ils en ont largement les moyens...).

FOURMIS SOLDATS EN FORME HYBRIDE (PUISSANCE 5)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
9	8	8	9	5	5	5	5	5	5	-	13	2
Nombre de cases du Moniteur de condition : 12												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale 5, Arme à distance exotique 5, Combat astral 5, Combat à mains nues 5, Contresort 5, Esquive 5, Lancement de sorts 5, Perception 5												
Pouvoirs : Arme naturelle (VD 7P, PA -1), Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (Fourmis), Dissimulation, Habitation (réceptacle vivant), Immunité aux armes normales, Nature duale, Peur												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Légère), Évanescence												
Équipement : manteau renforcé 6 / 4												
Note : les dommages des attaques au contact des esprits Fourmis sont considérés comme des dommages dus à l'acide (SR4A, p. 163).												

Les soldats attaquent avec leurs poings car leur force physique en tant qu'esprits incarnés dans les corps de leurs hôtes rendent ces poings aussi puissants que des armes.

Une fois qu'ils se seront occupés des soldats, les shadowrunners pourront fouiller un peu l'endroit pour tenter de tirer le fin mot de toute cette sombre histoire.

Les soldats Fourmis ne peuvent pas camoufler leurs auras. Tout personnage qui les examinerait astralement se rendrait immédiatement compte que ce sont de gigantesques fourmis de taille humaine.

LE MAGASIN D'ULISHIA

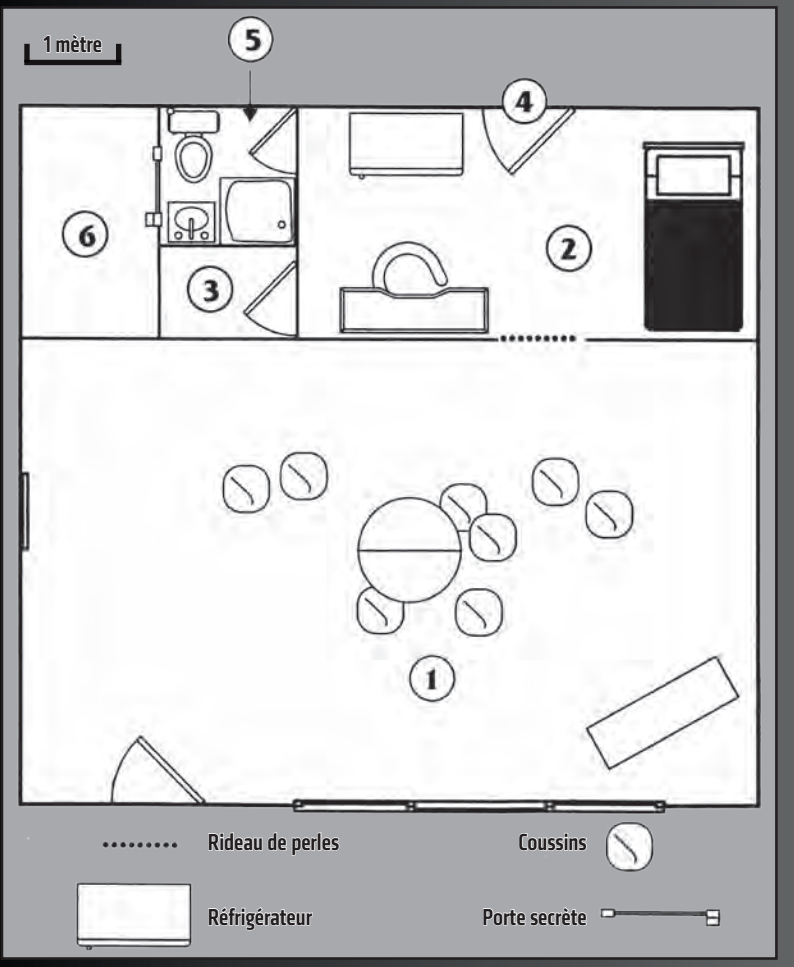
PIÈCE PRINCIPALE (1)

C'est ici que Madame Ulishia lisait les cartes à ses clients. Étendus sur le sol, Madame Ulishia, au moins un soldat Fourmi et peut-être même un shadowrunner malchanceux. Tout ce qui se trouve dans cette pièce – jeux de cartes, bâtonnets d'encens, brûleurs – n'a aucune importance.

Si quelqu'un veut procéder à un examen astral des corps, il faudra faire un Test d'Analyse astrale + Intuition (voir SR4A, p. 191) car les corps des hôtes des esprits insectes sont morts. Le magicien devra être particulièrement attentif pour détecter une présence spirituelle résiduelle.

SUCCÈS	RÉSULTAT
1-2	Les corps ont récemment été possédés par des esprits
3+	Les esprits étaient d'un type que le mage ne connaît pas. Il semble qu'il y ait quelque chose de <i>bizarre</i> dans cette présence spirituelle résiduelle.

CHEZ MADAME ULISHIA



Si les shadowrunners examinent physiquement les corps des soldats Fourmis, ils se rendront compte que les yeux et les dents ne sont pas du cyberware. Les mandibules ont poussé hors de la bouche, et les yeux n'ont rien de mécanique.

CHAMBRE À COUCHER D'ULISHIA (2)

Cette petite pièce, séparée du reste de la pièce principale par un rideau de perles, dispose d'un lit, d'un frigo et d'un bureau. Le réfrigérateur est plein de fruits frais, de légumes et de steaks. Cependant, de la nourriture est en train de pourrir sur place, et des déchets sont empilés un peu partout dans la pièce. L'odeur est insupportable. Si les personnages cherchent dans le bureau, ils trouveront un bloc-notes avec pour titre *L'Enfant* sur la couverture. En l'ouvrant, les personnages trouveront un journal intime de quelques pages. La première entrée remonte à trois mois.

Quand les personnages auront trouvé le journal, référez-vous aux *Aides de jeu* et donnez-leur celle qui concerne *L'Enfant*. Le mot « Pré » dans le journal fait référence à une Reine Fourmi du chapitre Nord. C'est la rivale de la Reine de Rektracir.

ARMOIRE (3)

Cette penderie contient les vêtements de Madame Ulishia, qui ressemblent d'ailleurs plus à des costumes qu'à de véritables vêtements qu'on pourrait porter. Sa garde-robe est presque entièrement jetée en boule en bas de l'armoire, mais il y a également une grosse boîte bleue en haut de l'armoire. Si les shadowrunners ouvrent la boîte, ils découvriront qu'elle est pleine de tracts de la Confrérie universelle. Donnez-leur une copie du *Tract de La Confrérie universelle*, p. 47, s'ils n'en ont pas déjà une.

PORTE DE DERRIÈRE (4)

La porte de derrière est blindée et dispose de fermetures à trois points. La porte est très difficile à dégonder de l'extérieur, et il est pratiquement impossible de passer au travers. Elle dispose d'un Blindage de 8 et de 9 points de Structure (voir *SR4A*, p. 166).

SALLE DE BAINS (5)

La salle de bains dispose d'un lavabo, d'une baignoire et d'un WC. Les restes calcinés du quatrième soldat Fourmi gisent sur le sol. Sous le lavabo, on trouve une petite armoire qui contient des produits d'entretien, du papier toilette et des couches. Le mur contient une porte secrète, qui a été enfouie. Le trou qui se tient devant les personnages mène à la nurserie.

NURSERIE (6)

Dès qu'un personnage entre dans la pouponnière, lisez ce qui suit :

Juste derrière un trou dans le mur, vous entrez dans une petite pièce qui ne doit pas faire plus de 2 mètres sur 3. Contre l'un des murs, un berceau peint avec des ours et des biscuits. Posé contre les barres du berceau, vous apercevez un ours brun. Dépassant du berceau, vous apercevez le bras d'un enfant.

Il ne fait aucun mouvement, et en vous approchant du berceau, vous vous rendez compte que ses doigts ne bougent plus. Un oreiller est tordu par la pression qu'on a exercée dessus. En observant l'oreiller, vous savez que sous l'oreiller il y a un enfant qu'on a étouffé.

L'oreiller est doux dans vos mains tandis que vous l'enlevez pour confirmer vos craintes. Mais lorsque vous le voyez, vos cheveux se hérissent et les poils de votre nuque se raidissent. Allongé dans le berceau, un corps affiche une expression particulièrement calme. Sa bouche est un peu déformée, mais il n'y a pas de dents. Le visage est celui d'un bébé de 3 mois. Mais ses yeux sont ceux d'une créature inhumaine, avec des reliefs argentés et avec de multiples facettes. Si ses bras et son torse sont ceux d'un humain, les jambes sont noires et chitineuses. Les appendices inférieurs d'un insecte, couvert d'un poil dur et noir. Vous notez que les cuisses sont disproportionnées, et vous apercevez des bulbes sous la peau qui forment une sorte de carapace naturelle.

Vous êtes certains que ce qui gît devant vous n'est pas le résultat d'une expérience cybernétique, mais plutôt quelque chose de



parfaitement naturel, une horreur qui n'aurait jamais dû voir le jour. Vous êtes partagés entre la pitié que peut inspirer le meurtre d'un innocent et l'image de cet enfant monstrueux, mort dans son berceau. Tout ceci hantera vos nuits à venir, vous en êtes persuadés.

Le groupe est à présent face à de nombreuses interrogations. S'ils n'ont toujours pas retrouvé Bamba, ils doivent poursuivre leurs *Investigations* et tâcher de le retrouver. S'ils veulent s'intéresser de plus près à la Confrérie universelle, ils pourront glaner quelques informations dans le chapitre *Investigations*. S'ils veulent aller voir un chapitre de la Confrérie universelle sans faire de recherche au préalable, rendez-vous à la section *La science du silence...*, p. 28.

ANTIVIRUS

Le combat de la première moitié de ce chapitre ne sera pas une partie de plaisir. La seule chose qui pourrait se produire serait que les soldats Fourmis se révèlent trop forts pour les runners. Si ces derniers prennent trop de coups, Rekratrak se relèvera et effectuera un dernier baroud d'honneur pour nettoyer son nid. Il tentera bien une ou deux (inefficaces) attaques contre les runners, et il concentrera ses derniers efforts à mettre en pièce les soldats Fourmis. Ne vous embêtez pas à jeter les dés pour les personnages non-joueurs. Si la situation se présente mal pour vos joueurs, il est temps pour vous de nettoyer rapidement l'opposition et de passer rapidement à autre chose.

Si la majorité des runners est tuée durant ce combat, proposez aux joueurs de prendre des archétypes (*SR4A*, p. 98), qui deviendraient alors des amis des shadowrunners précédents (et, donc, décédés) bien décidés à reprendre l'enquête pour venger leurs morts.

Si les runners veulent remonter la piste de leurs assaillants et de Madame Ulishia, ils vont s'y casser les dents. Le mieux qu'ils puissent faire est de se rendre compte d'après les SIN en leur possession que Madame Ulishia est originaire de l'État libre de Californie et que les deux autres viennent des CAS. Tenter de remonter leurs ID au travers des serveurs abritant les données de ces pays risque de leur prendre du temps ; temps qu'ils n'ont pas.

PERVERS PÈPÈRES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Superdad's est au premier étage d'un vieil immeuble de bureaux abandonnés dans le quartier de Kingsgate. Le panneau à l'extérieur proclame « G I L S—L I V E G R L S ! » en lettres de néons clignotantes. En entrant, vous remarquez que l'enseigne dit vrai. Il y a des filles. Deux pour être exact. Et elles se trémoussent, en décalage complet avec la musique diffusée depuis le comptoir pourri en forme de U. Quelques tables visées au sol sont disposées le long des murs. La porte de derrière se situe sur la droite du bar. À gauche, on trouve la sortie de secours, un bureau et l'entrée des « artistes ».

Les lumières de la scène sont rouges et les danseuses semblent avoir perdu toute expressivité et sensualité depuis au moins trois mois. Le barman, un gamin qui a l'air d'être sévèrement accro aux puces, jongle sans cesse avec les bouteilles et pointe du doigt toute personne qui finit son verre en hurlant « Pour toi ? ».

Un homme et un nain regardent le match de football sur une console tridéo posée stratégiquement à l'opposé de la piste de danse. Ils sont définitivement plus intéressés par le match que par les filles. Chaque fois que l'équipe de LA marque un point, le nain se met à hurler. « Je vais te tuer, je vais te tuer », le tout à l'intention de son compagnon, et avec la voix fortement teintée d'un accent portugais. Si ses favoris ont le malheur de perdre le ballon, il donne une grande claque sur le bar et il met sa tête entre ses bras.

L'endroit compte une vingtaine d'hommes, tous plus intéressés par leurs verres que par les filles ou le match. La plupart semblent n'être que des ouvriers, accompagnés d'une poignée de routiers.

Si les shadowrunners ont une description de Bamba, ajoutez ceci :

Vous observez la foule, mais personne ne colle à la description de Bamba.

L'ENVERS DU DÉCOR

Bamba est dans l'arrière-salle. Son ami, Fernando, le nain qui supporte bruyamment des LA Griffins en est le copropriétaire. Fernando et Speedo (son frère) mis à part, personne ne sait que Bamba est ici. Utilisez les caractéristiques du *Barman* (*SR4A*, p. 289, adaptez les attributs pour en faire un nain) pour Fernando et Speedo. Le plan du Superdad's est présenté dans le chapitre *Tirs croisés*, p. 26.

Si les runners parlent de Bamba aux clients, ils n'obtiendront que des regards dénués de toute forme d'intérêt et d'intelligence. S'ils discutent avec les danseuses, elles déploieront toute leur artillerie fanée et feindront un attrait pour les personnages, mais n'ont en définitive que peu de choses à leur apprendre. Elles s'approcheront juste assez longtemps pour savoir de combien elles peuvent compléter les crédits tubes qui sont accrochés aux chaînettes ornant leur cou.

Si qui que ce soit agresse un client ou une des filles, 15 clients se ruent sur le ou les fauteurs de troubles. Tous viennent au Superdad pour être peignards, et ils n'ont pas envie qu'on vienne les faire chier ici. Toute personne venant ici pour faire du grabuge ne sera pas vraiment populaire. Utilisez une combinaison de 10 *Petites frappes de l'Humanis*, accompagnés de 5 *Lieutenants*, (*SR4A*, p. 282) pour les caractéristiques des clients hostiles. Pour tout le monde, c'est une bagarre, et elle doit se résoudre aux poings. Au cas où l'affrontement dégènerait, Speedo reste près du téléphone pour pouvoir appeler les flics. Le Superdad's est également très apprécié par les policiers du quartier et ils arriveront en quelques minutes. Utilisez les mêmes flics que dans *À louer*, p. 14.

Si les shadowrunners demandent à Fernando s'il connaît Bamba, celui-ci les dévisage précautionneusement, puis il leur dit qu'il connaît un Bamba, qu'il était encore ici il y a quelques heures, mais qu'il est parti. Si les shadowrunners insistent, ils pourront remarquer qu'il fait un signe dans la direction de Speedo.

Au même moment, Speedo poussera tranquillement un bouton sous son bar. Mais Speedo n'est pas vraiment du genre discret et les runners auront peu de mal à l'en empêcher. Le bouton active une alarme silencieuse dans le bureau qui préviendra Bamba que des ennuis sont annoncés au comptoir et qu'il ferait mieux de bouger ses grosses miches d'Irlandais de là.

Si les runners interrogent plus longuement Speedo, il commencera par crier qu'il n'a aucune idée de ce dont ils causent, avant de tenter de détourner leur attention en leur demandant sans cesse s'ils veulent boire quelque chose. Il attendra que les shadowrunners détournent le regard pour pousser le bouton. Une fois encore, les runners remarqueront facilement la manœuvre.

Quand les runners s'apprêteront à entrer dans le bureau, Speedo poussera une fois encore le bouton et Bamba se précipitera vers la porte de derrière du bureau.

Si les runners gardent à l'esprit qu'ils se trouvent dans un lieu public, entourés de gens lambdas qui se foutent complètement des problèmes d'autrui, ce passage devrait se jouer sur du velours. Si toutefois ils se comportent comme des assassins sanguinaires et se mettent à menacer tout le monde dans le bar, retournez la scène à leur désavantage. Les clients pourraient se liguer contre les runners et se jeter sur eux en attendant que la police arrive. Les PJs devraient apprendre que brutaliser systématiquement toutes les personnes qu'ils rencontrent n'est pas vraiment une bonne manière de faire ce job. Les shadowrunners, littéralement « coureurs des ombres », sont appelés ainsi parce qu'ils savent faire preuve de subtilité et de sang-froid. S'ils se contentaient de casser des doigts à chaque fois qu'ils ont besoin d'informations, on les appellerait des gorilles ou des assassins.

Si un combat éclate, Bamba sortira discrètement la tête du bureau pour voir ce qui se passe. Un membre de l'équipe des runners



devrait le remarquer. Bambra s'élancera alors vers la porte de derrière du bureau et mènera le groupe de poursuivant droit au chapitre qui suit, *Tirs croisés*.

Si les runners se dirigent droit vers le bureau ou s'ils se postent dans l'allée où débouche la porte de derrière du bureau, rendez-vous directement au chapitre *Tirs croisés*. S'ils ne font rien pour jeter un œil dans le bureau, même après avoir remarqué le bouton que presse Speedo, attendez un petit moment avant de leur annoncer qu'ils pensent avoir entendu des coups de feu provenant de l'extérieur. Quand ils sortiront pour savoir ce qui se passe, ils entendront des détonations dans l'allée longeant l'arrière du bar. S'ils décident de s'en mêler, rendez-vous à *Tirs croisés*.

TIRS CROISÉS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si l'équipe entre dans l'arrière-salle, lisez ce qui suit :

Vous entrez dans le bureau, une petite pièce comprenant un divan, un bureau et une pile de caisses pleines de bouteilles de bière. Au même instant, la porte de derrière claque violemment. Vous courez en direction de la porte, et vous vous retrouvez dehors, au beau milieu d'une allée étroite qui donne sur l'arrière salle du bar. Vous apercevez Bambra à votre droite, vêtu d'un long imper qui claque au vent tandis qu'il court vers la rue. Un crissement de pneus vous prévient qu'une voiture n'est pas loin de l'endroit où débouche l'allée. Les phares déchirent l'obscurité. La voiture freine et Bambra plonge à couvert dans une pile de détritus.

Les portes du véhicule s'ouvrent, et vous avez juste le temps de remarquer quatre types armés de pistolets-mitrailleurs se dirigeant vers l'endroit où se tenait Bambra.

Si l'équipe a coupé l'issue de Bambra par la porte de derrière ou qu'ils sont entrés dans le bureau par la porte de derrière, ou encore qu'ils ont effectué une approche à la fois par devant et par derrière, lisez ce qui suit :

Vous entrez dans le bureau, une petite pièce comprenant un divan, un bureau et une pile de caisses pleines de bouteilles de bière. Un rouquin plutôt grand et baraqué est allongé dans le bureau. Il se lève et tente de prendre un flingue dans sa poche. Sa main gauche est cassée et son visage montre des traces de bagarre récente. Voyant qu'il n'est pas en position de force, Bambra lève les mains.

« Ok, » lance-t-il « si vous voulez me descendre, pas de problème. Mais dites-moi d'abord ce que vous avez fait de la fille ».

À cet instant, un tueur fracasse une des portes et entre dans la pièce en tirant une rafale avec son pistolet-mitrailleur.

L'ENVERS DU DÉCOR

À cet instant, Bambra est persuadé que les shadowrunners sont des tueurs envoyés par la Confrérie pour lui faire subir le sort auquel il a échappé hier. En fait, les vrais tueurs arrivent juste après les shadowrunners.

Les quatre tueurs sont des gros bras de la Confrérie universelle. Ils ne sont pas possédés et ils ne savent absolument rien des esprits insectes. Ce sont juste des types violents qui se sont rendus compte à quel point leur vie était vide de sens, avant de rejoindre la Confrérie universelle. À présent, ils sont surarmés, surentraînés et ce sont toujours des types violents, mais maintenant, ils sont au service de la Confrérie universelle...

GROS BRAS DE LA CONFRÉRIE

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
3	5	4	3	3	4	3	3	-	6	-	8	1

Nombre de cases du Moniteur de condition : 10

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Combat à mains nues 3, Esquive 3, Étiquette (la Rue) 3 (+2), Intimidation 3, Voitures 3

Équipement : Ceska Black Scorpion (balles APDS) avec un chargeur supplémentaire, manteau renforcé 6 / 4

Si la fusillade se déroule dans l'allée, considérez que les quatre tueurs étaient en train de se diriger vers le Superdad's après avoir reçu un tuyau (qu'ils ont obtenu en broyant quelques doigts, ceci dit en passant). Ils se sont garés dans l'allée, et ils ont remarqué Bamba au moment où il sortait et ils ont considéré que les shadowrunners étaient chargés de sa protection. La fusillade débute normalement.

Si les shadowrunners ont coincé Bamba dans son bureau, la situation est quelque peu différente. Dans ce cas de figure, les tueurs se sont postés dans l'allée, puis se sont séparés : deux qui couvrent la porte de derrière, et deux qui passent par le club. Les tueurs enfonceront la porte de derrière pour tenter de surprendre les joueurs (appliquez les règles de *Surprise*, SR4A, p. 165).

Trois Tours de combat après que les tueurs soient entrés par la porte de derrière, les deux autres tueurs se joindront au combat en passant par le club.

Bamba, excellent juge de la nature humaine, tirera sur les tueurs, et non sur les shadowrunners.

Les gros bras de la Confrérie se battront jusqu'à la fin. Au cas où l'un d'entre eux serait capturé, il n'aura rien à dire, tout comme les gangers du chapitre *Cibles mouvantes*, p. 22. Ils sont équipés de balles APDS, gracieusement fournies par la Confrérie. Une fois encore, la présence de telles munitions indique que quelque chose ne tourne pas rond. Il n'est pas nécessaire que les gros bras parlent, puisque Bamba sera ravi de partager les informations dont il dispose et exposera les liens dans cette affaire qui pointent vers la Confrérie.

Une fois que les gros bras seront hors d'état de nuire, Bamba se présentera aux personnages et leur demandera s'ils ne veulent pas se poser quelque part pour discuter un peu. Il suggère qu'ils quittent l'endroit pour aller se planquer ailleurs, afin de ne pas attirer plus d'ennuis à ses amis qu'il n'en a déjà attiré. Allez à la section suivante, *Plans de bataille*.

PLANS DE BATAILLE

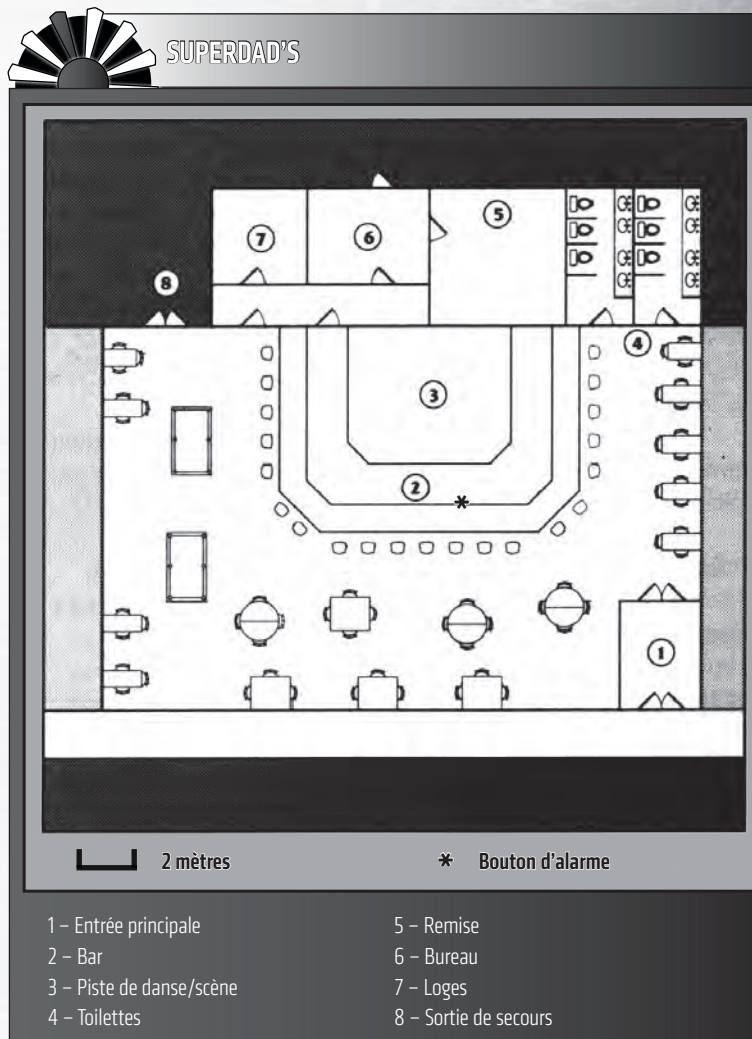
L'ENVERS DU DÉCOR

Ce chapitre va permettre à vos joueurs de souffler un peu afin de réfléchir à ce qu'ils vont faire par la suite. Il sera peut-être nécessaire de leur aménager plus d'une pause au cours de l'aventure. Par exemple, l'équipe pourrait se réunir pour déterminer comment récolter au plus vite des informations sur la Confrérie, puis refaire une réunion pour planifier l'assaut du chapitre de Redmond.

C'est également la première fois que les personnages ont l'opportunité de parler à Bamba. Il devrait, à terme, rejoindre l'équipe. Bien qu'ils soient à la recherche du collier et Bamba de la fille, ils ont des objectifs communs et devraient donc s'associer. Ce qui veut également dire que si le groupe a foncé droit vers Bamba et qu'il a manqué l'amusant chapitre mettant en scène Madame Ulishia (incluant la recherche de l'appartement de Victoria et la suite), utilisez Bamba pour les amener dans le magasin de la parapsychologue pour qu'ils puissent au moins assister à la fin d'*Histoires de famille*, p. 23.

Il est à présent temps pour les personnages de mettre bout à bout toutes les informations qu'ils ont glanées de part et d'autre. S'il leur manque quelques éléments en provenance d'un passage qu'ils n'auraient pas joué, utilisez Bamba pour combler les manques. Ni les personnages ni Bamba ne savent où se trouvent le collier et la fille, mais il y a de fortes chances qu'elle soit retenue dans un chapitre de la Confrérie, et l'équipe devra sans doute visiter l'un d'entre eux, ou au moins pirater son système pour obtenir de nouveaux éléments.

Le rôle de Bamba dans ce chapitre, et dans l'aventure, est de convaincre les runners de l'aider à délivrer Victoria. L'idée serait de transformer cette opération militaire en une quête « aux buts nobles ». Ce que Bamba et les shadowrunners ignorent, cependant, c'est que Victoria est raide morte parce qu'elle est déjà possédée. Mais son triste



sort ne devrait pas être révélé avant la fin de l'aventure. Les runners devraient tomber de haut en se rendant compte que les méchants ont triomphé dans *Sanglante disparition*, que les runners aient récupéré le collier ou pas.

Voilà les infos que Bamba peut fournir aux runners :

- Bamba sait que Victoria était membre du chapitre de Redmond. Non seulement il se situe à 20 minutes à peine de l'endroit où elle vivait en empruntant les transports publics, mais, en plus, des personnes vivant non loin du chapitre affirment l'avoir déjà vue passer dans le quartier.
- Il n'empêchera pas les personnages d'aller discuter avec les membres de la Confrérie, mais il leur dira que c'est une perte de temps. Il y est déjà passé, et tout ce qu'il y a gagné, ce sont des coups. Puis ces « gentlemen » se sont pointés au Superdad's... Il est clair pour lui qu'ils en avaient après les personnes qui enquêtent sur la disparition de Victoria.
- Il leur propose de les aider à attaquer le chapitre. S'ils l'aident à libérer Victoria, il les aidera en retour à retrouver le collier. Après ce qui s'est passé dans le bar, et après avoir vu comment il se débrouillait avec un flingue, les personnages devraient se dire qu'il est à la hauteur.

Bamba tentera à tout prix de convaincre l'équipe de lui donner un coup de main. Il les suppliera (« vous ne comprenez pas, il faut que je la retrouve ! »), fera appel à leur raison (« ensemble, nous serons plus forts »), puis sera méprisant (« j'ai toujours imaginé que les shadowrunners n'étaient pas que des pompes à nuyens ; mais c'était avant que je vous rencontre, les mecs. La prochaine fois, j'arrêterais de rêver »).

Si vous avez vraiment du mal à les convaincre, essayez ceci :

« D'une certaine manière, je comprends votre façon de voir les choses, les mecs. Vous avez été engagés pour faire un boulot. Point final. Mais les choses ont changé, et elles ne sont plus aussi simples qu'elles n'y paraissent. Quelqu'un a besoin de votre aide, à présent, quelqu'un qui ne sait pas dans quoi elle a foutu les pieds, quelqu'un que nous pouvons sauver. Et il n'y a pas qu'elle. Si nous arrivons à la sortir de là, nous pourrions en apprendre un peu plus sur la Confrérie. Vous devez quand même vous rendre compte qu'il y a quelque chose de bizarre dans toute cette histoire, non ? Peut-être qu'on pourrait aider les gens à ne pas tomber dans le même panneau. Allons-y ensemble et faisons ce que nous pouvons pour ces gens. »

ANTIVIRUS

Si les personnages ont obtenu une copie de *La Confrérie universelle : les rouages de la supercherie*, ils pourraient vouloir effacer ce run de leur mémoire et passer à autre chose. Après tout, ils ne pourront pas exiger une prime de risque supplémentaire auprès de Simpson (il ne pourrait pas se la permettre), et la Confrérie semble être la plus mauvaise nouvelle qu'ait connue le monde depuis le Crash de 2029.

C'est pour cela que Bambra est si important. Utilisez-le pour que les runners passent d'une simple préoccupation financière, pour s'intéresser au sort de la race humaine. « Réfléchissez ! », pourrait commencer Bambra, « nous ne pouvons pas savoir si ce document dit la vérité ou pas, mais je crois qu'on ferait bien de s'en assurer. À moins que nous n'ayons plus que ce rapport sans preuves, personne ne nous croira jamais. »

Même si les shadowrunners disent à Bambra qu'ils ne l'aideront pas à récupérer Victoria, il leur demande de lancer un assaut conjoint. Une fois à l'intérieur, il ira de son côté en laissant les personnages à leur sort.

À partir de là, les runners peuvent aller faire un tour du côté du chapitre de Redmond pour repérer les lieux (*La science du silence...*, p. 28), pirater le système informatique du chapitre (*Iceberg*, p. 30), ou se décider à lancer *L'assaut*, p. 32.

LA SCIENCE DU SILENCE...

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le paragraphe qui suit prend pour hypothèse que les personnages se rendent au chapitre de Redmond, près de Belmont et Waveland. Si votre équipe se rend dans l'un des trois autres chapitres, pas de problème : bien que chaque chapitre de la Confrérie soit différent des autres, pour les besoins de ce scénario, nous considérerons que le chapitre choisi n'a aucune importance. Peut-être souhaiterez-vous revoir la description extérieure du bâtiment, mais les événements qui suivent doivent rester inchangés.

Lorsqu'ils en seront à décider quel chapitre de la Confrérie ils vont pouvoir visiter pour se faire une idée, le choix le plus évident sera l'Octogone ; le plus grand chapitre de la ville. En seconde position, celui de Redmond, dans le quartier de Kingsgate, où vivait autrefois Victoria. Si les personnages joueurs ne se rendent pas compte que Victoria aurait pu fréquenter le chapitre le plus proche de son domicile, glissez-le dans la conversation afin d'encourager vos runners à se rendre à Redmond.

Le chapitre de la Confrérie universelle a été bâti dans un complexe de cinémas abandonné. Le bâtiment est suffisamment grand pour accueillir plusieurs salles et permet de consacrer deux étages aux bureaux. La façade a été nettoyée et le bâtiment est le plus attrayant du quartier. Les néons sont encore en place et affichent « La Confrérie universelle : Entrez et découvrez le pouvoir de l'Appartenance ! » Quelques personnes entrent et sortent du bâtiment pendant que vous l'observez.

Après avoir passé la porte du chapitre, vous voyez que le hall a été converti en librairie et en centre d'information. Il y a des étagères

concernant la « science » de la Confrérie : des ouvrages sur la dépression, sur l'enfance difficile, des livres sur la réparation d'un ego blessé, d'autres qui recueillent les témoignages de personnes qui ont pu bénéficier de l'aide de la Confrérie universelle...

Une belle jeune femme occupe le guichet d'information. Elle doit avoir 25 ans et irradie littéralement la confiance et le charisme. Comme vous l'observez, elle vous sourit et vous invite à venir lui poser des questions. Un panneau au-dessus du guichet affiche « Séminaire de découverte tous les jeudis soirs ».

Vous remarquez deux gardes en uniformes dans le hall. Ils portent des écussons de la Confrérie et des pistolets. Bien qu'ils aient l'air relax, vous savez qu'ils se tiennent prêts à toute éventualité le cas échéant.

Le complexe regroupait quatre salles de cinéma. Des doubles portes mènent à deux salles de cinéma situées au premier, des escaliers de chaque côté du hall mènent aux salles situées au second étage. Il y a une petite porte sur le côté droit du hall.

Quelques personnes empruntent les escaliers en vous souriant joyeusement. Un homme sort par la petite porte. Il traverse le hall, vous fait un clin d'œil entendu et sort du bâtiment.

Lisez ce qui suit si un runner se livre à un examen astral des lieux :

Vous vous séparez de votre corps et entrez dans le chapitre. Comme vous passez dans le quartier de Kingsgate, vous êtes assaillis de sensations de désespoir qui grouillent tout autour de vous. Vous traversez des ruines qui hébergent des gens sans aucun espoir, aucun avenir, la flamme de vie en eux se réduisant à une petite tâche ambrée. Cependant, comme vous approchez du chapitre, les gens dans la rue projettent des sensations de joie et de paix intérieure, comme si la flamme de la vie avait grandi en eux. Ils semblent tous venir où aller vers un seul endroit : le chapitre.

Comme vous vous approchez du chapitre, la sensation de joie et de paix perçue dans la rue s'intensifie, mais une barrière astrale vous empêche d'avancer plus loin. Il n'y a aucun moyen pour vous d'entrer sans alerter les créateurs de cette barrière.

Loup hurle.

Cette dernière phrase ne doit être lue que si le magicien de votre groupe possède un esprit mentor. Changez le nom du totem et la phrase en fonction de ce que vous jugerez approprié. Par exemple : Ours grogne, Aigle crie, Corbeau croasse, Serpent siffle, etc. Cette dernière ligne n'est destinée qu'à faire prendre conscience au chaman de votre groupe que quelque chose ne tourne pas rond dans cet endroit.

L'ENVERS DU DÉCOR

La carte présentée dans *L'assaut* décrit les différentes parties du chapitre de la Confrérie. Autour du bâtiment, on trouve une barrière astrale de Puissance 6. Toute tentative visant à faire une brèche dans la barrière occasionnera l'apparition d'un esprit du Feu. Plutôt que d'attaquer, l'esprit affirmera qu'il n'est pas utile d'avoir recours à la force. Tout ce que le magicien a à faire, c'est de venir dans le chapitre pour que les Frères puissent lui venir en aide. Puis l'élémentaire disparaîtra. Si le personnage persiste à attaquer la barrière ou parvient à occasionner une brèche, trois esprits Mouches de Puissance 6 en forme véritable attaqueront. Les esprits Mouches ne poursuivront pas d'éventuels fuyards.

Si les personnages veulent entrer physiquement dans le Chapitre, il leur suffit de pousser la porte d'entrée. Même si la Confrérie a repéré les shadowrunners, que ce soit pas le biais de Madame Ulishia ou des contacts utilisés par l'équipe pour retrouver Bambra, ils pourront entrer dans le hall sans encombres.

Toutes les personnes présentes aux trois premiers niveaux du bâtiment sont humaines. Au quatrième étage, on trouve trois humains possédés par des esprits Mouches. Utilisez les caractéristiques de Rektracir, p. 18, pour représenter ces trois bureaucrates.

Les caractéristiques détaillées des gardes sont données dans le chapitre *L'assaut*, de même que celles de Judy la réceptionniste. Judy est également une initiée de grade 4. En tant que mage, elle a une

bonne idée de ce qui se trame au sein de la Confrérie et elle espère bien en retirer quelque chose. Judy masque son aura grâce à la technique métamagique de Camouflage (*SR44*, p. 198). Si un chaman ou un mage dans le groupe tente une analyse astrale, effectuez en secret un Test opposé entre l'Analyse astrale + Intuition du personnage et 14. Pour percer à jour son masque, le shadowrunner devra obtenir plus de succès. Si son test échoue, le PJ ne verra qu'une personne « ordinaire ». Si le test réussit, le shadowrunner saura que Judy est un mage.

En plus de donner des informations sur la confrérie, la tâche principale de Judy est de repérer les visiteurs dotés de capacités magiques, en particulier les chamans. Elle fera une analyse astrale de toute l'équipe et déterminera ceux qui sont dotés de capacités magiques au sein du groupe. Si vos joueurs décident d'entamer le combat à cet instant, Judy tentera de neutraliser les magiciens avec un sort de Monde chaotique.

Judy reconnaît immédiatement l'équipe comme étant les mêmes runners qui posent des questions à propos de Victoria Delling. Son boulot consiste à faire en sorte que les runners quittent les lieux le plus rapidement possible.

Si les runners tentent de monter les escaliers ou de franchir une porte, Judy les interpelle, « Excusez-moi, puis-je vous renseigner ? »

Si l'équipe fait mine de ne pas l'avoir entendu, un des gardes s'avance vers eux et leur dit « Excusez-moi, mais je pense que la personne à l'accueil souhaiterait s'entretenir avec vous. »

Si les runners persistent à faire comme si de rien n'était, Judy presse le bouton d'alarme et passe à *L'assaut*, que les runners soient prêts ou non.

Si les joueurs se dirigent vers le comptoir, ils pourront identifier Judy grâce au badge qu'elle porte. Elle leur adressera un sourire et leur demandera : « Vous cherchez des renseignements à propos de notre association ? » Si vos joueurs n'ont pas encore eu une copie du flyer de la Confrérie universelle, c'est le moment de leur remettre celui qui figure dans les *Aides de jeu*.

« Nos séminaires de découverte ont lieu tous les jeudis soirs à 19h30. Nous invitons toute personne intéressée par la Confrérie universelle à assister à une de nos rencontres pour en apprendre plus à notre sujet. Nous préférons que les gens nous découvrent par eux-mêmes. Vous ne pouvez pas imaginer notre tristesse et notre incompréhension lorsque quelqu'un entre dans la Confrérie sous des prétextes fallacieux. Lorsque vous aurez pris le temps de vous poser la question de savoir si vous voulez vraiment rejoindre la Confrérie, passez donc nous voir un jeudi soir ».

Pendant qu'elle débite son discours, six gardes supplémentaires ont pris position dans le hall. Si l'équipe ne fait pas mine de partir, un garde les interpelle : « La dame vous a demandé de quitter les lieux. Je ne pense pas que vous vouliez causer de problèmes : notre monde en compte suffisamment comme cela, vous ne trouvez pas ? » Si les joueurs ne font pas mine de rebrousser chemin, les gardes sortent leurs armes et tirent pour tuer.

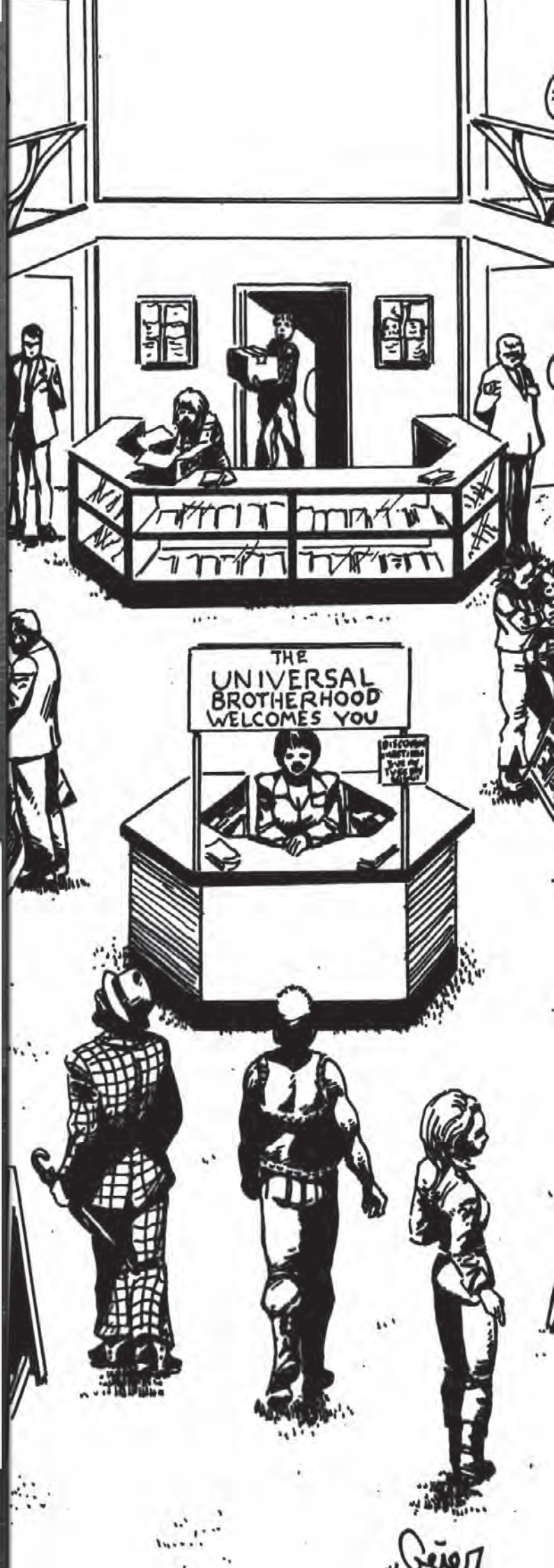
ANTIVIRUS

Cette scène révèle que la CU en a après les shadowrunners et que toute tentative de discuter poliment avec cette secte est sans issue.

Si Bamba a pu rencontrer le groupe, il n'accompagnera pas les runners pour une petite visite de courtoisie. Il sait que la CU en a après lui et il n'est pas prêt à se rendre.

Si le groupe décide de tirer dans le tas, embrayez sur le paragraphe *L'assaut* et voyez où tout cela vous mènera. Si vos joueurs veulent de la baston, il faut qu'ils en aient pour leur argent.

S'ils quittent calmement les lieux, les runners ont plusieurs options. Soit ils tentent de pirater le système de la Confrérie à la recherche d'informations sur Victoria, et ils vont rapidement se rendre compte que le nœud de la Confrérie est en fait un véritable *Iceberg*. Soit ils retournent voir Bamba et commencent à fomenter des *Plans de bataille*.



ICEBERG

L'ENVERS DU DÉCOR

Les shadowrunners pourraient vouloir enquêter sur le système informatique de la Confrérie afin de localiser Victoria et la rivière de rubis *Sanglante*. Chacun des quatre chapitres de la Confrérie à Seattle dispose de son propre serveur, mais tous partagent le même design. Cela veut dire que vous pouvez utiliser les schémas et les descriptions qui suivent, ce quel que soit le serveur de la CU auquel votre decker souhaite accéder.

Bien que les serveurs et leurs cartographies soient identiques, tous ne disposent pas des mêmes informations. Seuls les serveurs des chapitres de l'Octogone et de Redmond contiennent des informations à propos de Victoria et du collier. Une copie du document *La Confrérie universelle : les rouages de la supercherie* est également disponible sur chaque serveur, afin que les runners puissent le récupérer au cas où ils ne l'auraient pas fait lors de leur enquête.

Pour localiser un serveur de la Confrérie, le decker doit réussir un Test étendu de Recherche de données + Catalogue (12, 30 minutes). Pour plus de détails sur cette procédure, reportez-vous à la page 231 de *SR4A*. Le decker doit préciser auparavant à quel chapitre de la Confrérie il souhaite accéder.

Une fois qu'il a localisé le serveur, il peut commencer à s'infiltrer dans le système.

Remarque : le système matriciel de la Confrérie universelle contient un accès public. Cela implique que tout le monde peut y accéder sans mot de passe particulier. Avec cet accès, il est impossible d'effectuer des actions non autorisées. Si le decker souhaite entreprendre des actions « illégales », il doit soit entrer dans le système avec un accès standard, de sécurité ou administrateur, soit changer son statut une fois dans le système. Dans les deux cas, référez-vous au chapitre *Hacker la Matrice*, SR4A, p. 235.

Alerte système : si le decker déclenche une alerte, deux deckers de sécurité viennent voir ce qui se passe (utilisez l'archétype du *Hacker* dans *SR4A*, p. 105). Ils apparaissent sous la forme d'une mouche et d'une fourmi métalliques.

SYSTÈME DE LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE

NŒUD D'ACCÈS SYSTÈME

(SYSTÈME 4, RÉPONSE 4, SIGNAL 3, FIREWALL 3)

Comme vous vous approchez du système, vous distinguez un orbe gigantesque fait de lumière blanche. Comme vous continuez d'avancer,

une sphère de lumière blanche se détache de la surface de l'orbe et flotte vers vous. Elle se déforme comme une goutte d'eau qui tomberait au ralenti. Une voix de femme autoritaire se fait alors entendre :

« Bienvenue dans notre chapitre. Comme nous sommes tous frères, vous avez parfaitement le droit d'être ici. Mais parce que certains de nos fichiers, comme nos comptes bancaires par exemple, doivent être gardés à l'abri, nous espérons que vous comprendrez que nous ne pouvons pas vous laisser voir l'ensemble de nos fichiers. Avez-vous jamais pensé à venir nous rendre visite lors d'un séminaire de découverte ? »

Le système comporte un accès public, il est donc possible d'y accéder sans aucun mot de passe. Certains fichiers et nœuds nécessitent en revanche des droits plus importants. Les membres de la Confrérie universelle ont des accès leurs permettant d'utiliser les fichiers nécessaires en fonction de leur importance hiérarchique.

La petite sphère de lumière blanche est une CI 4 (Analyse 4) qui a pour ordre de suivre toute personne présente dans le système. Dans le reste du texte il sera fait référence à « l'Orbe » pour identifier ce programme. L'Orbe vérifie que toutes les personnes dans le système respectent leurs droits d'accès. Si le decker a un statut public, alors l'Orbe est considérée comme active et elle analysera les tentatives de changement de statut.

Si une personne tente de pénétrer plus avant dans le système en conservant son accès public, l'Orbe se positionnera à ses côtés, en lui demandant d'adopter une meilleure ligne de conduite :

« Vous savez, ce n'est pas une façon décente de vivre. Il n'y a aucune raison d'encourager le manque de confiance en ce monde. Un monde qui comporte déjà tant de problèmes. La Confrérie universelle peut vous aider, en avez-vous conscience ? »

SERVEUR 1 (SYSTÈME 4, RÉPONSE 4, SIGNAL -, FIREWALL 4)

Ce système contrôle les équipements audiovisuels utilisés lors des séminaires de découverte et de développement personnel.

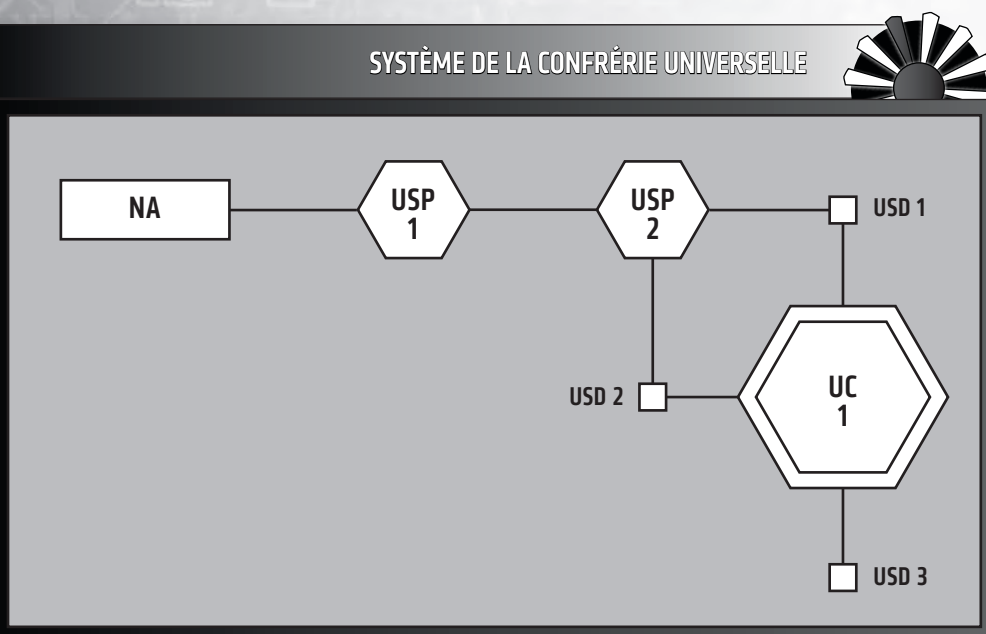
Vous traversez l'orbe blanc pour entrer dans un magnifique jardin qui s'étend aussi loin que vous pouvez voir. Un homme à fière allure, vêtu d'un costume corporatiste, est assis sur une chaise à la vieille mode en fer forgé, posée au centre d'un cercle de gravier d'environ cinq mètres de large. Derrière lui se trouve un ordinateur sur un bureau. Une chaise vide est posée de l'autre côté du bureau. Cinq autres chaises vides sont disposées autour du cercle de pierre.

Si l'Orbe est actif, il dit alors : « Je vous présente Timothy. Je pense que vous l'apprécierez ».

L'homme se lève alors de sa chaise et se dirige vers vous avec un grand sourire. Il vous indique un siège et vous demande ce que vous venez faire dans le système matriciel du chapitre. Il se dirige vers le terminal informatique et tape quelques informations tout en vous disant combien il est heureux que la Confrérie universelle ait un invité.

Timothy est une CI 4 (Analyse 4, Pistage 4).

Si le personnage accepte de s'asseoir, Timothy lui demande s'il est volontaire pour répondre à quelques questions personnelles. Timothy voudrait connaître le nom et le comm-code (*SR4A*, p. 224) utilisés par le personnage. Puis il lance une action de Pistage (voir *Pister un utilisateur*, *SR4A*, p. 230) afin de vérifier que les réponses correspondent avec la réalité. S'il découvre une incohérence ou si le decker tente des actions illégales par la suite, quatre barbouzes se rendront dans les dix minutes à l'emplacement de la connexion pour enquêter (utilisez les caractéristiques du *Groupe de sécurité corporatiste*, *SR4A*, page 283).



Si le decker refuse de répondre aux questions ou de s'asseoir, Timothy enclenche une procédure de pistage, puis transmet l'adresse du decker aux quatre barbouzes.

Si le personnage entre avec un code d'accès de la Confrérie universelle, Timothy hoche la tête en un large sourire, puis reprend sa contemplation du jardin.

Si le personnage entre dans le nœud sans mot de passe légal, Timothy fonctionne comme une CI en patrouille (SR4A, p. 238). S'il découvre un intrus, il tente une action de pistage puis transmet l'adresse du decker aux quatre barbouzes.

SERVEUR 2 (SYSTÈME 3, RÉPONSE 3, SIGNAL -, FIREWALL 5)

Ce serveur contrôle l'air conditionné, la lumière ainsi que les points d'accès matriciels du chapitre à ses bases de données.

Vous continuez votre chemin le long d'un sentier qui traverse le jardin. Où plutôt, c'est le jardin qui semble défiler sous vos pieds. L'espace d'un instant, vous marchez, l'instant d'après, le fond du jardin semble se déplacer à une vitesse incroyable. Vous vous retrouvez devant un type en train de pêcher près d'un étang. De petits scintillements, qui semblent provenir des reflets du soleil dans l'eau, mais qui sont en réalité des données entrant et sortant du système, traversent l'embranchement du ruisseau.

Si le personnage est avec l'Orbe silencieux (c'est-à-dire avec un statut non public), l'homme sourit et le salue d'un hochement de tête.

Si le personnage dispose d'un accès public, l'homme invite le decker à « s'asseoir un petit moment » avec lui. L'homme lui raconte une histoire sur le vide de sa vie avant qu'il ne rejoigne la Confrérie. Cette histoire contient tous les éléments mélodramatiques imaginables, avec les fameux passages du suicide raté et de la recherche avide du succès, mais sans jamais trouver le bonheur.

L'homme est une CI 3 (Analyse 3, Attaque 3). Si le personnage est dans le système sans un compte valide, alors la CI contrôle la validité du decker (*Perception matricielle*, SR4A, p. 228). En cas de découverte d'un intrus, l'homme rembobine rapidement son moulinet puis tente de hameçonner les programmes du decker (La CI déclenche l'alarme puis tente de crasher aléatoirement tous les programmes du decker. Voir plantage d'un programme ou d'un OS (SR4A, p. 231).

Le serveur 2 contient deux banques de données.

BANQUE DE DONNÉE N°1 (LES VERGERS)

Elle contient les fichiers des membres du chapitre (ou, si le decker est dans le système de l'Octogone, le fichier des membres des quatre chapitres).

Vous suivez le ruisseau jusqu'à une sorte de bureau sur la rive. Il y a un ordinateur dessus avec un standard téléphonique. Un homme détendu et courtois, le Gentleman, est assis derrière le bureau : « Bonjour, que puis-je faire pour vous ? »

L'homme précise : « Plus personne n'a quelque chose à cacher une fois dans la Confrérie : tous les fichiers sont donc ouverts pour qui-conque souhaite les consulter ».

Les fichiers sont contenus dans les fruits qui poussent sur les arbres le long du ruisseau. Il suffit au decker de chercher la pomme sur laquelle est gravé le nom de la personne dont il veut consulter le fichier. Une fois la pomme cueillie, le fichier recule puis s'ouvre. Si le decker utilise un programme Catalogue pour chercher dans la base de donnée du verger, avec comme mots clés : « Delling » ou « Victoria » alors :

Une pomme clignote lorsque vous affichez la recherche portant le nom Victoria. La pomme se dirige vers vous, s'épluche toute seule pour former un parchemin. Voici ce que vous pouvez lire :

Delling Victoria/ Chapitre de Redmond
Séminaire de découverte du 03/07/2049
Deviens membre le 12/07/2049
Cercle intérieur 21/08/2051
En progression



Le decker remarque un autre verger derrière une haie. L'Orbe ou le Gentleman derrière le bureau explique qu'il contient la liste des donations des membres de la Confrérie. Bien que l'appartenance à la Confrérie ne soit pas tenue secrète, elle réserve à ses membres le droit de garder leurs revenus ou l'absence de revenus secrets. Le système indique que ce verger ne fait pas partie du domaine public.

Le Gentleman est une CI 3 (Attaque 3, Analyse 3). Le gentleman contrôle la validité du decker lorsqu'il accède au deuxième verger (*Perception matricielle*, SR4A, p. 228). En cas de découverte d'un intrus, il déclenche une alarme, puis attaque en cybercombat (SR4A, p. 236).

Si le decker tente d'y accéder en changeant son statut, le gentleman sort un pistolet et lui demande d'arrêter. Si le decker refuse, alors la CI attaque.

Si le decker recherche dans le deuxième verger les mots : « Victoria » ou « Sanglante » il obtient les informations suivantes :

Donations :

Delling, Victoria

Liquidations opérées :

11 000 ¥ de meubles et d'électroménager

157 ¥ divers

580 ¥ de vêtements

120 ¥ de bijoux

Objets en détention :

Collier *Sanglante*, Bijouterie (estimation : 60 000 ¥)

Note : Ce collier est une pièce unique qui restera dans le coffre du chapitre de Redmond jusqu'à ce que l'intérêt que pourrait susciter la disparition de Delling soit passé. Le revendre trop tôt pourrait laisser une piste qui permettrait de remonter jusqu'à la Confrérie.

Si l'Orbe est toujours avec le decker et qu'il a tué le Gentleman, il se met à prôner les vertus de la Confrérie pour permettre au decker de combattre ses excès de colère et l'importance qu'il y a à faire partie du monde plutôt qu'à tenter de le détruire.

BANQUE DE DONNÉES N°2 (LES CHAMPS)

Le sentier continue jusqu'à une sorte de jardin d'enfants. Des hommes et des femmes vêtus de tenues de travail vont et viennent. Ils portent des cubes de couleur et les entassent sur d'autres. Les cubes sont des entrées et des sorties d'argent. Toutes portent des mentions telles que « soupe populaire », « ventes » et ainsi de suite. L'amas de cubes est tout le temps

en train de changer de taille, selon les opérations en cours. Un ouvrier vous sourit et vous dit que ce sont là les comptes en banques du chapitre de Redmond. « Je suis sûr que vous comprendrez que nous ne pouvons pas vous laisser consulter ces fichiers. Mais vous pouvez éditer sans peine notre rapport comptable ; il est public et est actualisé à la minute. »

Cette banque de données n'est qu'un vaste fouillis. Comme tous les autres fichiers dans cette base de données, les informations contenues ici sont publiques et destinées au gouvernement. Si le decker tente d'y accéder, il peut établir que le chapitre dispose de 17 073 ¥ à la banque Security Savings. Le fichier est crypté (Indice 3) pour faire croire à un decker qu'il a percé le cœur du système.

SERVEUR 3 (SYSTÈME 5, RÉPONSE 5, SIGNAL -, FIREWALL 6)

Vous continuez votre route et passez un petit pont au-dessus d'une rivière. Vous êtes devant un charmant cottage. L'Orbe vous informe que vous n'êtes pas le bienvenu ici. En entrant dans le cottage, vous vous rendez compte que l'intérieur est plus grand que l'extérieur. Une porte noire est accessible de l'autre côté de la pièce. De nombreuses personnes se retournent vers vous et un corpo vous demande ce que vous faites ici. Vous bredouillez une excuse en activant votre programme de Furtivité, et le corpo vous répond : « Je comprends votre curiosité, mais vous devez comprendre que certains endroits stratégiques sont au-dessus de la confiance que nous pouvons vous accorder. »

L'ensemble des huit personnes présentes forme une CI 5 (Analyse 5, Black Hammer 5). La CI contrôle le statut du decker (*Perception matricielle*, SR4A, p. 228) et attaque les intrus qu'elle démasque. À chaque fois que la CI reçoit des dommages, un des personnages meurt. À l'autre bout de la pièce il y a une porte.

Le serveur n°3 contient une banque de données.

BANQUE DE DONNÉES N°03 (LA SALLE DES COFFRES)

La porte noire s'ouvre, et vous vous retrouvez dans l'antichambre de la salle des coffres. Un type du genre clerc de notaire nerveux se lève et lève les mains lorsque vous entrez. La porte du coffre s'ouvre. La salle des coffres est pleine de boîtes rangées sur des étagères.

Le clerc de notaire assis derrière le comptoir est une CI 7 (Pistage 7, Black Hammer 5) qui attaque dès qu'elle voit le decker entrer, peu importe la présence ou pas de l'Orbe.

La chambre des coffres contient tout un tas de trucs sympas rangés dans des tas de boîtes, il n'y a plus qu'à chercher. Dans l'ordre des priorités d'un decker moyen, on peut ainsi trouver :

- Une réserve de nuyens. L'OS permet des transferts de fonds (d'un montant plafond de 500 000 ¥) du compte secondaire que possède la Confrérie auprès de la Security Savings. L'argent volé devra ensuite être blanchi selon la procédure habituelle.
- Si on entre les mots de recherche « Victoria » et « Delling », des boîtes s'ouvrent et éjectent les documents correspondants aux recherches. Voici ce qu'on peut lire :
 - Notes : Delling est un membre dévoué de la Confrérie. Cependant, malgré tous nos efforts, elle a résisté à toutes nos tentatives de briser sa volonté. Nous supposons que la volonté de fer qui la caractérise s'est forgée à la suite d'éléments de son passé qu'elle tient secrets.
 - Update : 21/08/2051 Lors de son initiation, Delling a prononcé le nom de Daniel. Nous suspectons que cela pourrait être un des éléments tenus secrets. Elle n'a jamais mentionné auparavant une possible relation avec un homme. Lorsqu'il constatera sa disparition, il se pourrait que cet homme envoie des investigateurs pour la retrouver. Aucune action ne doit être attentée jusqu'à ce que nos agents extérieurs aient établi le contact avec eux. Ensuite, nous devons traiter ce problème le plus rapidement possible.
 - Update : 23/08/2051 La disparition de Delling aurait suscité un intérêt. Nous avons envoyé des agents externes pour résoudre la situation. Rekracir aurait des détails sur les personnes qui nous intéressent.

L'ASSAUT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes équipés. Vous êtes parés. Le chapitre des Redmond est votre cible et vous sentez ce frisson familier qui parcourt votre nuque et votre dos. Les battements de votre cœur s'accroissent déjà, vos muscles sont tendus et vos yeux repèrent le moindre détail autour de vous. Cependant, il y a quelque chose de différent, cette fois. C'est dans vos tripes. Quelque chose vous dit qu'il y a définitivement des raisons de s'inquiéter.

Mais vous y êtes. Vous êtes des shadowrunners et ça signifie que vous allez prendre cette peur et la recracher pour en faire le pire cauchemar des gars d'en face.

L'ENVERS DU DÉCOR

Nous y sommes...

Vous trouverez les plans et descriptions des 5 niveaux du chapitre. Notez que certains membres du chapitre ne sont présents qu'aux heures de bureau (de sept heures du matin à minuit).

L'attaque des shadowrunners prendra la Confrérie par surprise. C'est ainsi. Non que le chapitre ne soit pas préparé à une éventuelle attaque, mais son personnel ne peut tout simplement pas prévoir à l'avance quand elle va se dérouler. Une fois que la fusillade aura commencé, le bâtiment entier sera en alerte. Les gardes quitteront les positions indiquées sur les plans, pour se diriger vers le lieu de l'action.



Les positions des autres personnages sont indiquées dans les pièces correspondantes. Ces personnages non-joueurs resteront à la place indiquée pendant toute la durée du combat.

Si les shadowrunners n'aident pas Bambra à secourir Victoria, il abandonnera les personnages pour chercher la Chambre du Cercle intérieur. Si Bambra s'y rend tout seul et qu'aucun shadowrunner ne prend la peine de jeter un œil dans la Chambre du Cercle intérieur pour savoir où il a bien pu aller, on n'entendra plus jamais parler de lui.

DESCRIPTION DES PIÈCES DU CHAPITRE DE REDMOND

Le chapitre comprend 4 niveaux : le sous-sol, le rez-de-chaussée, le premier, second et troisième étages, composés de bureaux.

SOUS-SOL

Note : tout le sous-sol est baigné d'une lueur diffuse et rougeâtre.

LOCAL TECHNIQUE (1)

Cette vaste pièce comprend le système de chauffage, les compteurs électriques et tout ce qui permet au bâtiment de fonctionner correctement.

REMISE (2)

Stock de bouquins, pamphlets, fournitures de bureau, etc. Toute la propagande et les consommables courants sont entreposés dans cette pièce.

COFFRE-FORT (3)

Cette pièce sert à stocker tous les biens qui ont été collectés par le chapitre et qui doivent être liquidés. Un esprit Mouche en forme véritable occupe cette pièce.

ESPRIT MOUCHE EN FORME VÉRITABLE (SOLDAT PUISSANCE 7)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
9	7	8	10	7	7	7	7	7	7	7	18	2
Nombre de cases du Moniteur de condition : 14 / 13												
Initiative / PI astrales : 7 / 3												
Compétences : Analyse astrale 7, Arme de mêlée exotique 7 Combat astral 7, Combat à mains nues 7, Contresort 7, Esquive 7, Lancement de sorts 7, Perception 7, Vol 7												
Pouvoirs : Arme naturelle (VD 9P, PA -1), Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (Mouches), Dissimulation, Forme astrale, Habitation (réceptacle vivant), Immunité aux maladies, Pestilence, Peur, Souffle nocif, Venin												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Légère)												

L'esprit Mouche sent l'équipe s'approcher et leur tend une embuscade. Dès qu'un shadowrunner ouvre la porte, la créature s'élance sur le groupe et attaque avec son venin.

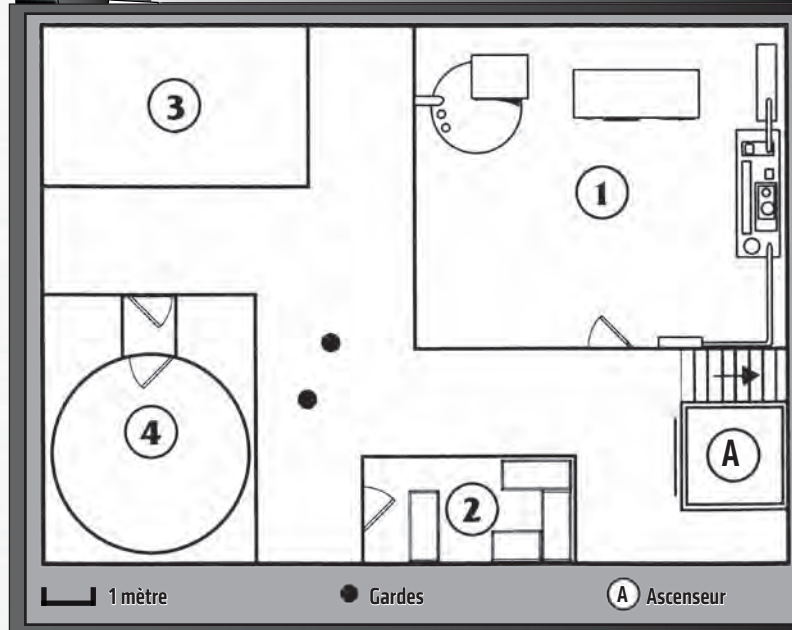
La pièce contient 15 boîtes métalliques, contenant chacune des objets de valeur, des bijoux ou des creditubes. La valeur de chaque boîte s'échelonne entre 10 000 et 60 000 ¥. A la fin de l'aventure, lancez un dé pour chacune des boîtes et multipliez le résultat par 10 000 ¥. La rivière *Sanglante* est dans une de ces boîtes. Pour écouler les autres objets, suivez la procédure décrite dans le chapitre *Fourguer les matos*, SR4A, p. 312.

CHAMBRE DU CERCLE INTÉRIEUR (4)

Lorsque les personnages s'approchent de cette pièce, ils aperçoivent d'abord une porte noire aux moulures dorées. Lorsqu'ils sont sur le point d'entrer dans cette pièce, ils se rendent immédiatement compte que le couloir qui se trouve derrière cette porte dégage une chaleur intense, mais également que le sol et les murs sont doux et mous, comme vivants. La lumière est diffuse, dans des tons bleus. Une étrange odeur règne dans l'air, « quelque chose de vaguement familier, une sorte d'odeur de levure ou quelque chose de biologique ».



PLAN DU CHAPITRE DE REDMOND : SOUS-SOL



La porte suivante conduit à une chambre circulaire de quelques 20 mètres de diamètre. Les shadowrunners y trouveront 4 esprits Mouches en forme hybride et la Reine Mouche. Les formes hybrides tiennent dans leurs appendices des sortes de grosses poches rondes et aux multiples renflements. En y regardant de plus près, les runners se rendent compte que ces poches contiennent des humains en position fœtale.

ESPRIT MOUCHE EN FORME HYBRIDE (SOLDAT PUISSANCE 6)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
9	9	9	9	6	6	6	6	6	6	6	15	2
Nombre de cases du Moniteur de condition : 13 / 11												
Initiative / PI astrales : 16 / 3												
Compétences : Analyse astrale 6, Arme de mêlée exotique 6, Combat astral 6, Combat à mains nues 6, Contresort 6, Esquive 6, Lancement de sorts 6, Perception 6												
Pouvoirs : Arme naturelle (VD 8P, PA -1), Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (Mouches), Dissimulation, Habitation (réceptacle vivant), Immunité aux armes naturelles, Immunité aux maladies, Pestilence, Peur, Souffle nocif												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Légère), Évanescence												

REINE (PUISSANCE 8)

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
13	11	12	13	8	8	8	8	8	8	8	20	3
Nombre de cases du Moniteur de condition : 15 / 12												
Initiative / PI astrales : 16 / 3												
Compétences : Analyse astrale 8, Combat astral 8, Combat à mains nues 8, Contresort 8, Escroquerie 8, Esquive 8, Lancement de sorts 8, Leadership 8, Négociation 8, Perception 8												
Pouvoirs : Arme naturelle (VD 11P, PA -1), Communauté mentale, Compulsion, Conscience, Contrôle animal (Mouches), Immunité aux maladies, Pacte spirituel, Pestilence, Peur, Portail astral, Recherche, Résistance au bannissement, Sens accrus (Odorat, Vision thermographique ou Ultrasons), Souffle nocif, Venin, Vol												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave)												

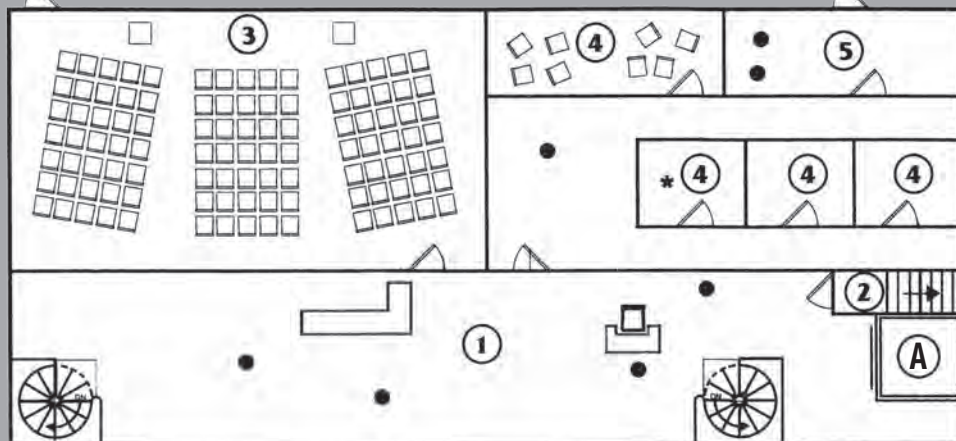
Si les shadowrunners parviennent à se débarrasser des insectes et ouvrent les sacs, ils y trouveront un homme et deux femmes, dont l'une d'elle est de toute évidence Victoria. Tous sont à différents stades de la métamorphose. Le beau visage de Victoria n'est plus que l'ombre de lui-même, ses joues creusées lui donnant un aspect cadavérique. Ses cheveux

sont tombés et sa colonne vertébrale est visible dès la base de son cou. Elle ne réagit pas et semble morte. *Il n'y a rien que les personnages puissent faire pour elle.* Laissez-les essayer la magie ou une autre méthode, laissez-les jeter des paquets de dés : elle est aussi morte qu'on puisse l'être.

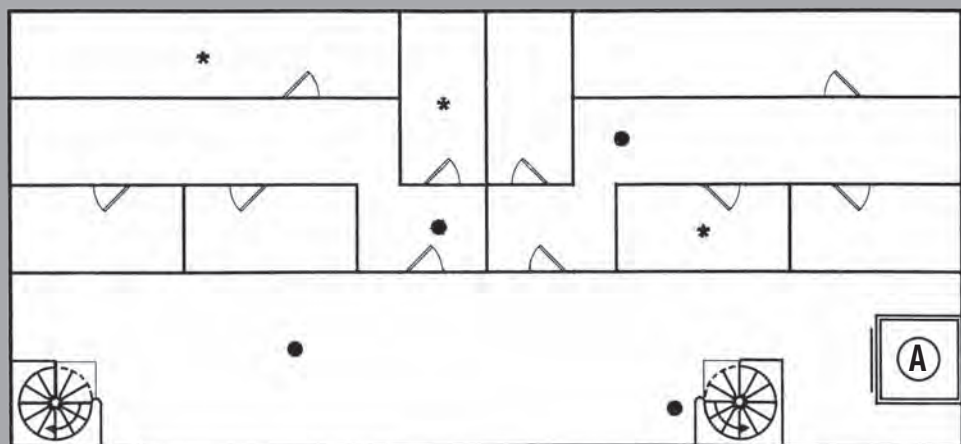
REZ-DE-CHAUSSÉE

PLAN DU CHAPITRE DE REDMOND : REZ-DE-CHAUSSÉE ET ÉTAGES

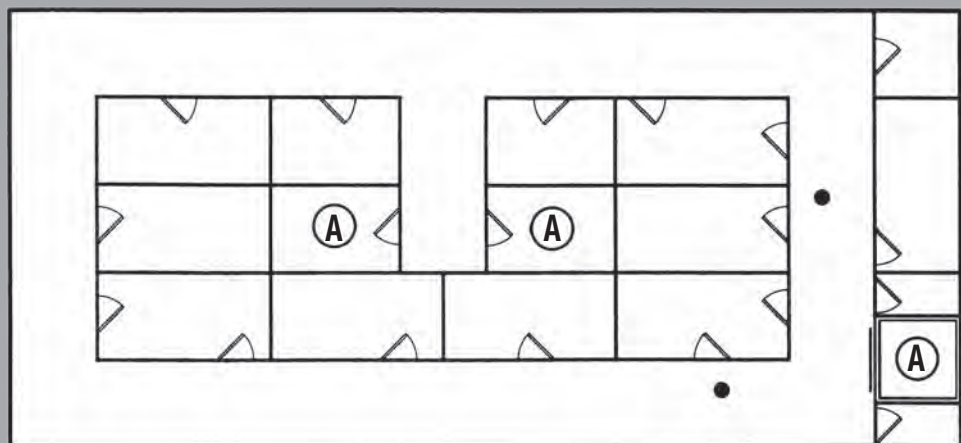
REZ-DE-CHAUSSÉE



PREMIER ÉTAGE



DEUXIÈME ET TROISIÈME ÉTAGES



1 mètre

(A) Ascenseur

● Garde



Accueil

Présentoir

ACCUEIL (1)

Devant les gardes, Judy se tient derrière le comptoir de l'accueil. Elle lancera autant de sorts qu'elle pourra pour vaincre les shadowrunners. Deux gardes sont également présents à l'accueil. Pendant les heures de bureau, on pourra également trouver une vingtaine de visiteurs qui vaquent à leurs occupations dans cet endroit.

JUDY

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG
4	4	4	3	3	4	3
VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI	
5	-	6	-	8	1	

Nombre de cases du Moniteur de condition : 9/10

Initiative, PI astrales : 8, 3

Avantages : Magicien (hermétique)

Initié (grade 4) : Bouclier, Camouflage, Camouflage étendu, Flux

Compétences : Conjuración (GC) 4, Esquive 2, Étiquette (Corporations) 2 (+2), Négociation 2, Perception 2, Pistolets 2, Psychologie 2, Sorcellerie (GC) 5, Théorie magique 5

Équipement : Ruger Super Warhawk (balles APDS), 2 speedloaders supplémentaires, vêtements pare-balles 4 / 0

Sorts : Analyse d'objet, Clairvoyance, Masque, Monde chaotique, Spectacle

Au premier Tour de combat, Judy lancera un sort de Monde chaotique sur tous les mages qu'elle aura pu identifier. Au round suivant, l'un des gardes activera un flash-pak, tandis que Judy plongera sous son comptoir pour enfiler ses lunettes. Les flash-paks sont décrits dans *SR4A*, p. 324.

ASCENSEUR ET ESCALIERS (2)

Ce couloir dispose d'escaliers qui mènent au sous-sol et un ascenseur qui mène aux étages supérieurs.

AUDITORIUM (3)

Cette salle de 100 sièges est restée à l'identique du temps où elle servait de salle de cinéma. Les sièges sont à leur place et il y a un écran au fond de la salle. Deux podiums ont été ajoutés sur la plate-forme qui court devant l'écran.

SALLES DE RÉUNION (4)

Ces quatre pièces occupent l'espace de ce qui fut autrefois une salle de cinéma. La surface a été divisée en quatre par des cloisons. Chaque pièce contient une douzaine de chaises. Aux heures de bureau, toutes les pièces marquées d'un (*) sur

le plan son occupées par six nouveaux membres de la Confrérie et six conseillers. Ces personnes ne tenteront rien contre les shadowrunners : elles s'enfuiront et se dirigeront vers les gardes.

Utilisez les caractéristiques du *Stagiaire politique* (livret *Contacts & aventures* de l'Écran du meneur de jeu, p. 14) pour tous les membres de la CU présents dans ces pièces.

SOUPE POPULAIRE (5)

À l'arrière du rez-de-chaussée se tient une soupe populaire qui accueille les plus démunis et qui donne sur la ruelle située derrière le bâtiment. Aux heures de bureau, on y trouve six personnels de cuisine et une dizaine de gars de la rue venus prendre un repas. Utilisez les caractéristiques du *Stagiaire politique* (livret *Contacts & aventures* de l'Écran du meneur de jeu, p. 14) pour le personnel des cuisines, et celles du *Nomade* (livret *Contacts & aventures* de l'Écran du meneur de jeu, p. 10) pour les gars de la rue.

La présence de ce groupe va évidemment diminuer les chances de l'équipe de pouvoir s'infiltrer tranquillement par derrière.

GARDES DE LA CONFRÉRIE

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
4	4	4	3	3	4	3	5	-	6	-	8	1
Nombre de cases du Moniteur de condition : 10/11												
Compétences : Armes automatiques 3, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Étiquette (la Rue) 3(+2), Perception 2, Psychologie 2, Tactique des petites unités 2, Véhicules terrestres 3												
Équipement : Ares Crusader (balles APDS), 2 chargeurs supplémentaires, gilet pare-balles 6 / 4, flash-pak, lunettes avec compensation anti-flash												

PREMIER ÉTAGE

Ces pièces occupent l'espace des deux anciennes salles de cinéma de l'étage. Des cloisons ont été posées pour diviser l'espace. Chaque pièce dispose d'une douzaine de chaises. Les pièces marquées par un * accueillent des réunions de conseil aux heures de bureau. Chaque pièce accueille six nouveaux membres de la CU et six conseillers. On trouve également quatre gardes à cet étage (voir *Gardes de la Confrérie*, ci-dessus).

DEUXIÈME ET TROISIÈME ÉTAGES

Ces pièces sont des bureaux et sont meublées en conséquence, avec de climatiseurs, des armoires de rangement, de stations informatiques et ainsi de suite. On trouve deux bureaux par pièce au deuxième étage. Il y a du monde à toute heure de la journée dans les bureaux du chapitre, l'activité est constante.

Toutes les personnes présentes au deuxième étage sont des humains. Utilisez les caractéristiques de la *Secrétaire corporatiste*, livret *Contacts & aventures* de l'Écran du meneur de jeu, p. 13.

Il n'y a rien de valeur dans les bureaux. Toutes les rentrées d'argent sont maquillées de telle façon que les documents qu'on trouverait ici ne pourraient rien prouver, à qui que ce soit.

Il y a deux gardes par étage (voir *Gardes de la Confrérie*, ci-dessus).

ANTIVIRUS

Si des personnages meurent ici, qu'il en soit ainsi. C'est ce qui arrive quand on met son nez dans les affaires de la Confrérie universelle.

Si l'équipe n'aide pas Bambra à sortir Victoria de là, il les abandonnera dès qu'il pensera avoir trouvé où elle est (la porte menant à la Chambre du Cercle intérieur) et s'y dirigera. Avant de les quitter, il les remerciera sincèrement « Merci de m'avoir aidé à arriver jusqu'ici. »

Puis on entendra des tirs d'arme à feu, peut être un hurlement provenant de la Chambre du Cercle intérieur. Si les personnages ne sont pas plus curieux, ils n'entendront plus jamais parler de Bambra.

S'ils vont lui prêter main forte, ils le trouveront mort sur le sol de la Chambre du Cercle intérieur, les tripes à l'air. L'une des formes véribles est en train de mâchonner une jambe.

Si les shadowrunners s'en sortent vivants et les poches pleines, il est temps pour eux d'aller *Ramasser les morceaux*.

RAMASSER LES MORCEAUX

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous n'avez eu aucun problème pour vous mêler à la foule en pleine heure de pointe, et vous arrivez rapidement au point de rendez-vous : le Glass Onion. Simpson est debout, semblant attendre quelque chose et tout absorbé par ses pensées. On dirait qu'il se tient plus droit qu'auparavant.

« Vous l'avez ? » demande-t-il en approchant. « Magnifique, magnifique. Lucile sera tellement heureuse. Merci beaucoup. Et Victoria ? Non, ne me dites rien. Je ne veux pas savoir où elle était, ni ce qu'elle y faisait. Vous savez... Je pense que tout ça finit pour le mieux. Victoria n'était rien d'autre qu'une clocharde qui cherchait à se faire de l'argent facile. Jamais elle ne m'aurait rendu heureux. Mais quand elle est partie, il fallait que je sache ce qui me rendait malheureux. J'ai parlé avec mon beau-père – je ne m'étais jamais ouvert à lui auparavant – et cette nuit, la nuit où je vous ai engagés, il m'a fait découvrir une organisation qui, je le pense vraiment, va m'aider. »

Souriant, Simpson sort un créditube du montant correspondant à ce qui avait été convenu. Il se retourne et se dirige vers sa voiture en sifflotant...

L'ENVERS DU DÉCOR

L'un des runners pourrait avertir Simpson des dangers qu'il y a à fréquenter la Confrérie, ou simplement demander un supplément au vu de la dangerosité de la course. Rappelez aux runners qu'il est peu probable que



Simpson accorde du crédit aux étranges événements liés à la Confrérie. Pire encore, l'homme pourrait révéler à ses nouveaux Frères que l'équipe pourrait bien avoir participé à l'attaque du chapitre de Redmond. Pour l'instant, la Confrérie va avoir beaucoup de mal à retrouver les runners. Simpson est la seule faille de l'équipe : tant qu'ils se taisent, Simpson ne fera jamais le lien entre eux et ce qui s'est passé à Redmond.

Si les runners tentent de rendre tout ceci public, ils vont rapidement déchanter : les membres de la Confrérie sont trop bien implantés dans tous les milieux pour permettre de telles révélations. Toutes les personnes à qui les shadowrunners se confieront décèderont mystérieusement, les données disparaîtront de la Matrice et la Confrérie reviendra voir les runners avec un supplément de muscles.

Si les shadowrunners font profil bas, la Confrérie universelle ne fera pas beaucoup d'efforts pour les retrouver ; le peu de recherches qu'elle effectuera ne rencontrera pas beaucoup de succès. Les shadowrunners ne devraient pas sous-estimer le pouvoir que représente cet ennemi. D'ici quelques temps, le meneur de jeu pourrait imaginer quelques aventures qui mettraient en scène les tentatives de la Confrérie pour tuer les runners. Mais il faudra du temps à la secte. En effet, l'une des raisons pour lesquelles les runners peuvent faire ce qu'ils font est qu'ils n'existent pas : il est donc difficile de tenter de se venger d'eux.

Sur un plan plus pratique, les runners ne pourront pas refourguer *Sanglante*. C'est une pièce de joaillerie trop unique pour qu'on puisse en disposer aussi facilement. Autant essayer de refourguer *Mona Lisa*. Augmentez l'intervalle du test pour refourguer l'objet (voir *Fourguer le matos*, p. 312, SR4.4) et appliquez un modificateur de réserve de dés négatifs au test. Qui plus est, la Confrérie pourrait retrouver leur trace par le biais de cette vente. Courir les Ombres n'est pas une partie de plaisir et parfois, ça ne rapporte que des ennuis.

DISTRIBUTION DU KARMA

Si les runners ont visité les coffres du chapitre, ils se retrouveront avec assez de nuyens pour leur permettre de faire profil bas pendant un certain temps. Reste à les récompenser par du Karma pour avoir accompli certains objectifs du scénario.

OBJECTIF	KARMA
Survivre	1
Retrouver le collier	2
Obtenir une copie de <i>La Confrérie universelle : les rouages de la supercherie</i>	1
Accompagner Bambra dans la Chambre du Cercle intérieur	3

INVESTIGATIONS

Au cours de *Sanglante disparition*, les shadowrunners pourront être amenés à mener certaines investigations pour obtenir des informations, déterrer des preuves ou suivre des pistes. Tout ceci peut être fait par l'usage de contacts personnels ou par des recherches dans la Matrice et des bases de données publiques. Dans cette aventure, les personnages vont devoir orienter leurs recherches sur les agissements de Patrick Bambra, un détective qui aurait réussi à se faire une bonne idée de ce qui se passe vraiment, mais également sur la Confrérie universelle, qui apparaît rapidement aux personnages comme étant au centre de toute cette affaire, sans qu'on puisse savoir précisément son niveau d'implication.

Si les personnages veulent retrouver Bambra, allez au paragraphe *Sur la piste de l'Irlandais*. S'ils veulent en apprendre plus sur la Confrérie universelle, consultez *Les dessous de la Confrérie*. Chaque section inclut une table qui récapitule les informations que les personnages peuvent glaner au cours de leurs enquêtes.

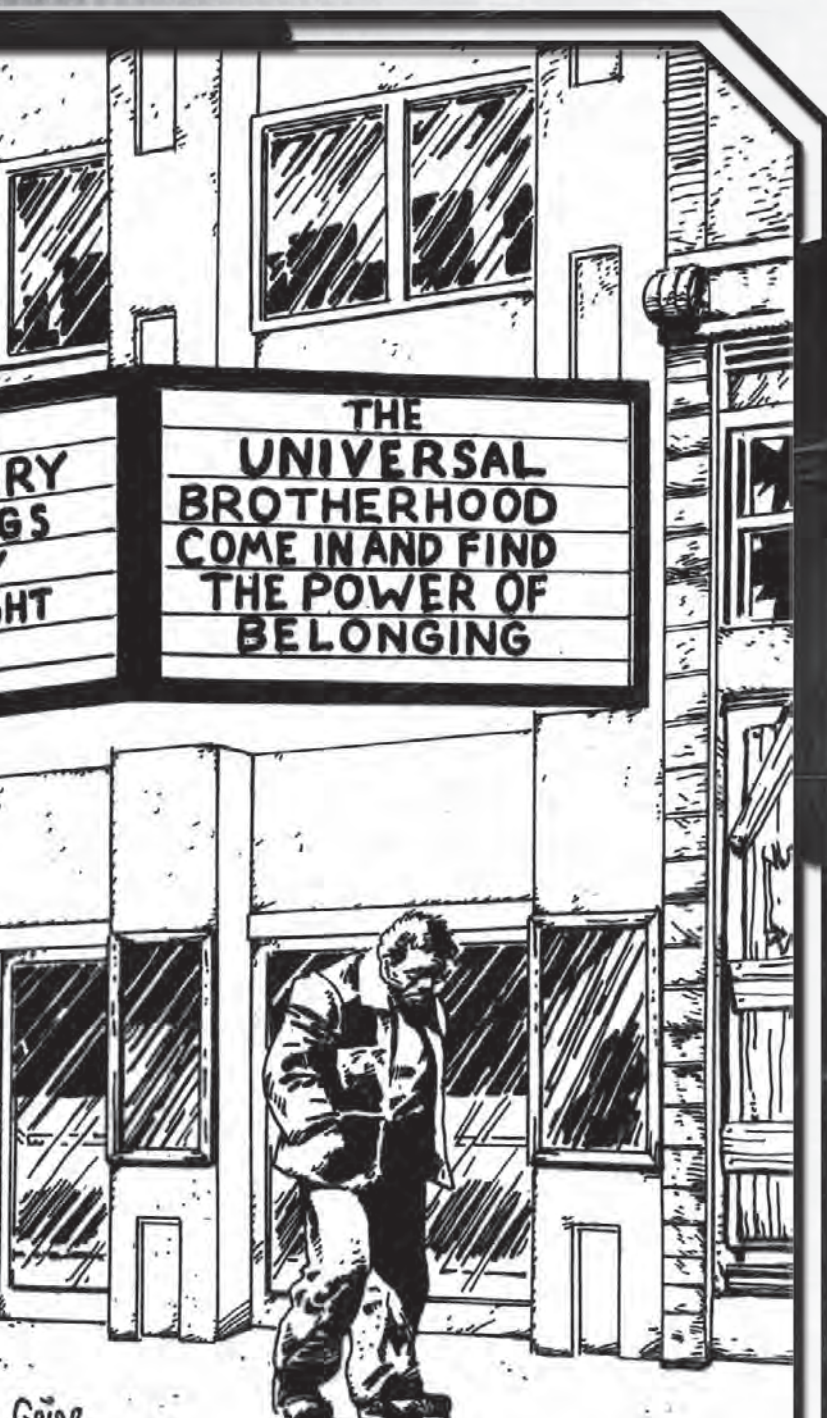
Tous les personnages peuvent tenter de rencontrer un contact toutes les 2 heures.

Les shadowrunners vont devoir travailler au corps chacun des contacts qu'ils auront en ville. Les compétences qui permettront d'obtenir quelque chose de ces investigations incluent les compétences d'Étiquette (la Rue, Médias et ainsi de suite), Informatique ou Recherche de données, et Négociation ou Intimidation.

Si les personnages demandent à leurs contacts d'user de leur Influence pour ramener plus d'informations, il faudra conserver les succès accumulés. Après tout, *Sanglante disparition* se déroule sur une courte période (trois jours). Le temps est donc compté.

Traitez ces Tests étendus comme un travail d'équipe des runners et de leurs contacts. Dès que ce total atteint un chiffre donné, donnez-leur l'information correspondant au nombre de succès.

Par exemple, trois personnages font des recherches sur une nuit. L'un utilise la compétence Recherche de données, un autre utilise l'Étiquette (Médias) pour se rencarder auprès de ses relations dans les médias. Le troisième quant à lui, fait la tournée des bars en usant de son Étiquette (la Rue). Au cours des deux premières heures, ils obtiennent 1, 2 et aucun succès, soit 3 succès qui leur permettent d'accéder aux informations égal au seuil de 3 ou moins pour cette recherche. Deux des contacts des personnages promettent de se rencarder dans leur coin. Ils usent de leur Influence et obtiennent chacun 2 succès. Ils totalisent à présent 7 succès (3 + 2 + 2) et les personnages décrochent toutes les informations ayant une valeur de 7 ou moins.



Tenez un compte séparé pour chacune des sections. Si deux personnages sont *Sur la piste de l'Irlandais*, tandis qu'un autre cherche à dévoiler les *Dessous de la Confrérie*, totalisez leurs succès de manière séparée. Des succès accumulés dans une section ne comptent pas pour l'autre ; et vice-versa.

Il y a deux façons de procéder avec les tables d'Investigations. La première méthode consiste à lancer les dés et à lire les informations. Il n'y a rien à redire à cela : cette méthode permet de conserver le scénario sur les rails. Si le meneur de jeu le souhaite, il peut se servir de ces tables pour improviser. Cela veut dire qu'il mettra en scène les circonstances dans lesquelles le shadowrunner utilise ses compétences, et la manière dont il obtient ses informations.

Par exemple, supposons qu'un shadowrunner tente d'utiliser sa compétence Étiquette (la Rue) pour remonter *Sur la piste de l'Irlandais*. Cela veut dire qu'il va faire appel à ses connaissances hautes en couleur de la faune interlope de la rue afin de remuer la merde et peut-être même obtenir l'adresse de la planque de Bamba. Si le personnage obtient quelques succès dans cette entreprise, cela veut dire là, dehors, dans l'ombre des plus sombres ruelles de Seattle, le shadowrunner a pu mettre la main sur un bon tuyau. Disons qu'il a obtenu 7 succès : c'est assez pour savoir que Bamba se planque parce qu'il sait que quelqu'un en a après lui, mais pas assez pour savoir où il se trouve.

Le meneur de jeu décide alors que le shadowrunner est au comptoir du O'Maley (eh oui, il vient juste d'inventer le nom), un bar apprécié des Irlandais qui se trouve non loin du bureau de Bamba. Le meneur de jeu débute par la question que pose le runner au barman pour savoir s'il ne connaîtrait pas par hasard un type qui se fait appeler Bamba. Le barman pointe alors du menton un type à l'air nerveux, qui regarde dans toutes les directions et qui se fait appeler Phil. Phil est actuellement assis au comptoir et boit des coups avec quelques copains. Le runner va devoir sympathiser avec Phil, lui graisser la patte ou alors lui broyer quelques doigts pour obtenir ce qu'il veut savoir. La scène va évoluer alors que les deux personnages vont interagir : le shadowrunner tentant d'obtenir des informations et le personnage non-joueur attendant quelque chose (de l'argent, un verre ou quoi que ce soit d'autre) en retour. Imaginez que Phil soit le meilleur pote de Bamba : il est fort probable qu'il ne soit pas très chaud pour aller raconter des trucs sur son ami, encore moins à un parfait étranger. Ceci dit, Phil pourrait aussi être un type qui est tombé sur des données compromettantes et qu'il cherche juste quelqu'un à qui les fourguer au meilleur prix, c'est à vous de décider.

L'idée est de donner vie aux informations fournies dans les tables d'investigation en laissant les shadowrunners interagir avec les PNJ, au lieu d'annoncer froidement les résultats. Des exemples de personnages qui donnent des informations aux joueurs dans *Sanglante disparition* sont Dent et Lawson, que les runners rencontrent à l'appartement de Victoria. Ces deux personnages n'existent que pour donner aux joueurs des informations, mais ils ont chacun leur personnalité et leur manière d'appréhender le sujet.

C'est un bon moyen pour le meneur de jeu d'introduire de nouveaux personnages non-joueurs pour de futures aventures, ou de réutiliser des personnages qu'il aurait interprétés lors d'aventures précédentes. Si les runners doivent rencontrer un de leurs contacts préférés pour trouver quelque chose à propos de ce Bamba, cela ajoute de la profondeur au jeu. Le Seattle de votre campagne *Shadowrun* gagne en consistance lorsque vous instaurez une certaine continuité dans les éléments de la vie de vos shadowrunners, au lieu de vous contenter de faire apparaître et disparaître ces éléments.

Les scènes d'investigation sont également un bon moyen de mettre en lumière d'autres aspects de la vie d'un shadowrunner.

Par exemple, disons qu'au cours d'une précédente aventure un de vos shadowrunners s'est endetté auprès d'un usurier. Si un des gros bras de cet usurier a l'habitude de traîner au O'Maley, il y a de grandes chances qu'il croise le runner en train de questionner Phil. La

situation du personnage va soudainement évoluer et il va avoir à gérer deux problèmes : mettre la pression sur son indic, tout en évitant de se faire remarquer par le gros bras. Et tout ça rien que pour obtenir un tuyau dont on n'est même pas sûr qu'il soit valable.

Lorsque vous mettez en scène de telles rencontres, gardez toutefois à l'esprit que ce genre de scènes est destiné à ajouter de la couleur, *pas* à devenir une série de tests pour obtenir des informations : si le personnage tente d'obtenir des informations de la part de Phil et que ce dernier sait où Bamba se planque, le shadowrunner devrait logiquement repartir avec cette information. Pas besoin de jeter les dés au cours de cette scène, mieux vaut gérer cette situation sous forme de roleplay entre le meneur de jeu et le joueur. Si le runner joue vraiment bien son personnage, il se pourrait bien qu'il obtienne même un bonus d'information qu'il n'aurait sans doute pas obtenu en réussissant simplement son jet de dé.

Nous avons condensé toutes les informations disponibles dans ces tables parce que nous n'avions pas la place de développer à chaque fois de nouvelles scènes. C'est au meneur de jeu de décider de jouer les scènes d'investigation ou pas : il est plus au fait de ses joueurs et de l'évolution qu'il souhaite donner à sa partie.

D'un autre côté, s'il faut gagner un peu de temps ou si le meneur de jeu ne se sent pas à l'aise avec l'idée d'improviser des rencontres sur le pouce, il peut utiliser les tables telles quelles ou alterner les scènes et les descriptions fournies par les tables.

SUR LA PISTE DE L'IRLANDAIS

Cette section vous servira à jouer les recherches des shadowrunners sur Patrick Bamba. Le détective engagé par madame Simpson a fait du sauvetage de Victoria des griffes de la Confrérie universelle une affaire personnelle.

Le meneur de jeu donnera les informations au fur et à mesure que les shadowrunners accumuleront les succès dans leurs investigations.

Si les personnages obtiennent le nom de Bamba (qu'ils peuvent obtenir chez *Madame Ulishia*), on peut considérer qu'ils commencent directement avec 3 succès.

Si les shadowrunners parviennent à savoir où se trouve Bamba et qu'ils souhaitent le rencontrer, allez au chapitre *Pervers pépères*.

SUCCÈS	RÉSULTAT
2	Un détective nommé Patrick Bamba a bossé sur une affaire de relations extraconjugales pour le compte d'un cadre de la Renraku. Ça payait plutôt bien, mais il n'aimait pas ce boulot. S'il pense à le demander, le runner obtient également le signalement de Bamba, que vous pourrez retrouver dans le chapitre <i>Ombres portées</i> .
4	Bamba a bonne réputation, mais on dit aussi que c'est un romantique. S'il se rend compte qu'une personne est opprimée ou victime, il a tendance à vouloir l'aider, mais il devient par là même moins prudent et moins réfléchi.
8	Bamba est actuellement dans ce genre de quête héroïque. Cette fois-ci, il a expliqué qu'il s'agissait d'une jeune femme qui avait besoin d'être secourue. C'est marrant, parce que Bamba n'a plus eu de relations avec les femmes depuis bien longtemps. Et là, on dirait qu'il est amoureux.
10	Bamba s'est mis dans le pétrin. On ne sait pas vraiment ce qu'il en est, mais on dit que des gros bras le cherchent. Il fait profil bas en ce moment.
13	Un pote de Bamba, un decker du nom de Toggle, s'est fait griller les neurones par une CI noire dernièrement. On dit que Toggle était en train de rembourser une faveur à Bamba quand c'est arrivé.
16	Au dernières nouvelles, Bamba se planquerait dans un bar a strip des Redmond Barrens appelé le Superdad's.

LES DESSOUS DE LA CONFRÉRIÉ

Cette section devrait vous servir lorsque les personnages voudront se renseigner sur la Confrérie universelle.

Tandis que l'équipe accumulera des succès, le meneur de jeu distillera des informations correspondant aux succès obtenus. La plupart des renseignements ci-dessous peuvent également être obtenus en faisant des recherches informatiques.

Souvenez-vous qu'à Seattle, peu de gens s'intéressent à la Confrérie universelle. Tout le monde sait que c'est une sorte de religion, mais ça s'arrête là. Si les shadowrunners poussent leurs recherches, ils ne tardent pas à trouver des informations très troublantes à propos de la Confrérie, en particulier les informations sur les deux auteurs et la destruction de la taverne.

Les informations qui suivent n'incluent pas les données qui peuvent être accumulées en piratant les serveurs du chapitre de la Confrérie ou en allant visiter directement les lieux. Si les shadowrunners veulent se livrer à de telles activités, rendez-vous aux chapitres *Iceberg*, p. 30 ou *La science du silence...*, p. 28.

SUCCÈS	RÉSULTAT
2	La Confrérie dispose de quatre chapitres à Seattle. Le plus grand est l'Octogone, un bâtiment d'une dizaine d'étages au coin de la Huitième et de Westlake Avenue. Le deuxième est dans les Barrens, dans le quartier de Kingsgate, près de Waveland et Belmont. Le troisième est à Puyallup et le quatrième à Everett.
6	La Confrérie universelle est une association à but non lucratif disposant d'un capital d'à peu près un million de nuyens aux UCAS. La Confrérie aurait implanté quelque 300 chapitres en Amérique du Nord, et quelque 100 chapitres dans le reste du monde. La Confrérie a de très nombreuses relations. Il semblerait qu'un de ses membres soit un officier en charge de la logistique, basé à Fort Lewis. Cet officier aurait réussi à leur procurer des PM équipés de munitions APDS, ainsi que des flash-paks.
11	Au printemps dernier, un reporter freelance de Seattle du nom de Zebediah Wanderly posait pas mal de questions à propos de la Confrérie universelle. On se souvient de son enquête, parce qu'il a été tué dans un attentat à la bombe qui a détruit la Grodin's Tavern. La version officielle est qu'un decker aurait trouvé Wanderly en train de poser la bombe dans les sous-sols du bar et qu'il l'aurait faite sauter en tentant de la désamorcer.
16	Certaines personnes se souviennent d'avoir vu passer un fichier intitulé <i>La Confrérie universelle</i> sur le Shadowland, en juin dernier. Il avait été écrit par Zebediah Wanderly et Frederick Davitt. On l'a aperçu sur les écrans pendant 3 minutes, mais il a disparu suite à la destruction du serveur local par une explosion. Si les shadowrunners veulent en savoir plus sur Frederick Davitt, donnez-leur l'aide de jeu intitulée <i>Un reporter freelance victime d'une agression</i> . Les informations sur la mort de Wanderly ne sont pas disponibles à ce stade.
19	Certaines personnes ont des doutes sur le fait que Wanderly soit le poseur de bombes de la Grodin's Tavern. À l'époque, le bar accueillait le serveur local du Shadowland. Les runners peuvent également entrer en possession de l'aide de jeu <i>Mémo de la Lone Star</i> .
21	On dit que certaines personnes ont réussi à sauvegarder des copies du fichier envoyé par Wanderly / Davitt. Jusqu'à présent, elles ne se sont pas manifestées.
25	Un shadowrunner reçoit une copie anonyme du fichier envoyé sur le serveur du Shadowland. Vous pouvez donner à vos joueurs le manuscrit <i>La Confrérie universelle : les rouages de la supercherie</i> .

OMBRES PORTÉES

DANIEL SIMPSON

Daniel Simpson est un cadre rondouillard qui a peur... de tout ! Il voulait un boulot sympa et une belle femme afin de se rassurer dans la vie, mais cela s'est retourné contre lui puisque aujourd'hui, il n'aime pas son job, il n'est pas promu au rang supérieur et sa femme ne l'aime plus.

Son amour pour Victoria fut une tentative désespérée de mettre un peu de couleur dans cette morne existence. Dès qu'elle commença à s'attacher à lui, il commença à la détester. Il avait l'impression qu'elle se servait de lui, ne voyant pas qu'il utilisait lui-même Victoria d'une manière qu'elle n'aurait jamais envisagée.

Si les shadowrunners, pour une raison ou pour un autre, entrent en contact avec Simpson avant vendredi, ils le trouvent mortifié et bredouillant quelque vague excuse pour être en retard au rendez-vous. Jouez ce personnage comme un benêt pathétique.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
2	2	3	2	3	4	3	2	2	6	-	7	1
Nombre de cases du Moniteur de condition : 9/9												
Compétences : Combat à mains nues 1, Esquive 2, Étiquette (Corporations) 3(+2), Informatique 5, Négociation 6, Perception 2												

PATRICK BAMBRA

Bambra, 28 ans, est un privé qu'on ne peut pas loupier. Mesurant près de deux mètres, il est assez maigre et offre un visage juvénile marqué par des tâches de rousseur, le tout couronné par une tignasse de cheveux roux et bouclés. Il fait du mieux qu'il peut pour bien présenter et porte des cravates-lacets et des gilets noirs cintrés. Il lui arrive même de se convaincre qu'ainsi vêtu, il en jette un max.

Il a décidé de devenir détective privé pour résoudre des énigmes et sauver des gens. Tout comme Victoria, Bambra est un romantique dans l'âme. Il a grandi en regardant de vieux films de détectives, d'où il a tiré une sorte de rôle de composition qu'il combine à une attitude cynique et romantique, le tout mâtiné de bonnes intentions. À ce jour, il a déjà eu quelques affaires à traiter, comme sauver un enfant kidnappé ou autre, mais il lui faut également travailler sur des cas beaucoup moins reluisants afin de régler ses factures. Le cas Simpson appartenait à ces cas, mais Lucile Simpson avait l'air déterminée à aller jusqu'au bout et elle était surtout pleine aux as. Bambra n'avait pas les moyens de décliner ce job.

Après avoir subi une déception amoureuse dans sa jeunesse, Bambra s'était juré de ne plus souffrir des femmes. Ses amis le charriaient même en disant « Ne fais jamais confiance à une femme plus qu'à ta main gauche, Pat. » S'investissant à fond dans son boulot, il accumula un certain nombre de succès. Toutes ces résolutions volèrent en éclats lorsqu'il vit le visage de Victoria sur le répondeur vidéo de Simpson. Son cerveau commença à s'emballer et il ne tarda pas à se convaincre qu'elle était la femme qu'il avait attendu toute sa vie. Il se passa l'enregistrement en boucle, étudiant, s'imprégnant de la façon dont elle souriait, écoutant la mélodie de sa voix et tombant éperdument amoureux d'elle.

Bambra est déterminé à la tirer des mandibules de la Confrérie universelle. Il ne se rend absolument pas compte des tenants et des aboutissants de toute cette histoire, mais il est convaincu que tout ceci cache quelque chose de vraiment inquiétant. Comprenant que les shadowrunners ne sont pas là pour le tuer, il va tenter de les enrôler pour aller secourir Victoria. Il pourrait même aller jusqu'à leur demander de coopérer en arguant du fait que trouver le collier, c'est trouver Victoria et vice-versa. Si les runners parviennent à retrouver le dossier sur la Confrérie universelle, l'horreur et le danger imminent que représente cette confrérie ne feraient que renforcer Bambra dans ses convictions,

le rendant encore plus déterminé à sauver Victoria. Les runners parviendront peut être à le convaincre de ne rien tenter de stupide, mais ce ne sera pas facile.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
4	4	4	3	3	5	5	4	4	6	-	9	1
Nombre de cases du Moniteur de condition : 10/10												
Compétences : Biotechnologie 2, Combat à mains nues 4, Étiquette (la Rue) 4(+2), Infiltration 5, Informatique 3, Négociation 4, Perception 4, Pistolets 4, Véhicules terrestres (Voitures) 2(+2)												
Équipement : manteau renforcé (6 / 4), Ares Predator II (utilisez l'Ares Predator IV), visée laser, électro-gants												

ESPRITS INSECTES

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques des esprits insectes qui apparaissent dans *La Confrérie universelle*. Les lecteurs les plus avertis parmi vous remarqueront que les informations présentées ici ne sont pas nécessairement conformes à ce qui est présenté dans le supplément *La Magie des Ombres*, ni avec ce que dit le chaman Man-of-Many-Names à Zeb Wanderly. Il n'y a pas de contradiction ; cela ne fait que refléter le fait que, bien que la sagesse de Many-Names soit notoire, il ne sait pas *tout*. Par exemple, les formes de chair s'apparentent à ce que Zeb et Many-Names appellent les « formes humaines ». Ces formes apparaîtraient lorsque s'opère une « fusion » entre les êtres et qui n'entraînerait pas de manifestation d'une forme insecte.

Veuillez noter que tout personnage possédé par un esprit insecte perd instantanément le contrôle de son corps, que la « fusion » se soit opérée de manière positive ou pas. Cette information est inconnue de tous : la Confrérie préfère leurrer son monde en déclarant qu'une fusion réussie permet à l'hôte de conserver le contrôle de son corps, ceci afin de continuer à recruter de nouveaux adeptes.

Les esprits insectes font partie des entités les plus étranges auxquelles le Sixième Monde ait eu affaire, et la première des menaces extraplanaires à avoir été découverte. Les esprits insectes, communément désignés sous le terme « cafards », tirent leur nom de l'explicable ressemblance de leur forme astrale avec les insectes terriens. En fait, on sait aujourd'hui qu'il existe différents types d'esprits insectes qui partagent des caractéristiques communes avec les insectes terriens. Les esprits insectes sont endurants, résistants, adaptables et animés d'un besoin irrépressible de perpétuer leur espèce. La poursuite de ce besoin de propagation a amené les esprits insectes à s'intéresser à la Terre et à infiltrer la société métahumaine.

En plus d'être effrayantes de par leur nature insectoïde, les cafards sont rendues encore plus terrifiantes par leur habitude de considérer tout être vivant comme un réceptacle organique potentiel avec lequel elles pourront fusionner. Bien que certaines espèces semblent être compatibles et moins résistantes à l'incubation, les métahumains constituent des corps d'accueil prisés par les insectes pour leur progéniture, ce qui laisse penser que leur stratégie consiste à renverser et à remplacer les espèces dominantes d'un écosystème.

La coopération entre diverses espèces d'insectes reste peu commune bien que possible. La majorité des esprits insectes éviteront d'entrer en conflit les uns avec les autres pour des raisons autres que celles des territoires.

CHAMANS INSECTES

Afin de créer un pont entre leur monde distant et la Terre, les esprits mentors insectes appâtent et s'allient avec des magiciens métahumains déséquilibrés et avides de pouvoir, en promettant de leur révéler des pouvoirs inconnus, de leur obéir sans conditions et de les laisser communier avec le nid. Connus sous le nom de chamans insectes, ces magiciens se voient enseigner comment invoquer sur Terre les esprits insectes et comment créer des nids ou des ruches.

On ne sait pas si les chamans insectes (qui sont souvent des solitaires excentriques dotés d'une personnalité antisociale) choisissent d'eux-mêmes de s'allier à ces entités d'un autre monde ou s'ils sont victimes de l'appel compulsif et séducteur des mentors insectes. On suppose que ce sont généralement les mentors insectes qui initient le contact avec une potentielle recrue, mais on ignore comment ils établissent ce contact et comment ils développent les capacités magiques du chaman. Il n'est malgré tout pas impossible que certains magiciens débutants cherchent un esprit mentor insecte à des fins qui leur sont propres.

Tout comme les autres magiciens, les chamans insectes sont capables d'invoquer cinq types d'esprits. Ces esprits ont peu de choses en commun avec les esprits normaux et incarnent plutôt un archétype de fonction ou de caste au sein des espèces insectes. La forme astrale de ces esprits prend l'apparence d'insectes géants et reflète le type d'insecte et l'espèce. Les esprits insectes ne sont liés au chaman par des services que jusqu'au moment où ils possèdent un réceptacle. À partir de cet instant, ils démontrent à l'invocateur la même loyauté et la même obéissance indéfectible qu'ils ont pour leur Reine ou leur Mère, tout du moins, jusqu'à ce que cette dernière ne leur ordonne l'inverse.

ESPÈCES ET ESPRITS MENTORS INSECTES

La « race » des esprits insectes est constituée de diverses espèces présentant des capacités et des motivations distinctes. Chacune de ces espèces possède des caractéristiques typiques de certaines espèces insectes terriennes ou de familles d'insectes approchantes (par exemple, les Fourmis reflètent l'espèce au sens large, et on y trouve aussi bien des fourmis arboricoles que des fourmis guerrières) et sont en retour représentées par un esprit mentor insecte (e.g. Fourmi, Guêpe, Abeille, Cafard, etc...). Le chaman insecte croit que l'esprit mentor incarne l'essence, la personnalité, et (dans le cas des insectes communautaires) la conscience collective de l'espèce.

Les esprits mentors insectes ne donnent aucun avantage ou désavantage à leurs chamans, agissant plutôt comme des tuteurs dans l'apprentissage des voies de la magie insecte, et comme des représentants



ÉVANESCENCE (FAIBLESSE)

Les entités extraplanaires souffrent d'un phénomène connu sous le nom d'Évanescence, une dissipation irrépressible de la forme et de la Puissance, quand elles demeurent dans l'espace astral terrestre. Ces êtres ont malheureusement découvert une solution pour lutter contre cette dissipation en ancrant leur forme astrale dans le monde physique grâce aux pouvoirs Habitation ou Possession.

Les esprits extraplanaires peuvent survivre dans la Gaïasphère pendant un laps de temps limité. Une fois qu'un esprit s'est frayé un chemin jusqu'au plan astral terrestre (ou après avoir été invoqué dans le cas des esprits insectes), sa forme astrale commence à se dissiper. Pour chaque lever ou coucher de soleil qu'un esprit souffrant d'Évanescence passe en forme astral, sa Puissance est diminuée de 1 point de façon permanente. Si sa Puissance tombe à 0, l'esprit se dissipe (on ignore s'il est simplement chassé, ou s'il est définitivement détruit). Un esprit souffrant de cette faiblesse qui est contrôlé par un magicien ou se libère ne perd qu'1 point de Puissance par semaine.

L'Évanescence a également un effet secondaire : la forme astrale des esprits extraplanaires est translucide, ce qui les rend plus difficile à détecter. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -3 aux Test d'Analyse astrale (voir *Perception astrale* p. 191, SR4A) contre ces esprits sous forme astrale. Ce manque de substance les rend également plus aptes à traverser les barrières astrales (voir *Traverser les barrières*, p. 194, SR4A). Appliquez un modificateur de réserve de dés de +3 à ces esprits lors des tests appropriés.

Tous les effets de l'Évanescence sont annulés dès que l'esprit possède ou habite un réceptacle. S'il quitte ce réceptacle, pour quelque raison que ce soit, la dissipation de la forme astrale de l'esprit reprend.

de la conscience de l'espèce. Lorsque la population insecte atteint une masse critique spécifique, le chaman invoque une Reine ou une Mère à partir d'un esprit Nymphe. S'il réussit, la toute jeune Reine ou Mère devient un avatar de l'esprit mentor.

Les esprits insectes (et par extension les esprits mentors insectes) sont divisés en deux groupes principaux en fonction de leur préférence pour la vie en communauté ou pour une existence solitaire : les esprits insectes communautaires et les esprits insectes solitaires.

ESPRITS INSECTES ET HABITATION

Les esprits insectes ont besoin d'un réceptacle vivant préparé pour ancrer leur forme astrale au monde physique et ainsi échapper aux effets de l'Évanescence (p. 39). Le chaman insecte peut faciliter l'habitation en préparant le corps d'accueil (voir p. 83, *MdO*). Cela est généralement réalisé en plaçant le futur réceptacle dans un cocon expulsé par la Reine ou la Mère (si elle est déjà présente) ou construit par le chaman à partir de matériaux et de déchets organiques appropriés. Une fois le réceptacle prêt, l'esprit insecte invoqué sous forme astrale utilise le pouvoir Habitation pour fusionner avec le corps d'accueil (voir p. 43). L'habitation stabilise immédiatement la forme astrale de l'esprit et interrompt les effets de l'Évanescence. L'invocateur peut

influer sur les résultats de l'habitation en ajoutant sa compétence de Contrôle d'esprits à l'une des réserves de dés (voir p. 97, *MdO*). Si un esprit Reine ou Mère est déjà présent, il peut aider sa progéniture en ajoutant au choix (Puissance) dés à la réserve de dés de l'esprit ou du réceptacle.

ESPRITS INSECTES COMMUNAUTAIRES

Les esprits insectes communautaires suivent une Reine et travaillent à la construction d'une ruche ou d'un nid. Les quatre espèces d'esprits insectes communautaires les plus communes sont Fourmi, Sauterelle, Termite et Guêpe. Bien qu'elles présentent des différences notables, leur structure communautaire leur confie certaines similarités. Toutes travaillent au développement de la communauté et à l'arrivée de la Reine. Jusqu'à l'arrivée de celle-ci, le chaman est perçu comme son représentant et comme le seul à pouvoir augmenter la taille de la communauté. Une fois la Reine arrivée, sa sécurité et la prospérité de la communauté deviennent les principales préoccupations.

Les Reines n'apprécient pas de partager le pouvoir sur la communauté. Elle se débarrasse généralement du chaman à moins qu'elle ne pense qu'il puisse encore participer au développement de la communauté, l'éliminant ou l'exilant avec une Nymphe mature.



FOURMI

Les Fourmis sont des êtres éminemment sociables qui coopèrent exceptionnellement bien au sein d'une communauté. Les nids de Fourmis sont composés d'un grand nombre d'Ouvriers, d'Éclaireurs et de Soldats, et d'un nombre plus réduit de Nourrices et de Nymphes qu'on peut souvent distinguer par leur couleur. Les Fourmis sont des bâtisseurs qui construisent des dédales complexes constitués de multiples niveaux et ne présentant aucune logique au regard des standards humains.

Les nids se trouvent généralement sous terre, dans des zones excavées ou ayant été fortement modifiées. L'instinct territorial des esprits Fourmis est tel qu'il mène à une forte rivalité entre les nids. Les esprits Fourmis travaillent rarement seuls. La Reine ou le chaman les envoient généralement en masse contre des objectifs précis. Lorsque la discrétion est de mise (en admettant que le chaman réussisse à convaincre la Reine qu'envoyer une véritable armée ferait plus de mal que de bien), les esprits Fourmis travaillent par groupe de deux à quatre individus.

Capacités spéciales : tous les dommages fait par un esprit Fourmi en combat au contact sont traités comme des dommages dus à l'acide (p. 163, *SR4A*). Les esprits Fourmis sont particulièrement sensibles à la rupture du lien avec leur chaman, leur Reine ou leur nid à travers le pouvoir Communauté mentale. Si le chaman est tué, la Reine chassée, ou l'esprit Fourmi retenu derrière une barrière mana, celui-ci est désorienté et souffre d'un modificateur de réserve de dés de -2 à tous ses tests.

TERMITE

Les esprits Termites possèdent un système de caste similaire à celui des Fourmis. Experts dans le terrassement, les Ouvriers Termites construisent des « buttes » présentant la solidité du ciment en mélangeant du sable à leur salive pour créer un matériau à prise rapide, aux propriétés exceptionnelles, semblable à du béton, qui est souvent doublé d'une rune de garde pour une protection optimale.

Bien qu'ils possèdent un instinct territorial moindre que les Fourmis, les Termites se battent féroce pour défendre leur territoire. Les Termites préfèrent bâtir au-dessus du sol, généralement à l'intérieur d'installations abandonnées par les humains afin de ne pas être repérés, à moins qu'ils ne soient dans un lieu isolé. L'intérieur soigné et confortable des nids de Termites ressemble fortement à celui des nids de Fourmis. À contrario, les alentours immédiats du nid révèlent la présence des esprits Termites et sont jonchés de matériels abandonnés et de restes de bâtiments récupérés.

Capacités spéciales : tous les esprits Termites possèdent le pouvoir Renforcement (p. 148, *MdO*).

ESPRITS INSECTES SOLITAIRES

Les esprits insectes solitaires sont ainsi appelés parce qu'ils ne créent pas de nids et sont souvent plus rusés et adaptables que leurs équivalents communautaires. Bien que certains établissent un nid pour se reproduire, ils ne ressentent pas de véritable attachement envers celui-ci et peuvent le quitter selon leur bon vouloir, sous réserve que le chaman (s'il y en a un) les laisse partir. Les chamans insectes disciples d'esprits mentors insectes solitaires sont généralement poussés à invoquer une ou plusieurs Mères. Contrairement aux Reines, la plupart des esprits Mères sont capables d'invoquer d'autres esprits Mères. Cela rend les esprits insectes solitaires plus aptes à perpétuer leur espèce et réduit drastiquement la nécessité de recourir aux services d'un chaman. Les esprits insectes solitaires sont également classés selon leur type mais possèdent une organisation par caste moins marquée. Les différents types présentent souvent diverses facettes du type d'esprit auquel ils appartiennent. Coléoptère, Cigale, Luciole, Mouche, Mante et Cafard sont des exemples d'esprits insectes solitaires.

MOUCHE

Mouche est un terme générique qui regroupe une grande variété d'esprits insectes solitaires qui présentent des points communs avec

les espèces proches de la mouche, comme les moustiques, les moucheron et les mouches communes. Ces esprits sont des pilliers de poubelles abjects vivant dans les déchets des autres espèces, préférant des environnements froids, humides, et souvent pestilentiels. Ils sont grégaires mais autosuffisants, ne formant des nids que pour se reproduire et se nourrir. Les nids des Mouches sont chaotiques, bruyants, désordonnés et envahies par l'odeur omniprésente des déchets et des ordures.

Capacités spéciales : tous les esprits Mouches possèdent la compétence Vol (p. 292, *SR4A*) et les pouvoirs Pestilence (p. 148, *MdO*) et Immunité aux maladies (p. 296, *SR4A*).

TYPES D'ESPRITS INSECTES

Bien que tous les esprits insectes ne fonctionnent pas selon une hiérarchie sociale (par exemple sous la forme de nids ou de ruches), les membres des espèces d'esprits insectes présentés dans *Shadowrun* peuvent être classés selon les cinq types différents d'esprits. Ces cinq types n'ont ni référence élémentaire ni référence mystique, mais reflètent une spécialisation, une fonction ou une caste telles qu'on les trouve dans le monde des insectes.

Lorsqu'ils se matérialisent, les esprits insectes dotés d'ailes peuvent voler, et tous peuvent ramper sur des surfaces verticales (tels que les murs d'un bâtiment).

Note sur le genre : bien que les esprits insectes ne semblent pas avoir réellement de « sexe », une analogie à leurs homologues terrestres et à leur structure sociale est souvent faite. Dans la plupart des espèces d'esprits insectes, les Soldats, les Éclaireurs et les Ouvriers sont considérés comme les « mâles », tandis que les Nourrices et les Nymphes (et par conséquent les Mères et les Reines) sont exclusivement des « femelles ». Ceci est susceptible d'influencer, ou pas, le choix des réceptacles vivants par le chaman (à la discrétion du meneur de jeu).

ÉCLAIREUR

Les esprits Éclaireurs opèrent souvent loin du nid pour accomplir des tâches de collecte d'informations ou de reconnaissance. Ces esprits sont envoyés pour des missions qui ne nécessitent pas le recours à la force brute des esprits Soldats. Puisqu'ils sont destinés à être déployés comme des infiltrés ou des observateurs, les Reines et les Mères tentent souvent de produire une forme de chair pour les Éclaireurs (voir p. 44).

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
P	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	(P×2)+2	2
Init / PI astrales : P × 2, 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Filature, Infiltration, Perception												
Pouvoirs : Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Dissimulation, Forme astrale, Mouvement, Habitation (réceptacle vivant), Recherche, Sens accrus (Odorat, Vision thermographique ou Ultrasons)												
Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (VD = Puissance Dommages physiques, PA 0), Confusion, Garde, Souffle nocif												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave), Évanescence												

NOURRICE

Les Nourrices sont les esprits qui prennent soin du nid et des esprits qui traversent le processus d'habitation (sous forme de cocon ou de chrysalide). Bien que moins courantes au sein des espèces d'insectes solitaires, les Nourrices peuvent être trouvées chez les Cafards et les Coléoptères. Les Nourrices créent souvent des runes de garde pour défendre la progéniture du nid des ennemis et des prédateurs.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
P+2	P+1	P+1	P	P	P	P	P	P	P	P	(P×2)+1	2
Init / PI astrales : P × 2, 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Leadership, Perception												
Pouvoirs : Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Forme astrale, Garde, Habitation (réceptacle vivant)												
Pouvoirs optionnels : Collage, Confusion, Sens accrus (Odorat, Vision thermographique ou Ultrasons)												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave), Évanescence												

NYMPHE

Les esprits Nymphes sont des Reines ou des Mères encore adolescentes. Ils ressemblent à des versions plus faibles et moins développées de leurs homologues insectes. Comme le potentiel physique et magique qu'ils auront une fois métamorphosés en Reine ou en Mère leur fait défaut, ils font un usage intensif de toutes sortes de capacités proches de la sorcellerie et basées sur des phéromones pour distraire et mettre en danger leurs ennemis. Les chamans insectes préfèrent systématiquement les réceptacles femelles pour les Nymphes.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
P-1	P	P+3	P-1	P	P	P	P	P	P	P	(P×2)+3	2
Init / PI astrales : P × 2, 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Lancement de sorts, Perception												
Pouvoirs : Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Forme astrale, Habitation (réceptacle vivant), Sens accrus (Odorat, Vision thermographique ou Ultrasons), Sort inné (n'importe quel sort d'Illusion connu de l'invocateur)												
Pouvoirs optionnels : Compulsion, Peur												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave), Évanescence												

OUVRIER

Les Ouvriers constituent le type d'esprit insecte le plus courant. Leur fonction est d'entretenir et d'agrandir le nid physique, mais aussi d'acquiescer des ressources telles que la nourriture, la chaleur et de nouveaux corps d'accueil.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
P+3	P	P+1	P+2	P	P	P	P	P	P	P	(P×2)+1	2
Init / PI astrales : P × 2, 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception												
Pouvoirs : Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Forme astrale, Mouvement, Habitation (réceptacle vivant), Recherche, Sens accrus (Odorat, Vision thermographique)												
Pouvoirs optionnels : Compétence (un esprit Ouvrier peut se voir doter d'une compétence Technique ou Physique à la place d'un pouvoir optionnel), Dissimulation, Sens accrus (Ultrasons), Venin												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave), Évanescence												

SOLDAT

La mission première des esprits Soldats est de surveiller et de défendre le nid. Dans les espèces solitaires, le Soldat est un chasseur et un prédateur.

Ils sont dotés d'armes naturelles propres à leur espèce (mandibules, dards), d'un exosquelette chitineux et d'une plus grande résistance aux insecticides.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
P+2	P	P+1	P+3	P	P	P	P	P	P	P	(P×2)+1	2
Init / PI astrales : P × 2, 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Contresort, Esquive, Lancement de sorts, Perception												
Pouvoirs : Arme naturelle (VD = (Puissance + 2) Dommages physiques, PA - 1), Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Forme astrale, Peur, Habitation (réceptacle vivant)												
Pouvoirs optionnels : Collage, Compétence (un esprit Soldat peut se voir doter d'une compétence de Combat supplémentaire à la place d'un pouvoir optionnel), Dissimulation, Garde magique, Souffle nocif, Venin												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Légère), Évanescence												

ESPRITS REINES ET MÈRES

L'esprit Reine ou Mère est un avatar de l'esprit mentor du chaman insecte. C'est le cœur « spirituel » du nid.

MÉTAMAGIE DE MÉTAMORPHOSE

L'invocation / création d'un esprit Reine / Mère nécessite de connaître une technique métamagique appelé Métamorphose qui est exclusivement enseignée aux chamans insectes par leurs esprits mentors. Similaire aux métamagies Conjuración d'allié et Invocation majeure, le chaman insecte transforme un esprit Nymphé déjà présent en un esprit Reine ou Mère.

Pour invoquer une Reine / Mère, le chaman insecte doit d'abord créer une formule d'esprit (voir *Formule d'esprit allié*, p. 100, *MdO*). Le rituel d'invocation doit avoir lieu dans une loge magique d'une Puissance égale ou supérieure à celle de la Puissance désirée de la Reine / Mère. La Reine / Mère est invoquée selon les règles normales d'invocation (p. 188, *SR4A*). Son essence est canalisée dans la Nymphé qui se transforme alors en esprit Reine ou en esprit Mère et se dote de nouvelles capacités et de nouveaux pouvoirs. Si la Reine / Mère est appelée dans une Nymphé en forme véritable, elle prendra la forme d'un insecte d'une taille supérieure à un humain, généralement de quatre à six mètres de long.

CONTRÔLE DU NID

Dès qu'elle émerge de son cocon, la Reine / Mère devient l'élément central de la ruche ou du nid (bien qu'il reste toujours fonctionnel en son absence). Un esprit Reine / Mère est un esprit libre (p. 102, *MdO*) et n'est plus lié au chaman qui l'a invoqué, à moins que ce dernier n'est utilisé une formule d'esprit pour le contrôler (voir *Contrôler un esprit libre*, p. 104, *MdO*). Selon le degré de dévotion du chaman insecte envers son esprit mentor, le chaman transmet le pouvoir à la nouvelle Reine / Mère ou lutte avec pour conserver le pouvoir sur le nid (ce qui conduit généralement à l'élimination du présomptueux chaman). Parfois la Reine / Mère et le chaman forment un pacte spirituel (p. 105, *MdO*) dans leur intérêt commun de développer leur pouvoir. Un chaman insecte ne peut invoquer qu'une seule et unique fois un esprit Reine / Mère puisqu'il s'agit de l'avatar incarné de son esprit mentor.

Les esprits Reines / Mères n'ont plus besoin du chaman pour invoquer de nouveaux esprits insectes depuis les métaplans profonds, puisqu'ils peuvent faire venir de nouveaux esprits au travers d'eux grâce à leur pouvoir de Portail astral (p. 98, *MdO*).

Si une Reine / Mère est dissipée, elle est renvoyée vers les métaplans profonds et doit être à nouveau ramenée sur Terre par le chaman insecte grâce à la métamagie de Métamorphose. Si elle est détruite, le chaman perd immédiatement toute sa magie (il perd son trait de Magicien ou d'Adepté mystique) et souffre probablement de graves traumatismes émotionnels et mentaux (le meneur de jeu peut lui attribuer n'importe quel Défaut qui lui semble approprié). Tout esprit de forme véritable lié à la Reine / Mère via Communauté mentale est banni si elle est détruite, tandis que les hybrides et les formes de chair sont définitivement libérés et rendus fous.

ESPRIT REINE / MÈRE

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	MAG	INIT	PI
P+5	P+3	P+4	P+5	P	P	P	P	P	P	P	(P×2)+4	3
Init / PI astrales : P × 2, 3												
Déplacement : 10 / 45												
Compétences : Analyse astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Contresort, Escroquerie, Esquive, Lancement de sorts, Leadership, Négociation, Perception												
Pouvoirs : Communauté mentale, Compulsion, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Pacte spirituel, Peur, Portail astral, Recherche, Résistance au bannissement, Sens accrus (Odorat, Vision thermographique ou Ultrasons)												
Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (VD = (Puissance + 3) Dommages physiques, PA – 1), Dissimulation, Garde, Richesse, Souffle nocif, Venin												
Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave)												
Note : En tant qu'esprit libre, les Reines / Mères possèdent le trait Magicien. Elles disposent, suivant leur forme, soit des pouvoirs Forme astrale et Matérialisation (sous forme véritable), soit Immunité aux armes normales (sous forme hybride), soit Camouflage d'aura, Immunité aux armes normales et Forme réaliste (sous forme de chair). Tous les esprits Reines / Mères sont également dotés des capacités spéciales de leur espèce insecte. Les esprits Reines / Mères qui possèdent le pouvoir Richesse peuvent créer des produits (pseudo)biologiques caractéristiques de leur espèce (par exemple du miel, de la gelée royale et du papier pour les Guêpes) qui peuvent être vendus, consommés ou utilisés pour fabriquer les loges magiques et les focus de la tradition insecte.												

POUVOIRS DES ESPRITS INSECTES

En plus des capacités habituelles innées des esprits, les esprits insectes possèdent certains pouvoirs exclusifs à leur espèce.

COMMUNAUTÉ MENTALE

Type : M • Action : Auto • Portée : Spécial • Durée : Perpétuel

Tous les esprits insectes d'une espèce donnée contrôlés par un chaman ou une Reine / Mère possèdent un lien télépathique constant entre eux. Les esprits insectes peuvent envoyer un message télépathique à un ou plusieurs esprits du nid et / ou au chaman au prix d'une Action automatique. Le chaman (ou la Reine / Mère) peut utiliser ce lien pour percevoir au travers de l'un des sens d'un esprit insecte (ou passer à un autre sens) au prix d'une Action simple selon les mêmes règles que celles du pouvoir Lien sensoriel (p. 53, *MdO*) mais sans limitation de portée. Le pouvoir de Communauté mentale ne fonctionne pas à travers les barrières mana (à l'exception de celles créées par le chaman ou par les insectes de ce nid).

Les chamans insectes ont parfois des difficultés à supporter le bourdonnement constant de voix étranges dans leur tête, en particulier lorsque le nid est agité. Dans ces cas là, le pouvoir de Communauté mentale distrait le chaman qui doit réussir un Test de Magie + Volonté

(2) pour contenir le bourdonnement des communications s'il doit se concentrer sur une activité comme le combat ou le lancement de sorts.

FORME RÉALISTE

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Spécial

Un esprit possédant le pouvoir Forme réaliste peut être confondu avec une créature physique normale ou un objet lorsqu'il se matérialise, ou possède une apparence banale lorsqu'il est lié à un réceptacle. Un esprit qui prend l'apparence d'un métahumain a des battements de cœur ainsi qu'un rythme respiratoire régulier. Un esprit qui prend la forme d'un objet imite parfaitement les fonctionnalités de celui-ci. Par exemple, un grille-pain pourrait être branché et grillerait du pain (mais il n'aurait pas de connexion avec la Matrice, ce qui en ferait un grille-pain « antique »). Le déguisement de l'esprit est inopérant dans l'espace astral, mais il apparaît comme un objet faisant naturellement partie du plan physique pour n'importe quel observateur physique.

Notez bien que les esprits qui possèdent le pouvoir Matérialisation n'ont normalement qu'une seule forme matérialisée. Les esprits se matérialisant en utilisant ce pouvoir peuvent choisir d'utiliser Forme réaliste ou leur forme de matérialisation normale. Un élémentaire de Feu peut toujours apparaître comme une colonne de flammes agitées, mais peut également prendre l'apparence d'une femme magnifique.

HABITATION

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Spécial

Alors que la majorité des esprits vivent dans l'espace astral, capables uniquement d'affecter le monde physique temporairement au travers de la matérialisation ou la possession d'un réceptacle, les esprits utilisant Habitation existent dans le monde physique de façon permanente. Un esprit en habitation fusionne de façon permanente avec un réceptacle préparé, et ne peut pas en être séparé via un bannissement, ni même par la volonté propre de l'esprit. Un esprit en habitation ne peut pas être dissipé tant que son réceptacle n'est pas tué via un surplus de Dommages physiques (p. 246, SR4). Si le réceptacle habité par l'esprit était un être vivant, l'esprit acquiert le contrôle total du corps et un accès limité à sa mémoire (voir encadré). Lors de la fusion, l'esprit du corps d'origine (s'il était présent) est détruit, et l'individu est quasi perdu pour tout autre usage (bien que, comme toujours, les meneurs de jeu puissent en décider autrement si cela peut servir leurs histoires).

Afin de pouvoir habiter un réceptacle, un esprit doit être assisté d'un magicien de la tradition appropriée qui prépare en amont le réceptacle (voir Préparation d'un réceptacle, p. 83) dans une loge magique d'une Puissance égale ou supérieure à celle de l'esprit. Une fois le réceptacle enchanté, l'esprit peut immédiatement faire usage de son pouvoir d'Habitation. Le processus d'habitation en lui-même prend un nombre de jours égal à la Puissance de l'esprit. À la fin de cette période, l'esprit fait un Test opposé entre sa Puissance × 2 et Intuition + Volonté de l'hôte. L'invocateur de l'esprit (s'il y en a un) peut influencer sur le résultat en ajoutant sa compétence de Contrôle d'esprits à l'une des deux réserves de dés comme il le souhaite. Si l'esprit tente d'habiter un réceptacle inanimé, il lance sa Puissance × 2 contre le seuil de Résistance de l'objet (p. 174, SR4). Pour déterminer le résultat du test, comparer les succès excédentaires avec la Table d'Habitation et référez-vous à l'encadré Habitation et fusions (p. 97). Si le réceptacle obtient un échec critique, le résultat est systématiquement une Forme véritable. Si c'est l'esprit qui obtient un échec critique, la fusion est un échec et le réceptacle est immunisé contre toute nouvelle tentative d'habitation par cet esprit.

La période d'habitation est épuisante pour le réceptacle et l'esprit. Si le réceptacle est retiré de la loge avant son achèvement, l'esprit et l'hôte meurent tous les deux (à la discrétion du meneur de jeu). À la fin de la période d'habitation, l'esprit prend le contrôle total de l'hôte selon le résultat du Test opposé. Pour plus de détails, voir Esprits et réceptacles, p. 92.

FORME DE CHAIR

Un esprit qui parvient à une bonne fusion avec son réceptacle devient une quasi parfaite forme de chair. L'entité ainsi combinée conserve toute la mémoire, les capacités et les compétences (à la fois Actives et de Connaissances à l'exception des compétences du groupe Conjurateur) de son hôte, et son apparence est quasiment impossible à différencier de celle de son réceptacle d'origine. Un esprit sous forme de chair est une créature duale (p. 296, *SR4A*) qui possède une Immunité aux armes normales (p. 296, *SR4A*), toutes les capacités naturelles ou augmentées du réceptacle et qui acquiert également le pouvoir de Forme réaliste (p. 43) et de Camouflage d'aura (p. 95, *MdO*).

FORME HYBRIDE

Une forme hybride correspond à l'hybridation du réceptacle et de l'esprit en une seule entité de nature duale (p. 296, *SR4A*). Une fusion sous forme hybride augmente les attributs physiques de l'hôte de la Puissance de l'esprit. L'esprit conserve de l'hôte ses capacités naturelles, peu de sa mémoire et rien de ses compétences (l'esprit conserve bien entendu ses propres compétences). Un esprit sous forme hybride est doté de l'Immunité aux armes normales (p. 296, *SR4A*), mais perd la possibilité de prendre une Forme astrale (p. 295, *SR4A*). Le corps habité montre des signes de la prise de contrôle par l'esprit, car la fusion altère physiquement le réceptacle par des indices révélateurs de la nature même de l'esprit (voir *Repérer les esprits*, p. 92, *MdO*). L'esprit n'est pas obligé de retourner sur son métaplan d'origine s'il est libéré de ses services ou si ceux-ci sont épuisés, et demeure indéfiniment en tant qu'esprit incontrôlé. Contrairement aux cas de possession, dans les cas de fusion sous forme hybride, les interfaces neurales directes et l'éventuel cyberware de l'hôte continuent de fonctionner au bénéfice de l'esprit.

FORME VÉRITABLE

Lorsque l'habitation par un esprit conduit à une forme véritable, le réceptacle est détruit ou consumé durant la fusion et ne peut plus être récupéré. L'esprit prend forme dans l'espace astral et se voit attribuer les pouvoirs Forme astrale et Matérialisation (voir pp. 295-296, *SR4A*). Un esprit en forme véritable ne présente aucune ressemblance avec le réceptacle d'accueil d'origine et ne possède que les compétences, attributs et connaissances de l'esprit lui-même. Un esprit en forme véritable peut demeurer sur le plan astral et / ou dans le monde physique indéfiniment sans avoir besoin d'être lié à un invocateur ou à une formule d'esprit. Néanmoins, s'il est dissipé, l'esprit a besoin d'un nouveau réceptacle à habiter pour pouvoir revenir.



HABITATION ET FUSIONS

comme une toxine (p. 254, *SR4A*) dont les attributs sont les suivants : Vecteur : Contact, Vitesse : 1 jour, Puissance : 8, Effets : Dommages étourdissants, désorientation, nausée. Contrairement aux toxines, les effets de la maladie dure 1 jour complet. Chaque jour, la Puissance de la maladie augmente de 2 et l'individu doit faire un nouveau Test de résistance, jusqu'à ce que la Puissance de la maladie soit réduite à 0. Notez que certaines créatures sont susceptibles de véhiculer plusieurs maladies aux attributs différents, comme précisé dans les descriptions individuelles.

PROJECTION SONIQUE

Type : P • Action : Complexe • Portée : Spécial • Durée : Maintenu

Ce pouvoir, affectant quiconque est en mesure de l'entendre (à l'exception des esprits insectes de la même espèce), crée un bourdonnement assourdissant, très désorientant et presque douloureux. L'esprit fait un Test opposé en utilisant sa Puissance $\times 2$ contre la Volonté de chaque cible. Les amortisseurs sonores et les sorts tels que Chut et Silence offrent des dés supplémentaires au défenseur égaux à leurs indices ou au nombre de succès obtenus. Chaque succès excédentaire obtenu par l'esprit se transforme en modificateur négatif de réserve de dés pour tous les tests tant que le bourdonnement est maintenu.

RENFORCEMENT

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Spécial

Renforcement est un pouvoir qui permet d'étayer et de renforcer les matériaux naturels et fabriqués pour améliorer leur résistance. Renforcer des matériaux nécessite un Test étendu de Puissance $\times 2$ (mètres carré, 1 heure). Si le test est réussi, la Puissance de l'esprit est ajoutée aux indices de Blindage et de Structure du matériau. L'utilisation répétée du pouvoir n'a pas d'effet cumulé (seul l'effet de le plus élevé s'applique).

VORACITÉ

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Maintenu

Les esprits insectes utilisent le pouvoir Voracité pour consommer féroce toutes les matières biologiques (comme les cultures, le bois, la végétation) et la majorité des objets inanimés se trouvant dans une zone. Certains esprits sous forme de chair ou sous forme hybride semblent effectivement se nourrir de cette manière, tandis que d'autres régurgitent ce qu'ils ont consommé et s'en servent pour construire le nid. L'esprit fait un Test de Puissance $\times 2$ contre l'indice de résistance de tous les objets (p. 183, *SR4A*) se trouvant dans un rayon de (Magie) mètres. Si le nombre de succès dépasse la résistance d'un objet, celui-ci est affecté par le pouvoir, et dévoré. Les barrières perdent 1 point de Structure, et les véhicules prennent une case de dommages par Tour où le pouvoir est maintenu. Les créatures vivantes ne sont pas affectées. Les esprits Sauterelles utilisent ce pouvoir pour dépouiller une zone de tout élément comestible.

PESTILENCE

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Instantané

La créature véhicule une bactérie infectieuse naturelle (non magique) contagieuse ou un virus susceptible d'infecter les individus qui seraient en contact avec elle (ou ses sécrétions). Traitez cette maladie

AIDES DE JEU

E-MEMO

Lone Star Netlink (16:47:06/06-06-51)

Pour : Wallace Haygood, Commandant de la 25ème Brigade, SEA
De : Capt. Judith Bentz, Brigade de Déminage, 25ème Brigade, SEA
Re : Incendie dans la Grodin's Tavern

Wally, nous avons finalement obtenu les IDs de toutes les victimes de l'incendie. Seules deux présentaient un intérêt. On les a retrouvées toutes les deux dans le sous-sol. L'une d'entre elle s'appelait Juli Parkhurst, plus connue sous le nom de rue de Icepick. On l'avait déjà épinglée en tant que decker de haut vol par le passé. L'autre s'appelait Zebediah Wanderly. Un type qui se disait journaliste pour Newsnet, mais qui n'a pas travaillé depuis 3 ans.

La rumeur dit qu'il s'était rapproché de quelques runners notoires depuis peu, et qu'il était impliqué dans des opérations assez louches, peut-être même des assassinats.

(Officieusement, Wally, on pense qu'il a buté son vieux partenaire, Frederick Davitt, mais on n'a aucune preuve pour étayer cette thèse.)

Voilà comment on analyse ce qui s'est passé dans l'incendie chez Grodin : Wanderly a été engagé pour détruire le bâtiment. Il avait les explosifs et il devait les poser près des fondations. Parkhurst l'a choppé pendant qu'il le faisait, et ils se sont battus. Quelqu'un a fait sauter les charges ; tuant Wanderly, Parkhurst,

et toutes les personnes au rez-de-chaussée. On a trouvé des traces d'explosifs et d'amorces dans ses poches en analysant ce qui restait des vêtements de Wanderly. Avec ça, il ne fait aucun doute qu'il avait prévu de tout faire cramer.

J'ai su que quelqu'un vous avait dit que Wanderly avait une puce en lui lorsqu'on l'a retrouvé. J'ai analysé la puce, mais elle était vierge. Probablement effacée par la chaleur.

Je sais que ce n'est pas la meilleure solution, mais je pense que nous devrions lever le pied sur cette affaire. Nous n'avons aucun moyen de savoir qui a engagé Wanderly pour faire ce job. On sait qui sont ses anciens associés, mais on n'obtiendra jamais rien d'eux. Si on commence à faire trop de vagues, ils vont disparaître de la surface de la Terre. Je les mets sous surveillance discrète, mais je pense qu'on ne saura jamais exactement ce qui s'est réellement passé.

Recommandation : Classer l'affaire

Code d'autorisation : 02974-4-NFA

Capt. Judith Bentz

P.S. : On est jeudi, donc j'espère que je vous verrai à la réunion de ce soir.

Judy

ET VOILÀ LA CONFRÈRIE !

(Seattle) UPI [17-02-43]

Les Californiens sont traditionnellement reconnus pour leur approche très « saveur de la semaine » quand il est question de cultes et d'institutions religieuses. Certaines traditions ne semblent jamais se perdre.

Le dernier arrivé de ces « cultes excentriques sortis de nulle part » est celui que l'on appelle Confrérie universelle. Un mois plus tôt, personne n'avait jamais entendu parler d'eux. Le 1er février, pourtant, quatre « chapitres » ouvraient simultanément leurs portes dans toute la Californie : deux à San Francisco, un à Ukiah et un à Gilroy (on parle bien là de Gilroy, « la capitale mondiale de l'ail »). Chacun des chapitres possède un bail dans le premier bâtiment à bas prix qu'il a pu trouver : une église abandonnée, une maison en ruine, des locaux commerciaux désaffectés pour cause de faillite. Les estimations actuelles indiquent que chaque chapitre comprend 10 à 20 membres actifs, mais il semblerait que des recrutements intensifs soient déjà en cours.

La Confrérie épouse une philosophie reposant sur trois piliers : des méthodes de développement personnel (proches des théories de Werner H. Erhard), un peu de pseudo-mysticisme New Age, et une bonne dose de stratégie marketing digne des experts de Madison Avenue. Ceux qui ont assisté à leurs séminaires précisent qu'aucune croyance religieuse spécifique n'est mentionnée, mais les allusions à une certaine dévotion spirituelle et à des contributions financières semblent tout droit sorties de la bouche d'un de ces télévangélistes loufoques de la fin du siècle dernier.

La Confrérie universelle se décrit comme étant une organisation purement humanitaire, et leurs actions semblent, pour le moment, le confirmer. Les deux chapitres de San Francisco ont coopéré pour fonder une soupe populaire à destination des squatteurs, alors que les chapitres d'Ukiah et de Gilroy ont tous deux construit des centres aérés dans des quartiers pauvres.

Une enquête statistique commandée voilà maintenant de nombreuses années a établi que la plupart des cultes marginaux accusent une durée de vie moyenne de 18 mois. Les experts s'accordent pour dire que si un groupe comme la Confrérie universelle existe au-delà de cette durée, il y a de très grandes chances pour qu'il s'installe pour très longtemps dans notre paysage religieux.

UN JOURNALISTE FREELANCE RETROUVÉ MORT (WASHINGTON, D.C.) AP [02-05-51]

Le corps du journaliste d'investigation Frederick Davitt a été découvert sans vie la nuit dernière, dans une benne à ordures derrière son immeuble de Washington, D.C. La mort aurait été causée par un grave trauma, résultant selon toute probabilité d'une agression à main armée.

« Il a été battu, matraqué, à mort », conclut l'inspecteur Karl Baumeister, de Capital Security Services, filiale de la Lone Star. « La férocité de l'agression est, en fait, déconcertante. Nous avons enregistré dernièrement une augmentation de l'usage de drogues énergisantes dans les rues, et je pense que nous avons là une des conséquences de ce phénomène, c'est-à-dire que l'agression aurait été commise par un turbo junkie. »

La présence de trainées de sang indique que l'agression se serait déroulée sur le palier de l'appartement de Davitt. L'inspecteur Baumeister admet que la police n'a aucune piste ni aucun suspect valables à ce stade de l'enquête. Les investigations se poursuivent.

Frederick Davitt a débuté sa carrière comme reporter pour Turner News Service (renommée plus tard Newsnet) dans les années 2030. Après s'être fait les dents sur les faits-divers locaux, remportant même, non sans ironie, un prix Seattle Golden Pen pour sa série d'articles sur le phénomène croissant de violences gratuites dans les rues, il acquit la réputation d'un journaliste d'investigation de choc et dur à la tâche. Son enquête sur l'arnaque ConEd en 2032 lui valut une reconnaissance certaine de la part de ses pairs dans tout le pays. Davitt avait alors changé son fusil d'épaule pour un rôle de « surveillance indépendante », et notamment sur le respect des contraintes fiscales par les agences gouvernementales.

L'enfant

29 mai

L'enfant est né hier. J'ai appelé le chapitre lorsque mon hôte a commencé à accoucher, et la Reine m'a envoyé quelques-uns de ses mignons afin de m'aider. C'est un procédé de mise au monde qui est très inconfortable et ça a renforcé ma conviction que la Reine me demande de faire quelque chose qui n'est pas bon ; contre-nature.

En même temps, je sais qu'il est de mon devoir de la servir.

La chose a eu beaucoup de mal à respirer durant les 6 premières heures, mais cela semble s'être arrangé. Je serais surprise qu'il vive, et soulagée qu'il meure.

7 juin

Les problèmes respiratoires ont recommencé aujourd'hui et la créature est presque morte. Mais encore une fois, il semblerait qu'elle s'en soit sortie malgré tout et qu'elle aille bien. J'espère ne pas être la cause de tout ceci. Le recrutement me prend déjà assez de temps comme ça. Mais la Reine a raison de dire qu'il serait dangereux de la ramener au chapitre.

9 juin

La chose a crié presque toute la nuit. J'ai trouvé très gênant d'être à ses côtés. Elle n'est pas des nôtres.

24 juin

Je réalise que j'ai négligé mes notes. Mais il n'y a presque rien à écrire et je n'ai pas envie de m'étendre sur le sujet. La créature continue de grandir. J'ai découvert qu'elle semble préférer la viande que je hache jusqu'à en faire presque un genre de bouillie. Les problèmes respiratoires se sont arrêtés il y a une semaine. Bien qu'il me soit difficile d'en juger, elle semble en meilleure santé.

4 juillet

Apparemment, Pré me soupçonne. Je ne sais pas comment elle a réussi à découvrir que mon hôte était enceinte. Elle a posé la question à ma Reine. Ma Reine lui a dit que la chose avait été tuée voilà des mois, bien avant qu'elle ne naisse.

18 juillet

La chose a bien failli mourir la semaine dernière et la Reine était furieuse. Elle m'a dit qu'elle voulait savoir ce qui lui était arrivé, et que ce projet était important pour Elle. Sa curiosité nous perdra.

Elle m'a rendu responsable de ce qui était arrivé. La chose, m'a-t-elle dit, a une part humaine qui exige qu'on la nourrisse : de la nourriture émotionnelle, qui ne peut venir que d'un contact physique. Elle m'a demandé d'utiliser le corps

de mon hôte pour que je prenne l'enfant, que je joue avec et que je le nourrisse ! Je ne veux pas de cette chose près de moi, mais j'obéirais à ma Reine.

26 juillet

La créature va beaucoup mieux, bien que par moments, je SAIS qu'elle a conscience que je ne veux pas qu'elle aille mieux. Est-ce qu'elle sent qu'elle n'appartient pas à ce monde ? Tant de parents qui sont venus ici, des mâles et des femelles, m'ont expliqué comment leurs propres enfants les avaient abandonnés. Ça ne me surprend pas. Ils me dégoûtent tous.

Lorsque je prie, pour chasser leurs malheurs, je me rends compte que leurs propres parents ont fait exactement la même chose avec eux. Les humains, du moins pour la majorité d'entre eux, passent par différents stades de rejet. Ils tournent en rond, et je commence seulement à comprendre pourquoi ils apprécient leur appartenance à la Confrérie.

4 août

Pré n'a pas fini de me soupçonner. Elle m'a envoyé un de ses mignons - une pauvre créature - afin de connaître mes méthodes de recrutement. Elle ne pouvait pas s'empêcher de fureter partout. J'ai fait diversion afin qu'elle ne remarque pas mon cher petit, mais je n'ai vraiment pas envie de recommencer une nouvelle fois. Il faut que j'en parle avec la Reine.

6 août

Il y a eu des remous lors du conseil. Est-ce que la créature en vaut la peine ? Cette ruche va détruire tout ce que nous avons bâti à Seattle. Pourquoi s'en soucier ? Peut-être sommes-nous assez fous pour croire en eux.

Tandis que j'écris ces mots, je sais pourquoi. Je ne crois pas en cette abomination autant qu'ils ne croient pas en la possibilité de son existence même. Une forme hybride sans esprit incarné en son sein ? Qu'arriverait-il s'ils ne parvenaient plus à la contrôler ?

14 août

Une cliente a entendu la créature pleurer au travers des murs, aujourd'hui. Je lui ai dit que c'était un esprit qui pleurerait parce que cette femme n'arrivait pas à découvrir le potentiel réel qui était enfoui en elle. Ça a marché à merveille.

15 août

Je crois que des Soldats ont fouillé le magasin ce matin, ils ont fouiné tout autour. Il faut que j'en touche un mot à la Reine. Je ne pense pas que Pré aurait tenté quoi que ce soit sans découvrir la vérité.

LIBÉREZ LE POTENTIEL QUI EST EN VOUS !

REJOIGNEZ LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE
BÂTISSONS DE MEILLEURS LENDEMAINS !



DEVEENEZ CELUI QUE VOUS RÊVEZ D'ÊTRE !

Soyez en phase avec le pouvoir qui réside en vous !

Nous vivons dans un monde compliqué, pavé de décisions à prendre, des décisions qui affectent chaque jour notre qualité de vie... quelle que soit l'orientation que nous donnons à notre existence. Souvent, nous nous retrouvons seuls à prendre ces décisions capitales : pas de guide, pas de soutien, pas d'aide. Notre succès ou notre échec est basé sur ce que nous savons du monde qui nous entoure et sur nous-mêmes au moment précis où nous les regardons.

Tant de choses dans notre quotidien dépendent de notre connaissance de nous-mêmes. Un auteur de la période pré-industrielle du nom de Shakespeare a écrit un jour que la connaissance de soi est la seule et unique Vérité. Mais comment être sûrs de nous si nous ne connaissons pas nous-mêmes ?

Nous pouvons vous aider !

Nous sommes la Confrérie universelle, une organisation internationale au service de VOTRE réussite. Nous pouvons vous aider à trouver la Vérité qui réside au centre même de votre être. Nous pouvons vous aider à trouver votre place au sein du Grand Tout, votre destinée personnelle.

Si vous pensez que tout cela ressemble à de la philosophie, vous avez raison. Mais une philosophie scientifique qui peut être appliquée au monde réel. Cette philosophie peut rendre votre vie meilleure, plus efficace, plus amusante... et lui donner un sens.

Qu'est-ce que la Confrérie universelle ?

La Confrérie universelle est une organisation formée autour du fait, prouvée scientifiquement, que tous les métahumains sont, à un niveau aussi profond que réel, des frères et des sœurs. Comme les multiples branches d'un arbre proviennent toutes du même tronc, toutes les personnes dans le monde partagent un dénominateur commun, une origine unique et essentielle. Ce dénominateur, la connaissance de soi et de sa force, est ce qui fait de nous des frères. Tout comme les îles paraissent isolées, dans les plus vastes océans, les individus semblent souvent seuls et abandonnés. Mais, retirez les eaux des océans, et les îles deviendront un véritable continent de terre ferme. Regardez sous la surface de l'humanité et vous verrez la fraternité universelle qui nous lie tous les uns aux autres.

La Confrérie universelle se consacre à vous montrer la voie, pour vous permettre de libérer votre plein potentiel. Mais c'est bien plus encore...

Parce que tous les métahumains sont frères, agir pour s'entraider les uns et les autres, c'est agir pour s'aider soi-même. La Confrérie universelle a une responsabilité envers les plus démunis, et nous prenons cette responsabilité très au

sérieux. C'est pourquoi vous apercevrez nos centres d'accueil des plus défavorisés partout où ils sont nécessaires. Nous sommes au cœur des rues, à tenir des soupes populaires, à sponsoriser des centres éducatifs et des hôpitaux gratuits. Voilà ce qu'est le travail de la Confrérie universelle.

Notre philosophie

Nous croyons que le but de chaque être pensant est de devenir un « agent », une personne qui agit en exerçant un contrôle total sur ses actes et ses motivations, pour le bien de tous. Un agent endosse la pleine responsabilité de sa situation présente et de son potentiel futur. Seul un véritable agent peut vivre dans l'accomplissement le plus total.

C'est là où la Confrérie universelle intervient. En vous mettant en contact avec vos capacités personnelles les plus profondément enfouies et la connaissance totale de ce que vous êtes, nous pouvons vous aider à devenir un agent. Vous apprendrez à vous lever tous les matins en sachant exactement qui vous êtes et où vous allez : vous visualiserez les marches que vous devrez gravir, les obstacles qu'il vous faudra contourner, de sorte à d'accomplir pleinement votre destinée. Et c'est bien de *votre* destinée qu'il s'agit, pas celle décidée par votre gouvernement, votre employeur ou votre entourage. La vôtre.

Une science de l'appartenance

La fraternité fondamentale qui lie tous les êtres pensants est un fait prouvé scientifiquement et mathématiquement. C'est aussi tangible et mesurable que la force gravitationnelle... et tout aussi répandu.

Des études d'avant-garde conduites au milieu du siècle dernier ont prouvé que le sentiment d'impuissance dû à la solitude représentait l'une des principales causes de stress et de comportement suicidaire. Beaucoup de gens considèrent que leur vie ne leur appartient plus. La Confrérie universelle vous aide à laisser définitivement cette peur derrière vous.

Vous pouvez alors dormir paisiblement chaque nuit, sans l'aide de médicaments, sans vous soucier de l'anxiété, des cauchemars. Vous pouvez vous réveiller le matin complètement reposé et frais, prêt à affronter le monde... et à gagner. Vous serez plus ouvert et attentif aux opportunités qui vous entourent. Chaque jour, vous ferez du monde un endroit meilleur, pour vous et pour les autres.

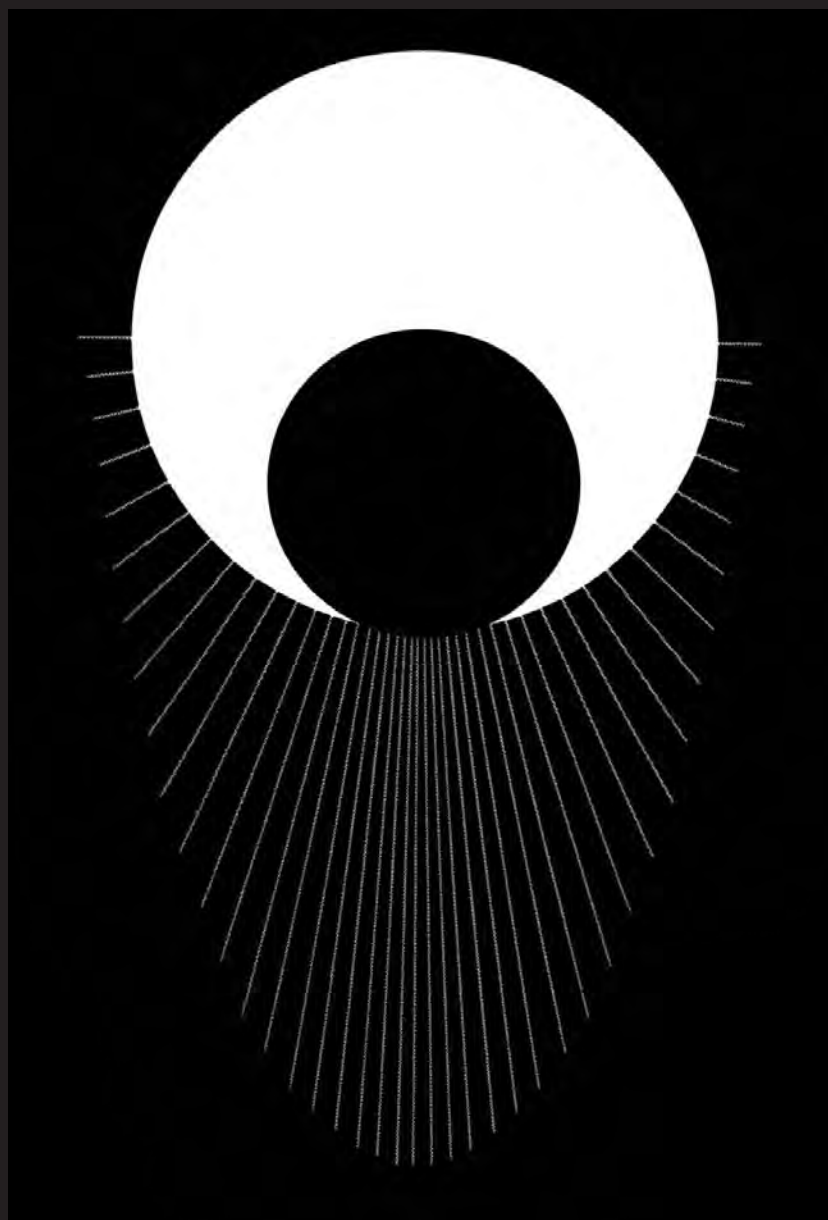
Avec le pouvoir et le soutien de chaque créature pensante sur cette planète – plus de trois milliards – au bout de vos doigts, les possibilités qui s'offrent à vous sont innombrables !

REJOIGNEZ-NOUS !

Nous possédons plus de 300 chapitres répartis dans toute l'Amérique du Nord et près de 100 de plus dans le reste du monde... et nous nous agrandissons encore !

Si vous êtes prêt à explorer toutes vos possibilités, rejoignez-nous. Contactez-nous par e-mail, fax ou téléphone (vocal ou vidéo). Ou mieux encore, entrez dans le chapitre de la Confrérie universelle le plus proche de chez vous (nous sommes dans tous les annuaires). Vous pouvez changer votre vie. Aujourd'hui.

CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE
BÂTISSONS DE MEILLEURS LENDEMAINS



**LIBÉREZ LE POTENTIEL
QUI EST EN VOUS !**

**REJOIGNEZ
LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE
BÂTISSONS DE MEILLEURS LENDEMAINS !**

//Routage :
/De : Seattle 34
/Vers : En attente du téléchargement – Fichier X3XL5
/Date : 22:58:03/25-06-51
X:\\WANDERLYZ\\NOTES\\UB>Fichiers partagées
//Select records (marked/all)>override – all
/Destination : override – imprimante
/Taille du fichier à télécharger : 263,5mp
//Voulez-vous télécharger (O/N)>override – O
/Téléchargement...

Mon nom est Zeb Wanderly. Je suis un homme mort et je le sais.

J'ai écrit des dizaines d'articles et d'histoires sur des gens « intouchables » et « au-delà de toute rédemption possible. » Je vous parle de shadowrunners. La plupart sont condamnés à mourir, simplement parce qu'ils en savent trop. En tant que journaliste, je dois veiller à conserver un point de vue objectif et détaché lorsque j'écris ces histoires. Il est difficile de contenir ses émotions. Vous voulez faire passer à vos lecteurs suffisamment de choses pour qu'ils sentent ce que vous souhaitez leur faire ressentir, mais en même temps, vous ne pouvez pas laisser vos sentiments vous affecter.

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE : L'ENQUÊTE

À présent, je me trouve sur cette liste de gens « condamnés à mourir », pour la simple raison que j'en ai appris plus que ce que j'aurais dû. Mais je ne m'en rends pas vraiment compte. Je ne veux pas mourir.

Ils vont me tuer. La Confrérie va me tuer, tout comme elle a tué Rick. Pauvre Rick, il n'a jamais su sur quel baril de poudre il était assis. J'ai essayé de le lui dire. Peut-être que je n'ai pas assez insisté. Il ne m'a jamais cru. Et je n'ai pas eu les tripes de lever le pied et de me dire que assez, c'était assez. Je bavarde. C'est le problème avec le céphalaware. Ça enregistre tout.

Je dois me calmer. C'était quoi cette phrase que disait Archangel ? « Prendre l'arme à bras-le-corps ». C'est ça, je dois prendre l'arme à bras-le-corps, je dois devenir une arme. Si je veux vivre, je dois me concentrer et garder les idées claires comme jamais je ne les ai eues auparavant. Et je dois faire vite.

-WanderlyZ (10:17:43 PST / 23-06-51)

- Le document ci-joint est l'archive complète des recherches menées par Rick Davitt et moi-même dans le cadre de notre enquête sur la Confrérie universelle. J'ai introduit un virus dans le fichier afin qu'il imprime automatiquement le texte sur papier dès réception. J'espère que ça fonctionnera.

Alors que vous lisez ces lignes, votre imprimante doit cracher des quantités impressionnantes de papier, des notes de travail, de brouillons, des e-mails, des transcriptions d'interviews annotées et d'autres informations téléchargées depuis différentes bases de données. Vous avez ici tout ce que Rick et moi avons découvert. Rien n'a été modifié ou laissé de côté. Tirez-en vos propres conclusions.

- WanderlyZ (09:24:37 PST / 06-05-51)

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC / SEA//
/Connexion : WanderlyZ (11:13:20 PST / 03-03-51) Mode Chat

[Davitt] : Salut, Zeb. C'est toujours le matin à Seattle, n'est-ce pas ?

[Wanderly] : Salut Rick ! Ouais, du moins je pense. Quoi de neuf à Washington ? Et comment se porte le deuxième meilleur auteur d'Amérique du Nord ?

[Davitt] : La réponse à ta première question demeure toujours la même : pauvreté et misère. Pour la seconde, je me porte bien, de mieux en mieux, même. J'ai quelque chose à nous mettre sous la dent, Zeb. Un truc vraiment juteux.

[Wanderly] : Juteux comment ?

[Davitt] : Tu t'y connais bien en conspirations ?

[Wanderly] : En conspirations ? Voyons voir : Kennedy et le terre-plein herbeux, à Dallas en 1963, c'est ça ? Ou encore ce pape de la fin du siècle dernier, un réformateur que les cardinaux n'ont jamais vraiment approuvé. Les Big Four de 2016. Ces coups de fils anonymes qui ont foutu définitivement en l'air les chances du sénateur Schwarzenegger d'atteindre la Maison-Blanche. Comment je m'en sors ?

[Davitt] : Pas mal. Tu en connais beaucoup, et tu as une bonne mémoire. Et c'est exactement où je voulais en venir.

[Wanderly] : Où donc ?

[Davitt] : Tu parles de faits qui se sont produits voilà 50 à 100 ans. Tu penses que les gens se rappellent de combien d'autres présidents du siècle dernier ? Et combien en ont même seulement entendu parler ?

Presque personne n'est-ce pas ? Pourquoi, alors, se rappellent-ils de Kennedy ? À cause de tout le mystère qui entoure sa mort. De nos jours, les gens sont encore en train de théoriser sur qui a bien pu tuer Kennedy. Les gens aiment les conspirations.

[Wanderly] : Continue.

[Davitt] : Qu'est-ce que tu sais de la Confrérie universelle ?

[Wanderly] : Pas grand-chose. J'ai vu leur QG à Seattle, bien entendu. L'Octogone, un truc vraiment moche. La Confrérie universelle ? Voyons voir... une sorte d'asso pseudo-religieuse rétro-New-Age ? Entrez en contact avec le pouvoir et la bonté qui réside en vous-même et toutes ces conneries ?

[Davitt] : Pas mal. Tiens, j'ai une de leur brochure. Je te l'envoie.

//Pièce jointe transmise//

DEVENEZ CELUI QUE VOUS RÊVEZ D'ÊTRE !

SOYEZ EN PHASE AVEC LE POUVOIR QUI RÉSIDE EN VOUS !

Nous vivons dans un monde compliqué, pavé de décisions à prendre, des décisions qui affectent chaque jour notre qualité de vie... quelle que soit l'orientation que nous donnons à notre existence. Souvent, nous nous retrouvons seuls à prendre ces décisions capitales : pas de guide, pas de soutien, pas d'aide. Notre succès ou notre échec est basé sur ce que nous savons du monde qui nous entoure et sur nous-mêmes au moment précis où nous les regardons. Tant de choses dans notre quotidien dépendent de notre connaissance de nous-mêmes.

Mais comment être sûrs de nous si nous ne connaissons pas nous-mêmes ?

NOUS POUVONS VOUS AIDER !

Nous sommes la Confrérie universelle, une organisation internationale au service de VOTRE réussite. Nous pouvons vous aider à trouver la Vérité qui réside au centre même de votre être. Nous pouvons vous aider à trouver votre place dans le Grand Tout, votre destinée personnelle.

Si vous pensez que tout cela ressemble à de la philosophie, vous avez raison. Mais une philosophie scientifique qui peut être appliquée

au monde réel. Cette philosophie peut rendre votre vie meilleure, plus efficace, plus amusante... et lui donner un sens.

QU'EST-CE QUE LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE ?

La Confrérie universelle est une organisation formée autour du fait, prouvée scientifiquement, que tous les métahumains sont, à un niveau aussi profond que réel, des frères et des sœurs. Comme les multiples branches d'un arbre proviennent toutes du même tronc, toutes les personnes dans le monde partagent un dénominateur commun, une origine unique et essentielle. Ce dénominateur, la connaissance de soi et de sa force, est ce qui fait de nous des frères. Tout comme les îles paraissent isolées, dans les plus vastes océans, les individus semblent souvent seuls et abandonnés. Mais, retirez les eaux des océans, et les îles deviendront un véritable continent de terre ferme. Regardez sous la surface de l'humanité et vous verrez la fraternité universelle qui nous lie tous les uns aux autres.

La Confrérie universelle se consacre à vous montrer la voie, pour vous permettre de libérer votre plein potentiel. Mais c'est bien plus encore...

Parce que tous les métahumains sont frères, agir pour s'entraider les uns et les autres, c'est agir pour s'aider soi-même. La Confrérie universelle a une responsabilité envers les plus démunis, et nous prenons cette responsabilité très au sérieux. C'est pourquoi vous apercevrez nos centres d'accueil des plus défavorisés partout où ils sont nécessaires. Nous sommes au cœur des rues, à tenir des soupes populaires, à sponsoriser des centres éducatifs et des hôpitaux gratuits. Voilà ce qu'est le travail de la Confrérie universelle.

NOTRE PHILOSOPHIE

Nous croyons que le but de chaque être pensant est de devenir un « agent », une personne qui agit en exerçant un contrôle total sur ses actes et ses motivations, pour le bien de tous. Un agent endosse la pleine responsabilité de sa situation présente et de son potentiel futur. Seul un véritable agent peut vivre dans l'accomplissement le plus total.

C'est là où la Confrérie universelle intervient. En vous mettant en contact avec vos capacités personnelles les plus profondément enfouies et la connaissance totale de ce que vous êtes, nous pouvons vous aider à devenir un agent. Vous apprendrez à vous lever tous les matins en sachant exactement qui vous êtes et où vous allez : vous visualiserez les marches que vous devrez gravir, les obstacles qu'il vous faudra contourner, de sorte à accomplir pleinement votre destinée. Et c'est bien de *votre* destinée qu'il s'agit, pas celle décidée par votre gouvernement, votre employeur ou votre entourage. La vôtre.

UNE SCIENCE DE L'APPARTENANCE

La fraternité fondamentale qui lie tous les êtres pensants est un fait prouvé scientifiquement et mathématiquement. C'est aussi tangible et mesurable que la force gravitationnelle... et tout aussi répandu.

Des études d'avant-garde conduites au milieu du siècle dernier ont prouvé que le sentiment d'impuissance dû à la solitude représentait l'une des principales causes de stress et de comportement suicidaire. Beaucoup de gens considèrent que leur vie ne leur appartient plus. La Confrérie universelle vous aide à laisser définitivement cette peur derrière vous.

Vous pouvez alors dormir paisiblement chaque nuit, sans l'aide de médicaments, sans vous soucier de l'anxiété, des cauchemars. Vous pouvez vous réveiller le matin complètement reposé et frais, prêt à affronter le monde... et à gagner. Vous serez plus ouvert et attentif aux opportunités qui vous entourent. Chaque jour, vous ferez du monde un endroit meilleur, pour vous et pour les autres.

Avec le pouvoir et le soutien de chaque créature pensante sur cette planète – plus de trois milliards – au bout de vos doigts, les possibilités qui s'offrent à vous sont innombrables !

REJOIGNEZ-NOUS !

Nous possédons plus de 300 chapitres répartis dans toute l'Amérique du Nord, et près de 100 de plus dans le reste du monde... et nous nous

agrandissons encore ! Si vous êtes prêt à explorer toutes vos possibilités, rejoignez-nous. Contactez-nous par e-mail, fax ou téléphone (vocal ou vidéo).

Ou mieux encore, entrez dans le chapitre de la Confrérie universelle le plus proche de chez vous (nous sommes dans tous les annuaires). Vous pouvez changer votre vie. Aujourd'hui.

Libérons votre véritable potentiel

Bâtissons de meilleurs lendemains

La Confrérie universelle

//Fin de la pièce jointe//

[Wanderly] : Maintenant que tu m'as rafraîchi la mémoire, je me souviens avoir lu une brève ou deux à ce propos sur Newsnet. Il y avait des rumeurs de kidnappings, aussi, n'est-ce pas ? Et une histoire de parents traînant la Confrérie au tribunal parce qu'elle avait « volé » leurs enfants.

[Davitt] : En effet. Toutes ces affaires ont eu lieu dans l'État libre de Californie. Les mômes étaient des enfants des rues, des fugueurs. Certains s'étaient légalement émancipés. La Confrérie les a ramassés et les parents se sont battus pour les récupérer.

[Wanderly] : Est-ce qu'un seul des parents a gagné ?

[Davitt] : Chaque affaire a été rejetée par la cour. Tu ne te souviens de rien d'autre ?

[Wanderly] : Ben, ils bénéficient d'avantages fiscaux, au moins dans le coin. Je suis plutôt certain qu'ils ont négocié le même arrangement en État libre de Californie.

[Davitt] : Dans les UCAS, les CAS, La Ligue des Caraïbes, le Tir Tairngire et dans les terres tribales. Le seul endroit où ils sont fiscalisés normalement, c'est au Québec, mais ils exercent une énorme pression politique pour faire changer cela.

[Wanderly] : Je vois que tu as déjà effectué un sacré travail de recherche.

[Davitt] : Comme je te le disais, c'est un sujet chaud-bouillant. Alors ? Rien d'autre ?

[Wanderly] : Non, rien. Attends, j'ai autre chose. Je me rappelle que ça m'avait foutrement surpris quand j'ai appris que la Confrérie universelle n'était pas un de ces « cultes de la personnalité ». Elle n'a pas de leader ou de fondateur charismatique. Pas de révérend Moon, de Jim Jones, d'Elizabeth Prophet ou de Werner Machin-chose...

[Davitt] : Erhardt.

[Wanderly] : Werner Erhardt, c'est ça. Ça m'a réellement surpris. Les cultes marginaux sont en général fondés par un seul soi-disant visionnaire : un tiers psychopathe, un tiers auteur de science-fiction et un dernier tiers génie du marketing. Comment la Confrérie a-t-elle débuté ?

[Davitt] : Voilà d'une des nombreuses questions qui nécessitent qu'on aille voir de plus près.

[Wanderly] : Tu penses qu'ils sont impliqués dans une conspiration ?

[Davitt] : Peut-être. Conspiration est probablement un mot trop fort. Mais il y a définitivement plus derrière cette Confrérie qu'elle ne veut bien montrer.

[Wanderly] : Que veux-tu dire par-là ?

[Davitt] : Le système fiscal, pour commencer. Réfléchis-y un peu. Je ne sais pas ce qu'il en est à Seattle, mais ici à D.C., le gouvernement local est dans un sacré pétrin. Avec des déficits battant tous les records, la ville a besoin de plus de revenus, alors elle augmente les impôts. Les taxes sur les corps ont augmenté de près de 10 pour cent, quelques oublis fiscaux plutôt juteux ont été comblés, et ils ont aussi augmenté l'impôt sur les revenus pour la troisième fois en trois ans.

[Wanderly] : Et alors ? On dirait Seattle. Les temps sont durs pour tout le monde.

[Davitt] : Ouais, ils sont durs pour tout le monde... sauf pour la Confrérie. Voilà une énorme organisation dont les revenus doivent s'élever à... bon, merde, je ne sais pas, mais ça doit être des méganuyens. Et malgré ça, l'association ne paie que très peu d'impôts. J'ai entendu dire qu'ils ne s'embarrassaient même pas à remplir scrupuleusement leurs déclarations. Pourquoi ? Il y a de quoi te faire penser qu'ils possèdent de sacrés entrées au gouvernement, genre ils savent où sont enterrés les cadavres et ce genre de choses.

[Wanderly] : Peut-être. Mais beaucoup de corpos jonglent avec les déclarations pour, au final, ne rien payer ou presque. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il y a une conspiration cachée derrière.

[Davitt] : Je te l'accorde. Seulement, vois-tu, la semaine dernière, je suis allé rencontrer quelqu'un à l'aéroport, et j'ai vu environ une douzaine de gars de la Confrérie traverser le terminal. La plupart portaient leurs tuniques vertes, mais certains étaient en costumes. C'est alors que déboule, au détour d'une porte, une bande de ces fanatiques de la Conscience Krishna, ou Hare Krishna, qu'importe, drapés de leurs robes safran. Ils étaient bien une soixantaine à déambuler comme ça quand, putain, voilà qu'une rixe éclate !

[Wanderly] : Les HK contre la Confrérie ?

[Davitt] : Dans le mille. Je suis resté en retrait, parce que les HK sont reconnus pour trimbaler du lourd, en plus de leurs bâtonnets d'encens et de leurs bouquets de fleurs sauvages. Les « Frères » étaient inférieurs en nombre, de l'ordre d'un contre cinq, et j'ai pensé qu'ils seraient balayés en un rien de temps.

[Wanderly] : Que s'est-il passé ?

[Davitt] : Les Krishnas ont combattu exactement comme l'on pouvait s'y attendre : sans discipline, sans organisation, taillant dans tout ce qui passait sans faire de distinction. Les Frères, de leur côté, on resserré les rangs, et ont combattu côte à côte en utilisant beaucoup de magie. Je pense que tous les costards étaient des chamans. Ils se sont donc battus comme des pros et ont mis une vraie branlée aux Krishnas : ils les ont embrouillés, puis grillés, puis réduits finalement en bouillie. Ça s'est passé très vite. Et si les Frères ont eu des blessés, ils les ont sûrement emportés avant que quiconque ne s'en aperçoive. Par contre, de tous les HK présents, il n'en restait que cinq encore conscients, et ils semblaient sortir d'une dispute animée avec un compacteur à ordures.

[Wanderly] : Et où veux-tu en venir ?

[Davitt] : Et bien je veux dire par là que, quelle que soit la personne qui leur a appris à se battre, elle savait ce qu'elle faisait. Où les gars de la Confrérie universelle ont-ils suivi un entraînement pareil ? Et, plus important, pourquoi s'entraînent-ils ?

[Wanderly] : Pour se défendre.

[Davitt] : Au cas où ils se feraient coincer par les HK ? Cet événement a trop peu de chances de se produire, tu ne crois pas ?

[Wanderly] : Pourtant, ça s'est produit.

[Davitt] : Une seule fois. De toutes les années qui se sont écoulées depuis les débuts de la Confrérie universelle, il n'y a aucune trace d'une telle altercation physique. Aucune. Maintenant, regarde un peu le Policlub Humanis. Ils sont impliqués dans une baston presque chaque semaine. Ce serait plutôt à eux de suivre un entraînement au combat en petites unités, mais ils ne l'ont jamais fait. Alors, pourquoi les Frères en ont bénéficié, eux ? Question pertinente, n'est-ce pas ?

[Wanderly] : Et tu penses que c'est assez pour justifier une enquête à grande échelle ? Allons, Rick, tu te fais des films. L'église catholique n'a jamais payé un nuyen d'impôts, et les Jésuites étaient une troupe de militaires de choc.

[Davitt] : Si l'église catholique était encore une organisation majeure, je mènerais aussi une enquête dessus.

[Wanderly] : Je ne doute pas que tu le ferais ! Écoute Rick, je veux bien

te faire une faveur, on va lancer quelques recherches préliminaires. Si l'on trouve quoi que ce soit à se mettre sous la dent, on continue. Sinon, on abandonne. Marché conclu ?

[Davitt] : Marché conclu. Tu verras, il va y avoir beaucoup à croquer. Je peux déjà le sentir.

[Wanderly] : Tu ne pourrais pas sentir ta lèvre supérieure.

[Davitt] : Très drôle.

[Wanderly] : Reprenons contact dans quelques jours.

[Davitt] : Comme tu dis.

//Déconnexion : WanderlyZ (12:21:19 PST / 03-03-51)//

//NEWSNET – AN Réseau SEA//

/Connexion : WanderlyZ (09:18:28 PST / 04-03-51)

//Recherche / Téléchargement

/Paramètres de recherche avancée (mot clé) : confrérie universelle - octogone

/Recherche...

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE INAUGURE SON SIÈGE DE SEATTLE (Seattle) AP [01-04-45]

Le complexe qui hébergera le nouveau chapitre de la Confrérie universelle à Seattle a été inauguré aujourd'hui à l'occasion d'une cérémonie officielle donnée en présence de la consule (présidente du chapitre) Galen Walker. L'immeuble, baptisé l'Octogone, est un édifice de 9 étages et de 46 500 mètres carrés, situé au coin de la Huitième avenue et de Westlake avenue. Il a été conçu et construit par des membres de la Confrérie.

« Ce n'est pas du tout un siège social », commentait la consule Walker peu après. « Même si je pense que beaucoup continueront à le voir ainsi. Il s'agit juste d'un autre chapitre, qui s'avère être plus gros que ceux alentours. »

Actuellement, il existe quatre chapitres de la Confrérie universelle dans le Grand Seattle, hébergeant un total de 1 300 membres.

En plus des habituels bureaux administratifs, d'une bibliothèque et d'autres espaces de formation et de rencontre présents dans chaque chapitre, l'Octogone abrite une soupe populaire et une clinique de 50 lits bien équipée. Ils sont ouverts jour et nuit sans interruption, pour quiconque en aurait besoin. « C'est une de nos responsabilités envers la communauté », commente Walker, « et nous prenons nos responsabilités très au sérieux. Les gens de la rue, les démunis, les sans domicile fixe... nous nous devons de faire tout ce que nous pouvons pour eux. L'humanité n'en exige pas moins. »

Le coût total de construction de l'Octogone (un peu plus de 7 millions de nuyens) a été assuré par des fonds provenant de l'organisation elle-même, ainsi que de généreux contributeurs. Aucun financement bancaire n'a été requis.

Galen Walker a été nommée consule du nouveau chapitre de Seattle Centre en janvier de cette année. Avant cette nomination, elle fut d'abord consule du chapitre d'Ukiah (État libre de Californie) pendant quatre ans, puis « pro-consule » depuis la création de ce chapitre en 2043.



//Autre recherche (Y / N) ? y
/Paramètres de recherche avancée (mot clé) : Confrérie universelle
> première occurrence
/Recherche...

ET VOILÀ LA CONFRÉRIÉ ! (Seattle) UPI [17-02-43]

Les Californiens sont traditionnellement reconnus pour leur approche très « saveur de la semaine » quand il est question de cultes et d'institutions religieuses. Certaines traditions ne semblent jamais se perdre.

Le dernier arrivé de ces « cultes excentriques sortis de nulle part » est celui que l'on appelle Confrérie universelle. Un mois plus tôt, personne n'avait jamais entendu parler d'eux. Le 1er février, pourtant, quatre « chapitres » ouvraient simultanément leurs portes dans toute la Californie : deux à San Francisco, un à Ukiah et un à Gilroy (on parle bien là de Gilroy, « la capitale mondiale de l'ail »). Chacun des chapitres possède un bail dans le premier bâtiment à bas prix qu'il a pu trouver : une église abandonnée, une maison en ruine, des locaux commerciaux désaffectés pour cause de faillite. Les estimations actuelles indiquent que chaque chapitre comprend 10 à 20 membres actifs, mais il semblerait que des recrutements intensifs soient déjà en cours.

La Confrérie épouse une philosophie reposant sur trois piliers : des méthodes de développement personnel (proches des théories de Werner H. Erhard), un peu de pseudo-mysticisme New Age, et une bonne dose de stratégie marketing digne des experts de Madison Avenue. Ceux qui ont assisté à leurs séminaires précisent qu'aucune croyance religieuse spécifique n'est mentionnée, mais les allusions à une certaine dévotion spirituelle et à des contributions financières semblent tout droit sorties de la bouche d'un de ces télévangélistes loufoques de la fin du siècle dernier.

La Confrérie universelle se décrit comme étant une organisation purement humanitaire, et leurs actions semblent, pour le moment, le confirmer. Les deux chapitres de San Francisco ont coopéré pour fonder une soupe populaire à destination des squatteurs, alors que les chapitres d'Ukiah et de Gilroy ont tous deux construit des centres aérés dans des quartiers pauvres.

Une enquête statistique commandée voilà maintenant de nombreuses années a établi que la plupart des cultes marginaux accusent une durée de vie moyenne de 18 mois. Les experts s'accordent pour dire que si un groupe comme la Confrérie universelle existe au-delà de cette durée, il y a de très grandes chances pour qu'il s'installe pour très longtemps dans notre paysage religieux.

//Autre recherche (Y / N) ? n
//Déconnexion : WanderlyZ (09:25:31 PST / 04-03-51)//
//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//
/Connexion : WanderlyZ (09:35:41 PST / 05-03-51) Mode Chat

[Davitt] : C'est même pas l'aube pour toi Zeb, mon ami !

[Wanderly] : Je te remercierai de ne pas être aussi indécentement chaleureux à une heure aussi indue, putain.

[Davitt] : Touchant, n'est-ce pas ? Tu t'es levé du mauvais côté du lit ce matin ? Ou dans le mauvais lit, peut-être ?

[Wanderly] : Si tu veux tout savoir, je souffre d'une migraine carrément mortelle. S'il existe une once de justice en ce bas monde, quelqu'un devrait lâcher une bombe sur moi pour mettre fin à mes souffrances...

[Davitt] : Tu as fait la fête hier soir ?

[Wanderly] : Des recherches. Rien que des recherches. Je suis sorti boire quelques verres avec Icepick, et elle en a profité pour me refiler quelques tuyaux à propos de la Confrérie. Puis ses amis sont arrivés, et là, la boisson a réellement commencé à couler à flots.

[Davitt] : Icepick ? Dis donc, tu traînes avec des gens intéressants.

[Wanderly] : Icepick est son nom de rue. C'est une decker. Son vrai nom est Juli Parkhurst. Une ravissante blonde, peut-être 25 ans, avec de magnifiques... Euh, tu l'aimerais beaucoup.

[Davitt] : Tu traînes à nouveau avec des shadowrunners ?

[Wanderly] : Ce sont des recherches pour *Into the Shadows*.

[Davitt] : Tu n'arriveras jamais à écrire ce bouquin. Les shadowrunners sont une faune dangereuse, Zeb.

[Wanderly] : Pas plus que les yakuzas sur lesquels tu enquêtais à une époque.

[Davitt] : Peut-être pas, mais le mot-clé ici est « enquêtais ». Je ne sympathisais pas avec eux. Je crois que c'est ta fâcheuse tendance à vivre par procuration, mon vieux. Comme tu ne peux pas trimballer un Remington Roomsweeper avec toi, tu traînes avec des gens qui en portent.

[Wanderly] : Tu veux écouter ce qu'Icepick m'a lâché, ou pas ?

[Davitt] : Une blonde ravissante, hein ? Vu ton humeur massacrante de ce matin, peut-être que ce qu'elle t'a donné ne se limitait pas à quelques infos juteuses. Ah ah !

[Wanderly] : OK, Rick. Je suis sorti un petit moment avec Icepick-Juli, mais maintenant, on est juste amis. C'est bon, ta curiosité est satisfaite ? Si oui, j'aimerais changer de sujet si tu veux bien.

[Davitt] : Pardon, Zeb. Raconte-moi ce que Juli avait à te dire.

[Wanderly] : Elle dit que la Confrérie recrute dans les rues.

[Davitt] : Qui et comment ? Et pourquoi ?

[Wanderly] : Qui ? Des punks des rues, des aspirants gangers, des furtifs... Comment ? En finesse. Ils habillent les recrues en vert et ils les embauchent comme gardes ou veilleurs de nuit, une occupation qui leur procure un sentiment de force et de puissance. Même s'il n'y a rien à garder derrière. Voilà comment ils commencent à les travailler.

[Davitt] : Que veux-tu dire par « les travailler » ?

[Wanderly] : Je ne suis pas sûr. Ça semblait confus, même plutôt loufoque, mais Icepick disait que les Frères leur procuraient une certaine forme d'identité. Les gens aiment ça.

[Davitt] : Ce n'est pas loufoque, c'est même une excellente stratégie. Qu'est-ce que des ratés traînant dans les rues réclameraient d'autre qu'un semblant d'identité ?

[Wanderly] : Théorie intéressante. Mais je ne suis pas encore convaincu.

[Davitt] : La dernière fois qu'on a tchatté, tu as mentionné la secte Moon. Si tu veux connaître le pouvoir de la reconnaissance, regarde-la, c'est un bon exemple. Ou lis le roman *The Green Ripper*, écrit il y a un moment par un mec appelé Mac Donald.

[Wanderly] : De la littérature antique ?

[Davitt] : Pas si antique que ça, peut-être d'il y a 80 ans. Je t'envoierai une copie. C'est peut-être de la fiction, mais elle renferme beaucoup de vérités. Tu devrais vraiment lire plus de ces vieux trucs. Le traitement psychologique y est pertinent, et tu en tireras assurément plus que ces vieux films dont tu raffoles. Mais revenons à la Confrérie. Tu as répondu au qui et au comment. Qu'en est-il du pourquoi ?

[Wanderly] : Icepick ne sait pas pourquoi ils recrutent. Elle n'a pas encore réussi à le découvrir. Au fait, tu sais que la Confrérie de Seattle avait financé la construction de l'Octogone avec ses fonds propres ? Cumulés avec de « généreuses contributions ». Aucun financement extérieur.

[Davitt] : Tu penses qu'ils font dans le baratin du genre « donnez-nous tous vos biens terrestres et nous vous offrirons la paix intérieure » ?

[Wanderly] : C'est ce que j'ai pensé dans un premier temps. Maintenant, je ne suis plus si sûr.

[Davitt] : Parce qu'ils embauchent des muscles ?

[Wanderly] : Les muscles ne semblent pas être la motivation principale. Ces recrues s'imaginent qu'ils font partie des durs, mais comparés à

certain copains samourais des rues d'Icepick, ils ne savent pas ce que dur veut dire.

[Davitt] : Alors quel est l'intérêt de la CU à les recruter ? C'est ça ta question ?

[Wanderly] : C'est précisément ma question. Rappelles-toi l'histoire de l'aéroport que tu m'as raconté la dernière fois ? J'en ai appris une du même tonneau. Tu sais ce que sont des muckers ?

[Davitt] : Hé ! D.C. est civilisé, aussi ! Nous avons des muckers nous aussi. C'est comme des vandales, sauf qu'ils préfèrent défigurer les gens plutôt que les immeubles.

[Wanderly] : Ce qui va suivre est le genre d'info très confidentielle qui n'est jamais parvenue aux médias ou à la tridéo, mais un clan de muckers baptisés les Mindfraggers a décidé de s'attaquer à la CU, et de se faire plaisir à l'un de leur séminaire de découverte qu'ils tiennent à l'Octogone tous les mardis soirs. Environs 30 Mindfraggers, tous excités comme des puces écervelées et armés jusqu'aux dents, ont débarqué dans l'Octogone pour une partie de plaisir.

[Davitt] : Et alors ?

[Wanderly] : Aucun n'en est sorti vivant.

[Davitt] : T'en est sûr ?

[Wanderly] : Qui serait foutu de confirmer ça ? La CU ne parle pas et il n'y a aucun Mindfragger disponible pour commenter la chose. Un ami d'Icepick, un mec qu'ils appellent Hangfire, en a entendu parler dans la rue.

[Davitt] : Est-ce que tu ne commencerais pas à être d'accord avec moi sur le fait qu'on tient une histoire, là ?

[Wanderly] : Il y a beaucoup de questions en suspend, c'est sûr. Mais tu sais aussi bien que moi que des questions toutes seules ne font pas une bonne histoire. L'histoire dépend des réponses.

[Davitt] : Mais tu es assez intéressé pour vouloir trouver ces réponses, n'est-ce pas ?

[Wanderly] : Oui, je suis intéressé. Vois ce que tu peux dénicher sur les membres de la CU aux UCAS. Nombre de membres, indice de croissance, etc. J'aimerais vraiment me livrer à une étude démographique des membres : âge, revenus, niveau d'éducation, qualification professionnelle, tout le baratin. Est-ce que la CU commence à recruter différents types de personnes ?

[Davitt] : Ouah, tu ne demandes pas grand-chose, n'est-ce pas ?

[Wanderly] : Je verrai ce que je peux réussir à rassembler. Si tu as des contacts utiles, vois si tu peux arranger un entretien avec un membre de la CU. Pas un chef, ni un recruteur, juste un membre de base, OK ?

[Davitt] : Donne-moi un jour ou deux pour ça. Et transmets mes chaudes salutations à Icepick.

[Wanderly] : Va te faire foutre.

//Déconnexion : WanderlyZ (10:10:21 PST / 05-03-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (20:32:25 EST / 08-03-51) Mode notebook
/Commentaires en ligne (ZW) (08:19:46 PST / 09-03-51)

Zeb :

Voilà ce que j'ai pu trouver. Ce n'est pas autant que je ne l'aurais souhaité, mais ce fut plus difficile à déterrer que je ne le pensais. Ces gars de la CU sont du genre méfiant.

Ce qui suit concerne spécifiquement D.C., mais tu peux probablement le généraliser au reste des UCAS, et peut-être à toute l'Amérique du Nord. Voilà.

Les chapitres : il existe trois chapitres implantés à D.C. Un au coin de la 26ème rue et de Pennsylvania avenue (250 membres), un au coin de la 4ème rue et de G Street (100 à 200 membres), et un

autre se situe au coin d'Alabama avenue et Wheeler Road (100 à 200 membres aussi). Il existe à peu près 300 chapitres répartis en Amérique du Nord. Aucun chiffre n'est disponible sur le nombre total de membres, mais on peut se livrer à quelques suppositions. Prend 300 chapitres, chacun avec une moyenne de peut-être 200 membres... non, soyons pessimiste et ramenons cette moyenne à 100 membres par chapitre. Cela nous donne quand même un total de 30 000 membres ! Et ce, rien que pour l'Amérique du Nord ! Ils doivent avoir 100 autres chapitres de par le monde, même s'ils sont probablement plus petits. Disons qu'ils ont 50 membres chacun. Cela nous fait 5 000 membres de plus.

Croissance : rapide ! Comme tu l'as dit, ils ont commencé avec quatre chapitres en 2043. Depuis, on parle d'une croissance annuelle de 95 % en moyenne. Ça commence à se tasser, mais on peut raisonnablement supposer que le nombre de membres atteindra 70 000 l'année prochaine.

Démographie : les membres sont à 70 % des hommes et à 95 % humains. L'âge moyen est de 27,6 ans (en 2043, il était de 48,7 ans. N'est-ce pas intéressant ?) >Penser à demander à Rick le montant du revenu moyen. Si je ne me trompe pas, il a dû augmenter.< La répartition entre les sexes et les métatypes ne semble pas avoir évolué au fil des ans.

Finances : d'après des sources officielles, la CU est une organisation à but non lucratif, avec des finances ne dépassant pas le million de nuyens, ce qui prouve à quel point on ne peut se fier aux sources officielles. Dans les milieux autorisés, on pense que la CU brasse plus d'une centaine de millions de nuyens chaque année, la plupart étant protégés par le biais de prises d'intérêts dans différentes filiales ou sociétés-écrans. Tu connais la musique.

Voilà, c'est tout ce que j'ai pour le moment. Écris-moi un e-mail quand tu veux qu'on en parle.

— Rick

//Déconnexion : DavittF (20:41:06 EST / 08-03-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (19:25:38 PST / 08-03-51) Mode Chat

[Wanderly] : T'es là, Rick ?

[Davitt] : Je suis là. Qu'est-ce que t'en penses ? C'est intéressant, hein ?

[Wanderly] : As-tu trouvé quoi que ce soit sur le revenu moyen des membres ?

[Davitt] : Je savais que tu me le demandais. Non, je n'ai pas pu dénicher ça, mais je continue à chercher. Ça pourrait en effet nous en apprendre beaucoup.

[Wanderly] : Combien tu paries que, quand la CU a ouvert ses premiers locaux, le revenu moyen s'élevait à que dalle ? Ses premiers membres devaient être des squatteurs, des gens qui se seraient associés à n'importe quoi du moment qu'ils pouvaient en tirer de la nourriture.

[Davitt] : Tu penses que cela explique pourquoi l'âge moyen était élevé ?

[Wanderly] : Au début, ils les acceptaient tous : les vieux squatteurs ou les clochards. Maintenant, ils recrutent les jeunes talents.

[Davitt] : Si tu as raison, le revenu moyen ne devrait pas avoir beaucoup changé.

[Wanderly] : Pas beaucoup, non. Mais j'aimerais pouvoir le confirmer.

[Davitt] : Et dis-moi : comment comptes-tu faire ça ?

[Wanderly] : En leur demandant.

[Davitt] : Quoi ?

[Wanderly] : Il est pratiquement certain que ni toi ni moi ne pouvons nous introduire dans le système informatique de la CU. Il est tout aussi certain que, quel que soit le decker qui peut le faire, il exigerait pour cela

plus d'argent que ce que nous pouvons nous permettre. Mais les groupes comme la CU sont très soucieux de l'opinion publique. Ils possèdent sans aucun doute un énorme département RP qui tremble déjà d'impatience à l'idée de raconter à un reporter à quel point ils sont géniaux.

[Davitt] : Ils mentiront.

[Wanderly] : Ils ne le feront que s'ils ont quelque chose à cacher. Et quand bien même ils le feraient, avoir sous la main une quelconque estimation à analyser, c'est mieux que rien du tout, n'est-ce pas ?

[Davitt] : So ka. Vas-y, mon pote. Je vais te dénicher un membre de la CU qui pourrait nous parler. Je te tiendrai au courant.

//Déconnexion : WanderlyZ (19:36:08 PST / 08-03-51)//

//Transcription sur puce//

/Enregistrement original (10:05:19 PST / 11-03-51)

/Commentaire en ligne (ZW / FD) (13:18:22 PST / 11-03-51)

FICHER IMAGE AJOUTÉ (12:05:34 PST / 11-03-51)



>ZW : Transcription d'interview : Martin Johnson, assistant du directeur des Relations publiques de la Confrérie universelle, chapitre Seattle Centre (Octogone). Jeune, peut-être 30 ans. Manières très avenantes, peut-être un passé de commercial. Grand sourire, dents artificielles. Yeux cybernétiques bizarres : ils donnent l'impression de renvoyer une centaine de reflets de toi-même quand tu regardes droit dedans. Une apparence surprenante pour quelqu'un dont le travail est de te mettre à l'aise tout en te récitant le discours officiel de l'organisation. Le bureau est bourré de gadgets flashy et de pastelles onéreuses – ce que tu t'attendrais plutôt à voir dans les locaux d'une corporation multinationale, pas d'une organisation à but non-lucratif. Rick, ces mecs ont beaucoup d'argent, et il doit bien provenir de quelque part. <

[Wanderly] : Merci d'accepter de me consacrer du temps, M. Johnson.

>FD : M. Johnson ? <>ZW : Vrai de vrai. <

[Johnson] : Je vous en prie, appelez-moi Martin. Pas besoin de me remercier. J'aime vraiment me livrer à ce petit exercice, Zeb. Cela vous dérange si je vous appelle Zeb ? Je sais que cela peut paraître assez cliché, mais la Confrérie a vraiment transformé ma vie. >FD : Tu parles que ça paraît cliché, mec ! < Elle m'a sauvé la vie. Je pense qu'il est important d'informer le plus de gens possible sur ce que la Confrérie peut faire pour eux. Chaque personne sauvée me donne à penser que j'ai fait quelque chose de bien dans ma vie. Donc, je crois savoir que vous avez des questions qui attendent des réponses, n'est-ce pas ? Et bien, posez-les, et je ferai de mon mieux pour y répondre. >FD : Tu as raison, Zeb,

un passé de commercial, pour sûr. < >ZW : Je ne sais pas, Rick, il parle comme s'il pensait sincèrement ce qu'il raconte. <

[Wanderly] : Parlez-moi de votre fondateur. La plupart des sectes vénèrent leur fondateur et le ou la regarde comme une divinité, pas moins. Je n'ai jamais entendu les membres de la Confrérie parler d'un fondateur.

[Johnson] : Bien, tout d'abord, je m'interroge sur votre utilisation du mot « secte ».

[Wanderly] : Quel mot devrais-je utiliser ? >FD : Belle approche. Je suis impressionné. Tu le mets sous les feux des projecteurs et l'oblige à dévoiler ses croyances. < >ZW : Attends avant d'applaudir, regarde bien comment il s'en sort. Le gars est doué. <

[Johnson] : « Secte » a une connotation négative : ce mot est devenu une sorte d'étiquette que l'on colle facilement à tous les groupes radicaux ou bizarres qui embrassent des principes et des comportements antisociaux. Je remets en question l'usage de ce terme simplement parce que je sais qu'il ne correspond pas à la définition de la Confrérie universelle. Bien au contraire. Mais je comprends votre méprise. J'ai déjà vu beaucoup de journalistes utiliser ainsi des concepts trop basiques et unilatéraux. >ZW : Tu vois comment il a retourné la situation et m'a mis sur la défensive ? < >FD : Ce mec est malin. <

[Wanderly] : Euh... Quoi qu'il en soit, revenons à votre fondateur...

[Johnson] : Vous avez raison, nous ne dissertons guère sur notre fondateur... ou plutôt fondatrice, devrais-je dire. Et nous sommes immensément fiers d'elle et de ce qu'elle a accompli. Mais la confrérie Universelle s'est construite simplement autour d'une philosophie générale unique visant le bien de tous, pas autour d'une personnalité ou d'un individu en particulier. C'est l'idée qui prime, non la personne. Vous saisissez ? Si nous donnons trop d'importance à la personne, elle sera tout ce que les gens verront quand ils regarderont la Confrérie. Le message le plus important se perd. Bon, en fait, notre fondatrice s'appelle Caitlin O'Connal : sociologue, psychologue, moderniste et auteur. Je vois votre sourire. Non, le Dr O'Connal n'était pas un auteur de science-fiction. Ses écrits étaient purement académiques, traitant principalement de dynamiques culturelles. Parmi d'autres choses, elle a prédit les événements de la Nuit de la Rage des années avant qu'ils ne se produisent.

[Wanderly] : Elle les a prédits ?

[Johnson] : Pas en détail, bien sûr. C'est une scientifique, pas une diseuse de bonne aventure. Mais elle a identifié les dynamiques qui ont permis à ces événements de se produire... Dynamiques qui les rendaient, en fait, inévitables. Peu importe qu'ils se soient déroulés à Tacoma, Sacramento ou Ukiah, elle savait que quelque chose comme la Nuit de la Rage était inévitable. >ZW : As-tu déjà entendu parler de cette Caitlin O'Connal, Rick ? < >FD : Non. Je vais faire des recherches. <

[Wanderly] : D'où vient la Confrérie universelle ?

[Johnson] : Elle tire ses origines des recherches du Dr O'Connal. Elle travaillait sous contrat corporatiste sur le développement d'un système numérique permettant de mesurer et, à terme, de prédire, les interactions sociales dans diverses situations, et en particulier les dynamiques de foule. Il s'agissait essentiellement de mathématiques appliquées à la psychologie. Je pense que les corpos cherchaient à trouver un moyen de prévenir les situations comme la Nuit de la Rage. >FD : Ou de les déclencher. < C'était une étude plutôt révolutionnaire. Bien sûr, les données mathématiques en jeu me dépassent complètement – montrez-moi une intégrale double et mes yeux se mettent à loucher – mais je vais tenter de l'expliquer au mieux de mes capacités.

[Wanderly] : Allez-y.

[Johnson] : Et bien, au fil du temps, le docteur O'Connal s'est rendu compte que les équations auxquelles elle aboutissait fonctionnaient aussi bien pour décrire les comportements humains que métahumains... enfin presque. Les valeurs semblaient toujours légèrement incorrectes,

et pourtant, elles indiquaient la présence d'une autre variable quelque part dans l'équation. Elle se lança donc à la recherche de cette variable manquante. Cela lui prit des années, mais...

[Wanderly] : C'était en quelle année ?

[Johnson] : En 2036. Elle fit sa découverte majeure en juin 2039, lorsqu'elle aboutit à une valeur universelle qui collait à toutes les équations, pour toutes les races et toutes les cultures. L'existence de cette valeur apporta la première preuve empirique d'un lien mystique et profond qui relie toute personne vivant dans le monde connu ! C'est comme... enfin, c'est mon analogie toute personnelle... comme si vous forez toute une série de puits, et que de l'eau jaillit de chacun d'eux. Ce sont des entités indépendantes et distinctes en apparence. Mais si vous creusez sous la surface, au plus profond, vous vous rendrez compte que toute l'eau provient finalement de la même source. Vous comprenez où je veux en venir ?

[Wanderly] : Je crois que oui.

[Johnson] : Elle l'a prouvé ! Nous sommes tous liés les uns aux autres d'une manière qui transcende le corps et l'esprit. Jung, le psychologue, appelait cela l'« inconscient collectif ». Le Dr O'Connal l'appelle la « fraternité universelle ». C'est de là que nous tirons notre nom, et c'est ce que nous tentons de transmettre aux gens.

[Wanderly] : Pourrais-je voir les équations mathématiques, la formule dont il est question ?

[Johnson] : Vous comprenez ce genre de choses ?

[Wanderly] : Je me débrouille. *>FD : Conneries ! < >ZW : Je connais des gens qui font plus que se débrouiller. Je me fierai à leur analyse. <*

[Johnson] : Très bien. Je vais m'arranger pour que ma secrétaire vous donne une copie quand vous partirez. Nous conservons des copies de tous ses travaux, publiés ou non, dans notre bibliothèque. Est-ce qu'une puce suffira ou désirez-vous une copie papier ?

[Wanderly] : Une puce serait parfaite, merci. Je suis presque embarrassé de vous le demander, mais est-ce que le docteur O'Connal est toujours en vie ?

[Johnson] : Elle l'est. En fait, elle s'implique encore activement dans la Confrérie. Elle parle à la présidente presque tous les jours, et consacre la plupart de son temps à poursuivre ses recherches.

[Wanderly] : Où vit-elle ?

[Johnson] : Est-ce que ce sera publié ?

[Wanderly] : Pas si vous refusez que ça le soit.

[Johnson] : Bon. Du moment que vous ne le mettez pas dans votre article. Elle gère son propre laboratoire de recherche dans la région du Hell's Canyon. Cela se situe à peu près à 70 kilomètres à l'est de Walla Walla. *>FD : Elle est dans le territoire du Conseil salish-shidbe ? < >ZW : Ouais, mais toute la zone n'est qu'une vaste étendue sauvage. Si tu veux t'isoler, c'est bien l'endroit où t'installer. <*

[Wanderly] : Et quel âge a-t-elle ?

[Johnson] : Vous savez, pour vous dire la vérité, je n'en suis pas très sûr. Elle doit probablement avoir la cinquantaine, ou un peu plus.

[Wanderly] : Vous avez mentionné la présidente. Qui préside la Confrérie, et où se situe le siège de l'organisation ?

[Johnson] : Je sais que cela va vous paraître dingue, mais nous n'avons pas de siège. En fait, cela dépend de qui est président. Tous les deux ans, les délégués de chaque chapitre nomment des candidats, et le reste des membres élisent les représentants au Conseil – c'est-à-dire un président, un vice-président, un secrétaire et un trésorier. Le président élu est, en règle générale, un consul qui préside déjà un des chapitres. Ce chapitre devient donc le « siège » durant toute la durée du mandat du président.

[Wanderly] : Permettez-moi d'être direct. On parle bien là d'une organisation qui pèse plusieurs millions de nuyens, n'est-ce pas ?

[Johnson] : Pas du tout. Notre trésorerie était constituée d'un montant inférieur au million de nuyens l'an dernier. *>FD : Bien sûr, mec, c'est ça. <*

[Wanderly] : Mais cela demeure une responsabilité importante, et qui repose sur quelqu'un provenant de la masse des membres de base, non ?

[Johnson] : La procédure implique que seuls les plus méritants sont nommés. Nos Frères savent juger les gens à leur juste valeur. *>ZW : A-t-il dit ça avec un grand sourire aussi éclatant qu'écœurant. < >FD : C'est marquant ce que tu dis là, mon pote. <*

[Wanderly] : Je suppose qu'il y a tout de même une administration qui reste en place de mandat en mandat ?

[Johnson] : Bien sûr. *>FD : C'est comme au gouvernement. Ce sont les masses pleurnicheuses qui font tourner la boutique, et elles demeurent les mêmes, quelle que soit la personne assise sur le trône. <*

[Wanderly] : Et chaque membre n'a qu'une seule voix ?

[Johnson] : Oui. Le Conseil précédent formait tout de même une entité forte, bien sûr, basée sur l'expérience et l'ancienneté. *>FD : Bingo. <*

[Wanderly] : Qui est le président en poste ?

[Johnson] : C'est la consule Walker. Galen Walker.

[Wanderly] : Et elle est toujours consule de ce chapitre, n'est-ce pas ?

[Johnson] : Je suppose que je ne devrais pas être surpris que vous ayez effectué vos propres recherches. Oui, la consule Walker dirige ce chapitre depuis sa fondation. Elle a été élue présidente en juin 2050, donc elle est actuellement à mi-chemin de son mandat.

[Wanderly] : Que fait exactement la présidente ?

[Johnson] : Pas grand-chose, en fait. Les chapitres sont, en grande partie, des organisations autonomes. La présidente est toutefois chargée de coordonner tout ce qui requiert la coopération de plusieurs chapitres. Elle voyage aussi pas mal, visitant les chapitres, entretenant le contact, ce genre de choses. Et, bien sûr, elle demeure l'interlocutrice privilégiée du docteur O'Connal.

[Wanderly] : En quelques mots, que fait la Confrérie pour les gens ?

[Johnson] : Elle leur sauve la vie. Peut-être que la meilleure façon de le formuler est qu'elle transforme une personne en un « agent ». Êtes-vous familier avec ce terme ?

[Wanderly] : Il est couramment utilisé en philosophie et en psychologie. *>FD : Encore des conneries ! Tu n'y connaissais rien avant d'avoir jeté un œil à la brochure que je t'ai transmise. <*

[Johnson] : Nous aidons les gens à prendre leur vie en main, à assumer complètement qui ils sont, ce qu'ils sont et où ils vont. Je pense – nous pensons – que tout le monde peut devenir un « agent » de sa propre transformation. Si vous n'aimez pas où vous en êtes, vous pouvez faire quelque chose pour le changer. C'est ce que nous faisons pour nos membres, nous les aidons à trouver ce pouvoir, cette énergie spéciale qui est en chacun de nous. Nous les aidons à puiser dans cette source d'énergie. Ce n'est pas facile, et parfois, cela fait mal. Il est difficile d'abandonner toutes les bonnes excuses, si pratiques, auxquelles vous vous accrochez depuis des années. Mais nous sommes là pour vous soutenir. Nous vous accompagnons à chaque pas que vous accomplissez, avec des épaules solides sur lesquelles vous pouvez vous appuyer, et une oreille compatissante pour vous reconforter. Cela vous dérange si je vous parle de mon expérience personnelle ?

[Wanderly] : Non, allez-y.

[Johnson] : J'étais perdu depuis un moment, et le plus triste était que je l'ignorais complètement. Je travaillais pour Matsutomo, avec un bon potentiel pour gravir, comme on dit, l'échelle corporatiste. Vous connaissez l'histoire : chef de département à 25 ans, adjoint au vice-président à 28, un pied déjà posé dans le bureau de vice-président

exécutif de ma division, probablement avant mes 35 ans. Je veux dire, apparemment j'avais tout, n'est-ce pas ? Et bien non ! Tout était creux. Je possédais tous les nuyens qu'il me fallait, tous les jouets, toutes les femmes – tout ce qui nous fait courir. Mais, malgré tout ça, je me sentais vide, à l'intérieur. Lentement, j'ai commencé à réaliser que je ne vivais pas ma vie pour moi, mais au travers de ce que les autres attendaient de moi. J'étais supposé vouloir tous ces jouets, alors je montrais que je les voulais. >FD : *Oh, pauvre petit mec friqué.* < >ZW : *Tais-toi, ok, Rick ? Je crois qu'il était vraiment sincère, là.* <

[Wanderly] : Que s'est-il passé ?

[Johnson] : J'ai vécu une sorte de crise émotionnelle. C'était la veille de mon 29^e anniversaire. Je dinais en tête-à-tête avec trois... disons, « consultants en divertissements ». Quelques verres, quelques rires, la routine habituelle. C'est alors que quelque chose est arrivé. Le plus drôle, c'est que je ne me rappelle même pas avoir quitté le restaurant. Tout ce dont je me souviens ensuite, c'est que j'étais là, debout au bord du toit de mon immeuble, à 64 étages au-dessus du sol, tentant de trouver une bonne raison pour ne pas plonger. Et je n'arrivais pas à en trouver une. J'ai lancé un dernier long regard à l'horizon urbain de Seattle. Je voulais l'apprécier une dernière fois, je suppose. C'est alors que j'ai vu l'Octogone, au loin. Quand il est éclairé la nuit, il ressemble à une pierre précieuse scintillante, à la fois étrange et merveilleuse. Soudain, je me suis souvenu de quelques trucs que j'avais lu à propos de la Confrérie, de ce qu'ils promettaient, et j'ai pensé : pourquoi pas ? S'ils ne peuvent pas me rendre ce que j'ai moi-même perdu – ou que je n'ai jamais trouvé –, et bien, le toit sera toujours là.

[Wanderly] : Vous avez donc rejoint la Confrérie ?

[Johnson] : Cette nuit-là.

[Wanderly] : Et avez-vous trouvé ce que vous cherchiez ?

[Johnson] : Je suis là, n'est-ce pas ? La Confrérie m'a bel et bien donné ce que j'avais perdu.

[Wanderly] : Et c'était quoi ?

[Johnson] : Le sens de mon existence. Ma place unique dans le grand schéma des choses, ma valeur à mes propres yeux et à ceux du monde qui m'entoure.

[Wanderly] : Un sentiment de reconnaissance, d'appartenance.

[Johnson] : Exactement ! Mais pas seulement à la Confrérie universelle, mais à la grande « famille de l'humanité », si je puis dire. Je sais que tout cela peut paraître étrange. >FD : *T'es dans le vrai, mon pote.* <

[Wanderly] : Non, pas vraiment. Je pense que c'est ce que recherchent beaucoup de gens. Mais, dites-moi, combien de membres de la Confrérie sont comme vous ? Des employés ou ex-employés corporatistes ?

[Johnson] : Plus que vous ne pouvez l'imaginer. Quand la Confrérie a commencé à exister, ses membres étaient composés principalement de désespérés issus des bas-fonds de la société urbaine. Mais, vous savez Zeb, je ne pense pas que les gens dans les rues soient les pires. Ils savent que leur vie est merdique, et ils l'acceptent comme pour s'offrir une sorte de réconfort glacé. Mais qu'en est-il des mecs dans les suites corporatistes, des gens comme moi ? Pour eux aussi la vie est merdique, même si tout le monde leur dit le contraire. Ils sont montés dans le bon ascenseur, mais pour la plupart, c'est une victoire factice. De nos jours, de plus en plus de nos membres de base sont de ces cadres désenchantés qui cherchent des réponses. Est-ce que vous connaissez le taux de suicides au sein des cadres corporatistes ? Je vous parle du niveau le plus haut, les managers seniors.

[Wanderly] : Est-il élevé ?

[Johnson] : Plus élevé que vous ne pouvez le croire, et bien plus élevé que ce que les autorités veulent bien nous communiquer. Ces gens sont intelligents, ils savent comment rouler les assurances afin que leurs

familles soient dédommagées. L'assurance ne paiera pas si vous effectuez un saut de l'ange depuis le Space Needle. Mais elle paiera si vous faites flinguer en traversant le territoire des Anciens. Il existe d'autres moyens de vous tuer que de vous jeter d'un toit ou de vous faire sauter la cervelle. La Confrérie représente une alternative à tout cela.

[Wanderly] : Donc, combien sont...

[Johnson] : Excusez-moi, je n'ai pas répondu à votre question, n'est-ce pas ? Au dernier recensement, environ 20 % des membres de la Confrérie sont des anciens cadres corporatistes. Et ce chiffre augmente lui aussi. >ZW : *On y est !* >FD : *Bien joué, tout en douceur, mec.* < Certains de nos membres sont des membres influents des plus grandes corporations. Ou d'agences gouvernementales, aussi. Et vous voulez savoir quelque chose ? Les chiffres ne sont pas connus, mais je crois que le taux de suicide de cette ville est en baisse. Bien entendu, nos portes sont toujours ouvertes pour les gens de la rue.

[Wanderly] : Je suppose que cela s'adresse aussi aux aspirants samourais et autres muscles des rues ?

[Johnson] : Nos portes sont ouvertes à *tous ceux* qui ont besoin de nous.

[Wanderly] : Me serait-il possible de m'entretenir avec certains de ces cadres ?

[Johnson] : La liste de nos membres est confidentielle. Malheureusement, certains pensent toujours que nous ne sommes rien d'autre qu'un refuge pour SDF et autres marginaux. Divulguer des noms pourrait mettre des carrières sur la sellette. Je suis sûr que vos comprenez. Mais je vais vous dire ce que je peux faire pour vous. Je contacterai certains membres et leur ferai savoir que vous seriez intéressé pour vous entretenir avec eux. S'ils sont d'accord, ils peuvent toujours entrer en contact avec vous. Cela vous semble-t-il raisonnable ?

[Wanderly] : Tout à fait. Bien, M. Johnson... euh, Martin. Merci infiniment pour le temps que vous m'avez accordé. J'apprécie beaucoup.

[Johnson] : Ce n'est rien, vraiment. S'il y a quoi que ce soit d'autre, vous avez mon numéro. Vous enquêtez pour un article, n'est-ce pas ? Au fait, c'est pour quel titre ? J'aimerais en avoir une copie, peut-être, ou bien déposez-la dans notre réseau si c'est numérique.

[Wanderly] : Euh, en fait, je travaille en freelance pour le moment.

[Johnson] : Donc vous en négociez la publication une fois l'article achevé ? Bonne chance, alors. Au fait, si vous voulez plus d'éléments, pourquoi n'assisteriez-vous pas à l'un de nos séminaires de découverte ? Ce sont des réunions de présentation de la Confrérie. Tous les mardis soirs, ici, à l'Octogone. Qui sait ? Le travail en freelance peut être particulièrement épuisant, émotionnellement parlant, avec tous ces rejets que vous devez subir de part et d'autres. Peut-être y découvrirez-vous que la Confrérie est exactement ce qu'il vous faut. Vous serez toujours le bienvenu. >FD : *Sans blague. Je le voyais venir, de loin.* <

[Wanderly] : Cela soulève un point important, en fait. Si j'adhère, combien cela va-t-il me coûter ?

[Johnson] : Ne vous inquiétez pas pour cela. Il s'agit d'une participation initiatique qui s'élève à quelques centaines de nuyens. Je suis sûr que ce n'est rien pour un homme dans votre position.

[Wanderly] : C'est quand même une sacrée somme pour une personne ruinée vivant dans les rues.

[Johnson] : Bien entendu, c'est adapté aux capacités financières de la personne. Si quelqu'un n'a pas l'argent mais semble sérieux, il peut s'en acquitter plus tard, la plupart du temps après que nous lui ayons trouvé un emploi. Il nous donne 10 % de ce qu'il touche jusqu'à ce que la participation soit payée. Avez-vous prêté attention à la personne de l'accueil et aux agents de sécurité dans le couloir ? Ce sont tous des membres qui ont opté pour cette solution. La plupart d'entre eux ont conservé les

emplois que nous leur avons procurés. C'est une étape importante pour rétablir leur estime de soi.

[Wanderly] : Ce ne sont sûrement pas ces participations initiatiques de quelques centaines de nuyens qui ont payé l'Octogone.

[Johnson] : Certainement pas. Nous encourageons tous nos membres à effectuer des donations une fois qu'ils sont retombés sur leurs pieds. Ce n'est pas obligatoire, bien sûr, mais cela rentre tout à fait dans la notion de fraternité et de main tendue envers tous nos frères. Presque tout le monde contribue ainsi librement. C'est une chose merveilleuse, Zeb. Vraiment.

//Fin de transcription//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (15:27:18 PST / 11-03-51) Mode Chat

[Wanderly] : Alors, qu'est-ce que t'en penses, Rick ?

[Davitt] : N'avons-nous pas un souci de responsabilité légale là, Zeb ?

[Wanderly] : Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

[Davitt] : Tu ne lui as pas demandé de renoncer à ses droits quand tu as enregistré la conversation. Cela peut nous attirer de gros ennuis si on le cite.

[Wanderly] : Tu devrais mettre à jour tes connaissances juridiques, l'ami. Darryl James, ce reporter de *Shockwave*, a bravé la loi sur la renonciation et a gagné ! Maintenant que la plupart des journalistes de haut vol ont du matériel d'enregistrement implanté dans la tête (à l'instar de ton serviteur), il est maintenant de la responsabilité de l'interviewé de ne rien dire de ce qu'il ne souhaiterait pas voir publié. S'il n'en est pas prévenu, il doit lui-même présumer qu'il est enregistré.

[Davitt] : Ça ne pouvait être que Darryl, n'est-ce pas ? Le roi de l'embuscade journalistique.

[Wanderly] : Ouais. T'as déjà vu son travail ?

[Davitt] : Je me suis promis à moi-même, il y a de cela très longtemps, de ne jamais regarder « *Ploucwave* ».

[Wanderly] : Tu devrais toi aussi investir dans des implants céphaliens, Rick. Je ne sais pas comment j'ai pu faire sans.

[Davitt] : Ça fait quand même un sacré paquet à déboursier, et j'ai besoin d'un clavier pour m'aider à aligner mes idées. Quand cette enquête sera rendue publique, et que nous roulerons sur l'or, peut-être alors que je reconsidérerais la question.

[Wanderly] : Crétin.

[Davitt] : Quoi qu'il en soit, qu'en penses-tu ? Même si ce que ton M. Johnson te racontait n'était qu'à moitié vrai, je pense que ça éclaire cette histoire de Confrérie sous un tout autre jour, non ? Merde, 20 % de cadres ? C'est du sérieux. Et que penses-tu de ces donations volontaires ?

[Wanderly] : Comme je te l'ai dit plus tôt, je crois que Johnson est sincère. Sinon, c'est un putain de bon menteur.

[Davitt] : C'est toujours une possibilité.

[Wanderly] : Je l'ai cru, Rick. Vraiment cru.

[Davitt] : J'admets qu'il paraissait sincère. Qu'en est-il des formules mathématiques ? Tu étais sur le point de les faire analyser.

[Wanderly] : Ce que j'ai fait. Très intéressant. Le travail original sur les dynamiques de foule était très pertinent, peut-être des années en avance sur son temps. Mon contact m'a dit que si les dynamiques sociales devenaient un jour une vraie science, ils devront créditer le Dr Caitlin O'Connal comme étant son fondateur.

[Davitt] : Et cette connerie sur la « fraternité universelle » ?

[Wanderly] : C'est là que tout s'écroule. L'équation fonctionne vraiment si tu y insères une autre variable. Mais l'idée que cette nouvelle

variable représente la « fraternité universelle de l'homme »... c'est juste trop loufoque. Mon ami pense que cette « variable universelle » n'est en réalité qu'un facteur aléatoire, un nombre flottant. Tout ce que cela prouve, c'est qu'on ne peut prédire les actions d'une foule.

[Davitt] : C'est tout ?

[Wanderly] : Ils sont allés encore plus loin. As-tu déjà lu un de ces vieux pamphlets signés Maharishi Mahesh Yogi, le gourou autoproclamé de la méditation transcendante ?

[Davitt] : Non.

[Wanderly] : Il avait toujours tendance à placer des termes scientifiques plutôt obscurs, des trucs du genre « les vibrations quantiques du corps mécanique » ou « le principe d'incertitude d'Heisenberg », pour embrouiller les gens et leur faire penser qu'il savait de quoi il parlait. La CU a fait la même chose avec les formules d'O'Connal.

[Davitt] : C'est que ça doit marcher. Alors, quel est le programme ?

[Wanderly] : On doit parler avec un membre de la CU. J'aimerais beaucoup mettre la main sur un de ces cadres corpos. Je vais suivre cette piste. As-tu trouvé ton grouillot de base ?

[Davitt] : Son nom est Tandis M'Bala, et je déjeune avec elle demain. Je t'enverrai ce que j'en ai tiré demain soir. J'ai bien peur de ne posséder aucun appareillage étranger implanté dans la tête, donc ce ne sera pas une transcription aussi bonne que la tienne. Vois ça comme un *vrai* travail d'écriture.

[Wanderly] : Va te faire foutre.

//Déconnexion : WanderlyZ (16:01:45 PST / 11-03-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (19:56:27 EST / 12-03-51) Mode notebook



FICHIER IMAGE AJOUTÉ (20:05:21 EST / 12-03-51)



Zeb,

Ce vendredi après-midi, Beagle's Bagels était plein à craquer, principalement des secrétaires maquillées et des sararimen en chasse cherchant à toucher le gros lot. J'étais en avance pour notre rendez-vous, aussi j'allai m'asseoir au bar pour commander un cocktail. L'endroit étant bondé, je craignais de ne pas reconnaître Tandis M'Bala lorsqu'elle se montrerait. Bien sûr, cela n'arriva pas, je l'avais sous-estimée.

Je l'ai remarquée au moment même où elle entra. Quelque chose me disait que ce ne pouvait être qu'elle. Quelque chose chez elle la distinguait des autres clients. Elle se mouva dans la foule comme si elle n'en faisait pas partie. Je sais ce que tu penses, Zeb, mais je n'avais même pas encore touché le verre du cocktail. C'était elle, et elle avait ce petit quelque chose.

Elle s'avança droit vers moi. Alors que je me présentais, j'ai senti la fille regarder en moi comme si elle savait tout de moi, comme si elle pouvait même lire mes pensées.

J'ai déjà rencontré des personnes ravagées par la drogue, et j'ai interviewé des gens qui s'étaient envoyées tellement de puces BTL que leurs fonctions neurales avaient pour ainsi dire disparues, et tous montraient une forme de dissociation de la réalité similaire à celle que Tandis affichait. Mais les manières de Tandis n'étaient, à aucun moment, détachées. En fait, elle semblait plus en phase avec la réalité que n'importe qui d'autre.

Tandis ne pouvait pas avoir plus de 21 ans. De petite taille, blonde et très bien habillée, elle paraissait dissimuler une silhouette remarquable. Son discours allait droit au but, ce que j'ai pris, en premier lieu, pour une marque de naïveté. Mais Tandis n'est pas naïve.

D'une certaine manière, son histoire différait plutôt de celle de Martin Johnson, mais les deux se rejoignaient sur d'autres points similaires. Née dans les bas-fonds, une enfance à la dure dans la rue, faisant tout ce qu'elle pouvait pour vivre. Apparemment, son apparence de petite fille innocente l'a alors bien servie. Mais l'inévitable se produisit, bien sûr, et elle fut remarquée pour une opération yakuza, le cartel de Fantasy Dream. Ils l'ont attrapée, « endoctrinée » et rejetée dans les rues afin qu'elle travaille pour leur compte. Je dois te dire, à ce stade du récit, qu'elle m'a volontairement et librement fourni toutes ces informations.

La plupart des « travailleurs » de Fantasy Dream ne vivent jamais longtemps, peut-être quelques mois, parfois quelques semaines seulement. Si on finit par les retrouver, ils flottent en général sans vie, au hasard des flots d'une rivière quelconque. Suicide ou homicide, qui peut dire la différence ?

Après un épisode particulièrement désagréable impliquant une soirée dans l'une des suites corporates de Yokogawa, elle ne pouvait tout simplement plus le supporter. Elle s'enfuit, pleinement consciente des conséquences de cet acte s'ils la rattrapaient.

Et elle fut rattrapée, mais pas par les yakuzas. En fait, elle se retrouva au mauvais endroit au mauvais moment, et tomba au beau milieu du territoire d'un gang qui cherchait à s'amuser un peu. Les événements furent particulièrement éprouvants avant que la nuit ne se termine.

Tout ce dont elle se souvient ensuite est son réveil dans ce qui ressemblait à une chambre d'hôpital, qui se révéla être la clinique du chapitre local de la Confrérie universelle. Le personnel médical et les intendants l'avaient veillée sans interruption, ramenant doucement son corps à la vie. Mais sa santé mentale et émotionnelle était un autre chantier. Le temps nécessaire pour guérir ses blessures serait bien plus long, et la Confrérie était disposée à le lui accorder.

« Ils ne m'ont pas sauvée. » C'est ainsi qu'elle me l'a présenté. « Ils m'ont aidée à me sauver moi-même. Ils m'ont acceptée telle que j'étais, et telle que je pouvais devenir, et ils m'ont aidée à faire de même pour d'autres. La Confrérie est devenue la famille que je n'ai jamais eue. »

Aujourd'hui, Tandis croit sincèrement en la Confrérie, épousant de toute son âme cette doctrine qui décrit chaque personne vivante comme membre de « sa famille ». Elle croit aussi en elle-même. On s'en aperçoit rien qu'en la regardant. Elle est employée au département des Relations publiques de la Confrérie, où son travail est apparemment très apprécié. De plus, elle organise les séminaires de découverte hebdomadaires et se porte volontaire pour s'occuper des enfants des rues en tant que conseillère de crise.

« Je ne pourrai jamais pleinement rembourser la Confrérie pour tout ce qu'elle a fait pour moi », insiste-t-elle. « Tout ce que je peux faire, c'est transmettre son message à d'autres. C'est ce que je m'applique à accomplir. »

Elle m'a dit que son but était de parvenir à atteindre ce qu'ils appellent le Cercle intérieur. Ce cercle est supposé être un niveau de compréhension et d'aboutissement personnel supérieur à celui qu'elle a déjà atteint. Elle ne m'a pas expliqué dans les détails ce que cette transformation supérieure requiert, mais elle ne paraissait pas douter d'y parvenir un jour.

Après qu'elle eut quitté le bar, je restai assis à réfléchir longuement. Cette Confrérie cache forcément quelque chose, j'en suis certain. Pour faire simple, soit il s'agit là de la plus grosse supercherie jamais élaborée, ou peut-être plus simplement de l'une des plus grandes découvertes jamais réalisées.

Zeb, recontacte-moi le plus vite possible. Nous devons réellement parler de tout ça.

-Rick

//Déconnexion : DavittF (20:28:13 EST / 12-03-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (09:58:44 PST / 16-03-51) Mode notebook

Rick :

Ne m'en veux pas, mon pote. Mais avant que tu ne rejoignes la Confrérie, j'aurais deux ou trois trucs à t'apprendre.

Premièrement, je suis allé au séminaire de découverte à l'Octogone la nuit dernière. Je ne gâcherai pas de bande passante à te faire une transcription, la plupart de ce qu'ils y ont dit est déjà sorti de la bouche de Tandis et de Johnson. Mais j'ai quand même chopé quelques trucs intéressants.

Je ne sais pas ce à quoi je m'attendais, peut-être un mix entre les Puceux anonymes (« Salut, moi c'est Yoshi A. et je suis puceux. ») et ces espèces de rassemblements de nostalgiques des religions antiques. J'avais tort. La « salle de séminaire » s'apparentait plus à une salle de conseil d'administration corpo géante, remplie d'une centaine de sièges très confortables, aux murs recouverts de lambris, aux éclairages tamisés et avec beaucoup de chouettes gadgets VR (projection par transparence d'images générées par ordinateurs, lecteurs multimédias). Le séminaire en lui-même ressemblait beaucoup à un des ces cours d'initiation à l'affirmation de soi que Career-Track-Nightingale donne aux corpos. Il y avait deux présentateurs, un homme et une femme. Très professionnels et très compréhensifs, ils débordaient d'assez d'énergie – maîtrisée – pour éclairer Seattle. Ils ont commencé doucement avec les fondations scientifiques de la CU, avant d'entrer dans le vif du sujet avec « que peut faire la CU pour vous ». Les mots-clés étaient « appartenance » et « estime-de-soi ». Le public semblait tout avaler. Ils étaient plongés dans une telle transe qu'ils pouvaient, d'une minute à l'autre, passer de l'ovation hystérique à un silence tel que l'on pouvait entendre une mouche voler. Quelques minables pouilleux, collés dans le fond de la salle, étaient venus pour foutre le bordel, mais après quelques minutes, eux aussi étaient en transe.

Je m'attendais à ce que le programme soit principalement composé de témoignages, quelque chose dans le genre du discours de Johnson. Les deux présentateurs se sont livrés un peu à cet exercice au début, mais sans s'y attarder, et ils se sont empressés de porter le « coup de grâce ».

Tout au long de la présentation, ils ont utilisé toute cette technologie audiovisuelle avec beaucoup de parcimonie, à la limite du sous-emploi. Ensuite, à un moment donné, ils ont éteint toutes les lumières et ont descendu un immense écran tridéo. Soudain, la pièce fut remplie par l'image énormissime de Bill Yakamura, P-DG et actionnaire majoritaire de Sony-Universal. Ce devait être son témoignage. Il se lança dans une histoire d'impuissance et de malheur, nous contant à quel point sa vie avait sombré dans l'échec. Big Bill est apparemment passé par le même état d'esprit désespéré que notre ami Martin Johnson, jusqu'à être miraculeusement sauvé par la Confrérie universelle (la nouvelle clinique d'urgence que la CU vient d'ouvrir à Bremerton est sa « généreuse contribution » - oui, toute la putain de clinique !). Il a mentionné brièvement l'étape supérieure dont Tandis t'a parlé. Et enfin,

toujours en utilisant ce ton sophistiqué et légèrement condescendant qui est le sien, il nous a priés de faire le point sur nos vies et de décider si nous étions, oui ou non, heureux dans le monde où nous habitons. S'il existait le moindre doute, disait-il, il nous invitait à parler à un des conseillers de la CU à notre disposition à l'accueil après la fin du séminaire.

Dans son ensemble, le show était la meilleure démonstration commerciale que j'aie jamais vue, et ça marchait du tonnerre. Après une conclusion convenue des présentateurs (« la Confrérie n'est malheureusement pas faite pour tout le monde. C'est à chacun de vous de décider comment améliorer votre vie. »), ils ont ouvert grand les portes. Il suffisait de regarder la longueur des files d'attente pour les entretiens avec des conseillers, pour juger du succès de ce programme.

Si c'était bien une nuit comme une autre, je pense que l'estimation de Johnson chiffrant à environ 20 % le nombre de cadres parmi les membres paraît exacte. La majorité des gens dans cette salle venait toujours des bas-fonds des villes. La moitié des gens présents semblaient être des squatteurs venus se protéger du froid. Mais environ 25 % était d'un niveau supérieur : des costards ou des sararimen d'une boîte ou d'une autre. Le reste se révélait être des concitoyens moyens. Et la plupart d'entre eux se sont inscrits pour de futurs rendez-vous. J'essayais d'en isoler un pour que nous puissions parler, quand ce bon vieux Martin Johnson est sorti de nulle part. Le temps que je lui serre la main, et il n'y avait plus personne avec qui discuter.

Rick, ces mecs sont bons dans ce qu'ils font. Vraiment bons.

Maintenant, le plus important. J'avais prévu de boire un verre avec Juli (Icepick) et quelques uns de ses amis après le séminaire. L'un d'eux, un runner qui se fait appeler Chrome Rat, m'a dit qu'il avait déniché un peu plus d'infos sur cet incident avec les Mindfraggers (tu te rappelles de ces muckers qui ont essayé de foutre en l'air un séminaire de découverte ?). Il semblerait que l'une des Mindfraggers s'en soit sortie vivante... enfin, à peine, mais elle respirait toujours. Son petit nom était Livi (un diminutif pour « Oblivion », d'après Rat), et elle a atterri à Seattle General. Après quelques négociations, Rat a accepté de me conduire à elle.

Il a fallu une contribution supplémentaire de mon créditube pour persuader le doc en charge des soins intensifs de me laisser entrer dans sa chambre.

Bon, Rick, tu sais que j'ai vu des gens fracassés auparavant (tu te rappelles de cette guerre séouplas-yak que j'ai couverte voilà quelques années ?), mais je n'ai jamais vu une chose pareille. Il était difficile de penser qu'il y avait encore une personne sous cet amas de bandages et d'équipement de survie. Elle a dû être branchée à près de deux millions de nuyens de matériel, composé de tubes et d'électrodes connectés à presque chaque parcelle encore intacte de sa peau. (Si Livi est appelée à bouger de nouveau, cela lui coûtera au moins un million en cybernétique, et je ne pense pas qu'elle puisse se les payer un jour. Dieu seul sait ce que lui réserve l'avenir.) J'ai déjà vu des impacts de balles, des dégâts d'écrasement, des amputations brutales, des plaies faites au katana, mais ça... c'était vraiment *vilain*.

Elle était bien sûr inconsciente quand nous sommes entrés dans sa chambre. Il a fallu un autre paiement pour convaincre le doc de faire le nécessaire pour la réveiller. Tu disais que les yeux de Tandis paraissaient regarder sous la surface des choses pour y trouver paix et réconfort. Je pense que les yeux de Livi regardaient, eux aussi, sous la surface, mais ce qu'elle y a vu, je ne peux ni ne veux l'imaginer. Je vais retranscrire la petite conversation que nous avons eue.

//Transcription sur puce transmise

/Enregistrement original (23:44:58 PST / 15-03-51)

/Annotation en ligne (ZW) (01:58:24 PST / 16-03-51)

[Wanderly] : Livi, peux-tu m'entendre ?

[Livi] : [Inintelligible.]



FICHER IMAGE AJOUTÉ (00:07:28 PST / 15-03-51)



[Wanderly] : Livi, mon nom est Zeb Wanderly. Je suis écrivain, et je voudrais te parler de ce qui s'est produit il y a deux semaines. Me comprends-tu ? Je veux te parler de ce qui s'est passé à l'Octogone.

[Livi] : [Bruits de panique manifeste.] >Le doc fit quelques ajustements. Il l'a probablement gavée de pilules « Ne-t'en-fais-pas ». Elle s'est calmée rapidement.<

[Wanderly] : Livi, je dois savoir ce qu'il t'est arrivé.

[Livi] : Hu-huh. >Rick, son visage était tellement ravagé que j'ai dû avoir recours à un ordinateur pour amoindrir la distorsion de sa voix. Je ne comprenais pas vraiment ce qu'elle disait avant d'avoir lancé le logiciel.<

[Wanderly] : Il y a deux semaines, toi et tes potes êtes allés à l'Octogone. Vous y alliez pour foutre le bordel là-bas, n'est-ce pas ?

[Livi] : Hu-huh.

[Wanderly] : Commence par ce qui s'est passé juste au moment où vous êtes entrés dans le bâtiment. Vas-y doucement, calmement, et raconte-moi. Doc ? >Un autre ajustement.< Livi ? Dis-moi ce qu'il s'est passé.

[Livi] : N'est entré. Gardes sécu, ont tiré... on les a taillés. Les a bien massacrés. >Je regardai dans son seul œil encore valide. Elle ne me voyait pas. Elle revoyait en fait la scène telle qu'elle s'était déroulée.< On les a arrosés et on a piqué leur matos.

[Wanderly] : Et ensuite ?

[Livi] : Des gens parlaient dans le Hall. C'était l'heure de la bouffe. Dans le Hall. On a buté un garde, puis choppé un autre, mais il s'est cassé. Chopper lui court après. [Sursaute] Il fait noir et on entend des... cloches. >Une procédure de sécurité, ça ? Faire sonner l'alarme et éteindre les lumières ?< Peux pas entendre les gens. Où sont les gens, où est la viande ? Un hurlement, là, devant. Lace se lâche et arrose dans le couloir. Non, Lace, arrête. Ça ressemblait à Chopper. Les cris de Chopper. Dog, balance une charge dans ce putain de couloir.

[Wanderly] : Vous avez lancé une grenade.

[Livi] : Une charge, une grenade, ouais. Y'a une explosion dans le couloir. Ils sont là – dans la lumière strobo. Bougeant dans le noir. Suis toujours éblouie, tout le monde se lâche. Les balles de Dog sont traces. >« Traces » signifie traçantes, je crois.< On touche... On touche, quelque chose.

[Wanderly] : Quoi ? Que touchez-vous ?

[Livi] : Oh mon D... c'est quoi ces trucs ? Grandes dents et... des putains de griffes ! On peut pas tous se tenir devant, on peut pas

concentrer le feu. Wizzer est tombé. Regardez où vous tirez, bandes de cons ! Z'avez buté Wizzer. Soutenez, soutenez. Continue à arroser, Lace. Dog, une autre charge. Putain, c'est *quoi* ces trucs ?

[Wanderly] : Qu'est-ce que c'est ? Des orks ? Des trolls ?

[Livi] : Je... Je sais pas. Certains sont à quatre pattes, recouverts d'épines. Y en a deux grands devant. Ils font ce son étrange, un grattement. Dog, bouge ton putain de cul. Les grands sont presque sur Dog. Dog, pauvre con, laisse tomber et reviens là. Ses balles rebondissent sur eux comme si c'était rien. Putain, Dog ! Oh mon Dieu, ils lui arrachent la tête. Dog, me fais pas ça ! *>Je pense que l'on peut conclure qu'il existait une sorte de lien émotionnel entre Livi et Dog.<* Du bruit au dessus de nous. Tirez, bande de connards ! Tirez sur le plafond ! Ils passent au travers. Courez ! Retour dans le couloir, puis l'accueil. Les lumières de la rue. Je vois les lumières de la rue au travers des portes en verre. Il y en a d'autres qui arrivent dans la pénombre. Voilà Tober. Tober, grille ces saloperies ! Une boule de feu éclate au milieu des trucs. Deux prennent feu, mais choppent Tober. Il crève. Les vitres. Je dois passer par les vitr... Nonnnnnn ! *[Elle crie] >Le doc fait un nouveau réglage et Livi s'éteint comme une lumière. Nous sommes tous plutôt secoués par tout ça. Nous regardons Livi en silence.<*

[Wanderly] : Hé, doc, qui l'a amenée ici ? *>Je sais, une violation de l'étiquette. Mais, comme je l'ai dit, j'étais secoué.<*

[Doc] : Je ne peux pas vous dire.

[Wanderly] : Doc, putain, c'est important. Qui l'a amenée ici ?

[Doc] : Je n'ai pas vu son visage, je n'ai pas demandé son nom. Je ne veux plus jamais parler de ça. Je crois que vous devriez partir, maintenant.

//Fin de transcription//

Alors, Rick, qu'est-ce que tu dis de ça ? On sait que certaines des plus grosses corpos utilisent des entités biologiques – des métacratures Éveillées – pour garder leurs bâtiments. Mais une organisation aussi « gentille et lumineuse » que la CU ? Je te l'accorde, les Mindfraggers l'ont cherché, et ils ne l'ont pas volé, mais tout de même... en fait toute cette histoire m'a bien remué. Je vois toujours l'œil valide de Livi s'ouvrir de terreur et... et... recontacte-moi aussi vite que tu le peux.

-Zeb

//Déconnexion : WanderlyZ (10:42:30 PST / 16-03-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (18:56:40 EST / 16-03-51) Mode Chat

[Davitt] : Zeb.

[Wanderly] : Oui.

[Davitt] : Je peux comprendre pourquoi ça t'a secoué, mon pote. C'est plutôt intense, comme truc.

[Wanderly] : Sans déconner.

[Davitt] : Désolé d'avoir mis autant de temps pour te recontacter, mais j'avais certaines choses à vérifier. Tu as raison concernant les corpos qui utilisent des métacratures plutôt vicieuses à des fins de sécurité. Mais ici, à D.C. (et aussi à Seattle), ils doivent avoir obtenu un agrément gouvernemental « officiel » pour ce faire. Il semblerait que le gouvernement fasse une différence entre se faire zigouiller par une balle et tuer par des cafards. Le chapitre CU de Seattle n'a aucune licence de ce genre. Ce qui me fait penser qu'ils doivent protéger quelque chose, une chose qu'ils souhaitent protéger sans que personne ne le sache. Tu me suis ?

[Wanderly] : Oui, je te suis. J'aurais dû vérifier la législation à Seattle. Merci, Rick.

[Davitt] : Merci pour quoi ?

[Wanderly] : De m'avoir remis sur les rails. Je crois que je pensais que... non, oublie ça, veux-tu ? C'était stupide.

[Davitt] : Tu veux faire une pause loin de ce truc pour un moment ? Il n'y aurait aucun problème...

[Wanderly] : Non, non, je ne veux pas de pause. Oublie ça. Bon, quelle est la prochaine étape ?

[Davitt] : Il y a encore deux angles différents que nous pourrions creuser. Tout d'abord, je pense que nous devrions essayer de nous introduire un peu plus loin dans la CU elle-même, voir si on peut s'aventurer dans le bâtiment.

[Wanderly] : Merde, mais de quoi tu parles, Rick ? Livi et ses potes ont essayé de « s'aventurer dans le bâtiment », et regarde où ça les a menés.

[Davitt] : En tentant une approche radicalement différente de celle que nous utiliserions, j'ai pas raison ? Je parle de quelque chose d'un peu plus officiel ? Peut-être une visite guidée pour un membre potentiel, ce genre de truc.

[Wanderly] : Pas pour moi, Rick. Je suis désolé, mais... cette merde avec Livi m'a touché bien plus que je ne l'aurais pensé. Je ne suis pas encore prêt à enchaîner avec une visite guidée des lieux. Mes mains en tremblent encore. Désolé, mec. Tu devras faire sans moi sur ce coup-ci.

[Davitt] : Hé, pas de problème. Je pensais justement que j'aimerais bien y jeter un œil moi-même, de toute façon. Toi, tu as assisté à un séminaire de découverte, pas moi. J'ai besoin d'aller y regarder de plus près.

[Wanderly] : Je ne pense pas que ce soit une si bonne idée.

[Davitt] : Ils ne vont tout de même pas laisser leurs cafards de garde arpenter les couloirs en plein jour. Et je ne serais qu'un aspirant sectateur de plus.

[Wanderly] : Je le sens pas.

[Davitt] : Comment veux-tu qu'on aille au fond de cette histoire si l'on ne prend pas quelques risques ?

[Wanderly] : Ok, ok, t'as gagné. Tu dis qu'il y a deux angles, quel est le second ?

[Davitt] : Je pense que nous devrions en savoir plus sur la filière corporatiste. Tu veux bien t'en charger ? T'as une meilleure approche que moi quand cela concerne des sphères aussi élevées.

[Wanderly] : Ouais, laisse-moi bosser là-dessus.

[Davitt] : Tu crois que tu pourrais obtenir quelque chose de Bill Yakamura ? Une interview en tête-à-tête, peut-être ?

[Wanderly] : Je ne sais pas, il évolue dans de très hautes sphères, peut-être même trop hautes pour moi. Je vais essayer, mais ne compte pas trop dessus.

[Davitt] : D'autres idées ?

[Wanderly] : J'ai de bons contacts dans la plupart des corpos majeures de Seattle. Et si je les accostais avec, disons, un article sur les différentes religions et philosophies en vogue au sein des corpos ? Mon angle serait de montrer à quel point les corporations sont ouvertes d'esprit quand il est question de diversité philosophique et spirituelle dans leurs murs. J'admets que c'est un peu ésotérique, mais ça paraît assez crédible.

[Davitt] : Durant les interviews, tu pourrais innocemment lâcher le nom « Confrérie universelle » et voir comment ils réagissent. J'aime ça.

[Wanderly] : Donne-moi une semaine ou deux pour ça. Ça va me prendre du temps d'arranger les interviews.

[Davitt] : Pas de soucis. Il me faudra à peu près autant de temps pour me déguiser en parfait sectateur potentiel. On se voit dans environ deux semaines, mon pote.

[Wanderly] : Fais gaffe, Rick.

[Davitt] : Toujours, vieux. À plus.

//Déconnexion : DavittF (19:28:28 EST / 16-03-51)//

Zeb,

Et ben, mon pote, je crois que j'ai tout foiré. Il semblerait que je n'ai pas une approche aussi suave et débonnaire que la tienne. Peut-être devrais-tu me donner quelques leçons.

Je suis allé au séminaire de découverte, comme prévu. Exactement le même que le tien, même jusqu'au témoignage de Big Bill Yakamura. (En passant, j'espère que tu as réussi à remonter jusqu'à lui.) Tu as raison. Ces mecs sont vraiment bons, c'était l'un des shows les plus professionnels que j'ai vu. CareerTrack-Nightingale devrait prendre des cours. Même public, aussi : un quart de sararimen, à peu près autant de brutes des rues. (Un ou deux d'entre eux ressemblaient à de vrais samourais, pas à des poseurs. *Ça c'est effrayant.*) Quand le show fut terminé, j'ai rejoint les rangs des gentils petits moutons et j'ai fait la queue pour obtenir mon rendez-vous avec un conseiller.

J'ai passé cet entretien le jour suivant. Mon conseiller était un elfe vraiment brillant, répondant au nom de Jim Harker. Il était petit, pour un elfe, au buste en forme de tonneau, à la limite de la déformation physique. (Presque tout le monde à ce séminaire de découverte était humain. Maintenant que j'y pense, tout le temps que j'ai passé là-bas, je n'ai croisé aucun métahumain.) Quoi qu'il en soit, je vais essayer de te rendre compte le plus précisément possible de la conversation. (Je ne te garantis pas que ce soit du mot-pour-mot. Comme je te le disais l'autre jour, je n'ai aucun gadget dans la tête.)

« Dites-moi, comment avez-vous entendu parler de la Confrérie universelle ? » me demanda Harker.

« Et bien », tentai-je, « je suis journaliste, ce qui signifie que j'ai beaucoup de contacts répartis un peu partout. Et je n'arrête pas de les entendre parler de cette organisation prétendument exceptionnelle et, finalement, j'ai décidé d'aller jeter un œil par moi-même ».

Harker sourit. « Pour faire un article ? »

« Au début, oui », admis-je. « Mais ensuite, ce que j'ai découvert m'a fait réfléchir. J'ai parlé à l'une de vos membres... »

« Tandis M'Bala », me coupa l'elfe. Je devais paraître étonné, parce qu'il continua de sourire. « Ne vous inquiétez pas, M. Davitt. Elle nous a tout raconté à propos de votre entretien, car vous lui avez semblé être un bon candidat pour rejoindre la Confrérie. Je vous en prie, continuez. »

Certains elfes ont des sourires qui font ressembler leurs visages à un masque peint : il n'y a aucun moyen de regarder derrière pour contempler leur vrai visage. Jim était un de ces elfes.

« Bien sûr », répondis-je, un peu hésitant. « Donc, comme vous le savez, Tandis m'a raconté comment la Confrérie l'a aidée. Et j'ai commencé à réfléchir... »

« Oui ? », m'encouragea Harker.

« J'ai commencé à réfléchir à propos de ma propre vie. Je sais que c'est un petit paradis par rapport à ce qui lui est arrivé. Mais, parfois, les rues ne sont pas les seuls endroits à accueillir des gens désespérés. Vous voyez ce que je veux dire ? »

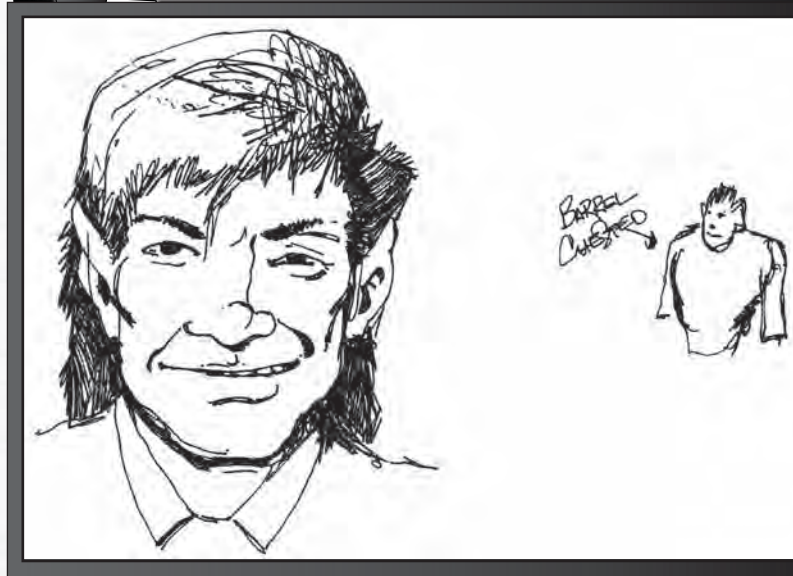
Harker arbora de nouveau son sourire en plastique. « Je sais exactement ce que vous voulez dire. Continuez. »

« Donc, j'ai fait un peu le bilan de ma vie. Où j'en étais, ce que j'avais accompli. »

« Et la liste vous est apparue courte ? »

J'acquiesçai, feignant l'embarras. « Oui, bien trop courte. Alors, j'ai pensé, hé, si la Confrérie universelle peut aider quelqu'un comme Tandis... »

« Nous pouvons vous aider », compléta Harker. « Tout cela semble bien beau à entendre. Mais je ne suis pas sûr que vous compreniez vraiment la vraie vocation de la Confrérie universelle. En apparence, on pourrait dire que nous l'avons aidée en lui procurant de la nourriture et un endroit où loger. Ce qui est vrai. Mais là où nous l'avons vraiment secourue, c'est ici. » Il frappa son torse. « Nous avons



ouvert son cœur, et nous lui avons permis de s'aider elle-même. Il n'y a que ça que nous puissions faire pour apporter une aide tangible. »

« Oui, elle a été très claire là-dessus. Je m'embrouille un peu dans mes phrases. »

Harker m'étudia pendant quelques secondes. « Qu'est-ce que vous attendez de la vie, M. Davitt ? »

Celle-là me sonna pendant un moment. J'aurais dû avoir préparé une réplique, mais je n'avais pas anticipé une telle question. Peut-être n'était-ce pas si mal, en fait. Harker aurait probablement détecté une réponse toute-faite.

« De la reconnaissance », sortis-je après un moment de réflexion aussi intense que complètement paniquée. (Et, pour la première fois durant cette conversation, je lui disais la vérité.) « En tant qu'indépendant, vous êtes reconnu pour ce que vous faites, mais il vous faut continuer à le faire si vous ne voulez pas tomber rapidement dans l'oubli. Je veux que les gens me reconnaissent pour ce que je suis, et pas seulement pour mon travail. »

Harker acquiesça, et son sourire fit son grand retour. « C'est une réflexion intéressante », commenta-t-il doucement. « Penchons-nous un peu là dessus, vous voulez bien ? Vous dites que vous voulez que les gens vous reconnaissent pour ce que vous êtes. Mais comment peuvent-ils savoir qui vous êtes ? Grâce au visage que vous affichez devant tout le monde, n'est-ce pas ? Par vos mots, par vos actes, par les attitudes que vous montrez. » Je hochai la tête, sachant déjà où il voulait en venir. « Dans votre cas, la plupart des gens vous connaissent grâce à vos écrits. Vous rédigez des articles tirés de vos propres opinions et positionnements envers le monde. Cela reflète ce que vous êtes. Beaucoup de gens apprécient vos écrits, du moins ils devraient. Je vous avoue, j'ai moi-même parcouru un peu votre travail, particulièrement l'article sur la prise de contrôle USX, et j'ai été très impressionné. Les gens apprécient vos travaux et ils font montre de cette appréciation en dépensant leur argent durement gagné pour les acheter. Est-ce qu'il ne s'agit pas là, plutôt, d'un manque d'estime de vous-même ? N'est-ce pas de ça que l'on parle, en fait ? »

Je restai silencieux, le laissant supposer que j'essayais de digérer son analyse. En fait, j'appréciais intérieurement le tact dont il avait fait preuve pour me mener jusqu'à ce point.

« Et bien ? » s'impatientait-il.

« Peut-être. »

« C'est là que la Confrérie universelle peut vous aider », lança-t-il calmement, tirant l'hameçon avec une compétence toute professionnelle. « Nous pouvons vous aider à acquérir l'estime de vous-même. Est-ce que cela vous intéresse ? »

Harker demeura silencieux après avoir posé la question, semblant même ne pas respirer. Ses yeux se fixèrent sur les miens, un regard froid et prolongé, que je trouvais dérangeant, presque désorientant. Je dus me forcer à détourner le regard. « Oui », répondis-je à voix basse, presque dans un murmure. « Oui. »

Un moment passa. Harker sourit à nouveau, mais cette fois-ci, son sourire était emprunt d'une vraie chaleur. Sa voix revint à la normale. « Bien. Je pense que vous trouverez que la Confrérie universelle est exactement ce que vous recherchez. » Il commença à se lever.

« Quelle est la prochaine étape ? » demandai-je. « Qu'est-ce qui se passe maintenant ? »

« Maintenant, nous arrangeons un rendez-vous à votre convenance pour votre premier séminaire d'orientation », enseigna l'elfe. « J'aimerais vous présenter Diane Dybhavn maintenant. Elle prendra en charge votre thérapie. »

« Thérapie ? »

« Ne vous inquiétez-pas », rassura-t-il dans un sourire.

Il appuya sur un bouton de sa console de bureau, et Diane Dybhavn entra. Je m'attendais à un autre costard clinquant comme ton Martin Johnson. Elle était, bien au contraire, l'archétype même de la mère : cheveux gris, sourire chaleureux, habillée confortablement sans être extravagante. Quand Harker fit les présentations, elle déballa les mêmes phrases-types décrivant la CU, mais cela semblait beaucoup plus convaincant sorti de sa bouche que de celle de Tandis. Les deux Frères m'inscrivirent pour un séminaire d'orientation le mardi 21.

Alors qu'Harker me raccompagnait à la porte d'entrée, je lui demandai si une visite des lieux était envisageable.

Ses yeux froids se posèrent sur moi. « Pourquoi ? »

Je haussai les épaules. « Curiosité d'écrivain. De plus, si je viens vous rejoindre, j'aimerais voir à quoi ressemblent les locaux. »

Il hocha la tête après ma réponse. « Cela paraît raisonnable. »

Le chapitre que je visitai - situé entre la 26ème et Pennsylvania, si tu veux me suivre à la trace - se révéla bien moins impressionnant que je ne l'avais pensé, surtout si l'on garde à l'esprit la salle ornée dans laquelle ils organisent leurs séminaires de découverte. (Je suppose que l'Octogone est bien plus ostentatoire, dans le genre.) C'était un vieux bâtiment, probablement construit dans les années 1990. Ce devait être un poste de police à une époque : des marques aux fenêtres indiquaient l'emplacement des barreaux. Mis à part un grand hall et quelques salles de réunions, la majorité du rez-de-chaussée était occupée par de petits bureaux plutôt mornes. (« Gérer une organisation à but non lucratif exige beaucoup de paperasserie », m'expliqua Harker plus tard. « Peut-être même plus que pour une corporation classique. »). Ils possédaient aussi une salle informatique plutôt bien équipée. Il semble que la CU possède et entretienne son propre site matriciel dans chacune des grandes villes où elle est installée. (Peut-être qu'Icepick pourrait s'introduire avec son deck pour aller y jeter un œil.) Il y avait aussi une soupe populaire plutôt confortable installée derrière. Harker me racontait qu'elle se remplissait de nécessiteux aux heures de repas.

Le niveau supérieur n'était pas vraiment différent. Plus de bureaux, quelques aménagements temporaires pour les Frères de passage, une cafétéria, assez chère, et une bibliothèque. Mon ami elfe me montra tout ce qu'il y avait à voir dans le bâtiment, à une exception près. Au bout d'un vaste couloir du rez-de-chaussée se tenait une porte noire aux gonds qui paraissaient fondus dans de l'or. Bien entendu, je demandai à Harker sur quoi elle ouvrait.

« C'est la chambre de retraite », expliqua-t-il. « Il s'agit d'un espace privé où les membres peuvent méditer, se recentrer, ou tout simplement faire une sieste. Je suis désolé, mais je ne peux vous faire visiter l'endroit tout de suite. Peut-être dans quelques semaines, après votre séminaire d'orientation. »

On explora ainsi presque tout le bâtiment, si bien que je pus me faire une petite idée de l'espace que la chambre de retraite occupait. Je

ne pus mesurer précisément, mais je serais plutôt surpris si l'on m'annonçait qu'elle fait moins de 200 mètres carrés. C'est un sacré espace, si on considère qu'il est utilisé pour méditer et « se recentrer ». (Une autre pensée surgit d'un coup : les vieux bâtiments tels que celui-là ont, en règle générale, une cave ou un souterrain. Ce qui représente encore plus d'espace à prendre en compte.)

Il était temps de creuser un peu. « Comment gérez-vous la sécurité ici ? », demandai-je.

Je m'attendais à une réaction plutôt sur la défensive, mais il n'en fut rien. « Nous avons des gardes de sécurité », me répondit calmement Harker. « Recrutés, pour la plupart, parmi nos membres. »

« Rien de plus ? » (Je savais qu'il était risqué de pousser plus avant, mais j'avais une bonne excuse en réserve.)

« Comme quoi ? »

« Comme un système d'alarme interne. J'ai écrit un article à propos d'une affaire qui se reposait uniquement sur ses gardes de sécurité. Un soir, quelques gardes furent tués et tout le bâtiment fut saccagé. »

L'elfe hocha la tête. « C'est un sujet qui nous préoccupe, bien sûr », commenta-t-il. « Mais nous avons des membres qui arpentent ces lieux jour et nuit. Un système d'alarme ne serait pas vraiment très approprié. Nous devons juste avoir confiance en notre personnel de sécurité. » Et c'était le cas.

Ok, Zeb, j'avance au mardi 21 mars.

Les séminaires d'orientation sont complètement différents des séminaires de découverte. Nous étions réunis dans une petite pièce, seulement 20 personnes (21 si l'on compte Diane Dybhavn), dont 10 étaient déjà membres. C'est ainsi que fonctionne les séminaires d'orientation : un adepte pour chaque candidat présent, tous mélangés. Ce n'est pas comme si nous avions un adepte assigné à chacun, mais alors que nous attendions que la réunion commence (elle commençait tard, pour une raison évidente), les adeptes avaient eu le temps de circuler parmi nous pour faire connaissance.

As-tu remarqué à quel point il est rare que quelqu'un t'écoute ? Je veux dire, t'écoute vraiment ? Ces gars n'attendaient pas juste que vienne leur tour de parler : ils t'étudiaient tout en t'écoutant, gardant un contact oculaire constant, tout le temps, comme s'ils se suspendaient à chacune de tes paroles.

Quand « Maman » Diane arriva, nous prîmes tous place. Il y avait juste assez de chaises pour tout le monde, et les Frères s'appliquaient subtilement à placer au moins l'un des leurs à côté de chaque candidat.

Diane se présenta, même si tout le monde l'avait déjà rencontrée. Puis elle expliqua les fondements de l'orientation.

« La première chose que chacun doit faire », commença-t-elle, « est de s'ouvrir. Vous ne pouvez changer ce qui va mal qu'à partir du moment où vous acceptez son existence. Il existe de très nombreuses façons de nous mentir à nous-mêmes, et nous les connaissons toutes, n'est-ce pas ? S'il y a bien une chose que j'ai apprise, c'est que, parfois, la seule façon de s'admettre soi-même, c'est de le faire devant les autres. J'aimerais que chacun d'entre vous s'avance ici et nous raconte à tous ce qu'il est, et en particulier ce qui le dérange tant. N'ayez pas peur. Nous avons tous une raison d'être ici. »

Elle demanda à l'un des Frères, une jeune fille prénommée Jem, d'ouvrir le bal. Jem ressemblait beaucoup à Tandis : elle arborait la même aura d'innocence si frappante. Elle commença à raconter son histoire, qui était en fait le même genre de tragédie qu'avait vécue Tandis, mais avec des noms différents. (Ces cas sont-ils si courants que ça ?)

Alors qu'elle parlait, les autres Frères étaient entrés en « mode écoute » : partageant le langage corporel, le contact oculaire, et tout le tintouin. Les candidats commencèrent à plonger, eux aussi, jusqu'à ce que Jem capte finalement toutes les attentions, sans exception. Tu pouvais sentir qu'elle en avait conscience. Toute cette reconnaissance - cet amour, même, si le mot n'est pas trop fort - l'investissait tellement qu'elle brillait presque quand elle regagna son siège.

Ensuite vint le tour d'un des candidats, un gars nommé Hammer. Je savais que c'était un samouraï, parce que je l'avais accidentellement bousculé un peu plus tôt et c'était comme de s'écraser sur un building. Hammer paraissait nerveux, il montrait beaucoup de difficultés à commencer, mais les encouragements des Frères eurent finalement raison de son embarras.

L'histoire d'Hammer : un gosse des rues ayant rejoint très tôt un go-gang. Après avoir traîné avec eux pendant des années, il les abandonna parce qu'il avait rencontré l'amour en la personne d'une jolie fille. Ses seules compétences ne trouvaient leur utilité que dans les rues, aussi s'entraîna-t-il pour devenir un samouraï et courir les Ombres. Alors qu'il était sorti pour un run, une nuit, son ancien gang fit irruption chez lui et buta la fille. L'inévitable se produisit alors, et il culpabilisa : s'il avait été chez lui ce soir-là au lieu de courir les Ombres, etc.

À partir de cet instant-là, il commença à se lâcher corps et âme dans les rues, espérant que quelqu'un le tuerait et lui épargnerait ainsi la tâche d'avoir à le faire lui-même. C'était là la raison de sa présence.

Quand Hammer cessa de parler, il fondit en larmes. Plusieurs Frères allèrent vers lui. Personne ne le toucha : dans l'état dans lequel il était, et ne sachant pas à quel point ses réflexes étaient câblés, ce geste aurait été des plus imprudents. Ils lui parlèrent, trop bas pour que je puisse les entendre, mais cela semblait fonctionner. L'homme reprit rapidement ses esprits et retourna s'asseoir.

J'ai alors réalisé à quel point l'émotion m'avait saisi lors du discours d'Hammer. La charge émotionnelle de cette pièce était si forte qu'elle me submergeait presque.

Ma propre histoire était prête, et je me mettais en condition pour la présenter au mieux, quand je sentis une main me taper sur l'épaule. C'était Harker, mon copain elfe. Il me guida en dehors de la pièce.

Une fois dans le couloir, il me sortit un discours type signifiant qu'il était « plus déçu qu'en colère » et à quel point ma tentative d'intégrer la Confrérie universelle sous des prétextes fallacieux l'avait contrarié et attristé. Comment avaient-ils pu le découvrir ? Je pensais pourtant avoir plutôt bien joué la comédie, mais j'ai dû foirer quelque part. Quoi qu'il en soit, il poursuivit en arguant que la Confrérie reposait avant tout sur des valeurs de confiance et de confidentialité, aussi, comme j'avais trahi cette confiance, je devais partir. Mais cependant, ajouta-t-il, si jamais je souhaitais de nouveau les rejoindre avec, cette fois-ci, des intentions sincères, les portes de la Confrérie resteraient toujours ouvertes.

À ce moment précis, nous nous tenions dans le hall d'entrée, et deux membres de la sécurité nous avaient rejoints.

Que dire de plus, Zeb ? J'ai tout foiré.

Il y a encore une chose qui serait susceptible de t'intéresser. Au détour de conversations anodines avec certains vieux contacts, j'ai mentionné Caitlin O'Connal et son labo de recherche près de Hell's Canyon. Tous m'ont répondu qu'il n'y a aucun laboratoire là-bas, ou s'il y en a un, c'est le plus petit qui existe. On dirait que ton ami Martin Johnson a quelque peu déformé les faits. Le docteur O'Connal vit dans un immense château fortifié au beau milieu d'une montagne. Peu de communications avec l'extérieur et des livraisons de matériel et nourriture une fois par mois. Aucun visiteur connu. On dirait que notre docteur O'Connal vit plutôt recluse.

Bipe-moi quand tu auras des résultats.

-Rick

//Déconnexion : DavittF (00:53:03 EST / 24-03-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA

/Connexion : WanderlyZ (16:34:06 PST / 29-03-51) Mode notebook

Rick :

Désolé d'avoir été si long. Dommage que la CU t'ai choppé. Seulement, à la lumière de ce que j'ai appris ces deux dernières semaines, je ne suis pas vraiment surpris. Je t'expliquerai plus tard.

La piste corporatiste s'avère intéressante, et c'est peu de le dire. Je n'ai pu arriver jusqu'à Big Bill Yakamura. Apparemment, il est parti

s'isoler dans la propriété de son père sur l'île de Galiano, une des îles Gulf. Personne, parmi tous ceux à qui je me suis adressé, ne lui a parlé depuis près d'un an. La plupart de ses ordres sont relayés par ses vice-présidents exécutifs. Ceux qui ne sont pas transmis vocalement le sont sous format texte, via un canal de transmission sécurisé, jusqu'au siège de Sony-Universal. J'ai essayé d'accéder aux vice-présidents de Bill, mais je ne suis jamais parvenu jusqu'à eux.

Mais cela ne veut pas dire que j'ai abouti nulle part. Le baratin à la fois philosophique et religieux fonctionne comme un charme, et voici une liste des personnes que j'ai interviewé :

MCT : Ross Billingthwaite, vice-président, division transports

Toshiro Ito, adjoint au vice-président, holdings corporatistes

Yokogawa : Candice Wellon, directrice (région ouest), division des contrôles industriels

Sony-Universal : Marjorie Amato, directrice adjointe, ressources humaines / métahumaines

Fuchi : Grant Cooper, analyste financier senior

Federated Boeing : Russ Kwan, vice-président junior, recherche & développement

JVC : Hiro Yamatsu, adjoint au directeur junior, assurances et procédures

Aztechnology : Stuart Smith, vice-président junior, division biotech

Mise à part une exception notable, tous m'ont tenu le même discours. Oui, il semble que la CU ait des membres haut-placés dans toutes les corporations d'importance. Aucun des gens que j'ai interviewés n'était dans la CU, mais tous connaissaient des personnes qui l'avaient intégrée. C'est pourquoi le discours « À quel point votre corporation est-elle ouverte ? » est si bien passé. La stigmatisation, encore en vigueur, des membres ayant admis leur appartenance reste forte. J'ai vérifié dans certaines revues de sociologie et de psychologie et j'ai découvert qu'il s'était produit la même chose dans les années 1970 et 1980 avec les disciples d'Erhard.

En ce qui concerne la CU, les Frères tentent activement d'éviter de s'aliéner les non-membres. Quand plusieurs Frères travaillent ensemble, ils demeurent en bons termes entre eux, mais ils éprouvent le plus grand mal à socialiser au-delà du cercle des convertis et à éviter les situations du type « eux-contre-nous ».

Si cette décision était réfléchie, elle était aussi subtile. Maintenant que la présence des Frères s'est banalisée avec le temps, ces derniers semblent avoir dépassé la phase de méfiance initiale, ce que les disciples d'Erhard n'ont jamais réussi à faire. Les agents corpos doivent reconnaître qu'être membre de la CU n'interfère pas avec son travail et n'influe pas sur ses compétences. En fait, ils disent même souvent que cela aurait tendance à améliorer leurs compétences. Les Frères sont plus concentrés, plus motivés et plus volontaires quand il s'agit prendre des risques raisonnables. Comme Candice Wellon (de Yokogama) me l'a formulé : « deux des managers de mon département sont dans la Confrérie universelle. Leur travail est sérieux, et va parfois même au-delà de ce que requiert leur poste. Ils sont très sensibles à la réussite de leurs objectifs, autant pour eux-mêmes que pour le département. Ce sont de vrais *leaders*, des meneurs d'hommes et non de simples responsables ou administrateurs. J'aimerais que toute mon équipe ait ainsi rejoint la Confrérie. »

J'ai entendu la même chose dans presque toutes les entreprises, et j'ai même découvert avec surprise qu'un grand nombre des agents corpos les plus actifs et les plus influents étaient membres de la CU. Russ Kwan, chez Boeing, fut le seul à émettre un commentaire négatif, et il ne s'agissait pas d'une histoire du style « un ami d'un ami m'a dit... ». Il semblerait qu'un membre de la CU d'un autre département que le sien était impliqué dans une affaire d'espionnage industriel. Le gars en question aurait transmis au New Sierra Club des études sur

l'impact environnemental d'un projet de Boeing en cours de développement. Il est dur de le condamner, connaissant ses motivations, surtout quand il s'est avéré que les données de cette étude que Boeing avait précédemment rendues publiques avaient été trafiquées.

Tout cela semble trop beau pour être vrai, n'est-ce pas ? Tiens, jette un œil sur cette transcription de mon interview de Stuart Smith, d'Aztechnology.

//Pièce jointe transmise//

/Enregistrement original (15:48:22 PST / 26-03-51)

/Commentaire en ligne (ZW) (18:33:48 PST / 26-03-51)

FICHER IMAGE AJOUTÉ (18:46:21 PST / 26-03-51)



>Stuart Smith mérite sa réputation de requin corporatiste particulièrement vicieux. Il apparaît beau et élégant, faisant preuve de beaucoup de charme quand il décide de s'en servir, mais il peut se retourner contre vous en l'espace d'un clin d'œil. Ses yeux sont fixés au point d'en être presque hypnotisants, et ils possèdent une légère étincelle non naturelle (apparemment, une forme d'augmentation visuelle).<

[Wanderly] : Merci de prendre le temps de discuter avec moi, M. Smith. Comme je vous l'ai expliqué auparavant, j'écris un article à propos des comportements sur le lieu de travail envers des gens qui – comment le formuler ? – suivent une croyance ou une philosophie différente. Pour le formuler de manière plus directe, je cherche à savoir si les gens de la sphère corporatiste acceptent ou non ceux dont les croyances diffèrent des leurs.

[Smith] : Vous parlez de religion, c'est ça ?

[Wanderly] : Et d'autres points de vue philosophiques, oui.

[Smith] : Je peux vous assurer qu'Aztechnology met de nombreux moyens en œuvre pour permettre à ses employés de se sentir bien. Pour ceux qui sont fortement attachés à leurs croyances religieuses, nous essayons d'être aussi accommodants que possible eu égard aux préceptes et aux obligations de leur foi. Tant que cela n'interfère pas dans la bonne conduite des affaires, bien entendu. Par exemple, les longues barbes fournies ne peuvent être portées sous des casques à bioécran, de même que les turbans ou ce genre de choses. Nous sommes très ouverts aussi quand il s'agit de faire preuve d'une certaine flexibilité du temps de travail, notamment quand cela concerne des jours de fêtes sacrées et autres impératifs. Tout ce que nous exigeons en retour est que l'employé rattrape le temps ainsi consacré à de telles obligations.

[Wanderly] : Quel est, selon vous, le pourcentage d'employés qui adhère à de telles croyances religieuses ?

[Smith] : Je ne peux vous le chiffrer tout de suite, mais je vous obtiendrais certainement l'information, si vous le souhaitez.

[Wanderly] : Merci. Et combien, selon vous, suivent des philosophies plus séculières ? *>C'est en général à ce moment que je nous réoriente sur le sujet de la CU. Avec les autres, cela a très bien fonctionné. Smith, lui, soutient mon regard un long moment, et je me suis senti comme une souris qui essayait de prendre un serpent de haut.<*

[Smith] : À quelles philosophies faites-vous référence, plus précisément ?

[Wanderly] : Et bien, par exemple, qu'en est-il de la Confrérie universelle ? *>Et là, ce fut comme si de grandes et épaisses portes en acier se refermaient derrière ses yeux.<*

[Smith] : M. Wanderly, je n'ai aucune intention de parler de la Confrérie universelle avec vous, ou avec qui que ce soit. Cela semble apparemment votre centre d'intérêt principal, et je suis désolé de constater que vous m'avez approché sous de faux prétextes. *>Tout à fait comme ton « plus déçu qu'en colère » d'Harker, hein ?<* Je vous suggère de retourner dire à vos supérieurs qu'Aztechnology n'a pas dévié, et ne déviara pas, de son point de vue officiel concernant la CU.

//Fin de la pièce jointe//

J'ai commencé à lui demander ce qu'il entendait par là, mais la porte s'ouvrit et deux gardes de la sécurité entrèrent pour me raccompagner jusqu'à la sortie. (Il a dû les appeler, peut-être grâce à ses implants céphaliens.) Alors que je parlais, Smith restait assis, à me regarder. Tout cet épisode était plus que déconcertant.

Après y avoir repensé pendant quelques jours, je me suis risqué à quelques conclusions. Je vais attendre avant de te les communiquer parce que j'aimerais, tout d'abord, que tu y penses et que tu me donnes ton opinion à ce sujet.

Mise à part Aztechnology, il paraît évident que la CU a fortement infiltré la plupart des corpos majeures, et les Frères grimpent des échelons dans les hiérarchies. Pas en usant de techniques machiavéliques, mais en s'acquittant parfaitement de leur travail.

Une dernière chose, avant que je n'arrête. Ton info sur Caitlin O'Connal était fascinante, j'ai donc creusé un peu de mon côté. Ses coordonnées ne sont pas répertoriées (surprise, surprise), j'ai donc dû demander à une amie (Icepick, si tu veux tout savoir) de les pister et les récupérer dans les bases de données. J'ai ensuite appelé le docteur O'Connal avec une histoire déjà toute faite : je fais un article sur la CU et je désire connaître le point de vue de la personne qui en est à l'origine, et dont les découvertes ont tout rendu possible.

On m'a répondu immédiatement, mais ce n'était pas notre bon docteur. Il s'agissait en fait d'un domestique. Non, le docteur O'Connal ne pouvait pas prendre mon appel. Elle assistait à une réunion importante. Non, il ne savait pas quand elle serait disponible. Oui, il noterait mon nom et mon numéro et les transmettrait au docteur O'Connal, mais sans garantir qu'elle retournerait l'appel.

C'était le lendemain de ton dernier message. Depuis, j'ai essayé à trois nouvelles reprises, et j'ai demandé à d'autres personnes de le faire aussi, pour moi, afin que le laquais ne prenne pas le temps de s'habituer à reconnaître ma voix. La réponse fut toujours la même : elle est en réunion, elle est plongée dans ses recherches ou elle n'est pas au « labo ». Le docteur O'Connal ne prend apparemment aucun appel provenant de l'extérieur. (Je me demande comment elle réagirait si quelqu'un se présentait sur le palier de sa porte ?)

Quoi qu'il en soit, Rick, voilà où j'en suis pour le moment. Rappelle-moi.

-Zeb

//Déconnexion : WanderlyZ (17:02:36 PST / 29-03-51)//

[Davitt] : Hé, Zeb !

[Wanderly] : Je suis là, Rick. Désolé pour ton expulsion prématurée de la Confrérie. Je pense que tu aurais fait un excellent sectateur.

[Davitt] : Ça me touche.

[Wanderly] : J'ai apprécié ta description du séminaire d'orientation. Ou devrais-je dire plutôt que je ne l'ai pas du tout aimé, en fait. Ils mettent en œuvre de la psychologie de haut vol. J'ai fait mes devoirs depuis que tu m'as transmis ce truc. Ce qu'ils utilisent, c'est une technique que les disciples de Moon et d'autres groupes ont perfectionnée au siècle dernier. Ils appelaient ça le « bombardement d'amour ». Ça fonctionne exactement tel que tu l'as décrit : chaque fois qu'une recrue potentielle prend la parole, tout le monde écoute en faisant preuve d'une concentration et d'une reconnaissance extrêmes. Apparemment, ça marchait tout aussi bien à l'époque.

[Davitt] : Et ça marche toujours. Si quelqu'un présentant des problèmes d'estime de soi assiste à l'une de ces réunions, il tombe forcément dans le panneau. (Et qui n'a déjà pas eu ce genre de problème à un moment ou un autre ?) Tu as raison. J'aime pas ça, moi non plus. Mais parlons un peu de ton matos à propos des corpos.

[Wanderly] : Qu'en penses-tu ?

[Davitt] : C'est effrayant. Ces gars sont profondément infiltrés. Mais ils ne forment pas des clans ou des cellules ?

[Wanderly] : Pas d'après mes contacts. Tu penses toujours à une conspiration, n'est-ce pas ?

[Davitt] : Parce que toi non ?

[Wanderly] : Je dois admettre que ces gars me mettent vraiment mal à l'aise. Ils me dérangent et m'effraient. Mais une conspiration ? Ils ne sont pas assez organisés pour ça. Quel est le but de la conspiration ? Après quoi en ont-ils ?

[Davitt] : Je ne l'ai pas encore découvert, moi non plus, Zeb.

[Wanderly] : Tous ces cadres corpos de la CU font leur travail, et le font très bien, même.

[Davitt] : Ouais, certes, mais ne dit-on pas qu'on attrape jamais un espion efficace ?

[Wanderly] : Laissons ça de côté pendant une minute. Il est temps de parler d'Aztechnology.

[Davitt] : Alors, ça, c'est du lourd, mon pote. Aztechnology semble être la seule organisation qui se fout complètement de la CU, et elle ne semble pas vouloir changer d'attitude dans un futur proche.

[Wanderly] : En novembre dernier, Seattle a connu ce qu'on a appelé la « Semaine de la disparition ». Tu t'en souviens ?

[Davitt] : Vaguement.

[Wanderly] : Je vais te rafraîchir la mémoire. Une poignée d'agents corpos de petite et moyenne envergure – principalement issus d'Aztechnology, mais aussi d'autres corpos – a disparu en l'espace de cinq jours. Aucune trace, aucun indice. Ils sont juste partis. Dix-huit disparitions ont été confirmées, et autant de « disparitions présumées ». (Je me demande ce que cela veut bien dire : soit tu disparais, soit tu ne disparais pas). Quoi qu'il en soit, le lundi suivant, deux choses apparemment sans rapport se produisirent : Aztechnology lança une campagne agressive visant à recruter des managers, et la CU intensifia sa campagne de publicité à destination des corporatistes.

[Davitt] : Essaies-tu de me dire qu'Aztechnology aurait délibérément buté certains de ses employés parce qu'ils appartenaient à la CU ? Allons, Zeb, tu ne peux décemment pas croire à une chose pareille.

[Wanderly] : Je ne sais pas.

[Davitt] : C'est ridicule.

[Wanderly] : Bon, alors oublie que j'en ai parlé.

[Davitt] : Il reste une chose que je ne comprends pas. Les autres corpos aiment sincèrement leurs petits employés modèles de la CU, et Aztechnology, au contraire, les méprise tellement qu'elle ne permet à personne ne serait-ce que d'en prononcer le nom. Pourquoi ?

[Wanderly] : J'y ai longtemps réfléchi, et j'ai une petite idée de la réponse. Mais je voudrais savoir si tu arrives à la même conclusion que moi.

[Davitt] : Je déteste la méthode socratique. Ok, vas-y.

[Wanderly] : Tu as formulé la question clé : pourquoi est-ce qu'Aztechnology est-elle si différente des autres corpos ? Donne-moi des raisons.

[Davitt] : Alors, elle est basée en Aztlan. Je suis convaincu que son actionnaire principal est un dragon, même si j'éprouve le plus grand mal à partager cette opinion avec qui que ce soit d'autre. Elle présente une activité majeure et diversifiée dans des domaines aussi différents que la cybertech, l'agro-alimentaire, la biotech, les armes biologiques, les recherches hermétiques... Elle est beaucoup plus compétente en matière de magie... Ah ah ! C'est à ça que tu penses, n'est-ce pas ?

[Wanderly] : Bingo.

[Davitt] : Tu penses qu'ils savent quelque chose que l'on ignore sur la CU ?

[Wanderly] : C'est une possibilité. Rick, quand tu as assisté à un de ces séminaires, est-ce que quelqu'un ressemblait à un mage ou à un chamane ?

[Davitt] : Laisse-moi réfléchir. Non, pas de chamans, si je me souviens bien. Par contre, je ne sais pas du tout pour les hermétiques, ils ne portent pas souvent une pancarte autour de leur cou qui indique « Salut ! Je suis Ghislain le magicien ! » Je suppose que toi aussi, tu ne sais rien ?

[Wanderly] : Non. Mais je me demandais comment la CU réagirait si un mage tentait d'adhérer ?

[Davitt] : Pourquoi ne tenterais-tu pas le coup ?

[Wanderly] : Hein ?

[Davitt] : Sans blague. Tu ne connais pas un mago qui te doit un service ?

[Wanderly] : Si, j'en connais, mais...

[Davitt] : Dis-lui que cela contribuerait grandement à payer ce qu'il ou elle te doit si il ou elle se pointait tout simplement à un séminaire de découverte de la CU. Tu connais quelqu'un qui serait d'accord pour faire ça ?

[Wanderly] : Le gars auquel je pense adorerais. C'est un mage des rues sans scrupules avec un petit côté acteur.

[Davitt] : Un shadowrunner, c'est ça ?

[Wanderly] : Son nom de rue est Archangel. Ça peut s'avérer très intéressant. Quelle est la suite du programme pour toi ?

[Davitt] : Je suis de plus en plus intéressé par notre amie le docteur Caitlin O'Connal. Je pense que je vais suivre sa piste. Continue de tenter de la joindre au téléphone, si tu peux, et fais-moi savoir si tu parviens à l'avoir.

[Wanderly] : Ça ne m'enchantait guère.

[Davitt] : Non, mais essaie au moins une fois malgré tout. Oh ! Au fait, il est prévu que Tandis fasse sa transition vers le Cercle intérieur dans quelques jours.

[Wanderly] : Tu en es sûr ?

[Davitt] : J'ai essayé de la convaincre d'attendre un peu, mais c'est profondément ancré dans son crâne.

[Wanderly] : Qu'est-ce que c'est, cette transition, exactement ?

[Davitt] : Tandis n'est pas très sûre de bien le savoir elle-même. Elle sait qu'il s'agit d'une sorte d'épreuve de volonté. Tu dois prouver que tu as le pouvoir de te dominer, ou une connerie du genre. Elle est vraiment à fond, Zeb.

[Wanderly] : Vas-tu garder le contact avec elle ?

[Davitt] : Je lui ai dit d'appeler quand elle le pouvait.

[Wanderly] : Bon, tiens-moi au jus.

[Davitt] : À plus, mon pote !

//Déconnexion : DavittF (16:04:09 EST / 02-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (20:41:02 PST / 08-04-51) Mode notebook

Rick,

Je ne sais pas si tu suis beaucoup l'actu, mais je suis parvenu à un lien avec la CU en lançant une recherche globale pendant la Silly Season. Et voilà sur quoi je suis tombé. Je n'ai aucune explication, je ne tire aucune conclusion, je ne sais même pas si c'est pertinent... mais... ben, jette un coup d'œil.

LA VIOLENCE GRATUITE BRISE LE CALME CALIFORNIEN (GILROY) UPI [07-04-51]

Le nombre de morts continue de croître alors que les équipes de secouristes s'activent, aujourd'hui, à creuser dans les décombres de deux petites villes de l'État libre de Californie. Selon un recensement remontant à 2046, Gilroy et sa voisine San Martin accusaient des populations respectives de 17 950 et 8 200 habitants. Aujourd'hui, ces deux communes sont réduites à l'état de villes fantômes, alors que 10 % de leurs habitants sont morts et que le reste d'entre eux a fui vers des pâturages plus sûrs.

Les autorités tentent toujours de reconstituer le fil des événements. Les survivants se souviennent que tout a commencé aux alentours de minuit, avec des hurlements, des détonations d'armes automatiques et d'autres sons étranges. Les témoins rapportent que des gangs armés saccageaient les rues, tirant sur quiconque était à portée de leurs armes diverses et variées. « Ce n'était pas des membres de gangs typiques, pourtant. Pas des punks des rues comme on en voit d'habitude », clame un habitant de San Martin. « J'ai reconnu deux d'entre eux. L'un était un tenancier de magasin, l'autre était sa femme. Les deux vivaient à Gilroy. »

Cette histoire bien étrange est soutenue par d'autres assez chanceux pour avoir survécu à cette nuit tragique. Selon un habitant de Gilroy : « Certains portaient des fusils de chasse, d'autres des outils de jardinage, en fait, tout ce qui leur tombait sous la main. J'en connaissais quelques-uns de San Martin. C'est comme s'ils avaient soudainement décidé qu'ils allaient envahir Gilroy. »

Dans les deux villes, les ravages semblent se cantonner au centre-ville. San Martin est celle qui a le plus souffert en termes de dégâts immobiliers ; la mairie ainsi que la toute nouvelle maison de la Confrérie universelle, ouverte récemment, ont été littéralement rasées. Les dégâts à Gilroy sont beaucoup moins graves.

Les autorités n'arrivent pas à expliquer cette soudaine flambée de violence. « À ce point de l'enquête, je ne sais pas si nous en saurons plus un jour que ce que nous savons déjà », commente le capitaine Denis Livingstone de la California Highway Patrol « Nous avons parlé à plus d'une centaine de personnes qui ont assisté aux événements, et aucun d'entre eux ne savait ni comment ni pourquoi ils se sont produits. Apparemment, ceux qui savaient sont morts. »

Pour plus de détails, votre code d'accès : UPI040750-A12.



Ne t'ennuies pas à cliquer sur « plus de détails », ils ne font qu'y ressasser ce qu'ils ignorent. Pour ton information, Gilroy accueille aussi un chapitre de la CU.

Fais-en ce que tu veux.

-Zeb

//Déconnexion : WanderlyZ (20:46:00 PST / 08-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (09:39:21 PST / 13-04-51) Mode notebook

Rick :

Voici des nouvelles fraîches. J'ai essayé de joindre Caitlin O'Connal, en aboutissant toujours au même résultat. Jusqu'à la nuit dernière.

J'ai composé le numéro et ait subit en retour l'assaut de la plus haïssable des voix, celle du répondeur automatique du réseau : « le numéro que vous avez composé n'est plus en service actuellement. »

J'ai vérifié sur l'annuaire bien entendu, mais il n'y avait aucune entrée, ni nouvelle, ni ancienne. J'ai contacté Icepick, et je lui ai demandé de creuser un peu pour obtenir le nouveau numéro.

Et devine quoi, Rick ? Selon Icepick, la base de données montre que le numéro n'a pas changé et qu'il n'est pas référencé comme étant « hors service ». Elle a aussi remarqué un niveau d'activité processeur inhabituel dans la Matrice autour du nœud d'accès de ce numéro. (Peu importe ce que cela veut bien dire en définitive. Les deckers parlent beaucoup de leur capacité à « voir » les choses dans la Matrice, et je ne crois pas que ce qu'ils perçoivent puisse directement être traduit par des analogies avec le monde réel.)

Quoi qu'il en soit, j'ai comme un pressentiment bizarre à ce propos. Pourrais-tu me rendre un service ? Fais-moi plaisir et tente de joindre O'Connal avec ton téléphone. Le numéro est NA-SLS-2201 (55-2817). Reprends contact avec moi dès que possible. Merci.

-Zeb

//Déconnexion : WanderlyZ (09:45:17 PST / 13-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (14:50:54 EST / 13-04-51) Mode Chat

[Davitt] : Salut Zeb !

[Wanderly] : Salut mon pote. Tu as quelque chose pour moi ?

[Davitt] : J'ai un mauvais pressentiment. Es-tu certain d'avoir composé le bon numéro quand tu es tombé sur la voix funeste t'indiquant qu'il n'était plus en service ?

[Wanderly] : Mon cerveau n'est pas complètement grillé, Rick. J'ai essayé plusieurs fois et j'ai même prêté une attention particulière à ce que je tapais. Es-tu sur le point de m'annoncer ce que je pense que tu vas m'annoncer ?

[Davitt] : Quelqu'un a foutu un mouchard sur ton téléphone, mec. À partir du moment où tu composes le numéro d'O'Connal, le mouchard redirige automatiquement ton appel. As-tu une idée de ce qu'il faut mettre en œuvre pour pirater le RTL et placer un mouchard de la sorte ?

[Wanderly] : Ça devient sale.

[Davitt] : Putain, tu l'as dit ! À plus, l'ami.

//Déconnexion : DavittF (14:54:49 EST / 13-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (14:55:03 EST / 13-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Davitt] : Zeb, c'est ça que tu voulais, hein ? Un cryptage.

[Wanderly] : Ouais. Qui que ce soit derrière tout ça, il s'agit de gens assez puissants pour pirater nos petites conversations.

[Davitt] : « Qui que ce soit » ? Ça me paraît plutôt évident, non ?

[Wanderly] : Je sais. À quel point ce cryptage est sécurisé ?

[Davitt] : Icepick pourra probablement t'en dire plus, mais voilà ce que j'ai compris. Si tu utilises – comme nous le faisons actuellement – un grand nombre de nombres premiers dans la clé, décrypter celle-ci exigera du pirate qu'il découvre les facteurs premiers d'un nombre composé de 30 999 entrées. Même avec un ordinateur Cray XMP-9, cela lui prendrait une année ou deux, et d'ici là, tout ça n'aura plus aucune importance. Je demande, respectueusement, que toutes nos conversations futures soient cryptées.

Mais, juste pour être sûr, j'ai généré une liste d'horaires de contact, et élaboré un second niveau de cryptage attaché à chacun de ces horaires. Cela signifie que nous ne pourrions nous parler qu'à des plages horaires fixes, mais cela rend nos conversations aussi sécurisées que possible. Je t'envoierai une copie papier de cette liste par courrier, avec accusé de réception. Tu devrais la recevoir d'ici demain.

[Wanderly] : Ok, je me sens déjà mieux. Mais juste histoire d'être plus serein, je vais déménager à cet endroit où j'ai effectué tout le travail de surveillance pour l'enquête sur l'ORC. Envoie la copie papier plutôt là-bas.

[Davitt] : Je crois que tu réagis un peu trop fort. Cette mise sur écoute est juste une autre règle du jeu. Tu gardes un œil sur eux, ils gardent un œil sur toi.

[Wanderly] : Rick, je commence à avoir peur. Et pas qu'un peu. Cette histoire est énorme. Peut-être trop énorme.

[Davitt] : Oh, merde ! Allez, c'est pas aussi énorme que ça. Woodward et Bernstein ont fait tomber un Président. Hollis et Wable, eux, cette putain de NRA. Je pense que Davitt et Wanderly peuvent avoir leur chance contre une bête secte de barjos, pas toi ? Je te contacte demain.

//Déconnexion : DavittF (15:21:00 EST / 13-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (09:26:27 EST / 14-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Davitt] : Zeb, t'es là ?

[Wanderly] : Ouais, je suis là. Le cryptage ralentit un peu les choses, mais je te capte.

[Davitt] : Donc, as-tu des nouvelles de ton ami le mage ? Archangel, c'est ça ?

[Wanderly] : Oui, Archangel. Ben ils l'ont foutu dehors, comme on s'y attendait. Quand il a essayé d'obtenir un rendez-vous pour le séminaire d'orientation, la CU lui a répondu qu'il n'y avait plus de places disponibles. Il a insisté et ils lui ont sorti les mêmes conneries qu'à toi, sur la déception qu'il suscitait chez eux à vouloir les rejoindre pour de mauvaises raisons, etc. Mais apparemment ce test était faussé. Bien entendu.

[Davitt] : Tu penses qu'ils ont eu son nom par notre dialogue en ligne ? Putain ! Je ne t'ai pas dit ce que j'allais faire à propos d'O'Connal, si ?

[Wanderly] : Laisse-moi une seconde, je vérifie. Non, tu restais aussi désagréablement vague que d'habitude. Qu'as-tu prévu ?

[Davitt] : C'est déjà en cours. J'ai un ami, Gareth Hill, qui habite Spokane et qui va voir jusqu'où il peut tenter de s'approcher de la petite planque d'O'Connal. S'il s'en sort, il essaiera d'organiser un rendez-vous.

[Wanderly] : Ce gars doit t'être vraiment redevable.

[Davitt] : Il était sur le point d'être incarcéré pour un meurtre qu'il n'a pas commis. Le Conseil salish-shidhe l'aurait enfermé et aurait ensuite jeté la clé si je n'avais pas été capable de prouver son alibi. Donc, ouais, Gareth m'en doit une sacrée.

[Wanderly] : Quand compte-t-il le faire ?

[Davitt] : À n'importe quel moment, maintenant. Je te tiendrais au courant de ce qui s'est passé. Que comptes-tu faire de toutes ces conneries que tu m'as envoyées à propos de ces deux villes qui ont tenté de s'entretuer ?

[Wanderly] : Je ne sais pas, vraiment pas. Mais je *sais* que je n'aime pas ça.

[Davitt] : Tu penses qu'il y a un lien avec la CU ?

[Wanderly] : Merde, je ne sais pas quoi en penser. Bien sûr, ce pourrait n'être qu'une coïncidence. Des chapitres de la CU sont implantés un peu partout. Cela peut être dû à n'importe quoi : des ions positifs dans l'atmosphère, quelque chose dans le réseau d'eau potable, un dragon qui tente de faire un poisson d'avril.

[Davitt] : Mais tu n'y crois pas, n'est-ce pas ?

[Wanderly] : Non. Et toi non plus. Je suis sorti avec Icepick et quelques runners il y a deux ou trois nuits. En plus d'Icepick, Archangel, Hangfire et les autres, il y avait ce type que je n'avais jamais vu auparavant. Ils l'ont présenté comme un chaman qui avait pour pseudo Man-of-Many-Names, « Homme-aux-multiples-noms ». Il a à peine prononcé un mot de toute la nuit. Et ce, jusqu'à ce que je commence à raconter l'histoire des deux villes. Il m'a regardé droit dans les yeux, a doucement secoué la tête et a murmuré « le cycle commence. »

[Davitt] : Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ?

[Wanderly] : Il a refusé de commenter. « Si tu ne sais pas », a-t-il ajouté, « alors tu es chanceux ». Et c'est tout ce qu'il a dit, peu importe à quel point j'insistais. Ensuite, il est parti. Aucun des autres n'avait la moindre idée de ce dont il parlait.

[Davitt] : Ce gars-avec-plein-de-noms devrait écrire pour le *National Star*. Il y trouverait un boulot pour ses allusions cryptées et dénuées de sens.

[Wanderly] : Ce type avait quelque chose d'autre.

[Davitt] : Alors oublie-le. Je m'inquiète pour toi, mon pote. Tu commences sérieusement à avoir peur.

[Wanderly] : Oui, j'ai peur.

[Davitt] : Tu veux-pas te retirer ? Je peux m'occuper de tout ça pendant un moment.

[Wanderly] : Non, je pèterais encore plus les plombs si je ne faisais rien.

[Davitt] : Tu es sûr ?

[Wanderly] : Ouais. Quand est prévue la transition de Tandis ?

[Davitt] : Demain. Elle m'a appelé ce matin. Elle était tellement excitée à ce propos qu'elle devait en parler à quelqu'un.

[Wanderly] : Rick, appelle-la après-demain et vois comment ça s'est passé. Et tiens-moi ensuite au jus, ok ?

[Davitt] : Bien pigé, mon pote. De plus, d'ici là, je devrais avoir des nouvelles de Gareth. À partir de maintenant, nous devrions commencer à crypter tout ce que nous faisons, même nos notes personnelles.

[Wanderly] : D'accord.

//Déconnexion : DavittF (09:52:00 EST / 14-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (15:10:43 PST / 17-04-51) Mode Chat

<<<clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Rick.

[Davitt] : Je suis là.

[Wanderly] : Où étais-tu passé ces deux derniers jours ? Je t'attendais.

[Davitt] : Oui, je sais.

[Wanderly] : Que s'est-il passé avec Tandis ?

[Davitt] : Elle est partie.

[Wanderly] : Qu'entends-tu par « partie » ?

[Davitt] : Elle a disparu ! Quand j'ai vu qu'elle ne m'appelait pas vendredi, j'ai tenté de la joindre. Pas de réponse. J'ai de nouveau appelé hier, et je suis tombé sur un autre baratin du style « n'est plus en service actuellement. » Alors j'ai contacté son propriétaire. Quelqu'un d'autre que Tandis a mis fin au bail. Ensuite, j'ai appelé le chapitre de la CU. Il m'a fallu des heures pour avoir une réponse, mais j'en ai finalement eu une. Ils m'ont dit qu'elle avait déjà effectuée sa transition pour le Cerele

intérieur le jeudi 14 avril. Ils m'ont demandé si je faisais partie de sa famille proche, et si oui, si je pouvais le prouver. Je crois que j'y suis allé un peu fort avec le gars qui me parlait, mais il ne m'a pas racroché au nez. Une fois que je me suis un peu calmé, il m'a dit qu'après avoir accompli la transition pour le Cercle intérieur, certains membres sont invités à déménager dans un autre chapitre. Mais, bien sûr, il ne pouvait me fournir plus d'informations quant au lieu où elle se trouvait actuellement.

[Wanderly] : C'est tout ?

[Davitt] : Elle est partie.

[Wanderly] : Désolé, Rick.

[Davitt] : Ouais. C'est pas que je ressentais quoi que ce soit de spécial pour elle. C'est juste que... C'est dur de perdre un bon contact. C'est tout.

[Wanderly] : Je sais, Rick.

[Davitt] : J'ai reçu un message de Gareth. Voilà la transcription.

//Pièce jointe transmise//

Message privé.....

De : Gareth

Frederick,

Tu seras plus que ravi d'entendre que je vais bien et que je suis en passe de rembourser ma dette. Je me trouve actuellement dans le charmant centre-ville d'Imnaha, et j'ai jeté un œil à la résidence de la belle O'Connal.

Ricky, mon pote, je croyais que tu parlais d'un labo de recherches. Des recherches portant sur quoi ? Le système carcéral ? Pour y avoir été sans le mériter, je sais à quoi ressemble une prison.

C'est un lieu assez grand, entouré de hauts murs coiffés de ce qui doit sûrement être des fils barbelés. Le portail est fait de métal renforcé. À côté, se trouve un petit terminal numérique, sans doute une station de contrôle pour un système d'alarme.

Ensuite, on arrive aux gardes armés. À première vue, je pensais qu'ils portaient des fusils de chasse, mais ensuite, j'ai remarqué qu'il s'agissait en fait de fusils d'assaut ! Est-ce que tu comprends bien le message, Rick ? Cet endroit est chaud ! (Au fait, les gardes ne patrouillent pas près des murs, mais au milieu des bâtiments eux-mêmes. Soit ils placent une grande confiance dans ces murs, soit ils savent quelque chose les concernant.)

J'ai finalement vu O'Connal. Le « domaine O'Connal » occupe un sacré morceau de terrain, mais Hell's Canyon est assez vaste et ouvert à tous. Depuis certains sentiers de randonnée, tu peux avoir un bon aperçu sur la propriété.

Es-tu prêt pour ça ? Elle est prisonnière, Ricky. Ne me demande pas comment, je le sais, c'est tout. Peu importe comment elle est décorée, une prison reste une prison du moment que les portes ne s'ouvrent pas pour te laisser sortir. Et c'est exactement ce qui lui arrive.

La deuxième étape est prévue pour demain. Je vais m'offrir une petite visite en tant que grand fan érudit des premiers travaux du grand docteur (Je peux tenir ce rôle à la perfection). Si j'arrive à la rencontrer, super ! Mais je ne m'y attends pas, de toute façon. Quoi qu'il en soit, j'apprendrai sûrement quelque chose... et après ça, je crois que c'est toi qui me devras une faveur, Frederick, cher ami.

Je te contacte demain, ou vendredi au plus tard.

-Gareth

//Fin de la pièce jointe//

[Wanderly] : Rick, est-ce que le message de Gareth était crypté ?

[Davitt] : Non, je n'avais aucun moyen de le contacter pour l'avertir qu'il fallait le crypter.

[Wanderly] : Peux-tu le joindre, maintenant ?

[Davitt] : Non. L'envoi de ce message a été programmé en différé depuis un terminal public.

[Wanderly] : Sais-tu où il est basé ?

[Davitt] : Non.

//Déconnexion : WanderlyZ (15:17:52 PST / 17-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (18:58:28 PST / 18-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Des nouvelles de Gareth ?

[Davitt] : Non, rien.

//Déconnexion : WanderlyZ (18:59:23 PST / 18-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (19:01:56 PST / 19-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Davitt] : Zeb.

[Wanderly] : Des nouvelles ?

//Pièce jointe transmise//

UN RANDONNEUR RETROUVÉ MORT (SPOKANE) AP [19-04-51]

Le corps d'un randonneur a été retrouvé ce matin dans la fleuve Imnaha, dans la région du Hell's Canyon en Conseil salish-shidhe. Le corps a été identifié comme étant celui de Gareth Hill, de Spokane (CSS).

La cause exacte du décès n'a pas été déterminée. La possibilité d'un acte criminel n'a pas été écartée.



//Fin de la pièce jointe//

//Déconnexion : DavittF (19:13:03 EST / 19-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (08:29:50 PST / 20-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Rick, je suis désolé pour Gareth.

[Davitt] : Ouais.

[Wanderly] : Ce n'est pas ta faute, Rick.

[Davitt] : Bien sûr que ça ne l'est pas. Et ne suggère même pas que nous

abandonnions ce truc. Il n'y a pas moyen que je lâche ça maintenant, putain.

[Wanderly] : Que veux-tu faire à partir de maintenant ?

[Davitt] : Je m'envole pour Spokane. De là-bas, j'irai à Hell's Canyon et je trouverai ce qui est arrivé à Gareth.

[Wanderly] : Rick, ce n'est pas une bonne idée.

[Davitt] : Je ne veux pas le savoir.

[Wanderly] : Ce n'est pas malin, et tu le sais.

[Davitt] : Je m'en branle ! Je dois trouver qui a buté Gareth.

[Wanderly] : Et moi aussi.

[Davitt] : Et je veux savoir ce qui se passe, putain, avec O'Connal. Est-elle prisonnière ou pas ? Que sait-elle ?

[Wanderly] : D'accord.

[Davitt] : Quoi ?

[Wanderly] : Je suis d'accord avec toi, Rick. Mais ce n'est pas encore le bon moment pour toi de débarquer là-bas.

[Davitt] : Qu'est-ce que tu suggères alors, hein ?

[Wanderly] : J'irai moi.

[Davitt] : Quoi ?

[Wanderly] : J'irai.

[Davitt] : Tu es sérieux ?

[Wanderly] : Bien sûr, je suis sérieux. J'admets que cela me fout une trouille bleue, mais je suis le plus apte et le mieux placé pour y aller. Pense-y un peu : je suis déjà ici, tu es là-bas. Je connais le terrain, du moins, en grande partie. Es-tu déjà allé dans les terres sauvages Salish-Shidhe ? Ton petit séjour à Spokane ne compte pas.

[Davitt] : Je vois où tu veux en venir.

[Wanderly] : N'oublie pas que certains de mes amis sont shadowrunners.

[Davitt] : Est-ce qu'ils t'aideraient avec une affaire pareille ?

[Wanderly] : Ils ont déjà accepté d'y aller.

[Davitt] : Pourquoi ?

[Wanderly] : Ce sont mes amis, Rick. De plus, cela ne salit pas leur réputation dans les rues et, bien sûr, toutes les données négociables récupérées à l'occasion leur appartiendront. Mais l'amitié compte toujours beaucoup, Rick. Même de nos jours.

[Davitt] : Quand pars-tu ?

[Wanderly] : Dès qu'ils arrivent ici.

[Davitt] : Qui en est ?

[Wanderly] : Moi, Icepick, Hangfire et sa petite amie Aurora (une mage de combat qu'ils décrivent comme étant encore plus balèze que lui), plus deux frangins samouraïs des rues, Edge et Sidewinder. Hangfire recommande que nous conservions une équipe réduite.

[Davitt] : Ça m'a l'air d'une joyeuse bande. Zeb, putain, c'est une idée de taré.

[Wanderly] : Pourquoi ? Il y a pas une minute, tu étais prêt à te jeter dans le premier jet pour y aller.

[Davitt] : Ouais, mais...

[Wanderly] : Et j'ai bien l'intention de revenir en un seul morceau. C'est pourquoi je me suis entouré de gens dont c'est le métier. J'ai planifié la chose. Toi non. Donc laisse-moi y aller à ta place, ok ?

[Davitt] : Je suppose que cela signifie que tu vas enfin porter ton Remington Roomsweeper.

[Wanderly] : Peu de chances. Hangfire m'a déjà équipé avec un Lightfire. Il dit que quoi que ce soit d'autre serait trop lourd pour moi. Le Lightfire est assez imperméable aux bêtises à leur goût.

[Davitt] : Il a intérêt à l'être.

[Wanderly] : Sympa. Vraiment sympa.

//Déconnexion : WanderlyZ (08:42:10 PST / 20-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (16:07:13 EST / 21-04-51) Mode Chat
<<<Clé de cryptage activée>>>

[Davitt] : Hé, mon pote ! J'ai mis la main sur un truc intéressant.

[Wanderly] : Qu'est-ce que c'est ?

[Davitt] : Quelqu'un qui a quitté la CU !

[Wanderly] : Conneries, tu te fous de moi.

[Davitt] : Sans blague, mon pote. Son nom est Randy Russell, et j'ai arrangé un rendez-vous avec lui demain. D'après ce qu'il m'a déjà dit, ça s'annonce comme une conversation très profitable.

[Wanderly] : Super !

[Davitt] : Quand partez-vous ?

[Wanderly] : On s'en va ce soir. D'ici demain soir, on devrait avoir bouclé nos recherches.

[Davitt] : Quel est le plan, ensuite ?

[Wanderly] : Tout dépend de ce que l'on trouve là-bas. Hangfire est d'une nature prudente, et je crois qu'il serait ravi si l'on se contentait de prendre des photos. Les runners plus jeunes, eux, c'est une autre histoire. Quand j'ai dit qu'il y avait une chance qu'O'Connal soit retenue prisonnière, ils s'enthousiasmaient déjà à l'idée de lancer une IE. Pour « infiltration et extraction ». Je pense que je vais devoir beaucoup me reposer sur la nature plutôt calme d'Hangfire, là-bas.

[Davitt] : Et pour Icepick ?

[Wanderly] : Toute cette histoire de shadowrunning, c'est un jeu grandeur nature à ses yeux. Peu importe le résultat, c'est le run lui-même qui compte.

[Davitt] : Vous êtes en bons termes tous les deux ? Il n'y aura pas de complications là-bas ?

[Wanderly] : Oui, maman, on est en très bons termes. Ne t'inquiète pas. Je prendrai contact avec toi dès mon retour. À bientôt, l'ami !

[Davitt] : Fais gaffe à toi, Zeb.

[Wanderly] : N'est-ce pas ce que les autres sont censés faire ?

[Davitt] : Va te faire voir.

//Déconnexion : DavittF (16:23:31 EST / 21-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (14:22:54 PST / 24-04-51) Mode notebook
/Fichiers images ajoutés (16:59:01 PST / 24-04-51)
<<<Clé de cryptage activée>>>

Rick,

Oui, nous sommes toujours en vie. Oui, nous pensons savoir maintenant ce qui est arrivé à Gareth. Mais, non, nous n'avons pas fait sortir O'Connal. Je vais te donner tous les détails.

Rick, je n'avais aucune idée de là où je foutais les pieds. En fait, je ne suis pas sûr d'avoir été présent la plupart du temps. Je veux dire, je ne peux pas me rappeler en détails de ce que j'ai fait ou de ce qui est arrivé. C'est seulement après avoir regardé l'enregistrement de ma mémoire cybernétique et parlé aux autres que j'ai pu reconstruire le fil des événements. Et même comme ça, c'était comme si je me rappelais d'une histoire que quelqu'un d'autre m'aurait racontée.

La route jusque là-bas fut sans encombre, les papiers d'identification qui nous firent rentrer dans le CSS étaient les meilleurs que l'argent pouvait acheter. Une grande partie de l'itinéraire suivait le réseau d'autoroutes inter-États, et le van puissant d'Aurora, conduit manuellement, facilita le trajet sur les routes les plus accidentées.



Le voyage de trois heures parut plus rapide qu'il ne devait l'être. Aurora, une grande femme aux cheveux rouges avec pas un gramme de graisse dans le corps, conduisit tout le long, ses yeux Zeiss collés à la route. À un moment, elle a même éteint les phares pour conduire plusieurs kilomètres dans l'obscurité la plus totale, grâce aux fonctionnalités infrarouges des Zeiss. Elle n'a jamais expliqué les raisons de ce choix, et personne ne lui a rien demandé.

Icepick et Edge passèrent leur temps à dormir. L'autre samouraï, Sidewinder, se décontractait en aiguisant la lame de son poignard, pourtant déjà mortellement affûtée, sur une petite meule en pierre portable. Il passait la lame en suivant un rythme à la fois lent et mécanique, chaque passage rendant l'arme et l'homme plus dangereux encore.

Hangfire s'assit à côté d'Aurora. Sa tête était baissée. J'occupais le second siège passager. J'ai pensé qu'il s'était lui aussi endormi, jusqu'à ce qu'il se mette à parler.

« Tu es nerveux », lança-t-il. C'était un fait, pas une question. « Tu te dois de l'être, avant une opé, » continua Hangfire avant même que je n'eusse le temps de penser à une réponse appropriée. « Tout le monde est nerveux, mais chacun de nous gère ça différemment. Lui – il désigna Edge d'un mouvement vague – il dort jusqu'au moment d'y aller. Sidewinder, par contre, s'accroche à cette nervosité, il se concentre dessus, il l'apprécie. N'est-ce pas, Winder ? »

Le samouraï leva la tête et sourit, puis retourna à sa lame.

« Ton problème », m'expliqua Hangfire, « c'est que tu n'as rien sur quoi concentrer ton énergie. Où est ton arme ? »

« Là. » Je sortis mon pistolet, sa crosse en plastique noire luisant légèrement dans la lumière tamisée du véhicule.

Hangfire acquiesça de la tête. « Il y a quelque chose à savoir à propos du Lightfire : il est plus adapté pour des usages à portée courte. Ne pense pas à viser avec. Pointe juste le flingue dans la bonne direction et laisse-le faire le reste. C'est tout. La détente est plutôt sensible, tu n'as pas à appuyer très fort.

Si tu dois descendre quelqu'un, tire plus d'une fois. On n'est pas dans un simsens. Continue à tirer jusqu'à ce qu'il tombe ou qu'il ne bouge plus, ou encore jusqu'à ce que ton chargeur soit vide. Tu as seize coups par chargeur, ce devrait être suffisant. »

L'aube se rapprochait quand notre van traversa la ville d'Imnaha.

Selon les calculs d'Aurora, nous nous trouvions à 32 bornes d'O'Connal. Aurora souhaitait attendre pour faire l'approche finale la nuit prochaine, aussi sortit-elle de la route. Rien d'autre à faire qu'attendre.

Les runners s'installèrent en cercle approximatif autour de la clairière. Edge dormait à nouveau. Son frère des rues, Sidewinder, travaillait toujours la lame de son poignard. Hangfire nettoyait méthodiquement son impressionnant, et effrayant, arsenal. Icepick, enfin, tapotait sur le clavier d'un petit



cyberdeck portable, branché à la Matrice via une connexion satellite. Il ne valait mieux pas que je me pointe pour entamer une conversation. Elle était occupée et je savais qu'elle ne voulait pas être dérangée.

Seule Aurora semblait désœuvrée. Au bout d'un moment, elle s'assit à côté d'Hangfire, ce qui leur permit d'échanger quelques mots de temps à autres. Ensuite, elle se leva et marcha jusqu'à moi.

« Te dérange pas si j'me joins à toi ? » demanda-t-elle d'une voix étouffée.

« Pas du tout », répondis-je. « Prends un siège. »

« Je peux te demander quelque chose ? »

« Vas-y. »

« Pourquoi es-tu là ? » Elle me posait la question en affichant un grand sourire amusé. « Je connais le contexte de la mission, et je connais ton rôle d'organisateur, tout ça, mais pourquoi es-tu *réellement* là ? Par curiosité ? Une quête du frisson ? »

« Non », répliquai-je doucement. « Il ne m'est simplement jamais venu à l'esprit que je pouvais ne pas venir. C'était mon idée, et vous avez accepté de m'aider. Comment pouvais-je vous demander de faire une chose pareille et ne pas venir avec vous ? »

Aurora sourit. « Je suis heureuse de t'entendre dire ça. Une shadowrun n'est pas faite pour les aventuriers amateurs. » Puis elle changea calmement de sujet. « Tu as l'air tendu. C'est compréhensible. As-tu mal au crâne ? »

« Non. »

« Ah oui ? Pas de migraine de stress juste... – la mage de combat s'approcha et me toucha délicatement entre les yeux avec son index – ici ? »

Je ressentais, en effet, un point douloureux quelque part par là. « Et bien, maintenant que tu le dis... »

Aurora hocha la tête. « C'est bien ce que je pensais. » Elle sortit une petite capsule d'une poche de sa ceinture. « Prends-ça. Ça calmera la migraine et ça t'aidera à te relaxer. Vas-y. »

J'avalais la capsule, et en quelques secondes, la douleur était partie.

« Merci. »

Elle sourit. « Pas de quoi. Prends un peu de repos. Tu vas en avoir besoin. Nous allons *tous* en avoir besoin. »

J'ouvris à nouveau les yeux quelques instants plus tard, pour constater l'obscurité qui nous entourait. La seule lumière dans la clairière provenait de la porte ouverte du van. Des silhouettes se mouvaient dans et en dehors de la lumière alors que les runners chargeaient l'équipement dans le véhicule.

La tension et l'excitation me frappèrent de nouveau. On y était. C'était l'heure d'y aller. J'interceptai le regard dur d'Aurora à mon encontre, auquel je répondis par un sourire et un pouce levé. Une fois dans le van, je me sentis plus confiant. Il n'y avait aucune conversation, chacun savait ce qu'il avait à faire. Même moi, je le sentais. Six individus disparates s'étaient unis pour former une équipe, et j'en faisais partie.

Aurora conduisit, à la faveur de l'obscurité, pendant encore presque une heure avant d'arrêter enfin le véhicule. Les portes s'ouvrirent et, sans un mot, les runners emballèrent leur équipement et sautèrent pour s'engouffrer dans les bois. Je m'assurai que mon pistolet était bien fixé, et je les suivis dans la pénombre.

Aurora et ses Zeiss ouvraient la voie. Après plusieurs minutes, elle s'arrêta et leva deux doigts – le signal pour signifier que nous étions à 200 mètres de notre cible. Nous nous baissâmes et avançâmes en évoluant doucement sur le sol forestier. Même avec leur équipement, ils se déplaçaient dans le silence le plus complet. Mes mouvements, en comparaison, paraissaient maladroits et bruyants. Nous atteignîmes l'orée de la forêt en quelques secondes. Là, droit devant, après une clairière d'herbes sauvages, se dressait le bâtiment.

Feu Gareth Hill avait raison. Le « domaine O'Connal » ressemblait vraiment à une prison : des murs élevés, des barbelés, un portail épais. Il ne manquait que les miradors et les projecteurs.

Aurora s'accroupit à l'orée des bois, les yeux fermés, les mains dansant dans une chorégraphie mystique. Après une minute environ, elle ouvrit les yeux. « Pas de caméras de surveillance », murmura-t-elle. « Aucun senseur externe. Les murs et le portail sont reliés à une alarme, et sont en alerte. »

Hangfire, qui étudiait les lieux au moyen d'un instrument s'apparentant vaguement à une paire de jumelles, acquiesça de la tête. « Je suis d'accord. Probablement trop de faux positifs dus à des animaux. »

« On passe par le portail ? » siffla Icepick. Je ne pouvais m'empêcher d'admirer le calme dont elle faisait preuve.

Je dus me forcer de détourner mon attention pour attraper au vol la réponse d'Hangfire. « Allez-y, » confirma-t-il. « On vous couvre. »

Icepick et Aurora se levèrent et se mirent à courir tout en restant accroupies. Avant que je ne réalise ce que je faisais, j'avais sauté hors de notre cachette pour les accompagner. Nous atteignîmes bientôt la porte. Icepick ramena son cyberdeck à elle et commença à en dérouler les câbles. « Ne touchez pas le portail », nous avertit-elle. « Pas avant mon signal. Après, vous pourrez y aller. »

Les yeux d'Aurora étaient de nouveaux clos et ses mains semblaient tisser des fils invisibles dans l'air. « Pas de gardes dans les 30 mètres autour du mur. Aucun ne regarde dans notre direction. Je vous avertirai si ça change. »

Icepick s'approcha du terminal numérique incrusté dans le mur près du portail. Elle plaça délicatement de petites électrodes sur les abords du boîtier. Elle remplaça quatre fois ces électrodes avant d'être satisfaite.

Remarquant mon attention doublée d'admiration, elle sourit. « À inductions », m'expliqua-t-elle en touchant l'une des électrodes. « Elles fonctionnent même au travers de la paroi ». Elle déroula un autre câble du cyberdeck, cette fois-ci, un câble en fibre optique se terminant par un jack. Tout en insérant le jack dans la prise bordée de céramique qui ornait sa tempe, elle se tourna vers moi et me lança : « Ok, c'est là que ça devient intéressant. Si je n'arrive pas à craquer la Glace et que ce truc s'éteint, tire-toi d'ici vite fait. »

Icepick frappa une touche et ses yeux se révoltèrent.

Je sursautai quand une voix synthétique émana du terminal numérique : « Éloignez-vous du portail. » Bien sûr, Juli ne réagit pas.

« Éloignez-vous du portail », répéta la voix. Je remarquai que le ton employé était plus agressif, cette fois-ci.

Les deux autres restaient calmes et décontractées. Mais j'imaginai qu'elles devaient être aussi tendues que moi, qu'à l'intérieur, leurs nerfs hurlaient aussi puissamment que les miens. La seule différence reposait dans leur capacité à les contrôler.

« Violation de proximité. » La voix du terminal prenait un ton menaçant. « Cinq... Quatre... »

Cette fois, les runneuses réagirent. Les muscles se tendirent et les canons des flingues étaient sortis. Aurora se rapprocha d'Icepick, prête à l'attraper pour l'entraîner loin du portail.

« Trois... Deux... » Ce dernier mot resta suspendu en l'air, la pause durant de plus en plus longtemps. Par-dessus les battements de mon cœur, je perçus le concert des soupirs de soulagement d'Icepick et d'Aurora. Ce n'est qu'en ressentant les muscles de ma poitrine se relâcher que je réalisai que j'avais, moi aussi, retenu ma respiration.

Les yeux d'Icepick s'ouvrirent en battant des paupières, et elle s'empressa de retirer les électrodes du terminal. « Désolée d'avoir été si longue », murmura-t-elle. « Leur Glace était meilleure que je ne pensais. » Elle eut un sourire furtif. « Il s'est passé quelque chose d'intéressant ici ? »

J'acquiesçai, me battant pour garder une voix calme. « Quelque chose. »

« L'alarme est morte ? » demanda Aurora.

« Elle transmet toujours des données aux moniteurs », expliqua Icepick, « mais ce sont les mêmes données qu'il y a une heure. Quoi que l'on fasse à ce portail, cela n'apparaîtra pas sur les moniteurs avant une heure. Ça ira ? »

« Ça ira. »

Icepick invita les autres à nous rejoindre. Dès qu'ils arrivèrent, Hangfire pris Edge sur les épaules. « Vas-y », ordonna-t-il, « fais-le. » Le samouraï sauta et s'agrippa au sommet du portail, plus de deux mètres au dessus de sa tête. Je contemplai avec émerveillement la facilité apparente dont il faisait preuve pour escalader le portail.

Edge se positionna ainsi en haut du portail et lâcha une corde. En moins d'une minute, nous étions tous à l'intérieur de la cour. Le sol était couvert d'herbe rase, parsemée ça et là de quelques parterres de fleurs, et rien d'autre. Rien ne poussait ici qui soit assez important pour servir de cachette ou de couverture. La cour n'était en fait qu'un vaste no man's land, et donc mortel.

« Un garde, par-là », chuchota Aurora en désignant un point sur sa gauche. « Trente mètres. »

« Il est à moi », répondit Edge. Ce fut ensuite comme si le samouraï avait disparu. Je ne vis qu'une vague silhouette floue se diriger dans la direction indiquée par Aurora. Il réapparut quelques secondes plus tard, tenant un fusil d'assaut dans une main, et un casque dans l'autre. Un garde de moins. Nous traversâmes l'endroit où Edge avait déposé le garde pour nous coller, contre le mur. Aurora usa de ses sens Éveillés pour passer de nouveau l'endroit au crible. Je gardais mes yeux fixés sur le ciel obscur. Le corps d'un garde était bien la dernière chose que je voulais voir à ce moment. Edge apparut soudainement à mes côtés. « Ne t'en fais pas », souffla-t-il à mon oreille. « Je ne l'ai pas tué. Bien sûr, quand il sentira la migraine qui l'attend au réveil demain, il regrettera amèrement que je ne l'aie pas fait. » Puis le samouraï poursuivit.

Sidewinder nous ouvrit la route le long du mur, puis il s'arrêta et regarda soigneusement au coin du mur. « Fenêtre. »

La fenêtre en question était petite et les rideaux étaient tirés, mais une lumière incandescente perçait encore pour se perdre dans la nuit. Sidewinder s'accroupit contre le mur jaune sous la fenêtre. Le samouraï leva soigneusement la tête jusqu'à ce que ses yeux atteignent juste le rebord. Après un moment, il se tourna vers nous et fit un signe rapide en forme de « 0 » avec les doigts de sa main droite.

« O'Connal ? » murmurai-je à Hangfire. « Est-elle là ? »

L'ancien agent corpo m'intima impatiemment le silence, puis acquiesça de la tête.

Le groupe s'avança avec précaution le long du mur, jusqu'à ce qu'il ait rejoint Sidewinder. « Elle est à l'intérieur », dit-il.

Il se tourna vers moi. « Zeb, elle est mourante. »

J'en eu le souffle coupé. « Quoi ? Qu'en sais-tu ? »

« Crois-moi », répliqua Sidewinder, « je connais ce regard. »

« Putain ! », jura Hangfire à voix basse. « Nous devons la sortir d'ici. Était-elle seule ? »

« Je n'ai vu personne d'autre. »

De nouveau, Hangfire se tourna vers Aurora, qui confirma la remarque d'un hochement de tête.

« Pas d'alarme sur les fenêtres ? »

Le mage secoua la tête.

« Ok, » dit Hangfire dans un souffle. « Deux entrent. Zeb et Icepick, ce doit être vous. » Un vilain sourire s'élargit sur son visage. « Nous ne voulons pas faire mourir de peur ce bon docteur O'Connal », murmura-t-il. Il se désigna lui-même, puis Aurora et les deux samourais, « un seul regard sur nous par cette fenêtre et elle pourrait claquer ici et maintenant. »

J'acquiesçai.

« De quel côté fait-elle face, Winder ? » demanda Hangfire.

« Elle tourne le dos à la fenêtre »

Hangfire hocha la tête. « Cela nous donne quelques secondes de plus. Aurora, tu auras de quoi la tenir tranquille quand ces deux-là entreront ? »

« Une simple manipulation de contrôle, tout en douceur. »

« Vas-y, chope-la. » Hangfire posa une main sur mon épaule.

« Rappelle-toi, Zeb, c'est ton rôle. Icepick n'est là que pour te couvrir.

Envoie-nous un signal quand tu veux qu'Aurora endorme O'Connal. Et ne vous attardez pas là-dedans. » Sans même attendre une réponse de ma part, il se retourna vers les deux samourais. « Les mecs, nous ferez-vous l'honneur ? »

Les deux frangins des rues se déplacèrent en parfaite synchronisation. Edge colla une ventouse de la taille d'un poing contre la paroi de la fenêtre et Sidewinder traça un grand cercle sur la vitre à l'aide d'un fin scalpel en métal. Edge tourna la poignée de la ventouse et sortit le disque de vitre découpée.

Les doigts d'Aurora tissèrent de nouveaux leurs fils de magie alors qu'Hangfire me tapa dans le dos. « Fais attention à la vitre. »

Juste après, deux paires de mains m'attrapèrent par les hanches et m'envoyèrent au travers de la fenêtre. J'atterris plutôt en douceur, grâce à l'épais tapis qui amortit le bruit. En regardant par-dessus mon épaule, j'eus la vision furtive du sourire d'Edge alors qu'il balançait Icepick par la fenêtre.

Dans son fauteuil, Caitlin O'Connal avait vu ou entendu quelque chose. Sa tête était tournée vers la fenêtre, et ses yeux étaient grands ouverts, sous l'effet de la surprise. Sa bouche était ouverte, mais aucun son ne sortit. Sa volonté se démena pour échapper au contrôle magique d'Aurora, en vain.

O'Connal était maigre et pâle, des cernes sombres bordant ses yeux enfoncés. Ses cheveux étaient emmêlés et parsemés de gris. Un simple coup d'œil confirma le pronostic de Sidewinder : cette femme paraissait effectivement mourante.

En deux rapides enjambées, je me tenais à ses côtés. « Docteur O'Connal », murmurai-je avec empressement, « nous sommes ici pour vous sortir de là. »

Je pouvais presque sentir le relâchement alors qu'Aurora levait son contrôle sur le centre de la parole d'O'Connal. Les mots se bousculèrent hors des lèvres craquelées de la femme dans un torrent d'hystérie. « Non, vous êtes avec eux ! Vous êtes venu pour me voler mon esprit, mais je ne vous laisserai pas faire ! Je ne vous laisserai pas faire ! Je vous combattrai ! » Elle regarda par-dessus mon épaule, vers la fenêtre, et ses yeux s'emplirent de terreur. « Les monstres », siffla-t-elle. « Vous amenez les monstres. Vous allez me transformer en monstre et je ne peux les combattre. La fusion sera mauvaise. Je n'ai plus assez de force, maintenant. Vous avez volé mes mots, vous avez volé ce que j'ai bâti, et maintenant, vous allez me prendre, moi ! Oui, vous allez ... » Sa voix s'éteint brusquement quand Aurora établit de nouveau le contrôle magique.

Il n'y avait plus aucun doute. Le Dr Caitlin O'Connal était complètement folle.

Je me retournai vers la fenêtre, où Aurora tissait déjà un autre sort, sans doute destiné à rendre O'Connal inconsciente. « Non », ordonnai-je dans un murmure. « Pas de sommeil. Peux-tu la sortir d'ici en la gardant éveillée ? Il est important que j'entende ce qu'elle a à dire. »

Aurora hésita. « Le Drain sera élevé », répliqua-t-elle. « Le contrôle n'est pas facile, et elle a une volonté très forte, mais... si tu dis que c'est important. »

« Ça l'est, crois-moi. »

La magicienne pris une profonde inspiration et ferma ses yeux. La peur envahit le visage d'O'Connal au premier tic que son corps produisit, le premier mouvement de muscles qui n'était pas de son propre fait. Elle se dressa sur ses pieds comme une marionnette et déambula en traînant des pieds vers la fenêtre. Incapable de maintenir son emprise à la fois sur les mouvements et sur la parole, Aurora dut relâcher un peu l'un d'eux.

Soudainement, O'Connal commença à baragouiner de nouveau, mais au moins avec un volume plus bas. « Je ne les vénérerai pas, je ne deviendrai pas l'un d'eux. La ruche ne m'aura pas. Jamais. »

Alors qu'Edge allait attraper O'Connal au travers du trou dans la vitre, elle sursauta à reculons, sa réaction momentanée de peur outrepassant la manipulation mentale d'Aurora. La magicienne rétablit

rapidement le contrôle, mais cela impliquait de perdre toute emprise sur les centres de la parole d'O'Connal. Le docteur, tourmentée, laissa échapper un hurlement aigu, interrompu seulement quand Aurora réussit à empoigner l'ensemble de sa conscience. Le corps d'O'Connal se balança un peu mais resta debout, sous le contrôle mental brutal et renforcé de la magicienne. Edge attrapa la femme et la souleva aisément pour l'emporter par la fenêtre.

Le visage d'Hangfire apparut derrière la vitre. « Sortez de là ! On est repérés, il faut qu'on bouge. »

Je me retournai vers Icepick. « Vas-y. »

Elle hésita un moment, puis hocha la tête. Pressant son précieux cyberdeck contre sa poitrine, elle fit deux pas rapides vers la fenêtre en guise d'élan, puis se jeta tête la première dans l'ouverture, se penchant déjà pour mieux préparer la roulade qu'elle allait devoir effectuer en touchant le sol.

J'étais encore à me demander quelle serait la meilleure manière de passer par cette fenêtre quand j'entendis la porte s'ouvrir bruyamment derrière moi. Un garde de sécurité chargea dans la pièce, mitrailleuse au poing, avant de basculer en arrière dans une gerbe de sang, fauché.

Je me retournai vers la fenêtre pour voir la fumée qui s'élevait de l'Ingram avec silencieux de Sidewinder. « On y va ! » lança le samouraï. Alors que son frère couvrait la porte, Edge passa un bras au travers de la fenêtre et me sorti de la pièce.

Il ne pouvait utiliser qu'un bras parce que Caitlin O'Connal occupait son épaule, inconsciente. « Aurora », demanda-t-il sans fatigue ni effort, « peux-tu la faire marcher d'elle-même, j'ai le pressentiment que je vais avoir besoin de mes deux bras. »

Aurora ferma ses yeux pour se concentrer et je remarquai, pour la première fois, un reflet de sueur sur son front. Le Drain commençait à puiser son dû dans l'esprit d'Aurora.

Mais son contrôle demeura efficace, et O'Connal marcha, en effet, debout sur ses deux pieds.

« Le mur », hurla Hangfire, et tous les runners foncèrent en avant. Ma réaction ne put égaler celle, augmentée, de mes compagnons, mais cette bonne vieille adrénaline remplit parfaitement son office.

Soudain, le silence nocturne fut brisé par un vrombissement strident, suraigu. « Vindicator ! On se sépare ! », cria Hangfire. Les runners réagirent instantanément, se dissociant en plongeant dans toutes les directions. J'ignorais ce qu'était un Vindicator, mais je sus que je n'allais pas aimer. Je sautai en arrière et me collai au mur du bâtiment qui avait abrité le docteur O'Connal.

Ensuite, ce fut comme percevoir l'univers entier se distordre. Un bruit de tonnerre m'assourdit alors que jaillissait soudainement une bourrasque de feu brillante. En quelques secondes, le bruit et la bourrasque de feu disparurent, seul le ronronnement électrique demeurait.

Haletant, saisi par la peur, je regardai alentour dans l'enceinte. Depuis la fenêtre de la chambre d'O'Connal émergeait le canon effrayant d'une arme énorme, il s'agissait plutôt de plusieurs canons tournant autour d'un axe central, un peu comme ces anciennes Gatling Gun. Le ronronnement provenait en fait du moteur électrique qui faisait tourner les canons. C'était donc ça, la source de ce carnage soudain.

Les canons rotatifs produisirent une nouvelle décharge de feu. Quelques impacts de balles, provoqués, dans un effort futile de défense, par une mitrailleuse, éclatèrent sur le mur près de la fenêtre. Le minigun cracha à nouveau. Il maintenait tout le monde couché par terre, et il ne se passerait que quelques secondes avant qu'ils ne soient tous déchirés en morceaux. Je devais agir, maintenant.

C'est alors que je vis Caitlin O'Connal se lever au beau milieu de la fusillade mortelle. Aurora devait avoir perdu son emprise sur elle. Avant même que j'aie une chance de crier, le minigun avait déjà fauché le corps d'O'Connal, l'envoyant valser à mi-distance de Seattle.

Animé par la rage, je saisis fermement mon pistolet, longuai le mur et me présentai juste en face de la fenêtre. Je pouvais sentir la chaleur menaçante des canons.

Je pointai mon pistolet sur la tête du tireur et pressai la détente. Encore, encore, et encore. Comparé aux salves déchirantes du minigun, les impacts du Lightfire, petits mais vicieux, paraissaient presque inaudibles. Pendant un instant, je me demandai si mon flingue avait tiré. Puis je vis ma cible s'écrouler en avant. Je dus m'écarter d'un bond lorsque le corps de l'homme éventa la fenêtre dans une explosion de verre. Pendant un instant, le silence envahit de nouveau l'enceinte. Puis les détonations déchirèrent encore la nuit : deux gardes de sécurité recevaient une leçon mortelle sur la folie d'attaquer en sous-nombre cinq shadowrunners armés.

Ensuite, je les vis, comme elles entraient dans la lumière lunaire en déboulant du coin d'un bâtiment. Grandes et élancées, me dépassant peut-être d'un demi-mètre, ces choses étaient tout sauf humaines ou métahumaines. Leurs silhouettes grotesques n'étaient recouvertes que de leur propre... exosquelette, si c'est le mot juste. Les six créatures se mouvaient avec une vitesse surprenante, fonçant droit sur les runners.



FICHIER IMAGE AJOUTÉ (16:59:01 PST / 24-04-51)



Les coups de feu claquèrent de nouveau dans l'air nocturne, mais les balles des mitrailleuses rebondissaient sur les créatures sans même les ralentir.

Notre seul espoir était ce minigun. Le Vindicator était fixé sur un harnais gyroscopique automatique, qui ceinturait les hanches de son précédent utilisateur. La chute au travers de la fenêtre avait éteint le harnais, mais l'arme pouvait toujours pivoter librement depuis son point de fixation. J'attrapai les poignées sculptées à l'arrière du minigun et pressai le bouton incrusté avec mon pouce. Dans un ronronnement électrique les canons commencèrent à tourner. Quand le son se stabilisa sur une tonalité suraiguë, je pivotai l'arme lourde jusqu'à viser les créatures de mes canons. Je pressai la détente.

Le Vindicator trembla dans mes mains alors que d'épais traits enflammés transpercèrent les silhouettes en mouvement. Même après que la dernière créature fut tombée, je continuai à arroser leurs corps jusqu'à ce qu'ils soient complètement désintégrés. Le tonnerre de feu que crachait le museau de mon arme cessa enfin. Seul demeurait le bourdonnement métallique et aigu des canons qui tournaient toujours. Je retirai mon doigt de la détente et décollai mon pouce du bouton. L'arme finit graduellement par se taire.

Le seul son encore audible fut les pas précipités d'une personne qui s'approchait. Je ne pouvais la distinguer dans l'obscurité, mais je n'avais pas vraiment à le faire. D'après la cadence des enjambées, ce ne pouvait être qu'un des samourais. Comme j'étais soudainement saisi, soulevé

puis enfin éloigné de ce gros flingue par des mains aussi puissantes et solides que l'acier, je fis la seule chose qu'il m'était encore possible de faire.

Je m'évanouis.

La première chose que je vis en ouvrant les yeux fut le visage d'Icepick. L'expression d'inquiétude qui la hantait se mua rapidement en un chaleureux sourire. « Et bien, tu es de retour parmi nous, Dead-Eye », s'écria-t-elle.

« Je suppose », murmurai-je. « Dead-Eye ? »

C'est Hangfire qui répondit. « C'est ça. Les shadowrunners n'opèrent jamais sous leur vrai patronyme. Ils agissent toujours en utilisant un nom de rue. »

« Mais je ne suis pas... »

« Tu en es un, maintenant », me coupa Icepick en appliquant un chiffon frais sur mon front. « Tu as sauvé l'équipe. »

J'essayai de m'asseoir, mais tout se mit à tourner si vite que je sus instantanément qu'il me faudrait un moment avant de me lever et de courir partout. « Vas-y mollo », conseilla Icepick, « ce que tu ressens est une réaction due au stress. C'est parfaitement normal. »

« Tout le monde va bien ? », demandai-je, groggy.

Quelque chose dans la voix d'Hangfire sonnait comme un acquiescement : « On s'en est tous sortis. Grâce à toi, mon pote. Le Vindicator a touché une des jambes de Winder, mais il ne craint rien. »

« O'Connal ? »

Aurora répondit à celle-ci en grimaçant. « Le tireur l'a abattue dès qu'il en a eu l'occasion. »

« Il l'a forcément reconnue », commentai-je, « et pourtant, il l'a quand même descendue. »

« Ce qui signifie... ? »

« Ce qui signifie que les ordres devaient être d'empêcher qu'O'Connal ne s'échappe... même si cela impliquait de la tuer. » Je fermai les yeux un moment, me remémorant l'éclair de folie dans les yeux d'O'Connal. Puis, un autre souvenir, plus effrayant encore, se superposa de force. « Qu'est-ce que c'était que ces... choses ? »

« On ne sait pas », répliqua rapidement Icepick. « Personne n'avais jamais vu ça avant. » Elle sourit tendrement. « Si tu n'avais pas fait ce que tu as fait, nous en saurions probablement plus à leur propos que nous ne l'aurions jamais souhaité... même si ça n'aurait duré que quelques secondes. » Elle ramena en arrière une des locks qui lui tombait sur le front. « Je crois que tu devrais dormir, maintenant, Dead-Eye. On pourra toujours parler de tout ça plus tard »

Je lui retournai son sourire. « So ka. Ai-je droit à une autre des pilules spéciales d'Aurora ? »

« Je ne crois pas que tu en auras besoin. »

Quelques secondes passèrent, et je sus qu'elle avait parfaitement raison.

Voilà ce qui s'est passé, Rick. Recontacte-moi et on en discutera.

-Zeb

//Déconnexion : WanderlyZ (15:01:39 PST / 24-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (20:44:38 EST / 24-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Davitt] : Hé ! Dead-Eye. Tu veux savoir un truc ? T'as un putain de courage, mec !

[Wanderly] : Pas vraiment. Je n'ai jamais eu aussi peur de toute ma vie.

[Davitt] : Et alors ? La définition du courage du Petit Davitt illustré : comme la vertu est la réaction la plus parfaite face à la tentation, le courage est la plus appropriée face à la peur. Je me répète donc : tu as un putain de courage ! Quoi qu'il en soit, Zeb, ils ont vraiment buté notre chère Dr O'Connal, c'est ça ?

[Wanderly] : Oui. Je peux affirmer sans aucun doute que le tireur savait exactement ce qu'il faisait lorsqu'il l'a mise en joue.

[Davitt] : Vraiment ?

[Wanderly] : La vraie question est en fait celle-ci : pourquoi l'ont-ils gardée en vie aussi longtemps ? Je te le demande, mon pote, parce qu'elle était complètement tarée.

[Davitt] : A-t-elle été rendue folle par ces « choses, si horribles, qui observent derrière la façade de la soi-disant réalité ? »

[Wanderly] : Épargne-moi tes références Lovecraftiennes, garde-les pour plus tard. Quelque chose, une sorte de trauma, l'a bel et bien rendue folle. Elle ne cessait de parler de monstres... et je veux bien qu'on me déclare fou moi-même s'il n'y avait pas réellement des monstres là-bas.

[Davitt] : Tu parles de ces choses que tu as flinguées. À quoi ressemblaient-elles vraiment ?

[Wanderly] : J'ai passé les photos de mon appareil cybernétique dans un programme de retouche. Voici ce que j'ai obtenu :

//Images transmises//



FICHER IMAGE AJOUTÉ (16:59:01 PST / 24-04-51)



//Fin de la pièce jointe//

[Davitt] : Ce sont les trucs que t'as butés ?

[Wanderly] : C'est ce que dit la machine. Pas la moindre idée de ce que c'est ?

[Davitt] : Je n'ai jamais rien vu de pareil – exception faite, peut-être, durant certains cauchemars. Agissaient-elles de manière intelligente ?

[Wanderly] : Je ne peux le dire. Elles courraient droit sur les runners, mais je suppose que des chiens de garde auraient fait de même.

[Davitt] : Je sais. L'idée vient de me traverser l'esprit : ce n'est peut-être pas une bonne idée de montrer cette image à tout le monde.

[Wanderly] : Je suis d'accord. Ne la montre qu'aux gens en lesquels nous avons pleinement confiance. Je vais essayer d'arranger un rendez-vous avec ce chaman, Man-of-Many-Names. Quelque chose me dit qu'il en sait plus à ce sujet que n'importe qui d'autre.

[Davitt] : Tu as confiance en lui ?

[Wanderly] : Icepick et ses amis ont confiance en lui.

[Davitt] : Ça me suffit. Hé, tu penses que ce sont ces créatures qui ont chopé Gareth ?

[Wanderly] : Il y a de grandes chances. Elles correspondent aussi à la description qu'a faite cette pauvre Livi des choses qui ont buté son ami Dog à l'Octogone. Bon, qu'est-ce qu'on a ? O'Connal était la fondatrice de la Confrérie universelle et elle fut emprisonnée. Mais elle avait encore assez de valeur pour être maintenue en vie, du moins, jusqu'à ce qu'elle ne s'évade. C'est alors qu'ils l'ont descendue. Ça devrait s'emboîter quelque part, c'est obligé. Peut-être

peux-tu demander à ton ancien disciple plus d'infos sur le rôle exact d'O'Connal au sein de l'organisation. Comment s'est déroulée cette rencontre, au fait ?

[Davitt] : Voilà une histoire qui vaut le coup d'être racontée. Mais ne prenons pas tout de suite la tangente, pas encore. Même avant d'avoir lu ton compte-rendu, j'ai commencé à réfléchir aux raisons que pouvait avoir la CU de retenir O'Connal prisonnière. Puis je me suis souvenu que, pour chaque Noël, elle apparaissait dans un discours diffusé en direct dans tous les chapitres de la CU.

[Wanderly] : Vue sa santé mentale – disons plutôt son absence de santé mentale – ce devaient être des messages plutôt délirants.

[Davitt] : Pas nécessairement. Peut-être n'étaient-ils pas vraiment diffusés en direct. Ou peut-être que ce n'était pas elle qui parlait. On dit qu'il existe des drogues assez fortes pour guérir temporairement certains troubles mentaux. Ajoute à cela un peu de magie... et qui sait ? Quoi que ce soit, ça colle parfaitement à l'idéologie générale de la CU. Un message annuel de remerciement et de reconnaissance de la part de la fondatrice, et toutes ces conneries.

[Wanderly] : Ces gars n'en manquent pas une, n'est-ce pas ? Je ne sais pas, Rick. Ça devient vraiment très chaud. Peut-être les autorités... ?

[Davitt] : Réfléchis-y, Zeb. On ne peut pas s'arrêter maintenant. Tout d'abord, où sont nos preuves que quoi que ce soit d'illégal se trame ? Livi n'est pas vraiment ce que l'on peut appeler un témoin irréprochable et de bonne foi, tu crois pas ? Et même en considérant ton petit raid d'infiltration et d'extraction, illégal soit dit en passant, il n'y a là aucune preuve de quoi que ce soit.

[Wanderly] : Il y a mes enregistrements cybernétiques.

[Davitt] : Qui auraient pu être falsifiés depuis. J'ai vu des effets spéciaux bien plus réalistes dans le dernier simsens de la Reine Euphoria. Tout ce que tu as vraiment, c'est un enregistrement de toi avec tes potes en train de commettre une violation de propriété privée, doublée d'une agression aggravée, d'un kidnapping et, même, d'un meurtre. C'est ça ?

[Wanderly] : Certes, mais...

[Davitt] : Peux-tu me citer deux autres grandes institutions qui, à l'instar des corporations, peuvent, elles aussi, avoir été lourdement infiltrées par des membres de la CU ?

[Wanderly] : Quoi ? Deux autres grandes... un instant. Tu n'es pas en train de me dire que... le gouvernement fédéral des UCAS et la Lone Star Security Services ?

[Davitt] : Donnez un cigare à cet homme. Je sais de source sûre que les fédéraux ont des Frères à des postes haut-placés de leurs agences. Et le directeur adjoint de ce putain de FBI est un disciple lui aussi ! Il y a probablement des Frères parmi les élus, aussi, même s'ils doivent se faire plus discrets. Ils sont partout, Zeb.

[Wanderly] : Alors que veux-tu qu'on fasse, putain ? Même si on trouve ce qui se passe vraiment, on ne pourra rien en faire. On ne peut pas le donner à la Lone Star, on ne peut pas le donner au FBI, on ne peut pas le donner à ce putain de gouvernement. Dis-moi juste ce qu'on peut faire ?

[Davitt] : Nous sommes des écrivains, Zeb. Nous sortons l'histoire, quelle que soit la manière employée. Newsnet, n'importe quel autre réseau de partage d'informations, data-fax, presse papier, n'importe quoi. Ensuite, nous laissons les gens – ceux qui ne sont pas de la CU, en fait – prendre le relais. C'est notre métier, tu te rappelles ?

[Wanderly] : Ok, tu m'as eu. Tu as raison à propos des preuves, pour tant. On n'en a aucune, et on en a besoin. Qu'en est-il de ce mec qui a quitté la CU ? Qu'as-tu tiré de lui ?

[Davitt] : J'ai bien peur de ne pas en avoir eu la chance.

[Wanderly] : Quoi ? T'es pas allé au... Oh, non.

[Davitt] : Devine.

[Wanderly] : Ils l'ont buté ? Les enfoirés !

[Davitt] : En tout cas, quelqu'un l'a fait.

[Wanderly] : Quand ? Comment ?

[Davitt] : Ils l'ont retrouvé hier avec la tête écrabouillée. Les autorités ont affirmé qu'il s'agissait probablement d'une agression.

[Wanderly] : Oh merde ! Comme Caitlin O'Connal, qui a bien été tuée par quelqu'un qui nettoyait distraitement son minigun et qui a fait feu accidentellement.

[Davitt] : Je sais, je sais. Seulement, là encore, pas de preuves.

[Wanderly] : Et merde. Je vais nous en trouver, des preuves.

[Davitt] : De quoi parles-tu, Zeb ?

[Davitt] : Zeb ?

//Déconnexion : DavittF (21:00:23 EST / 24-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (10:59:08 PST / 28-04-51)

<<<Clé de cryptage activée>>>

//Pièce jointe transmise//

/Enregistrement original (01:02:24 PST / 28-04-51)

/Commentaire en ligne (ZW) (10:54:18 PST / 28-04-51)

/Fichier image ajouté (11:24:40 PST / 28-04-51)

>Ce qui suit est une retranscription directe de mes propres notes verbales. Les paroles des autres personnes impliquées étaient, la plupart du temps, émises trop bas pour être captées par l'enregistreur. Si certaines choses ne paraissent pas assez évidentes, selon le contexte, je rédigerai un commentaire sur ce que chacun a dit.<

Nous l'appelons le Commando Dead-Eye. Il se compose des mêmes personnes, sauf Sidewinder, qui récupère de sa blessure à la jambe. Son frère des rues, Edge, paraît bien seul, presque comme s'il lui manquait une part de lui-même. Il est un peu plus d'une heure du matin, et nous nous trouvons tous dans le van d'Aurora, suivant la 5ème rue vers le nord, en direction de Westlake.

Nous ne transportons pas autant de matériel que la dernière fois, mais chacun d'entre nous est toujours armé jusqu'aux dents. En fait, pour cette opération, la manœuvrabilité est bien plus importante que la puissance de feu. Hangfire s'est décidé pour des armes légères présentant suffisamment de puissance pour faire la différence. De mon côté, j'ai mon Roomsweeper avec moi, et j'avoue que je me sens bien mieux avec ce jouet sur mon flanc. J'ai aussi embarqué un micro-appareil photo. Autofocus, avec lentilles adaptatives, et sa mémoire peut contenir 256 images prises avec n'importe quelle lumière, du soleil éclatant à l'infrarouge. Rick, il n'y a pas moyen que je revienne sans une putain de preuve.

Icepick n'a pas embarqué son précieux cyberdeck pour ce run, il serait tout simplement trop repérable. Si un quelconque hacking est nécessaire, elle devra juste se débrouiller avec ce qu'elle a sous la main.

Ok, on y est. Aurora gare le véhicule, on en sort pour plonger dans la rue. C'est une nuit de printemps typique de Seattle, avec son vent glacial et sa pluie fine. Le trottoir brille et glisse. On bouge, rapidement. Edge ouvre la marche, passant d'une ombre à une autre pour effectuer une reconnaissance.

Voilà l'Octogone. Tu te rappelles la description qu'en a faite Martin Johnson, une pierre précieuse scintillante ? Il avait raison. Baignant dans la lumière des puissants projecteurs plantés à sa base, il arbore réellement l'éclat d'un joyau. Ses murs doivent être faits d'une sorte de composé céramique.

Nous longeons maintenant l'arrière du bâtiment. Pour avoir effectué des recherches, nous savons qu'il y a toujours des gardes en service dans le couloir et à la porte de la soupe populaire. Mais l'espace de livraison est tout à nous, ce soir.

Nous y voilà : une grande porte en métal, avec une petite porte à ses côtés. Et, entre les deux, un terminal. Ce dernier est beaucoup moins élaboré que celui de la prison d'O'Connal.

Pas d'effort, cette fois-ci. Sur le terminal, une lumière rouge devient verte, et un click métallique se fait entendre du côté de la petite porte quand le maglock s'ouvre. Nous sommes à l'intérieur.

Edge est toujours en tête. Toute arme lourde est bannie, maintenant. Edge et Hangfire ont des Ingram Smartgun, Icepick porte une sorte de PM silencieux et Aurora s'est équipée d'un pistolet léger et d'une épée de magicienne. (En fait, combinée à sa magie, cela doit la rendre encore plus mortelle que le samouraï). Environ la moitié des éclairages sont encore allumés. C'est une aubaine pour Icepick et moi, les seuls à opérer avec des yeux naturels. Le garage de livraison est vide. (J'aurais plaint quiconque s'y serait trouvé : Edge est d'une humeur particulièrement massacrante, ce soir - littéralement.)

Nous sortons du garage et entrons dans le bâtiment. Dans le couloir, une lampe de plafond sur quatre est allumée. Il n'y a aucun bruit. Ne serait-ce pas génial si l'endroit était vide ?

Rick, j'espère que l'Octogone est à peu près conçu comme le chapitre que tu as visité. Nous cherchons la zone spéciale de retraite dont tu parlais. S'il existe quoi que ce soit d'approchant, nous le trouverons probablement par-là. Je l'admets, mon pote, à cet instant, je ne suis pas qu'un peu effrayé. Je ne peux m'empêcher de penser que le couloir dans lequel nous évoluons est peut-être le même dans lequel Livi...

Nous nous séparons, maintenant, pour couvrir plus de terrain. Hangfire et Aurora partent d'un côté, Edge et Icepick m'entraînent de l'autre côté. (Je ne crois pas qu'Edge soit enchanté de devoir me servir de baby-sitter, mais il est trop pro pour dire quoi que ce soit.)

Quoi ? Ouais, bien sûr. Merci, Edge. *>Putain, Rick, ce mec a une ouïe incroyable. Il m'a demandé de la fermer et m'a rappelé que je lui avais sauvé la vie. S'il existait la moindre chance que je le fasse à nouveau, me disait-il, il me « baby-sitterait » où que j'aille.<*

Je pense que je suis déjà venu dans cette zone-là auparavant. Nous nous approchons de la salle de séminaire. Attendez, qu'est-ce que c'est que ça, en bas ? Le couloir s'élargit.

Ah ah ! Nous y voilà ! Une double porte noire avec des gonds dorés. C'est ce qu'on cherche.

Aurora se livre à une reconnaissance astrale. (Quel avantage ce serait pour un journaliste d'investigation - je me demande si je suis trop vieux pour apprendre tous ces trucs magiques ?) Ses yeux s'ouvrent à nouveau.

Quoi ? Je ne ferai... Qu'est-ce que tu veux dire ? Dis-moi juste ce que tu as vu. Pourquoi ? Bon, si tu insistes, mais je n'aime déjà pas ça. *>Voilà l'histoire : Aurora avait fini de scanner l'endroit et me disait que je ne risquais rien à entrer à l'intérieur, mais que je n'allais pas aimer ce que je m'apprêtais à voir. Elle ne voulait pas me dire de quoi il s'agissait, seulement que je n'allais pas la croire avant de l'avoir vu de mes yeux.<*

Aurora nous « masque » magiquement pour que nous ressemblions à des gardes de sécurité de la CU. Quand je regarde Edge, je vois un garde, quand je jette un œil sur moi-même, tout ce que je vois est un Zeb Wanderly très nerveux. Mais Icepick m'explique que le sort fonctionne aussi bien pour lui que pour moi. (Je ne comprendrai jamais cette putain de magie.) Aurora manipule la serrure et... Ok, la porte s'ouvre.

Il fait plus sombre à l'intérieur. La lumière est très faible. Edge a refermé la porte derrière nous, et nous nous retrouvons là, seuls, au cœur de ce sanctuaire.

En y regardant à deux fois, je constate que nous ne sommes pas réellement parvenus au cœur du sanctuaire. Nous sommes toujours dans un couloir. Le sol est vraiment mou sous mes pas, mais pas comme sur un tapis. C'est plus comme... comme... euh, je n'aime pas ce que je vais dire, mais ça ressemble plus à de la chair, douce et chaude. Il règne toujours

un silence de mort, mais maintenant, il y a cette étrange odeur dans l'air, quelque chose de vaguement familial, comme un très très vieux souvenir. C'est de la levure, ou quelque chose s'y apparentant ; c'est quelque chose de biologique.



FICHIER IMAGE AJOUTÉ (11:24:40 PST / 28-04-51)



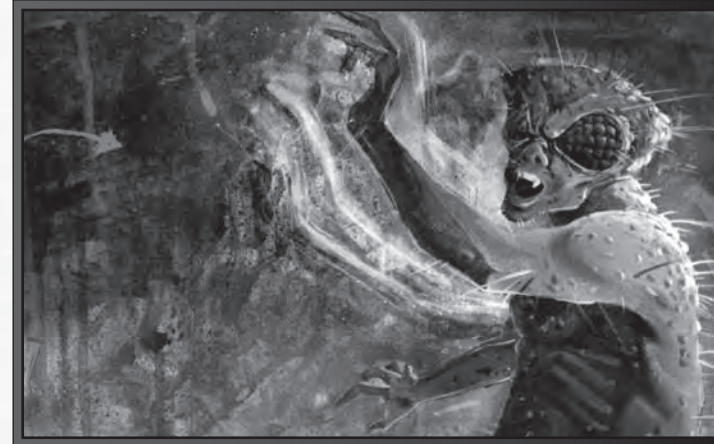
Edge s'avance, devant. Il y a une porte sur la droite, entrouverte. Il me demande de jeter un œil. Et voilà...

Oh mon dieu, qu'est-ce que c'est que ces choses ? Elles sont... Je ne peux pas y croire... Je contemple une pièce circulaire de, quoi, 20 mètres de diamètre, et elle est pleine de... de... Je ne sais pas ce que c'est. Ce sont des créatures bipèdes, plus petites que des humains, mais aussi plus... plus volumineuses. Je peux voir leurs côtes, ce qui signifie qu'elles sont en quelque sorte animales, mais elles ressemblent à... des insectes géants ! Je sais que ça peut paraître dingue, mais... Que font-elles ? Elles tirent sur quelque chose. C'est quelque chose de grand et gonflé. C'est emballé dans une sorte de sac. C'est... un humain ! Ou, plutôt, c'était un humain.

L'appareil photo. Maintenant, on va l'avoir, notre preuve. On ne peut plus reculer, maintenant.



FICHIER IMAGE AJOUTÉ (11:24:40 PST / 28-04-51)



Il y a du mouvement, là, devant !

Attendez, quoi que c'était, c'est parti. C'était bouffi, couvert d'épines noires, avec de grands yeux à multiples facettes, comme ceux d'une mouche. J'espère que ces clichés sont bons.

Qu'est-ce que c'est que ces putains de cafards ? Rick, je n'ai jamais vu un truc pareil. Jamais.

Edge, regarde par-là. Si ce sont des espèces d'insectes, ce doit être des guerriers ou des soldats. Qu'est-ce ça pourrait être d'autre ? Regarde un peu la taille de ces griffes et de ces mandibules.

Que font ces trois-là ? Ils ont planté une autre créature au mur. Mais l'une des créatures collées au mur n'est pas comme elles. Ses dents, grandes, ont une forme différente. Et sa tête n'est pas la même. Si ces trois-là sont des guerriers, alors ceci doit être une sorte de... mâle ?

Que font-ils ? Putain, ils le découpent en morceaux !

FICHER IMAGE AJOUTÉ (11:24:40 PST / 28-04-51)



Désolé, je pensais que mon estomac tiendrait bon. Les guerriers ont déchiré l'autre créature en petits morceaux. Durant tout le processus, l'espèce de mâle a crié, tout le temps.

J'en ai vu assez. On a nos clichés, alors barrons-nous de ce putain de trou infernal. Attendez, vous avez entendu ça ? Ça vient vers nous. Peut-être que si nous...

Les guerriers. Ils nous on vu ! Aurora ! Ouvre cette putain de porte ! Vite !

Elle nous a sorti d'ici juste à temps. Mais qui tire, maintenant ? Les gardes de sécurité ? Juli ! Prenez-la, elle est touchée. Edge, donne-moi le flingue. Vas-y, putain, maintenant !

Rick, je ne sais pas si tu entendas cet enregistrement un jour, mais... Je ne peux pas encore voir les choses, mais je peux les entendre. Il y en a des douzaines. Les autres runners s'occupent toujours des gardes de sécurité, essayant de nous ouvrir une voie vers la sortie. J'essaie de retenir ces choses aussi longtemps que possible.

Les coups de feu s'arrêtent derrière moi. Cela signifie que soit Hangfire et les autres ont buté les gardes, soit les gardes les ont tués eux. Je crois que je le saurai bien assez tôt.

FICHER IMAGE AJOUTÉ (11:24:40 PST / 28-04-51)



Ils arrivent. Rick, je vais essayer de continuer à enregistrer aussi longtemps que possible. Si je n'en sors pas vivant, mais que cet enregistrement parvient quand même, d'une manière ou d'une autre, à tes oreilles, je voulais que tu saches que travailler avec toi fut... Attends une seconde.

Les voilà ! Ils ne sont pas armés. Ok, Edge me dit m'en tenir à des rafales courtes, de toucher juste la gâchette et... *Crevez*, saloperies ! Il y en a tellement, je ne peux pas les luper. Une autre rafale, une autre, ils tombent, ils tombent... comme des mouches ! Mais il y en a trop.

Mon chargeur est vide, comment tu l'éjectes ? Je n'ai plus d'autres chargeurs, de toute façon.

Le Roomsweeper a six balles. Ça en fait cinq pour ces putains de mutants, et la dernière pour moi.

Adieu, Rick.

Rick, nous sommes tous de retour dans le van d'Aurora, après qu'Edge soit venu à la rescousse. Nous nous carapatonons aussi vite que possible. Juli va mieux.

Elle devra se passer d'action un moment, à cause d'une commotion, mais Aurora dit qu'elle sera sur pieds assez tôt pour courir de nouveau. Hangfire a une nouvelle entaille sur la tempe (accompagnée d'une nouvelle vision de la vie).

Ces images ont vraiment intérêt à bien sortir. Je vais les rentrer dans mon système aussi vite que possible – enfin, peut-être après un verre bien mérité, voire cinq. Je verrai ensuite si je peux les retoucher pour en améliorer la définition. Je ne crois pas que les clichés pris au hasard, dans le feu de l'action, soient bons. La lumière était si étrange, tout bougeait, et je n'étais pas vraiment dans le bon état d'esprit pour me concentrer sur le cadrage et la composition. Sinon, je possède quelques bons logiciels de reconnaissance de contours et de signal, datant de ma carrière avortée de paparazzi. Je te les lâcherai dès que j'en aurai fini avec. Contacte-moi quand tu les recevras.

-Zeb

//Fin de transcription//

//Déconnexion : WanderlyZ (11:01:34 PST / 28-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : DavittF (13:25:43 EST / 29-04-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Davitt] : Hé ! Dead-Eye ! Ou peut-être devrai-je dire plutôt Horatio ?

[Wanderly] : Ne me cherche pas trop aujourd'hui, Rick. Je suis plutôt à prendre avec des pincettes.

[Davitt] : Je peux l'imaginer. Tu es sorti pour célébrer tout ça, hier soir, c'est ça ?

[Wanderly] : Cinq pichets de margarita. Uniquement à usage médical, bien sûr.

[Davitt] : Bien sûr. Blagues à part, Zeb, mon respect pour toi ne connaît aucune limite. Je n'aurais en aucun cas pu faire ce que tu as fait.

[Wanderly] : J'ignore encore si je l'ai bien fait, mais j'y ai survécu. Tu auras dû être là à m'entendre me réveiller en hurlant au beau milieu de la nuit. Tu as reçu les images ?

[Davitt] : Oui, je les ai. Tu as raison, ces choses sont cauchemardesques.

[Wanderly] : J'espère en découvrir plus ce soir.

[Davitt] : Many-Names, ou quel que soit son nom ?

[Wanderly] : C'est ça. Je reviens vers toi dès que j'en sais plus.

[Davitt] : À plus, Horatio.

//Déconnexion : DavittF (13:32:39 EST / 29-04-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (09:44:42 PST / 01-05-51) Mode Chat

<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Rick.

[Davitt] : Je suis là.

[Wanderly] : Désolé de t'avoir fait attendre, mais je viens juste de parler à notre copain le chamane et... Rick, ça devient vraiment effrayant.

[Davitt] : Calme-toi. Qu'as-tu découvert ?

[Wanderly] : Des totems insectes.

[Davitt] : Des totems insectes ? Ça n'existe pas.

[Wanderly] : Mon ami, je prie Dieu pour que tu aies raison. Voilà la transcription :

//Pièce jointe transmise//

/Enregistrement original (22:01:24 PST / 30-04-51)

/Commentaire en ligne :: ZW (08:19:46 PST / 01-05-51)

>Le rendez-vous se tenait au Downfall, un lieu de rencontre privilégié pour Icepick et ses amis. Je suis arrivé quelques minutes en avance, mais Man-of-Many-Names était déjà là, à m'attendre, dans une alcôve du fond.<

[Wanderly] : Many-Names. Merci d'accepter de me rencontrer. J'ai besoin de ton aide.

[Many-Names] : Oui.

[Wanderly] : J'ai là des photographies que j'aimerais te montrer. Peut-être pourrais-tu m'expliquer ce qu'il y a dessus.

[Many-Names] : Très bien.

[Wanderly] : Voilà. *>il y eut un long silence alors qu'il regardait les photos. Puis il releva finalement les yeux.<*

[Many-Names] : Où as-tu pris cela ?

[Wanderly] : Je ne préfère pas le dire.

[Many-Names] : Tu as visité la Confrérie ?

[Wanderly] : Comment sais-tu ça ?

[Many-Names] : Le cycle commence.

[Wanderly] : Tu as déjà dit ça l'autre fois. Qu'est-ce que ça veut dire ? *>il sourit.<* Que sais-tu de la Confrérie ?

[Many-Names] : Assez pour en avoir peur. *>et cela m'a vraiment foutu les jetons. Selon les runners, Many-Names n'est pas du genre à être facilement effrayé.<*

[Wanderly] : Pourquoi ? Que sont-ils ?

[Many-Names] : As-tu déjà entendu parler des totems insectes ?

[Wanderly] : Insect... ? Tu veux dire comme les totems chamaniques ?

[Many-Names] : Tu en as la preuve ici, dans tes mains.

[Wanderly] : Que sont ces choses ?

[Many-Names] : Des membres de la ruche, des esprits insectes que l'on désigne comme étant sous « forme hybride ». Cette image montre un Terme Soldat, celle-ci, un Fourmi Ouvrier. Et ça, une Reine Terme.

[Wanderly] : Mais on dirait presque... enfin, comme s'ils avaient été humains.

[Many-Names] : Ils l'ont été, avant. C'est pour cela qu'on les désigne par « forme hybride ». Les esprits insectes sous « forme véritable » sont complètement différents.

[Wanderly] : Je crains de ne rien comprendre à tout ça. Peut-être devrais-tu commencer par le commencement.

[Many-Names] : Comprends-tu la voie du totem ? Un chamane se consacre entièrement à un totem particulier et reçoit, en retour, de grands pouvoirs.

[Wanderly] : Ces totems sont des choses du genre ours, serpent, coyote, rat...

[Many-Names] : Non, ils sont Ours, Serpent, Coyote et Rat. Et il y a, de même, les totems insectes : Guêpe, Fourmi, Terme, Mouche, Mante.

Mais seuls des chamans ayant perdu toute raison envisageraient de les approcher pour obtenir plus de pouvoir.

[Wanderly] : Mais des chamans le font, c'est bien ce que tu dis ?

[Many-Names] : Oui. Il existe des chamans qui suivent les totems insectes. Parmi les pouvoirs que leur totem leur accorde, réside l'aptitude d'invoquer des esprits insectes inférieurs dans notre monde. Ceux-ci sont des esprits de forme véritable, les esprits Termes Soldats ou les esprits Termes Ouvriers, par exemple. Tous les esprits Mantes sont des Soldats, des chasseurs solitaires. Le chamane peut même invoquer un esprit Reine, même si les efforts nécessaires et les risques que cela entraîne sont souvent trop importants.

[Wanderly] : Es-tu en train de dire que ces... choses sont sous le contrôle d'un chamane ?

[Many-Names] : Non. Ce que je dis, c'est qu'un contact prolongé avec les esprits insectes a un effet sur le chamane. Les totems insectes ont leurs propres motivations, leurs propres buts. Mais ses buts sont trop éloignés de notre manière de penser et de raisonner. Un chamane ne peut supporter les pensées étrangères des totems insectes qu'un moment, avant que son propre esprit ne lâche. Ensuite, le chamane finit par ne devenir qu'un pion désemparé dans le jeu complexe des totems insectes. Les plus chanceux meurent. Les moins chanceux sombrent dans la folie. Le totem utilise le chamane pour prendre pied dans notre monde.

[Wanderly] : Comment ?

[Many-Names] : Le chamane finira toujours par être forcé, compulsivement, à invoquer une Reine, un esprit individuel dans lequel tout le pouvoir du totem insecte, au sens archétypal, se concentre. Une fois la Reine invoquée, elle devient le centre d'une ruche, une communauté formée par des esprits de forme hybride et de forme véritable de son type d'insectes. La plupart du temps, à cette étape, le chamane se sera arrangé pour trouver des hôtes pour les esprits, s'assurant par-là même que la Reine ait, au moins, une petite ruche pour l'accueillir. Le chamane n'est alors plus indispensable.

[Wanderly] : Qui sont ces « hôtes » ?

[Many-Names] : Ce sont des humains ou des métahumains possédés, et qui deviennent alors des esprits insectes sous forme hybride.

[Wanderly] : Oh mon Dieu !

[Many-Names] : Quand un esprit insecte habite l'hôte, son corps est entreposé dans une chrysalide. C'est dans cette dernière que les mutations physiques commencent.

[Wanderly] : Donc tous les hôtes se transforment en choses de ce genre ?

[Many-Names] : Pas tous les hôtes. Un hôte volontaire...

[Wanderly] : Quoi ? Il existe des gens qui souhaitent que cela leur arrive ? Mais, foutre Dieu, pourquoi ?

[Many-Names] : Le pouvoir. Un Soldat en forme hybride est une créature puissante, selon le totem auquel il est lié. Mais il existe aussi d'autres bénéfices. Il est toujours possible à un hôte de résister aux mutations physiques et de garder une forme humaine... Du moins, partiellement humaine. Dans des cas comme celui-ci, l'hôte conserve la plupart de ses anciennes caractéristiques, tout comme des pouvoirs supplémentaires.

[Wanderly] : Quels types de pouvoirs ?

[Many-Names] : Une force surdéveloppée, une meilleure résistance à la douleur ou aux blessures physiques. Un tel hôte hybride est une créature très puissante. Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi certaines personnes convoitent une telle puissance et acceptent d'affronter des risques énormes pour l'obtenir.

[Wanderly] : Et quand la fusion ne fonctionne pas ?

[Many-Names] : Et bien, c'est une question de volonté. Ceux qui font preuve d'une volonté assez importante resteront inchangés. Les autres

aboutiront à un esprit en forme hybride. Et, bien entendu, comme personne ne ferait face à tant de risques pour devenir un Ouvrier, seuls les esprits Soldats sont placés dans des hôtes volontaires.

[Wanderly] : Et les autres... ?

[Many-Names] : Des hôtes non volontaires. Inconscients ou incapables de résister.

[Wanderly] : Drogues ?

[Many-Names] : Certains d'entre eux, oui. Il existe aussi l'hypnose et toute une variété de moyens pour endoctriner mentalement les gens. Dis-moi, est-ce que tous ces clichés ont été pris au même endroit ?

[Wanderly] : Oui.

[Many-Names] : Ça m'étonne. Je pensais que les Ruches ou les nids de différents totems ne pouvaient jamais co-habiter – une faiblesse significative. Il a même été énoncé que, quand différentes Ruches du même totem se retrouvent à proximité les unes des autres, elles explosaient en un déchaînement de violence. Leurs membres respectifs se jetant littéralement à la gorge de leurs rivaux.

[Wanderly] : La ville de Gilroy.

[Many-Names] : Quoi ?

[Wanderly] : Non, rien. Donc, que veulent ces différentes Ruches ? Quels sont leurs objectifs ?

[Many-Names] : Cela demeure un grand mystère. Elles se développent, elles s'étendent, elles conquièrent de nouveaux territoires, elles fondent de nouvelles Ruches. Mais pourquoi des créatures essentiellement astrales comme les esprits insectes se sentent aussi intéressées par des territoires physiques ? Ça, personne ne le comprend.

[Wanderly] : Comment en sais-tu autant ?

[Many-Names] : Il y a quelques années, j'ai détruit un totem Fourmi en Amazonie. Je l'ai payé cher, bien plus que ce que je pourrais te décrire, mais j'en ai acquis une grande connaissance de cet ennemi. Car les totems insectes sont véritablement des ennemis à craindre.

[Wanderly] : Ces esprits hybrides de forme humaine... Comment tu peux les reconnaître ?

[Many-Names] : En astral. Leur aura trahi leur véritable nature, à l'exception de ceux qui ont réussi à fusionner et sont capables de masquer leur vraie forme. Seuls les plus puissants des magiciens peuvent différencier ces derniers du reste de l'humanité. Ces esprits sous forme de chair sont précieux aux yeux des totems, qui s'en servent comme intermédiaires entre eux et l'humanité ignorante. Aussi les totems les protègent généralement très bien.

[Wanderly] : Qu'arrive-t-il si tu ne supportes pas la transformation ?

[Many-Names] : Seuls ceux qui font montre d'une volonté assez forte ne présentent aucune mutation physique.

[Wanderly] : Many-Names, comment as-tu détruit les esprits Fourmis ?

[Many-Names] : Je ne parlerai pas de ça. De toute façon, tu ne pourrais pas emprunter la même voie que moi pour les détruire.

[Wanderly] : Puis-je faire quoi que ce soit ?

[Many-Names] : Les totems ne supportent pas la lumière. Souviens-t'en. Que ce soit sur le plan physique ou le plan métaphorique. Tu présentes la lumière, Zebediah Wanderly.

//Fin de transcription//

[Wanderly] : Comme je disais, Rick : j'ai peur.

[Davitt] : Je sais. On sait que les personnes qui gèrent ça sont humaines. Nous les avons rencontrées. Tout ça signifierait qu'elles seraient sous le contrôle de ces monstres, c'est ça ?

[Wanderly] : Tu te souviens de Martin Johnson ? Il avait des yeux à multiples facettes, Rick.

[Davitt] : Ce type a du cyberware customisé, et alors ? Tu sais aussi bien que moi que les meilleurs produits de Zeiss ne sont jamais dans le catalogue. N'est-ce pas ?

[Wanderly] : Oui.

[Davitt] : Ce truc, c'est comme ces sectes de zombies d'antan. Ces vaudous qui bourraient des gens de neurotoxines pour les transformer en esclaves sans volonté. La CU fait la même chose. C'est sale, oui, mais ce n'est pas une conspiration surnaturelle.

[Wanderly] : Mais regarde à quel point tout s'emboîte parfaitement. Gilroy et sa ville voisine ont dû abriter deux ruches de totems insectes qui se sont entretenues. Caitlin O'Connal, la fondatrice de la CU, a parlé de « mauvaises fusions ».

[Davitt] : Mais tu as dit qu'un chaman était nécessaire pour fonder une ruche. Elle n'était pas chaman.

[Wanderly] : Mais son mari l'était. Paul Grigg était un chaman qui a enseigné à la même université qu'O'Connal. J'ai vérifié la nuit dernière, Rick. Je parie que, si tu creuses un peu, tu trouveras que c'était lui l'élément directeur derrière la CU, et non pas elle. Bien sûr, elle a fait la découverte originelle, mais il la lui aurait subtilisée pour la transformer en la CU. Théorie intéressante, n'est-ce pas ?

[Davitt] : Qu'est-il arrivé à ce Grigg ?

[Wanderly] : Il s'est suicidé. Il est devenu fou et s'est tué. Une coïncidence ?

[Davitt] : Ce pourrait en être une. Et les violences à Gilroy pourraient être dues à une toute autre chose, aussi.

[Wanderly] : Comme quoi, putain ?

[Davitt] : Revenons au sujet, quand bien même ce serait vrai, que veux-tu en faire ? Souhaites-tu réunir de nouveau tes amis runners et faire sauter l'Octogone et chacun des autres chapitres de la CU répartis dans le monde ? Les 400 chapitres ? Ou peut-être désires-tu simplement courir te cacher dans un endroit isolé ?

[Wanderly] : Non.

[Davitt] : Ton pote, Many-Names, t'a dit ce qu'il fallait faire de tout ceci : sortir cette affaire de l'ombre. Il faut soulever le couvercle et exposer tout ça à la lumière.

[Wanderly] : Je sais ce qu'il m'a dit, mais...

[Davitt] : Allons-y, confondons-les. Oh là, attends deux minutes, quelqu'un sonne à la porte. Je te reprends dans un instant. A plus tard, mon pote.

[Wanderly] : Non, Rick, attends !

//Déconnexion : DavittF (09:59:15 EST / 01-05-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (13:41:13 PST / 01-05-51) Mode Chat
<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Rick, t'es là ?

//Déconnexion : WanderlyZ (13:42:59 PST / 01-05-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA

/Connexion : WanderlyZ (17:19:29 PST / 01-05-51) Mode Chat
<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Rick ?

//Déconnexion : WanderlyZ (17:20:55 PST / 01-05-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (03:43:24 PST / 02-05-51) Mode CHAT
<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Putain, Rick, réponds-moi !

//Déconnexion : WanderlyZ (03:45:03 PST / 02-05-51)//

//E-MAIL – Réseau NA UCAS-NC/SEA//

/Connexion : WanderlyZ (16:45:27 PST / 03-05-51) Mode CHAT
<<<Clé de cryptage activée>>>

[Wanderly] : Rick?

//Déconnexion : WanderlyZ (16:48:48 PST / 03-05-51)

//NEWSNET – AN Réseau SEA//

/Connexion : WanderlyZ (16:53:51 PST / 03-05-51)

//Recherche / Téléchargement

/Paramètres de recherche avancée (mot clé) : Davitt ? Frederick, Rick ?

/Recherche...

UN JOURNALISTE FREELANCE RETROUVÉ MORT (WHASINGTON, D.C.) AP [02-05-51]

Le corps du journaliste d'investigation Frederick Davitt a été découvert sans vie la nuit dernière, dans une benne à ordures derrière son immeuble de Washington, D.C. La mort aurait été causée par un grave trauma, résultant selon toute probabilité d'une agression à main armée.

« Il a été battu, matraqué, à mort », conclut l'inspecteur Karl Baumeister, de Capital Security Services, filiale de la Lone Star. « La férocité de l'agression est, en fait, déconcertante. Nous avons enregistré dernièrement une augmentation de l'usage de drogues énergisantes dans les rues, et je pense que nous avons là une des conséquences de ce phénomène, c'est-à-dire que l'agression aurait été commise par un turbo junkie. »

La présence de traînées de sang indique que l'agression se serait déroulée sur le palier de l'appartement de Davitt. L'inspecteur Baumeister admet que la police n'a aucune piste ni aucun suspect valables à ce stade de l'enquête. Les investigations se poursuivent.

Frederick Davitt a débuté sa carrière comme reporter pour Turner News Service (renommée plus tard Newsnet) dans les années 2030. Après s'être fait les dents sur les faits-divers locaux, remportant même, non sans ironie, un prix Seattle Golden Pen pour sa série d'articles sur le phénomène croissant de violences gratuites dans les rues, il acquit la réputation d'un journaliste d'investigation de choc et dur à la tâche. Son enquête sur l'arnaque ConEd en 2032 lui valut une reconnaissance certaine de la part de ses pairs dans tout le pays. Davitt avait alors changé son fusil d'épaule pour un rôle de « surveillance indépendante », et notamment sur le respect des contraintes fiscales par les agences gouvern...

<ANNULATION>

//Déconnexion : WanderlyZ (09:10:18 PST / 03-05-51)//

//Journal personnel, WanderlyZ//

<<<Clé de cryptage activée>>>

(18:12:57 PST / 04-05-51)

C'est donc à ça que ça se réduit. Une vie, une carrière... L'existence de quelqu'un qui fut aimé comme un ami, apprécié comme un allié et respecté comme un collègue. Tout cela se réduit à un unique article pondu par un stagiaire aux dents longues sur le fil AP de Newsnet.

L'ironie de la situation est d'autant plus forte quand on sait que la plus grande passion de Rick était de dévoiler les conspirations. C'est comme ce que l'on dit des loups : « un loup gagne tous ses combats à l'exception d'un seul, et à la fin de celui-ci, il meurt. » Je ne peux pas croire que Rick fut victime de « violence urbaine gratuite ». Il était plus intelligent que ça. De plus, le timing est trop parfait. C'est pour-quoi je me suis dégotté un nouvel endroit où crecher. Je ne trouverai le repos que quand j'aurai démasqué son ou ses tueurs.

J'ai appelé Juli pour des conseils, et elle a insisté pour que je reste avec elle. « Je t'ai laissé partir une fois », m'a-t-elle dit, « et je ne fais jamais la même erreur deux fois. » Cette bonne vieille Icepick, est peut-être pas une samourai, mais elle n'en est pas moins une dure-à-cuire. Je

suis plus en sécurité avec elle, du moins le suis-je assez pour m'accorder un peu de repos. Assez, aussi, pour me plonger corps et âme dans l'écriture de ce qui doit être écrit. Assez pour me rappeler que Rick n'était désormais plus qu'un souvenir. Assez pour le pleurer.

(10:06:09 PST / 05-05-51)

Au moins, l'écriture se fait facilement. Déjà trois chapitres du livre sont rédigés – oui, l'article jamais écrit est maintenant en passe de devenir un livre : *La Confrérie universelle : les rouages de la supercherie*. J'ai été fréquemment en contact avec Man-of-Many-Names, qui remplit de plus en plus les blancs.

Le livre sortira autant sous le nom de Rick que sous le mien. Comme il aurait dû sortir, de toute façon.

(09:33:59 PST / 06-05-51)

Où est Juli ? La nuit dernière, avant que nous nous couchions, j'ai émis la remarque comme quoi j'aurais souhaité avoir mes *Citations* de John Bartlett sous la main. Il s'agit d'un livre datant d'avant le tournant de ce siècle, avant que les gens ne commencent à corriger et à modifier les citations historiques pour les rendre plus acceptables et adaptées au modernisme. (Vous vous rappelez de la phrase d'Armstrong : « un petit pas pour l'homme, un pas de géant pour l'Homme » ; prononcée alors qu'il posait pour la première fois le pied sur la Lune en 1969 ? À peine vingt ans plus tard, un éditeur de magazine zélé a décidé que la dernière phrase était, en fait : « un pas de géant pour l'humanité ».)

Peu importe. J'ai donc fait cette remarque quant à la nécessité d'avoir mon Bartlett. Quand je me suis réveillé ce matin, Juli n'était pas là. La connaissant, elle a dû se rendre à mon ancien appartement pour récupérer le livre.

D'accord. Mais il y a seulement vingt minutes d'ici à mon ancien chez-moi.

Où est Juli ?

(12:44:33 PST / 06-05-51)

Toujours pas de Juli, et je suis inquiet. Plus qu'inquiet, même. Tout ce que cela m'inspire, c'est un fort pressentiment qu'un désastre a eu lieu.

Du bruit, dans le couloir. Juli ?

(12:44:33 PST / 06-05-51)

Ce n'était pas Juli. Et j'ai bien du mal à expliquer ce que je viens de vivre.

Quand j'ai entendu du bruit sur le palier, je suis allé regarder dans le judas, à la porte. Il y avait là deux hommes, dans le couloir, attendant quelque chose ou quelqu'un. Ils étaient vêtus comme des *sararimen* typiques, rien chez eux ne sortait de l'ordinaire. Mais comme je les regardai de plus près, je trouvai qu'ils avaient l'air... étranger. Je les regardais, mais ce n'est pas ce que j'ai vu qui m'a alerté. Appelez cela l'instinct ou l'intuition, mais ce deux-là paraissaient artificiels, fragiles et... étrangers.

Est-ce cela qu'être « doué » ? Ai-je subitement acquis des talents magiques ?

Quoi qu'il en soit, j'ai su qu'ils étaient des esprits insectes sous forme de chair. Je savais qu'ils étaient venus pour me tuer.

Je suis sorti par la fenêtre, n'emportant que mon ordi de poche avec moi. Il y avait deux étages entre moi et le sol, mais j'ai réussi à atterrir dans une benne à ordures (une pensée furtive pour Rick), ce qui a considérablement amorti ma chute. J'ai couru encore et encore, pendant ce qui m'a semblé être des heures, m'attendant à chaque instant que quelque chose ne m'attrape et ne m'évide organe après organe.

Là, je me cache dans une impasse derrière Pike Street. Je peux sentir le pétrole et le sel de l'océan à côté. Je suis en sécurité, pour le moment. Mais qu'est-ce que je vais faire, maintenant ? Que puis-je faire ?

Je vais devoir trouver cette réponse par moi-même.

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE : LES ROUAGES DE LA SUPERCHÉRIE

PAR RICK DAVITT & ZEB WANDERLY - PREMIER JET ANNOTÉ DU 05/05/51

COPYRIGHT 2050, PAR RICK DAVITT ET ZEB WANDERLY

CHAPITRE 1 :

ORGANISATION ET PROPAGATION

INTRODUCTION

Fondée en 2043, la Confrérie universelle est rapidement devenue une organisation mondiale, vouée à l'épanouissement et au développement de chaque humain et métahumain de cette planète. Comme vous le montrera ce livre, la façade d'apparence anodine que la Confrérie universelle (nous utiliserons l'abréviation CU) affiche au monde n'est qu'un masque destiné à voiler sa véritable et sombre nature.

Cet ouvrage n'est pas un exposé autorisé par la CU. En fait, la majorité des informations contenues ici est diamétralement opposée à la ligne officielle de la Confrérie. Les auteurs ont mis du temps pour recueillir et contrôler les faits, basant leur argumentaire sur des interviews de personnes aussi bien internes qu'externes à la CU, mais aussi sur des documents issus de recherches personnelles. Dans la plupart des cas, les identités des personnes interviewées ne pourront pas être révélées, pour des raisons qui apparaîtront évidentes plus tard. Les auteurs ont ajouté un appendice qui liste les sources d'accès public ayant servi de base d'information.

La Confrérie universelle n'est, en aucun cas, la première grosse organisation à utiliser le piège du pseudo-religieux pour couvrir des agissements plus sinistres. Nombre d'exemples, tels la secte Moon, la Scientologie, la Majorité Morale, le Club PTL, le mouvement Hare Krishna et les cultes de la personnalité dédiés à Baghwan Shree Rajneesh et Jim Jones nous l'ont prouvé par le passé. Quels qu'ils puissent avoir été, les motifs et les actes passés de ces organisations font aujourd'hui pâle figure face à l'agenda secret de la CU.

Les faits que nous exposons ici ne sont pas particulièrement ragoûtants. Horrifiants ne serait peut-être même pas assez fort. Mais ces faits sont là.

Ce qui suit est la vérité sur la Confrérie universelle.

HISTOIRE

Le travail de fond qui a conduit à la fondation de la Confrérie universelle a commencé à la fin des années 2030, lorsque le docteur Caitlin O'Connal occupait un poste de chargée de cours en sociologie et statistiques à UCLA. Après avoir terminé des recherches préliminaires dans le domaine des mathématiques appliquées à la psychologie de masse, le docteur aboutit à des conclusions étonnantes qui furent aussitôt rejetées par la plupart de ses collègues. Elle était cependant persuadée que ses études mathématiques avaient prouvé, sans que le moindre doute ne soit permis, qu'il existait un lien inextricable entre humains et métahumains, et que ce lien nous liait tous par un sentiment, qu'elle appelait la « fraternité universelle ». Ce principe pouvait être assimilé à la théorie jungienne de l'inconscient collectif, bien que la formulation du docteur O'Connal contenait en elle-même ses propres spécificités. En plus de relier les populations de la Terre entière, la « fraternité » du docteur O'Connal présentait un potentiel de pouvoir inimaginable à destination de ceux qui savaient comment s'y prendre.

>ZW : je devrais citer les écrits originaux de O'Connal dans ce paragraphe. Peut-être même inclure des extraits dans un appendice...<

Le rapport d'étude final du docteur O'Connal fut achevé en 2040, mais aucun journal sérieux ne publia le résultat de ses travaux, car les

conclusions qu'elle formulait étaient jugées inacceptables. On sait peu de choses de la vie de O'Connal entre 2040 et l'ouverture du premier chapitre de la Confrérie universelle en 2043 dans l'État libre de Californie.

Son mari, Paul Grig, chaman de son état et ancien professeur à UCLA, fut profondément impliqué dans la conception préliminaire de la philosophie de la CU. Peu de temps après l'ouverture du premier chapitre de la CU, sa santé mentale se dégrada (en 2045, Grig se suicida). D'autres personnes restées dans l'ombre furent impliquées dans le développement de la CU ; la charge de travail aurait été au-delà des limites de ce que peuvent accomplir deux personnes seules, même en étant des bourreaux de travail investis d'une mission sacrée. Il est peu probable que nous parvenions un jour à savoir la vérité sur les différents stades de développement de la CU.

Quoi qu'il en soit, le 1^{er} février 2043, les quatre premiers chapitres de la CU ouvrirent leurs portes. Deux établissements à San Francisco, un à Ukiah et un autre à Gilroy, toutes des villes de l'État libre de Californie. Tous les chapitres comptaient à l'origine entre 10 et 20 membres, la plupart provenant des couches sociales les plus ternes du spectre de couleur économique. Il s'agissait de gens de la rue et de squatters, pour qui le moindre changement ne pouvait être qu'une amélioration. Il semble raisonnable d'en déduire que les premiers « cadres » de ces chapitres furent impliqués dans les phases préliminaires du développement de la CU. Les consuls (présidents) des quatre premiers chapitres furent Cathryn Westgate (Gilroy), Thomas Dorkin (Ukiah), Wayne Kokura et Robert Cook (San Francisco).

Depuis, la croissance de la CU fut aussi rapide que phénoménale. En mars 2050, tous les chapitres nord-américains comptaient plus de 100 membres. Avec 300 chapitres dans le pays, cela nous donne pas moins de 3 000 membres sur le plan national. Les meilleures estimations disponibles donnent, pour chaque chapitre ouvert à l'international, une moyenne de 50 membres par établissement. Mis en commun, la CU compte au moins 35 000 membres aujourd'hui. Si la tendance à la hausse se poursuit, ce nombre doublera d'ici un an !

La répartition démographique de la CU est en train de changer de manière drastique. Comme nous l'avons déjà mentionné, la plupart des premiers membres étaient des gens de la rue et des squatters. Mais tandis que l'organisation ne cessait de grossir, le recrutement de la Confrérie visait des citoyens de plus en plus influents.

Aujourd'hui, la plupart des membres sont issus de deux segments radicalement opposés. Un groupe qu'on pourrait qualifier de « muscle à louer » est composé de pseudo-samourais et de membres de gangs qui ont vécu — ou vivent encore — le pire. En nombre équivalent et aussi important, mais considérablement plus influents, on trouve des employés corporatistes au milieu ou au sommet de la hiérarchie. La force d'attraction qu'exerce la CU sur ces *sararimen* est peut-être le pendant d'une culture superficielle et vide de sens que le style de vie des hauts dirigeants corporatistes tend à adopter. Selon Martin Johnson, directeur adjoint des relations publiques du chapitre central de la CU à Seattle (l'Octogone), les gens de ce groupe forment à peu près 20 % des rangs de la Confrérie.

Les autres caractéristiques démographiques sont encore plus intéressantes :

Pas moins de 70 % des membres sont des hommes, et plus de 95 % sont des humains. La moyenne d'âge des membres est tombée de 40,8 ans en 2043 à 20,5 ans en 2050.

Bien que la plupart des rumeurs sur la CU mentionnent le fait qu'elle soutiendrait ses membres qui poursuivent des études magiques, il est établi que les mages et les chamans sont explicitement découragés de se joindre à l'organisation. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe aucun chaman membre. Au contraire, il semblerait que la majorité des gros bras de l'organisation possèdent des pouvoirs chamaniques, provenant d'une source peu commune.

PHILOSOPHIE

La croyance martelée par la Confrérie universelle est que les humains et les métahumains sont réellement liés entre eux par un lien qui transcende les cultures, les races et la géographie. C'était la croyance originelle que prônaient les recherches de O'Connal. Le sentiment d'être au cœur de chaque action est décrite comme étant une source de force et de stabilité émotionnelle pour toute personne qui parvient à l'utiliser. Un « agent » (membre de la Confrérie) assume pleinement et entièrement les responsabilités de sa condition présente et future. En théorie, c'est la seule façon pour un agent de vivre pleinement sa vie.

C'est un concept fort attrayant : avoir un contrôle complet sur sa vie, pouvoir prendre les commandes de sa destinée. De nombreux groupes ont tenté de répandre ces idées auparavant. Dans le cas de la Confrérie universelle, de tels sentiments emplis de bonne volonté procurent un écran de fumée derrière lequel rôde >ZW : *Oh, putain, on dirait du Lovecraft ! Rick aurait détesté ça. Je terminerai cette partie plus tard.* <

ORGANISATION

De prime abord, la Confrérie universelle semble n'être qu'un rassemblement de chapitres autonomes. Chaque chapitre est dirigé par un consul et un pro-consul. Ils ont la charge exclusive du bon fonctionnement au jour le jour de leur chapitre.

Le réseau international est dirigé par un conseil élu, composé d'un président, d'un vice-président, d'un secrétaire et d'un trésorier. Officiellement, le conseil est élu tous les deux ans par tous les membres, bien que les votes des membres sortants aient une influence prépondérante sur le choix des nouveaux candidats. Il est de la responsabilité du conseil de superviser et de coordonner toutes les tâches qui requièrent la coopération de plusieurs chapitres. Plus spécifiquement, le conseil à une vue directe et unique sur toutes les recrutements de membres, les relations publiques, la publicité et la construction de nouveaux chapitres.

Le président du conseil est supposé avoir des contacts réguliers avec le docteur O'Connal, aujourd'hui retirée de la vie publique, pour des entretiens concernant l'organisation.

>ZW : *note de l'auteur : je devrais faire référence plus haut à l'état de folie, et à la mort récente du docteur O'Connal.* <

La CU est référencée comme organisation à but non-lucratif au sein des UCAS, et dans la plupart des autres pays. En conséquence, la Confrérie profite du statut de non-imposabilité dont bénéficient les églises et les institutions religieuses. Ce statut se superpose à celui d'organisation à but non lucratif : la CU ne paie pas un nuyen d'impôt (sauf exception notable des chapitres du Québec, qui sont imposés normalement, malgré les pressions politiques pour renverser cette tendance). Les bilans officiels de l'année dernière montrent que les réserves monétaires de la CU aux UCAS atteignaient un total de 1 000 000 de Nuyens. Et ceci n'est qu'un début. Le chapitre principal de Seattle est situé dans un immeuble de 9 étages, couvrant 46 500 mètres carrés, et dont le coût de construction, estimé par des experts, s'élève à près de 7 000 000 de nuyens. Ceci fut payé en totalité par les fonds propres de l'organisation ; aucun financement bancaire ne fut sollicité ou même accepté. Mais l'argent doit bien venir de quelque part.

La CU est fière de ses œuvres de charité. La plupart des chapitres ont un refuge, une soupe populaire ou une clinique gratuite comme activité courante. En plus de tout cela, de nombreux chapitres accueillent

des organisations destinées à la jeunesse, à l'image du défunt Boy's Club of America. En plus de montrer au reste du monde leurs louables intentions, ces « opérations de charité » procurent à la CU un réservoir notable de nouvelles recrues.

APPARTENANCE / INITIATION

La voie vers l'intégration du nouveau membre de la Confrérie est volontairement laissée dans l'obscurité. Le candidat potentiel doit tout d'abord se présenter à un « séminaire de découverte » : un argumentaire de vente spécialement mis en scène pour jouer sur le désir (ou le besoin) du candidat d'appartenir à une communauté. Les précédents articles publiés sur la Confrérie nous présentent ces réunions comme des « manifestations de joie » ou des « rencontres de résurrection », bien que de telles descriptions soient très éloignées de la réalité. Les séminaires de découverte sont plus proches des réunions corporatistes, destinées à motiver les troupes, qu'à de bruyantes surprises-parties.

À ce stade le candidat obtient un rendez-vous pour faire ce qu'on appelle un séminaire d'orientation. Lors de cette réunion d'orientation, des pressions psychologiques sont exercées sur le candidat. Cette technique (développée et perfectionnée par les disciples de Moon dans les années 1960-70) est définie comme un « bombardement d'amour ». Il s'agit d'une forme évoluée de conversation avec attention soutenue et sélective, dont le but est de convaincre le sujet qu'il ou elle est accepté, respecté et apprécié, uniquement pour ce qu'il est.

L'appartenance à la CU et l'initiation dans la CU ne coûte au sujet que la modique somme de 100 nuyens. Pour les membres les plus pauvres, cette somme passe par un remboursement sur l'honneur. Les nouveaux membres n'ayant pas de revenus sont souvent employés comme gardes ou agents d'entretien. La CU offre des salaires compétitifs sur le marché, mais prélève 10 % du salaire brut jusqu'à ce que le coût d'initiation soit remboursé. Ces employés / membres de la Confrérie sont ceux que l'on peut apercevoir portant des uniformes verts, afin qu'ils demeurent reconnaissables des autres membres de la CU. L'idée d'embaucher les nouveaux membres est très proche de la philosophie de la Confrérie, qui désire entretenir un sentiment d'appartenance parmi ses membres.

En plus du coût de l'initiation, tous les membres sont censés effectuer un « don volontaire » au bénéfice de la CU. Le montant de cette donation est laissé à l'appréciation de chaque membre, mais est supposé refléter l'importance de la Confrérie dans la vie du membre.

Les montants de certaines donations sont tout bonnement hallucinants. Par exemple : Bill Yakamura (PDG de Sony-Universal), est connu pour avoir financé de sa seule poche la construction d'une clinique d'urgences à Bremerton... Pour un coût qui dépasse le million de nuyens !

Une fois que le candidat a accompli son initiation, l'étape majeure qui suit est l'accession au Cercle intérieur. Ceci est supposé être une étape plus forte encore vers l'illumination que celle qui a été initiée lors de l'entrée du membre dans la Confrérie. Rien ne permet de dire quand un Frère est prêt pour la transition, si tant est qu'il soit prêt un jour. On dit aux Frères que ceux qui ont fait cette transition ont été transférés vers d'autres chapitres, en accord avec leurs objectifs et leurs ambitions. En fait, cette transition revient parfois purement et simplement à faire disparaître les membres de la surface de la Terre.

La transition est décrite comme étant une expérience hautement attrayante. En fait, elle sert surtout à cacher l'un des secrets les plus horribles de la Confrérie universelle.

>ZW : *je dois en savoir plus sur ce point. Mais comment ?<*

CHAPITRE 2 : PÉNÉTRATION

Durant ses sept années d'existence, la Confrérie universelle a démontré une capacité sans précédent à afficher sa présence dans quasiment toutes les strates de la société. Les autres sectes se sont souvent limitées par le passé à une certaine frange de la société. La CU ne suit pas cette tendance. Son influence s'étend partout, depuis les squats les plus sombres jusqu'aux plus prestigieux conseils d'administration.

Dans son ouvrage, *La société Néo-postmoderne*, Patrick Bowers divisait notre société en 5 grandes « sphères d'influence » : les corporations multinationales, le gouvernement, les prestataires de services, le crime organisé, et les shadowrunners. La thèse de Bowers reposait sur le fait que toutes les mouvances de notre société étaient causées par de complexes interactions entre ces cinq sphères. Une enquête sur la CU ne serait pas complète sans examiner les liens qu'elle a tissés avec chacune de ces sphères.

LES CORPORATIONS MULTINATIONALES

Bien que Bill Yakamura de chez Sony-Universal soit le seul PDG d'une multinationale à affirmer ouvertement son appartenance à la CU, la majorité des mégacorporations (avec cependant une seule exception notable) comptent des Frères au sein de leurs structures. Au début, cette appartenance était (de manière paradoxale) stigmatisée comme étant une adhésion à un culte marginal. Lorsque la CU gagna en crédibilité et en notoriété, cependant, cette stigmatisation commença à disparaître. Aujourd'hui, la Confrérie est considérée comme une institution respectable et reconnue.

Les Frères au sein du milieu corporatiste ont la réputation d'être plus maîtres d'eux-mêmes et plus compétents que leurs collègues non-Frères. Pour citer Candice Wellon, directrice (région ouest) de la division des contrôles industriels chez Yokogawa : « deux des managers de mon département sont dans la Confrérie universelle. Leur travail est sérieux, et va parfois même au-delà de ce que requiert leur poste. Ils sont très sensibles à la réussite de leurs objectifs, autant pour eux-mêmes que pour le département. Ce sont de vrais *leaders*, des meneurs d'hommes et non de simples responsables ou administrateurs. J'aimerais que toute mon équipe ait ainsi rejoint la Confrérie. »

La corporation Aztechnology est la seule exception notable à ce sentiment général d'appréciation envers les Frères. Elle ne présente aucun Frère parmi ses employés, et semble extrêmement hostile à l'existence même de la Confrérie universelle (l'un des auteurs a été physiquement jeté hors du bureau d'un vice-président pour avoir ne serait-ce que mentionné le nom de la Confrérie universelle). Les raisons de cette hostilité seront abordées dans un chapitre ultérieur.

LE GOUVERNEMENT

La Confrérie universelle s'est infiltrée au sein du gouvernement fédéral des UCAS de façon aussi intensive que dans les corporations multinationales. Aucune information n'est disponible concernant les autres gouvernements, bien que la situation dans les UCAS puisse être considérée comme étant un cas typique.

Les Frères se sont hissés aux échelons les plus élevés des services fédéraux civils. Quelques indices portent à croire que Cindy Bouver, l'adjointe au directeur du FBI, serait elle-même membre de cette organisation.

Pour l'instant, il n'existe pas de membre connu de la CU pouvant être éligible à un poste gouvernemental officiel, bien que l'étendue de la pénétration dans d'autres couches sociales puisse faire gagner à la CU une nouvelle influence dans ce domaine.

Les Frères élus doivent probablement dissimuler leur appartenance afin de se prémunir contre le vote contestataire des électeurs opposés à de telles organisations.

Une étude de l'actuelle structure fiscale indique que la Confrérie est déjà en train d'utiliser son influence au sein du gouvernement pour s'assurer que certaines politiques ne contrecarrent pas ses projets. En cette période où les impôts augmentent pour tous, depuis la plus grosse mégacorporation jusqu'au dernier esclave corporatiste, il est quasiment inconcevable qu'une organisation comme la CU reste non imposable. Inconcevable, sauf si l'on considère les liens significatifs que peut avoir tissés cette organisation. Il semble également incroyable que personne n'ait encore réagi à l'annonce des chiffres d'affaires d'un million de nuysens de la Confrérie, surtout quand on sait que le dépassement du budget de la construction de l'Octogone de Seattle est estimé à 7 fois le montant initial du projet originel !

LES PRESTATAIRES DE SERVICES

Ce groupe inclut les corporations indépendantes qui assurent des services essentiels aux villes et aux districts. Des exemples de tels fournisseurs de services sont la Lone Star Security Services et la Shiawase Atomics de Seattle, ou la Capital Security Services ou encore la Potomac Utility District Incorporated PUD, Inc. de Washington.

Il est confirmé que des Frères ont infiltré la Lone Star à des postes qui surpassent celui de commissaire de district. Des rumeurs persistantes affirment que cela pourrait aller beaucoup plus haut encore.

>ZW : putain, c'est mince. Je devrais creuser un peu plus (COMMENT ?) sur les membres infiltrés chez d'autres prestataires.<

LE CRIME ORGANISÉ

Pour un observateur externe, le crime organisé pourrait être une cible parfaite pour un groupe souhaitant établir des fondations solides au sein de notre société, mais

>ZW : en fait, j'en sais strictement rien. Fait chier. Il y a plein de putains de trous partout. Je me demande si je ne pourrais pas utiliser, à ce sujet, un de mes anciens contacts au sein du Yakuza ? Est-ce que je ne signerais pas là mon arrêt de mort ?<

LES SHADOWRUNNERS

Je peux affirmer catégoriquement que la CU n'a fait aucune percée significative dans la communauté des shadowrunners.

>ZW : han, han. Est-ce que j'en suis sûr ?<

En tant que groupe démographique, les shadowrunners ont une proportion d'individus magiquement actifs plus importante que les autres couches sociales (avec l'exception notable d'Aztechnology). Ils apprendraient plus vite la vérité sur les Frères qui tenteraient de les embobiner.

Il est peu probable que la CU ait un jour une chance de toucher les shadowrunners. La Confrérie prêche sur le terreau de « l'insécurité et l'inadéquation personnelle dans cette société ». Peu de shadowrunners, semble-t-il, se sentent concernés par de telles préoccupations.

Si l'influence de la Confrérie universelle continue de grandir, les shadowrunners pourraient bien être la seule sphère d'influence encore en position de lui résister.

>ZW : ok, je suis encore coincé. Je dois citer des cas précis, des personnes crédibles. Et comment vais-je mener les recherches nécessaires sans reposer mon cerveau et remplir mon estomac ? Ouai, et bien je crois que je ferais ça plus tard.<

CHAPITRE 3 : PROCESSUS PHYSIQUE

>ZW : Ok, on entre dans le vif du sujet. N'en fait pas de trop, mon p'tit Zeb. Laisse parler les faits d'eux-mêmes.<

La vérité qui se cache derrière la Confrérie universelle se révèle finalement aussi simple que flagrante. La force motrice de cette organisation n'est, en fait, ni humaine, ni métahumaine. Les leaders de la CU sont d'une toute autre nature.

TOTEMS

Comme pourrait l'expliquer un chaman, un totem est l'archétype universel d'un animal donné : Ours, par exemple, ou encore Coyote. En tant que tel, il possède toutes les propriétés archétypales de cet animal. Mais un totem est bien plus qu'un ensemble de propriétés, ou de caractéristiques basées seulement sur la perception qu'ont les humains / métahumains de cet animal. Un totem est la source de pouvoir d'un chaman. Un chaman se voue à un totem dont il partage les croyances et les attitudes. En retour, le totem donne à l'individu la capacité de pratiquer la magie chamanique. Les totems les plus connus sont Loup, Coyote, Chien, Aigle, Raton-laveur, Rat, Corbeau, Serpent et Ours.

Moins connus, mais tout aussi puissants, sont les totems Mouche, Fourmi, Guêpe et Termite. Ces totems dits « insectes » ont leurs dévots, souvent des chamans présentant des intentions et des envies

malsaines. Ceux-là poursuivent leur quête du pouvoir sans regarder les conséquences sur eux-mêmes ou sur leur entourage.

Les totems insectes sont de puissantes entités. Malheureusement pour leurs chamans, les méthodes et les objectifs de tels totems demeurent totalement insectoïdes. Une exposition prolongée à des schémas de pensées si étranges n'est pas sans effets significatifs sur le chaman. En premier lieu, l'approche du monde qu'a ce dernier devient compulsive et déviante, il commence alors à fomentier des intrigues et des stratagèmes tordus pour parvenir à ses fins. S'ajoute à cela le développement d'une forme de paranoïa, qui va croissante. Tôt ou tard, le chaman franchit la ligne ténue qui le sépare de la folie. Pour citer le chaman Man-of-Many-Names, le destin de tels magiciens est d'être réduit à l'état « de coquille vide, dans laquelle l'on entend hurler les vents de la folie ». Le chaman devient progressivement un pion dans les intrigues et les plans tordus de son totem insecte, jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une poupée folle s'agitant au gré des volontés de son totem.

La plupart des données concernant la nature des totems insectes ont été recueillies auprès de Man-of-Many-Names.

REINES

Tandis que le chaman s'enfoncé toujours plus dans la folie induite par le totem insecte, il est forcé d'invoquer une Reine. Cette Reine est une puissante incarnation spirituelle du même type que le totem insecte. Pour exister dans le monde matériel, elle a besoin d'un hôte humain.

L'hôte idéal se présente sous la forme d'une humaine ou métahumaine bien charpentée, en bonne santé et qui a déjà émis le souhait de devenir un hôte, bien qu'elle ne soit, en fait, qu'une innocente victime sous le contrôle mental du chaman. Une fois qu'un hôte approprié est trouvé, la personne est placée dans une chrysalide translucide, ou, si l'on préfère, un cocon (cette tâche est généralement menée par des Ouvriers, dont il sera question plus tard). L'esprit de la Reine prend ensuite possession du corps et de l'esprit de l'hôte.

Les conséquences de cette possession sur l'hôte sont des modifications profondes sur le plan mental et physiologique. Le corps se gonfle et se déforme, entraînant souvent l'atrophie des muscles — le tout en quelques semaines. Les trois premières semaines, sur les quatre que dure cette terrible métamorphose, se déroulent alors que le corps se trouve à l'intérieur de la chrysalide. Les changements restants interviennent lorsque la reine émerge du cocon. Une fois que le processus de possession a commencé, l'esprit et — si l'on y croit — l'âme de l'hôte sont irrémédiablement perdus. Il est possible de bannir l'esprit d'une Reine du corps de l'hôte, mais l'hôte ne sera alors plus qu'une coquille vide, sans aucune possibilité de traitement. Une fois que la Reine a atteint sa pleine maturation, elle devient le centre de la Ruche (le mot est utilisé comme convention même pour les insectes qui, par nature, n'ont pas de mode de vie basé autour d'une ruche). Une fois que la Reine est en place, l'existence du chaman qui l'a invoquée perd son importance, et c'est pourquoi ce dernier est souvent mis à mort. De temps à autre, la Reine laissera le chaman aux délices de sa folie. Voir l'analyse de la Ruche présentée plus loin dans ce chapitre.

Les illustrations qui accompagnent ce document — dessinées à partir de photographies — montrent des exemples de Reines apparentées aux totems insectes les plus représentatifs.

>ZW : insérer les dessins de Reines ici.<

ESPRITS INSECTES

Les reines ne sont pas les seuls types d'esprits insectes qui existent. L'organisation et la diversité des esprits insectes est en relation et en proportion directe avec les types d'insectes qu'on peut trouver dans le monde réel. Par exemple, parmi les esprits Fourmis, on trouve des esprits Reines, des esprits Ouvriers et des esprits Soldats.

En plus de cela, les esprits insectes peuvent se présenter sous trois formes : « forme véritable », « forme hybride » et « forme de chair ».

FORME VÉRITABLE

Sous leur vraie forme, les esprits insectes sont des créatures astrales qui ont la possibilité de se manifester dans le monde physique. Dans ces cas là, ils adoptent une taille humaine (ou un peu plus grande) tout en gardant leur forme naturelle : par exemple, une fourmi de deux mètres de haut.

Les esprits sous leur forme véritable ont également des pouvoirs magiques variés qui reflètent leur vraie nature astrale.

Selon leur totem, les « formes véritables » servent souvent la Reine en tant qu'Ouvriers ou Soldats. Elles peuvent aussi être envoyées par le totem pour accomplir certaines tâches dans le monde physique.

FORME HYBRIDE

Tout comme les Reines, d'autres esprits insectes peuvent posséder des hôtes ; consentants ou pas. Avec les formes hybrides, les mêmes changements initiaux surviennent dans les cocons translucides. Une fois que la possession est achevée, cependant, les changements physiques sont différents. Le corps de l'hôte prend alors une forme proche de l'insecte en question, tout en restant humanoïde. Ces modifications incluent — mais ne sont pas limitatives — l'apparition de plaques chitineuses, une modification de la charpente osseuse et musculaire, une altération du système nerveux, l'allongement des dents ou encore une armure dermique, ainsi que des modifications massives du système digestif. Comme pour les Reines, une fois que la possession est terminée, l'hôte a perdu la raison pour toujours.

Les capacités mentales, physiques (et peut-être même magiques) d'une forme hybride dépendent du type d'esprits qui a pris possession de l'hôte. Des Soldats Fourmis, par exemple, ne montrent que peu d'intelligence en dehors d'une zone de combat. Dans leur domaine de compétence, cependant, ils sont imbattables, bénéficiant de millions d'années d'évolution de leur instinct naturel. Les Soldats Termites ne sont rien moins que des automates, bien qu'ils disposent d'une grande force.

Les photos qui accompagnent cet exposé montrent des exemples d'insectes sous une forme hybride qui proviennent de totems insectes variés. Encore une fois, ces planches sont tirées de photographies.

>ZW : insérer d'autres dessins ici. Je dois d'abord les retravailler informatiquement.<

FORME DE CHAIR

Il est possible pour un hôte consentant de pouvoir échapper de façon partielle ou complète, aux changements mentaux qui accompagnent la possession par un totem insecte, mais pas par une reine. Une telle résistance requiert une très forte volonté. Tous les changements mentaux et physiques sont inversement proportionnels à la puissance de la volonté de l'hôte. C'est pourquoi il est possible à un hôte particulièrement déterminé de résister complètement à la possession. La plupart des gens, n'ont pas assez de volonté et de détermination pour résister aux changements : des yeux de mouches, une altération de la charpente osseuse, ou des excroissances dermiques limitées. Toutefois, dans un monde où les remplacements cybernétiques sont un lieu commun, peu de ces altérations mineures éveilleront l'attention.

La domination est également altérée dans le sens inverse par la détermination de l'hôte. Un hôte très fort mentalement retiendra sa personnalité, et durant le processus, il sera submergé par les suggestions de l'esprit-insecte. Ceci n'enlève pas la volonté propre de l'hôte, mais aligne ses objectifs sur ceux du totem. Parce que les buts des totems nous sont incompréhensibles, les hôtes sont voués à la folie. Sur un court terme, cependant, n'importe qui possédant une volonté suffisante pour résister aux changements physiques, peut également contrer les conséquences mentales de la possession.

Les humains chanceux pour qui — et pour reprendre les termes de Man-of-Many-Names — « la fusion était bénéfique », reçoivent des pouvoirs significatifs du totem. Bien qu'ils ne soient pas des chamans au sens premier du terme, ils acquièrent des possibilités limitées dans le domaine de la magie chamanique.

La nature de cette magie varie ; elle dépend de l'hôte et de son totem.

La possession est une expérience extrêmement traumatisante. Même des hôtes disposant d'un mental d'acier peuvent sombrer dans la démence la plus complète. Pour ces malheureux, la fusion est mal faite, et ils finissent par souffrir des mêmes changements sur le plan physique et mental que les hôtes qui n'étaient pas consentants. Ils deviennent alors des formes hybrides.

RUCHES

Avant d'invoquer une Reine, un chaman insecte invoque souvent d'autres esprits insectes afin qu'ils prennent possession d'hôtes. Les formes hybrides qui en résultent, peut-être aidées par des formes véritables, se lancent alors dans la construction d'une pouponnière confortable pour la Reine. Cet endroit est souvent appelé Ruche (bien que cette terminologie soit incorrecte pour les Mantes, les Mouches et pour d'autres totems).

Une fois que la Reine a été invoquée et a pris ses quartiers, elle devient la maîtresse incontestée de la Ruche. Par le biais de son totem, elle reçoit le pouvoir d'invoquer d'autres esprits. C'est pour cela qu'une fois que la Reine est présente dans le monde physique, le chaman qui l'a invoquée n'est plus nécessaire. La Reine doit, et fera tout ce qui est en son pouvoir pour assurer la croissance de la Ruche.

Les Reines peuvent donner naissance à un grand nombre d'esprits de forme véritable. L'aspect biologique de la chose est assez confus. Il est probable que ce soit une variante de la reproduction humaine mélangée à une possession immédiate de l'embryon par un esprit de forme véritable. Cette capacité fait baisser les besoins de la Ruche en hôtes humains / métahumains.

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE

Voilà le terrible secret qui est dissimulé derrière l'apparente charité de la Confrérie universelle. La Confrérie n'est qu'une façade pour nombre de Ruches des totems insectes, toutes regroupées en son sein. Le chapitre central de Seattle, connu sous le nom d'Octogone, est un lieu où sont installées plusieurs Ruches des totems suivants : Fourmi, Mouche, Terme et Guêpe, et peut-être même d'autres. Il y a au moins une Reine pour chacun de ces totems qui vit, à l'instant où je vous parle, au sein de cet Octogone. D'autres sont attendues, et sont gardées par des esprits de forme hybride et, plus sûrement, par des esprits insectes de forme véritable. Il apparaît à présent que le mari du docteur O'Connell, Paul Grig, fut le premier chaman à avoir « invoqué » une Reine, formant par là même la première ruche. Le suicide de Grig en 2045 serait sans aucun doute, la résultante de sa folie, amenée par les esprits insectes.

La majorité des membres de la CU ne sont pas possédés, et sont complètement ignorants du noir secret qui court au sein de leur organisation. Il est également reconnu que les postes les plus influents au sein de la CU sont tenus par des esprits insectes de forme de chair. Ils font partie des hôtes chanceux qui ont conservé leur mental et leur physique. Les membres de la CU représentent un large panel d'hôtes possibles pour les Ruches. Les hôtes les moins coopératifs peuvent être aisément transformés en les droguant simplement et en les plaçant dans des cocons. C'est probablement ce qui se cache derrière la « transition vers le Cercle intérieur », qui est souvent suivie d'un transfert immédiat vers un autre chapitre.

Les hôtes potentiels pour les esprits de forme hybride sont identifiés durant les séances d'endoctrinement et d'entraînement. Les gens présentant suffisamment de volonté et un attrait pour le pouvoir sont mis à l'écart, et le processus d'incubation est immédiatement activé. Parce que de tels hôtes doivent être consentants, ils doivent être informés auparavant de ce que cette procédure implique. Ceci pose la question intéressante de ce qui arrive à ceux qui refusent de se plier à la possession. Il paraît probable qu'on les plonge dans l'inconscience et qu'on leur fasse subir la possession afin d'en faire des esprits de forme hybride. Il est inconcevable que la Confrérie puisse divulguer de tels secrets et laisser ensuite la personne les connaissant partir sachant cela.

La seule présence confirmée d'une Ruche au sein d'un chapitre a été observée dans l'Octogone. Les photographies présentées plus tôt ont été prises là-bas. D'autres éléments qui viennent confirmer cette théorie sont les

récentes explosions de violence inexplicables entre les deux villes de Gilroy et San Martin, toutes deux situées dans l'État Libre de Californie. Les deux villes accueillent des chapitres de la CU. Se pourrait-il que les soudaines flambées de violence prennent leurs sources dans une rivalité, ou même une guerre secrète, entre deux ruches rivales au sein même de la CU ?

Les motivations de la Confrérie restent un mystère insondable. Pourquoi des créatures à prédominance astrale auraient-elles des ambitions dans le monde réel ? Au point où nous en sommes, nous n'avons tout simplement pas assez de données pour nous permettre de fournir une réponse tangible.

LES TOTEMS DE L'OCTOGONE

Ce qui suit est un complément d'information concernant chacun des totems représentés dans le chapitre de l'Octogone (à nouveau, l'auteur tient à remercier Man-of-Many-Names pour la communication de telles informations).

FOURMI

Le totem Fourmi s'apparente à un système de caste très bien organisé, composé des sous-espèces suivantes :

Reine : la Reine ne fait rien d'autre que pondre des œufs. Toute la nourriture lui est apportée ou secrétée par des esclaves. La reine est extrêmement intelligente, bien que son schéma de pensée soit incompréhensible pour des humains ou des métahumains.

Ouvrier : il s'agit d'un mâle ou une femelle de forme hybride, qui a la charge de bâtir et d'assurer l'entretien des lieux, et de surveiller les œufs avant leur éclosion. Intelligence limitée.

Soldat : le Soldat est une forme spéciale de l'Ouvrier qui défend la Ruche. Il est agressif, et modérément intelligent, présentant une compréhension instinctive de la stratégie. Sauf ordre express de la Reine, le Soldat attaque automatiquement, au moindre mouvement, tous les autres Soldats des Ruches voisines.

MOUCHE

Ce totem ne montre aucun système organisé. On ne compte qu'une simple femelle par Ruche. La femelle est plus grosse que le mâle et peut porter une centaine d'œufs. Les esprits Mouches de forme hybride sont des nomades qui se complaisent à vivre dans l'insalubrité. Quelques mâles peuvent être venimeux.

TERMITE

Les esprits Termites montrent une organisation basée sur un système de caste similaire aux Fourmis : une Reine, des esclaves, des ouvriers et des Soldats. Les Ouvriers Termites sont des bâtisseurs et peuvent construire des monticules ou des tours de sable. Ils mélangent le sable avec leur salive pour en faire un matériau naturel à durcissement rapide. Les esprits Termites sont moins enclins à envahir d'autres Ruches, mais ils défendent âprement leur territoire.

GUÊPES

Les Guêpes n'ont pas de structure de caste. Une Ruche Guêpe peut présenter plusieurs femelles, bien qu'une seule d'entre elles puisse atteindre la maturité sexuelle. Les formes hybrides Guêpes femelles sont plus grosses que les mâles, mais portent moins d'œufs. Les mâles sont territoriaux, mais pas particulièrement intelligents. Les femelles disposent d'une intelligence malicieuse (surtout les Reines en période de ponte). Les Reines secrètent une toxine qui paralyse le corps de l'hôte pour pouvoir pondre directement dans son corps. Lorsque l'œuf éclôt, la larve — un jeune esprit de forme hybride — se nourrit de l'hôte et se fraie ensuite un chemin vers l'extérieur.

>ZW : dois-je mentionner Many-Names ? Est-ce que je ne suis pas en train de le condamner à mort ? Peut-être devrais-je supprimer les noms de tous mes contacts. Mais si je ne peux pas citer mes sources, personne ne me croira. <

(21:19:54/05-06-51)

[illegible]

ATTENTION

Par ordre du gouvernement fédéral des UCAS,
la ville de Chicago est



Jusqu'à nouvel ordre

VEUILLEZ RESTER À VOTRE DOMICILE

**SI VOUS DEVEZ VOYAGER,
FAITES-LE UNIQUEMENT EN GROUPE**

Soyez à l'écoute de votre radio
pour de plus amples informations

BIENVENUE À BUG CITY

Et nous disons cela très sincèrement. Le supplément **Bug City**, conçu pour *Shadowrun*, décrit les retombées de l'invasion de la ville de Chicago par les esprits insectes durant la fin de l'été 2055. Le roman **Feu d'enfer** de Tom Dowd propose un récit de la prise de contrôle de la ville par les cafards, relatant ainsi un certain nombre de faits épouvantables que les lecteurs pourraient vouloir connaître. Cependant, vous n'avez pas besoin d'avoir lu **Feu d'enfer** pour faire jouer **Bug City**.

L'armée des UCAS a mis la ville de Chicago sous quarantaine suite à l'invasion des cafards et l'a isolée du reste du pays. Des centaines de milliers de personnes, voire des millions, sont encore dans la cité assiégée, piégées derrière les murs de la Zone de quarantaine et forcées de faire avec (pas forcément par ordre de difficulté) une économie disloquée, une application de la loi inexistante, une pénurie d'approvisionnement à la fois en nourriture et en équipement, les effets secondaires d'une arme nucléaire tactique utilisée pour détruire la ruche principale, et les cafards qui ont survécu.

Les shadowrunners pourraient se retrouver coincés dans cet endroit isolé et affreux, tentant désespérément d'en sortir. Ils pourraient aussi être engagés par quelqu'un qui aurait eu assez de chance pour pouvoir sortir, mais qui aurait perdu quelqu'un ou quelque chose d'assez précieux pour vouloir le récupérer. Plus que dans n'importe quelle jungle urbaine du monde de *Shadowrun*, le supplément **Bug City** offre son lot d'opportunités de profit et de mort.

Ce supplément est présenté comme une compilation de fichiers en ligne provenant de la Matrice locale détruite et que quelqu'un a récupéré, Dieu sait comment, dans la ville scellée. Postés par des personnes hétéroclites encore prisonnières dans la Zone de quarantaine, les fichiers sont le reflet de leurs vies, ainsi que de leurs visions et des espoirs qu'ils fondent pour la ville. Les meneurs de jeu et les joueurs y trouveront les informations, les vérités et les angoisses de ceux qui ont posté ces messages et ces fichiers, mais n'y trouveront que peu d'informations concrètes. La vérité est que seuls ceux qui sont à l'intérieur savent ce qui s'y passe, et

que le seul moyen de le comprendre est de s'y rendre. Le supplément **Bug City** offre une trame sur laquelle le meneur de jeu peut s'appuyer pour construire sa propre vision de ce qui reste de Chicago. Cela signifie que deux campagnes ou aventures dans **Bug City** seront différentes, mais combien de cauchemars se ressemblent trait pour trait ?

Pour utiliser **Bug City**, les meneurs de jeu doivent avoir une bonne connaissance des règles de *Shadowrun*, **Quatrième édition**, **20^e anniversaire** (ou *Shadowrun*, **Quatrième édition**). **La Magie des Ombres**, **Augmentations** et **Arsenal**, pourront également se révéler utiles. Les aventures existantes pour les précédentes éditions de *Shadowrun* sur les esprits insectes comme **La Reine Euphoria**, **La Confrérie universelle** (inclus dans cette compilation) et **Glow City Blues** pourront être utiles comme sources d'inspiration.

Bug City s'ouvre sur un message du sysop du paradis numérique connu sous le nom de Nexus de Denver, qui fait des révélations terrifiantes sur le crash de la Matrice de Chicago. Le chapitre *La ville du vent* compare le Chicago de 2052 à ce que la ville est devenue après son invasion par les cafards. *Seul(s) au monde* donne des conseils pour survivre à Bug City, *Les insectes sont parmi nous* présente les conjectures des habitants piégés à propos des esprits insectes, et le chapitre *Bug City* nous suggère où aller, quoi faire et où ne pas aller. Le dernier chapitre de ce livre est uniquement destiné aux yeux des meneurs de jeu : *Informations de jeu* donne des conseils pour mener des aventures et des campagnes dans une Chicago transformée, ainsi que les règles et les caractéristiques des créatures et des endroits que les personnages joueurs pourront approcher.

Bien que nous ayons tenté de créer des cartes de la Zone de quarantaine de Chicago avec assez de détails pour pouvoir être utiles aux meneurs de jeu qui ne connaissent pas Chicago, nous vous encourageons à vous référer aux cartes existantes de Chicago et de les utiliser conjointement avec **Bug City**. Nos meilleures tentatives ne peuvent être comparées aux travaux de cartographie accomplis par des spécialistes.



À tous les lecteurs de ce forum

Vous devez lire ce fichier.

Je ne sais pas quoi dire de plus pour achever de vous convaincre. Ça pourrait être le fichier le plus important qu'on ait jamais posté. Ouais, je sais que y'en a certains parmi vous qui sont dans la confiance et que ma remarque fait ricaner, mais je suis sérieux.

C'est sûr on a traité de sujets qui étaient plus importants à vos yeux, la communauté des ombres. Mais ce qui suit est important pour *tout le monde*.

Ils confirment que ce qu'on murmurait jusqu'à maintenant est une réalité horribifique : Les Totems Insectes Sont Bien Réels. Dieu nous vienne en aide (et je m'en cogne carrément si cette petite supplique choque quelqu'un).

UNE VILLE ASSIÉGÉE

Voilà ce que nous savons. Le 22 août à 16 heures, quelque part à l'ouest des Shattergraves, une ruche d'esprits insectes située non loin de Chicago a vomi une marée d'esprits qui a ravagé la ville et l'a transformé en une zone de guerre.

Je sais que c'est pas ce qu'on vous a dit. Ça fait aussi partie du problème.

Parce que c'est tout nouveau pour certains d'entre vous, j'ai posté les informations que nous avons pour que vous puissiez au moins commencer à comprendre ce qui suit.

Le gouvernement nous ment. La ville de Chicago (et pas seulement le morceau dont ils parlent) n'a pas été infectée par une nouvelle souche mutante de SIVTA. Ce n'est pas une épidémie qui a contaminé Chicago, bien qu'on puisse raisonnablement dire que la ville est infectée.

L'armée des UCAS a utilisé la force pour isoler Chicago du reste du pays parce qu'un nombre inconnu d'esprits insectes a envahi la ville. Ce sont des créatures des métaplans, des niveaux d'existence quasi réels au-delà du notre. Ils se manifestent sous des formes d'insectes communs (fourmis, scarabées, guêpes et ainsi de suite) et adoptent également leurs pouvoirs et leurs capacités. Cependant, ces esprits ne peuvent apparaître dans le monde physique sans posséder un corps d'accueil. C'est de nous qu'on parle, les gars. Ils ont besoin de se loger dans un corps humain vivant pour survivre ici. Comme dans ce vieux film *L'invasion des profanateurs de sépultures*, mais en vrai !

Des centaines de milliers de personnes, peut-être plus d'un million, sont piégées dans la Zone de quarantaine militaire. Et le gouvernement refuse de les laisser sortir parce que les responsables ont *peur*. Ils ne savent pas quoi faire avec les esprits insectes et ils ont peur que les cafards arrivent, d'une manière ou d'une autre, à se répandre au-delà de la Zone de quarantaine si on relâche la surveillance, ne serait-ce qu'un instant. Mais ils sont déjà dehors. C'est trop tard. Regardez les vidéos de news et les flux d'informations. Un peu partout ailleurs dans le monde, les esprits insectes sont passés à l'attaque : Manhattan, Philly, Buenos Aires, Istanbul. Bref, à peu près partout où il y avait du monde. Le truc c'est que chacun de ces endroits a du traiter une *petite* invasion comparé à celle qui a frappé Chicago. Et dans *chaque putain de cas* les rapports initiaux faisant allusion à des esprits insectes furent mis en doute et écartés (on reviendra sur cette intoxic dans un moment). Quelque part dans ce document, vous trouverez des références à la ruche de Chicago comme étant la plus grosse ruche connue, certainement la plus grosse ruche d'Amérique du Nord. Il n'y a aucun moyen d'estimer sérieusement le nombre de cafards qui pourraient être à Chicago. Je suppose que c'est un des sujets qui doit bien faire flipper notre gouvernement. En tout cas moi ça me fout grave les boules.

Ah désolé. Je viens juste de relire le paragraphe du dessus et j'ai vu que j'avais divagué. J'écris ça comme ça vient parce que je veux avoir le reste du document en ligne aussi longtemps que possible, mais il faut bien commencer par quelque chose, non ?

Si on revient aux faits qu'on connaît à présent, le 22 août tard dans l'après midi, Eagle Security a commencé à recevoir des appels de partout de citoyens paniqués qui disaient avoir vu des cafards géants. Les médias se saisirent de l'histoire et enregistrèrent même quelques images montrant des cafards géants en train de ramper dans le coin. Eagle publia rapidement un communiqué accusant un magogang de gamins non identifiés de se promener dans les rues et de lancer des illusions, provoquant ainsi une véritable panique dans la ville. Ça, plus la disparition de pratiquement tous les communiqués des médias faisant état d'apparitions de cafards géants aux alentours de minuit, calmèrent suffisamment les esprits pour passer la nuit. Les problèmes de la ville venaient juste de commencer.

Tôt le matin du 23 août, les journaux tridés de la ville furent dans l'incapacité de continuer à communiquer sur les phénomènes de « cafards géants » : des terroristes locaux anti-médias avaient fait sauter la plus importante station relai en fibre optique, provoquant un black-out médiatique dans toute la ville. Dès le début de la matinée, le gouvernement avait commencé à sceller la ville.

En premier lieu, le gouvernement invoqua une grave alerte anti-pollution et ; dans un geste qui sembla extraordinaire pour la « Ville qui Travaille » ; recommanda à tous les habitants de rester chez eux. Ceux qui s'aventurèrent à l'extérieur furent interpellés par des policiers portant des masques à gaz et ont leur ordonna de rentrer chez eux. Quelques personnes attentives remarquèrent que des membres de la Garde Nationale semblaient être venus renforcer Eagle Security. Le mot commença à circuler disant que l'aéroport d'O'Hare était dégagé pour permettre l'atterrissage d'avions militaires. Peu après le déjeuner, des gens avaient commencé à fuir la ville.

À 18h environ, l'information tomba, choquant tout le monde : une nouvelle forme de SIVTA avait fait son apparition à Chicago. Voilà tout ce que nous avons pu entendre. Chicago disparut, isolée de toute communication. Des rumeurs galopantes parlèrent d'émeutes généralisées, de panique et de nombreux morts au sein de la ville. Le gouvernement des UCAS fit défiler une armée d'experts pour expliquer que cette nouvelle forme dangereuse de SIVTA ne se transmettait que par contact physique. Le gouvernement, répétait ses messages de confiance qui prônaient l'isolement de la ville pour y contenir l'épidémie.

Une semaine plus tard, les médias commencèrent à diffuser des histoires de personnes abattues alors qu'elles essayaient de s'échapper de Chicago en escaladant les barricades, en nageant dans le lac pour rejoindre la sécurité, et même en tentant de s'échapper par la voie des airs dans des avions de sauvetage sous contrat privé. La Croix Rouge protesta qu'on l'avait empêché d'envoyer des équipes dans Chicago, et l'Organisation mondiale de la santé cria aussi vertement, car on leur avait refusé de voir des échantillons de ce nouveau virus.

Le 1er septembre, très tôt le matin, il se produisit quelque chose d'inattendu. Quelque chose que le gouvernement ne pouvait pas cacher et qu'il avait grand'peine à expliquer. Juste après que les premiers rayons du soleil de l'aube illuminent le ciel à l'est, quelqu'un fit exploser ce que tous les observateurs qualifièrent d'arme nucléaire tactique, à quelques kilomètres au nord du centre de Chicago. Des dizaines de personnes furent témoins de l'explosion. On ne pouvait pas le démentir.

Les rumeurs se répandirent comme celles qui parlaient de l'épidémie présumée de Chicago. La rumeur qui prévalait disait qu'une équipe corporatiste aurait fait exploser une charge, sans qu'on puisse expliquer pourquoi. L'explosion entraîna un immobilisme encore plus flagrant chez le gouvernement. Il fit sortir tous les médias de la zone et les confina dans une cellule médiatique qu'il contrôlait totalement. Le gouvernement proclama également la loi martiale dans toute la zone et

procéda également à l'installation de camps de réfugiés aux environs immédiats de la Zone de quarantaine. Les médias furent priés de faire transiter tous les messages concernant l'épidémie de Chicago via la cellule médiatique mise en place.

De manière très surprenante, la quasi-totalité des agences de presse acceptèrent. Les communiqués de presse assuraient au reste du monde que les organismes de secours avaient procédé à des largages de vivres réguliers dans la ville et que les recherches concernant la nature de l'épidémie de Chicago avançaient et qu'on s'acheminait vers la création d'un antidote. Petit à petit, la ville de Chicago commença à disparaître dans une autre partie du monde, et pour finir semblait ne plus faire partie de l'Amérique du Nord. Même si on nous disait que des gens continuaient d'y mourir tous les jours.

Des émissions tridéos pirates et indépendantes continuèrent à affirmer que le show médiatique qui avait lieu dans Chicago était une mascarade totale et qu'il n'y avait jamais eu d'épidémie. Mais personne n'était prêt à croire cette version des faits. Moi non plus, et j'aurais dû essayer d'en savoir plus. J'avais reconnu les signes. Nous avions tous commencé à recevoir des communiqués bizarres, des fichiers piratés, et d'autres nouvelles déconcertantes qui tentaient de nous montrer la vérité. Mais bordel, on ne voulait tout simplement pas accepter que ces panneaux indicateurs montraient la vérité.

Mais c'est vrai. C'est vrai.

On nous a menti, purement et simplement. Le gouvernement et les médias ont fait comme si de rien n'était. Pourquoi ? Parce qu'ils avaient peur. Tout le monde a peur. La peur se répandra. Les gens effrayés paniqueront. La peur, la peur, la peur. Moi aussi, j'ai peur.

Mais on ne peut pas prétexter qu'on a peur pour cacher la vérité. Cette vérité nous vient d'un endroit dont je ne parlerais pas pour ne pas trahir ma source. Tout ce que je peux dire c'est que ce fichier est la résultante d'un putain de miracle technologique.

Ce qui suit est un condensé de fichiers et d'instantanés extraits de ce qui reste du réseau de Chicago, au sein même de la Zone de quarantaine (ZQ). Un petit groupe, mené par un dénommé SYstem 05, a restauré ce qui pouvait l'être de la Matrice dans la ZQ, et a mis en place un forum de discussion avec l'aide de ce qui avaient encore des lignes télécoms actives et accessibles. C'est devenu le réseau d'informations, de rumeurs, de vérités, de mensonges, de peurs et d'espoirs des habitants de Chicago. Il est à votre disposition, et présente les textes et les images de ceux qui sont piégés à l'intérieur. Libre à vous de le consulter.

Diffusez largement ce fichier les amis. Assurez-vous que tout le monde le voit. Tout le monde doit savoir.

Parce que les cafards sont parmi nous.

Captain Chaos (21 janvier 2056)



n'avez rien à ajouter, merci d'attendre jusqu'à ce que vous ayez quelque chose de concret à communiquer. Plusieurs milliers de posts encombrant actuellement le système et 87 pour cent sont des variantes de ce qu'on pourrait résumer par « putain, mais qu'est-ce qui se passe ? ». Merci de votre coopération.

● SYStem 05 (02:0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000)

● Est-ce que quelqu'un peut me dire ce que sont ces choses ? Y'en a tout autour de mon immeuble. Je n'arrive pas à avoir le 911 et la ligne matricielle des urgences est saturée. Quelqu'un peut me répondre ? S'il vous plaît ?

● John F. (218935) (18:49:12 / 08-23-55)

● J'étais en train de consulter le répertoire de Sharper Image à partir du terminal de ma suite. Quand j'ai essayé de télécharger certaines informations sur leurs produits il y a eu des ralentissements, un message « nous éprouvons des problèmes techniques », quelques âneries, et j'ai été éjecté du système. J'ai essayé de redemander les informations, mais sans plus de succès. En pensant que les gars de chez SI s'étaient plantés, je me suis connecté à une chatroom pour signaler le problème à l'opérateur système, et j'ai vu des histoires semblables de partout. Il y a quelque chose qui cloche vraiment ici, mais j'ai peur de me déconnecter.

● Max Bias (201000022) (19:06:51 / 08-23-55)

● Je ne comprends pas pourquoi vous persistez à croire que votre deck est une espèce de boîte magique, toi et tes potes. Vous n'êtes en danger que si vous avez une connexion physique avec votre deck. Une fois déconnectés vous êtes en sécurité. Si vous êtes inquiets à propos d'un truc qui se passe sur la Matrice... DÉCROCHEZ !

● SirLee (392910) (19:11:43 / 08-23-55)

● Hé ! Y a-t-il quelqu'un qui n'est pas câblé ? Tout ce que j'ai c'est un écran bleu. Bordel ça me sert à quoi un écran bleu ?

● Terry V. (748965) (19:36:13 / 08-23-55)

● MAX : ton plantage pourrait avoir été causé par une tentative de transfert de fichier à partir d'un serveur de stockage qui aurait planté parce que le nœud est HS. Est-ce que quelqu'un sait où est basé Sharper Image ces temps-ci ?

● REMbrandt (5478965) (19:38:12 / 08-23-55)

●●● APPEL (EN COURS) EXÉCUTION.....

●

●●● PAS DE RÉPONSE (Rappel inactif)

●

● ÉDITION {TB2} Max devait être connecté à notre portail clientèle en centre-ville, mais s'il a demandé ●caractéristiques techniques complètes de nos tous derniers cyberware ça a dû être transmis ● aux archives de notre Service Client de Taloosa. J'ai vérifié son histoire et le portail ● clientèle s'est effectivement planté. ENVOI.....

● J'ai contrôlé l'activité des utilisateurs, et 76 pour cent d'entre nous ont été éjectés pendant les quatre dernières minutes. Il ne reste plus aucun utilisateur connecté situé à l'extérieur de Chicago. Je pense qu'on cherche à isoler la ville. Vous avez une idée ?

● SYStem 05 (20:03:14 / 08-23-55)

● SYS, j'ai essayé de surfer jusqu'à Detroit par la voie royale et j'ai trouvé les routes habituelles bloquées ou inexistantes. Une CI m'a tendu une embuscade dans le LTG / RTG SAN, et laissez-moi vous dire que c'était pas une CI d'AmeriCom™. Non : plus grosse, plus méchante. Elle a failli me buter. Nous sommes à

l'épicentre des perturbations, mais aux abords de notre grille locale on dirait que tout est figé : lignes sans tonalités, routages foireux, mauvais échos. J'ai tenté de quitter notre GTR et les choses sont revenues à la normale presque immédiatement. Je suis passé près de Motor City et je suis revenu vite fait. Le temps que je revienne, peut-être quinze ou vingt millisecondes plus tard, la MOITIÉ des routes disponibles étaient coupées. Je peux vous dire que j'ai du batailler pour me frayer un chemin, trouver un coin pour me brancher et pour me logger à nouveau. J'ai tenté de faire un état des lieux des routages HS : laissez-moi vous dire que la majorité des routeurs sont HS et affichent 0 en bande passante. Et ce qui est pire, c'est que les trois premiers que j'ai vérifiés ne montraient aucun signe de reroutage ou de piratage. Je crois sincèrement qu'ils étaient éteints physiquement. Je crois que vous avez raison : quelqu'un a coupé la ville du reste du monde. Ils ont commencé par nous jeter un écran de fumée, mais on dirait bien qu'ils vont poursuivre. 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

● 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

● Qui a posté ça ? Est-ce qu'on a des informations d'identification sur ce dernier message ? Y'a quelqu'un qui sait ?

● SYStem 05 (20:57:01 / 08 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000)

●●● ACTIVATION SYSTÈME DIFFUSION D'URGENCE 0046

●●● ACTIVATION SYSTÈME DIFFUSION D'URGENCE 0029

●●● ACTIVATION SYSTÈME DIFFUSION D'URGENCE MN201-10

●●● ACTIVATION SYSTÈME DIFFUSION D'URGENCE 0046

●●● EN ATTENTE DE TRANSMISSION DE SECOURS

ATTAQUE DE VIRUS INFORMATIQUE CONTRE LA GTL DE CHICAGO EN COURS.

VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT ET EFFACER TOUS LES FICHIERS TELECHARGÉS DANS LES DERNIÈRES 36 HEURES. LE SYSTÈME MATRICIEL DE LA GTL DE CHICAGO VA S'ARRÊTER DANS 12 SECONDES.

(12)

(11) ●● RÉPÉTITION DU MESSAGE

(10) **ATTAQUE DE VIRUS INFORMATIQUE CONTRE LA GTL DE CHICAGO EN COURS.**

(9) **VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT ET EFFACER TOUS LES FICHIERS TELECHARGÉS**

(8) **DANS LES DERNIÈRES 36 HEURES. LE SYSTÈME MATRICIEL DE LA LTG DE CHICAGO VA S'ARRÊTER DANS 7**

(7) **SECONDES.**

(6)

(5) ● Putain de merde !

(4) ● SYStem 05 (21:01:56 / 08-23-55)

(3)

(2) ● Y'A DES VTOL DE L'ARMÉE DES UCAS QUI ATTÉRISSENT A MEIGS FIELD ! EST-CE

(1) **QUE QUELQU'UN SAIT CE QUI SE PASSE ? S'IL-VOUS-PLAIT NE COUPEZ PAS ! J'AI BESOIN DE**

●●● ERREUR SYSTÈME

●●● ERREUR SYSTÈME

●●● ERREUR SYSTÈME

●●● ERREUR SYSTÈME

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: VEUILLEZ RÉESSAYER PLUS TARD

::::: PASSEZ UNE BONNE JOURNÉE

9qusiji dj897u ●● 0000 0000 ;OI Y*OY :KJHZXIG LJHKGJZG
87TIOY8768 oiuy (6TY(*DHBS(DTY :LK H(* YIUSHD>>TES0000
OL*G^*SYDHLKiUa ;jhsdj ;la97dad0 52)
(608293*7IJH O*DyYZN ,MZNKL
JH * O(UDA(*)& S)((*U())(*U AIJS)(*●●TEST 0000 0000 U
QUJDLKJ 09UDLKMN P@U kMLK jli ujlk MNDijskdlmnksadj)(*U
hOI u(US●●TEST

0000 0000
● TEST 0000 0000
> TEST 0000 00
> TEST 0000
> TEST 00
> TEST

● Signal ok°! Signal ok°! Tu le tiens! Presque...
● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Confirmation ! C'est clair ici !
● Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

0000
0000

● Pour moi aussi ! Mais mon matos me dit que le réseau est encore planté. C'est loin d'être le top...
● Turant (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Je sais, mais c'est le mieux que je puisse faire 0000 0000 pour l'instant. Maintenez le paramétrage du contrôle des erreurs au maximum. Ça nous ralentira, ça fait chier, mais on va pas être en full-simsens de toute façon.
● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Le signal est clair par ici !
● Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Andy ! Oui ! Comment tu vas ? Comment tu vas ?
● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● J'dirais que j'ai vu mieux, mais ça tu le sais.
● Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Salut 0000 0000 Andy !
● Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Salut Andrew
● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Salut tout le monde ! Est-ce que quelqu'un sait ce qui se passe nom de Dieu ???
● Mr. 0000 0000 Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Teig ? Je pense que c'est pour toi.
● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR 0000 0000 DATE)

● On y est ? On est plus que ça à être de nouveau connectés ?
● Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Pour le moment. Maintenant que le système est rétabli (en quelque sorte), de nouvelles personnes vont pouvoir se connecter. Le réseau fonctionne encore dans presque toute la ville, mais il n'y a pas de transfert de données entrant ou sortant possible. Je peux même pas encore avoir de connexion satellite. Mais pour le moment je n'ai accordé l'accès qu'à ceux qui ont les codes qui-vont-bien. Essayons de décider de ce qu'on va faire avant de partir tambours battants.
● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Approuvé.
● Turant (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR 0000 0000 DATE)

0000 0000

● Ok, de ce que j'en sais, la ville est placée en quarantaine.
● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● QUOI !
● Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● oh putain 0000 0000
● Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● J'étais à Eagle quand l'ordre est tombé. Ça avait un rapport avec tout ce bordel qui se passe ici depuis deux jours. Apparemment, quand c'est reparti à Washington, un paquet de politicards ont eut les jetons à propos de toutes ces choses para0000 0000normales.
● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Quel bordel ? Paranormales ? Politicards ?
● Mr Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

0000 0000 0000 0000 0000 0000

● Le truc des cafards.
● Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● No comprendre hombre.
● Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Eh mec, t'étais dans une grotte ?
● Turant (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

0000 0000KJ5u6H asdHSD8ynkjouydf WR C@!sd#@ \$ s 78t
y7q8wed0000 0000



- T'es pas loin.
- Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Il y a des insectes géants dans toute la ville. Pas des□□□□SDSD □□□□vrais cafards, un genre d'esprits. La rumeur dit qu'il y avait une sorte de ruche ou un truc dans le style dans les Shattergraves.
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- QUOI ? □□□□ □□□□ J'avais entendu des gens dire ça, mais la trid avait répondu que...
- Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Tout faux Andy. Apparemment ils sont réels. Et ils tuent des gens.
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- asdq3 125???23 asd • C'est la panique Andy. L'armée est arrivée hier et a imposé un blocus à toute la ville. Ils ont tué les gens qui ont essayé de sortir.
- SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Ça peut pas être vrai. Vous vous foutez de moi les gars ? C'est un jeu hein ? □□□□ □□□□
- Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Non Andy, j'aurais préféré. J'ai condamné mes fenêtres, mais si je jette un coup d'œil je vois un nid ? Une ruche ? De guêpes ? Elles sont sur le plus haut immeuble du quartier. Je les ai vues revenir en portant des gens Andy.
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Elles sont grosses comment ?
- Turant (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Les guêpes sont à peu près de taille humaine ?
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Ouais, taille humaine, plus ou moins.
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
- Oh mon dieu.
- Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- QUANTUM PRINCESS est CONNECTÉE. □□□□ □□□□
- Vanny ! Vanny ! Vanny !
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- □□□□ □□□□ VANESSA !
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Oh merci mon dieu, y'a encore quelqu'un dans le coin.
- Quantum Princess (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- QP ! En vie et prête à en découdre !
- Mr. Hyde Park (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Salut Princess, jhsh^ndTYj78jhsD&ASHD
- Turant (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
- Salut tout le monde. Qu'est-ce qui se passe ? J'ai entendu qu'il y avait des □□□□ □□□□ prospectus qui disent ce qui se passe, mais je ne les ai pas encore vu.
- Quantum Princess (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)



- QP : ils existent, j'étais justement en train de mettre Mr. HP au jus. Il n'a pas mis le nez hors de son repaire.
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

- Judicieux. Très judicieux.
- Quantum Princess (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Des prospectus ? Je ne les ai pas vu.
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Y'a □□□□ □□□□ des avions qui font des allers-retours dans toute la ville et qui les balancent au moment où je tape ce message. Y'en a eu plus au sud □□□□ □□□□ du centre-ville, mais ils font leur chemin jusqu'au nord.
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

r23
□□□□ □□□□ kljasd 89o8yfkjJKJ*6kajaH0lsdf 3DULYSDadfs adfs
FOIAquick!UYF O

- Qu'est-ce que ça raconte ?
- Quantum Princess (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- En gros, que le gouvernement □□□□ □□□□ nous a enflés. La ville a été mise sous quarantaine et le □□□□ □□□□ couvre-feu est instauré (mais sans limite de temps, ce qui est toujours mauvais signe) et qu'on devrait tous attendre de futures informations.
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ ?????

- Génial, vraiment génial. Mais bordel jusqu'à quel point on est supposé □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ jh8y ds y(*Y yhlOUSDN986 4r3quΔçÑ'oiy D(98yop U)(*U(SDj plU#Rp(I U)WlJDASI Ud09u(SDIASJFD -09-09w8 FJEPO U0-9we8uf □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

- □□□□ •BORDEL ! Désolékjahsd□□lé, mais le rés□□□□eau a encore des ratées. Quand □□□□jh8y□ ils coupent les lignes, ils cou□□□□pent vraiment les lignes. Supprimez-les □□SDIAS□□ à un endroit ou deux, en gr□□□□275484*6^)□os c'est le bronx... Je vais être obligé de le couper et□□□□ de voir si je peux faire quelques chose pour ra□□□□m□□□ener un peu d'ordre. □□□□ Guettez mon retour.
- SYStem □□□□ SDJ □□□□05 (TEMPS SYStemTEMPE°/°ERREUR DATE□□□□) □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ kjhsd*(6^%*66KJLH□□□□ □□□□ □□□□)



●●● ERREUR SYSTÈME
 ●●● ERREUR SYSTÈME
 ●●● ERREUR SYSTÈME
 ●●● ERREUR SYSTÈME

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS
 ::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS
 ::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: VEUILLEZ RÉESSAYER PLUS TARD

PASSEZ UNE BONNE JOURNÉE

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS
 ::::: Nouvel essai ? (Y / N)

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS
 ::::: Nouvel essai ? (Y / N)

::::: SYTÈME ACTIF
 ::::: EN ATTENTE D'ACCÈS

● Hello ?
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)
 ● Bienvenue à bord, mon vieux. <ricane>
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Hé ! Le signal est net ! Bravo !
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Bon... laissez-moi vous expliquer, j'ai arrêté d'utiliser les vieux nœuds en ligne de Chicago. Finalement j'ai compris que quelqu'un (suivez mon regard) avait introduit un bug au moment où le réseau de la vile s'est éteint. Autant essayer de tuner une voiture avec un joint de culasse pété.
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Et t'as fait quoi ?
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Moi et Jose, ont emprunté un peu de hardware, de chez Fuchi pour être exact. Et arrêtez de me regarder comme ça : c'est pas comme s'ils en avaient encore besoin. C'est fou ce qu'un trio de systèmes FTX 3 000 HyperBox-Elite peut faire quand on lui demande gentiment. <ricane>
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Nom d'une pipe ! Ça devrait le faire ! (Bien sûr, si j'avais encore un employeur j'aurais été obligé de te dénoncer... mais il semble

qu'il ai été parmi les premiers à se tirer d'ici). Tu pourras faire tourner du full-simsens ou du partiel là-dessus ?

● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Peut-être. Jose pense qu'il pourra mettre en place du partial sense (single channel feedback) d'ici une semaine environ (si tout se passe bien) et « peut-être » du full-simsens à vitesse réduite s'il peut trouver quelqu'un qui connaisse vraiment bien les algorithmes de codes spatiaux des HyperBox.

● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Ça semble logique.
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Bon, ça avance ?
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Pas grand-chose depuis que je t'ai eu au téléphone hier. De plus en plus d'attaques-enlèvements près de Irving Park, mais j'ai entendu au moins un rapport selon lequel l'armée commençait à mettre en place des duos de mages dans les tours des environs pour lancer des sorts sur les cafards quand ils attaquent les camps de réfugiés.

● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Ils font enfin quelque chose.
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

::::: 2SPIRITS est CONNECTÉ

● Écoute, je déteste autant que toi le fait d'être ici, mais en vérité, je pense qu'il pourrait y avoir du changement d'ici quelques temps. Qu'est-ce qui se serait passé si ces bâtards s'étaient tirés ?

● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Ils ne partiront pas.
 ● 2Spirits (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Qu'est-ce que tu veux dire ?
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Ils ne partiront pas ? Pourquoi pas ? Et t'es qui ?
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Ils ne quitteront pas leurs reines. Même les chasseurs solitaires savent que les reines doivent survivre jusqu'à la prochaine éclosion.
 ● 2Spirits (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Oulah attend un peu... tu bosses au Field Museum c'est ça ?
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Hein ?
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● J'ai créé un refuge pour tous ceux qui ont besoin d'être protégés.
 ● 2Spirits (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● Et putain, comment tu peux les « protéger » ???
 ● SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

● C'est un chaman... attends-moi une seconde.
 ● Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

::::: HAWKEYE est CONNECTÉ

● HouuuRAAAAAH ! Le SYS-mec a encore frappé !
 ● Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Teig ? Quoi de neuf ?
- SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Un groupe de gros bras du coin a lynché un de ces hommes-cafards au carrefour à côté de chez moi. Ils l'ont accroché à un poteau, comme ça tout le monde peut le voir. Je suppose qu'ils s'imaginent que ça va effrayer les autres...
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Teig ?
- SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Qu'est-ce qui se passe ?
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Quelque chose commence et se termine...
- 2Spirits (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Arrête avec cette merde en ligne ok ? Garde ça pour ton temple.
- SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Qu'est-ce que j'ai loupé ?
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Quelqu'un est en train de faire pleuvoir la grosse artillerie à l'est de chez moi. Je peux entendre les coups de feu et voir les éclairs de magie.
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- C'est où Teig ?
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- En dessous de Cermak. Je suis juste au nord-est de Cermak et d'Ashland. J'ai entendu tout un tas d'explosions, mais maintenant j'entends des coups de feu et un autre type d'explosions étouffées. Je peux voir les éclairs de lumière depuis la fenêtre de ma salle à manger.
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Tu peux entendre des appareils aériens ? Est-ce que c'est l'armée ?
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- On dirait-
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Teig ?
- SYStem 05 (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- C'EST DEVENU BRILLANT DEHORS ! MAIS LES LUMIÈRES SONT PLUTÔT VIOLETTES ET Y'A UN BRUIT ON DIRAIT UN GRONDEMENT-
- Teig (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

::::: SIGNAL PERDU ERREUR 303- « TEIG »

- JE PEUX LE VOIR !
- Hawkeye (TEMPS SYSTÈME°/°ERREUR DATE)

- Qu'es-
- SYStem 05 (TEMPS 0000 0000 0000 0000 0000)

Askjh8u j pd ;ou9087i UJ98y

lk;j ODFUs9l; 0000 0000 0000 0000 0000

P(USP DP(i

;lm L_)(*I)(S_DI AS

:::::LIGNE EN SURCHARGE ERREUR 23020/1

****ALERTE CRASH****

000 ERREUR SYSTÈME
000 ERREUR SYSTÈME
000 ERREUR SYSTÈME
000 ERREUR SYSTÈME

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: LE SYTÈME NE RÉPOND PAS

::::: VEUILLEZ RÉESSAYER PLUS TARD

PASSEZ UNE BONNE JOURNÉE

- Ce dernier passage a été envoyé tôt le matin du 1er octobre 2055. L'événement en question était, bien sûr, l'explosion du Cermak. Tout le monde avait sa petite théorie sur ce qui avait pu se passer, depuis un sort d'une puissance incommensurable en passant par l'arme nucléaire tactique. Je pencherais plutôt pour la dernière explication, bien que je trouve que l'utilisation d'une telle puissance de feu soit invraisemblable.

Mais bon après tout, pourquoi pas ? Si on considère tout ce qui s'est passé ici au cours des derniers mois, pourquoi exclure une théorie plutôt qu'une autre ? Cette ville, notre foyer, est infestée d'esprits insectes. Je laisse le soin aux autres d'expliquer ce que sont ces choses, mais elles nous ont quasiment détruits. Ça peut sembler pessimiste, mais c'est vrai. Vous avez seulement besoin de vos yeux pour le constater.

Notre gouvernement nous a abandonné. Nous sommes seuls. Notre ville se bat pour survivre.

J'espère que ce forum aidera certains dans cette bataille. La ville a trop changé, trop vite, mais nous offrons ce que nous pouvons à toute personne encore en possession d'une ligne télécom opérationnelle (désolé, mode texte seulement ; nous ne pouvons pas encore avoir quelque chose d'autre qui fonctionne correctement). Peut-être que vous obtiendrez l'aide et les réponses dont vous avez besoin.

S'il vous plaît, aidez les autres aussi. Nous possédons tous des compétences et une expérience dont les autres pourraient profiter. S'il vous plaît, laissez les paroles apocalyptiques dans les sujets CŒUR/AFFAIRES/RELIGION, ok ?

- SYStem 05 (20:19:17°/°11 :18 :56)



- Ok les gars, voilà comment les choses fonctionnent dans Ma Version de la Ville en ce moment. L'ambiance est devenue plutôt tendue à l'intérieur du Mur – excusez-moi : dans la Zone de Quarantaine de Chicago – et nombre de mes compatriotes citoyens de Chicago qui sont restés piégés dans cet enfer se demandent encore ce que c'est que tout ce bordel. Ce fichier est pour vous : lisez-le, et pleurez mes amis. Nous trouvons tous que les choses sont vraiment merdiques, mais nous sommes sûrement loin d'imaginer l'ampleur des dégâts, surtout au-delà de notre quartier et des endroits qui nous sont familiers. Alors voilà la Grande Description de la vie à l'intérieur de la Big Box. Qu'on soit bien clair, les enfants : c'est juste *une base*. Ça indique juste là où il ne faut pas aller et ce qu'il ne faut pas faire à moins que vous ne vouliez *vraiment* vous faire dégommer.

ceux qui n'ont rien. Les riches sont vraiment *très* riches. Non seulement ils affament carrément la classe laborieuse, mais ils ont fait ça tellement bien que les pauvres crament leur matière grise dans des puces simsens et des BTL venues tout droit de la mairie, des corpos et de la pègre. Ces mecs sont assis autour des pauvres et se font un vrai pactole sur leur désespoir !

- En partie vrai et en partie faux. En fait la ville n'est pas divisée entre les riches et les pauvres, mais entre ceux qui vivent dans la Big Box et ceux qui sont dehors. Pour ce qui est de la répartition des pouvoirs au sein du trio corpos, pègre et mairie, lisez plus bas. Mais la situation est toujours aussi désespérée, et on dirait même que ça a empiré depuis les récents événements.
- CurlyMoe (827182) (08:12:53 / 09-18-55)

LA VILLE DU VENT

Si vous voulez jeter un coup d'œil dans les bas-fonds, allez voir le post intitulé **Seul(s) au monde**.

Juste pour comparer, j'ai ressorti un vieux post néo-anarchiste qui parlait de notre belle ville ; il date d'il y a cinq ans maintenant et il donne une bonne idée de comment c'était avant. La majorité des infos sur les quartiers de la ville situés en dehors du Mur sont toujours d'actualité (mais pour ce que ça change pour nous, étant donné qu'on peut pas sortir d'ici...). Une partie des infos qui traitent des zones situées à l'intérieur du Mur sont encore d'actualité. J'ai donc décidé de conserver le post original et d'y ajouter toutes les annotations que je trouverai appropriées. C'est libre service pour tous les gars qui sont coincés dans ce trou à rat merdique.

Ah oui. Ces infos vous sont gracieusement offertes par quelqu'un (ou quelqu'une ?) qui se fait appeler Defcon5

- Phranc S. (12:04:56 / 09-15-55)

Voilà le topo, mes frères et sœurs : je connais mieux Chicago que le reste des UCAS, mais je ne pense pas me tromper quand je dis que cette ville doit être un des meilleurs exemples du pourquoi nous devrions mettre en pratique la théorie qui consiste à brûler tous les anciens modes d'emploi pour repartir à zéro et réfléchir à de nouvelles façons de gouverner ce monde. Cette ville est divisée entre ceux qui ont tout et

- Et comme de bien entendu (pour moitié par peur et pour moitié par ambition), on compte aujourd'hui une dizaine de personnes qui essaient de se hisser en haut du panier de crabes, maintenant que tout est parti en torche. En enfer, je suppose qu'il est préférable de faire partie de ceux qui règnent...
- VOX (10:06:01 / 09-22-55)

Mais il se pourrait que les choses changent. Nous (les néo-anarchistes de Chicago) avons pris le contrôle de certains services et organisations parmi les plus juteux de la ville. Nous travaillons dur dans le Northside, devenu un terrain de prolifération de la violence. Nous nous sommes organisés pour que les travailleurs qui veulent se battre pour que ça change puissent engager des shadowrunners. Il est vrai que les runs ne payent pas énorme, mais il y a tellement de runners qui en ont marre de la situation dans la ville du vent qu'ils font en partie le boulot par charité. Ça s'appelle « faire le robin des bois » : voler aux riches pour donner aux pauvres. Ils font parfois ces runs pour le compte de quelques conseillers municipaux presque intègres ou au moins sur le bon chemin, afin de nous sortir de cette situation merdique.

- Plus personne ne fait le robin des bois. Depuis que le Mur s'est élevé, tout le monde s'en tape des autres.
- Neo-A (11:03:57 / 09-17-55)



- C'est faux, mon pote. Y'a plein de gens qui bossent dans les ombres pour autre chose que le profit. Nom de Dieu, quel paquet de nuyens réussirait à te convaincre d'aller dans un enfer comme celui-là ? C'est sûr, personne ne vole aux riches juste pour le principe. Ces temps-ci on a des choses plus importantes à penser ; comme choper le ravitaillement largué par nos amis trafiquants du marché noir qui maintiennent les prix au plus haut. Les trois *boîtes* de haricots que t'as échangé contre deux paquets de clopes la semaine dernière te couteront deux *cartons* cette semaine si ces rats d'égoûts savent s'y prendre.
- Schindler (928719) (22:16:52 / 09-19-55)

Tout ce que vous n'avez jamais voulu entendre et que vous pouvez à peine croire se passe juste ici. Pour le meilleur et pour le pire, cette ville envoie du lourd.

- Bon, ça, c'est carrément vrai.
- Master Harold (11:56:02 / 09-20-55)
- Ce qui suit présente un bon gros contraste entre ce qui était et ce qui est. Essayez de ne pas trop flipper : y'a aussi plein de gens biens qui sont coincés dans la Zone.
- Phranc S. (928719) (22:16:52 / 09-19-55)

CLIMAT

Y'a un dicton qui parle du temps à Chicago : « Si tu l'aimes pas, attends cinq minutes et il changera ». Et ce n'est pas un mensonge, les gars. Essayez de sortir pour tenter votre chance. Certains des « mages » qui viennent de Little Earth disent que les esprits libres de l'air et de l'eau du Lac Michigan sont du genre plutôt espiègle et farceur et qu'ils ont harcelé la ville pendant des siècles. C'est une explication comme une autre pour tenter de comprendre le climat fou de cette ville.

Préparez-vous également à affronter des tempêtes de neige. Les congères peuvent atteindre trois ou quatre mètres, voire plus, et le trafic s'enlise. Préparez vos runs hivernaux en gardant un œil sur le ciel.

- Chicago n'a qu'un seul type de temps : dégueulasse.
- Micky Boy (19:07:33 / 09-30-55)
- Quelqu'un a remarqué qu'on n'avait pas vu les rayons du soleil depuis que le Mur est là ? Tous les jours, ces putains de nuages et pas une seule éclaircie, jamais. J'ai entendu dire que les gros bonnets qui dirigent les UCAS maintiennent un temps nuageux pour que personne ne puisse avoir d'image satellite de la Zone.
- Pretty Boy Floyd (08:01:36 / 10-02-55)
- Beuh. Je savais pas que les UCAS avaient ce type de magie...
- VOX (15:57:01 / 10-02-55)
- Balèze. Notre version perso de l'hiver nucléaire. Qu'est-ce qui va se passer quand le vrai hiver frappera cette ville ?
- Janie B. (328191) (09:08:25 / 10-04-55)
- Jusqu'à présent, une chance de tous les diables nous en a préservé. Je suppose que nous traversons une de ces périodes douces que connaît parfois Chicago. Remerciez les esprits qu'on n'ait pas encore eu de problèmes avec l'électricité... si jamais ça venait à se produire, il faudrait aller à la recherche de corps congelés.
- Boss Daley (17:20:22 / 10-07-55)
- Hé ! Les vrais cafards n'aiment pas le froid ; et pour ceux-là ? Quelqu'un a une idée de ce qu'ils feront quand la température va chuter ?
- R.Grant (104587) (12:03:30 / 10-09-55)



SE RENDRE À CHICAGO

Il existe de nombreux moyens de se rendre dans la ville du vent. Celui que vous choisirez sera déterminé par ce que vous avez à cacher.

AVION

L'aéroport international O'Hare est l'aéroport le plus encombré du monde, accueillant des vols du monde entier. Il sert aussi de plate-forme pour le transport de personnes et de marchandises en Amérique du Nord. En fait, l'endroit est tellement fréquenté qu'une sous-conurbation O'Hare s'est développée au milieu de Chicago (la sous-conurbation est présentée plus loin). Tout ce que vous avez besoin de savoir pour le moment est qu'une fois armé d'un visa et de nuyens, vous pouvez prendre l'avion pour n'importe quelle destination à partir de Chicago. Et l'inverse est aussi vrai).

Les vols intérieurs coûtent entre 100 \$ et 150 \$, en fonction de votre classe, du moment de l'année, de la ville et de l'heure de départ. Les prix sont susceptibles de varier, selon que les compagnies sont d'humeur à laisser libre cours à la concurrence, ou qu'elles ont décidé de s'entendre entre elles sur les prix des billets. Multipliez ces prix par 2 à 6 pour des vols internationaux.

La sécurité est plutôt du genre à ne pas plaisanter dans la sous-conurb O'Hare. Depuis l'assassinat du chancelier allemand l'année dernière, c'est *vraiment* costaud. Les mesures de sécurité imposent un enregistrement de toutes les armes, mais on découvre encore régulièrement des types qui essaient de passer outre ces enregistrements. De même, la surveillance empêche maintenant de faire passer en douce des BTL. Par le biais de tous ces contrôles, les vieux cons de la mairie s'imaginent que la merde restera en dehors de la ville, et s'il fallait faire entrer des trucs de manière clandestine, j'y réfléchirais à deux fois avant d'essayer de le faire passer par l'aéroport.

L'aéroport international Midway est réservé à l'usage exclusif des corporations de l'Elevated. La sécurité est aussi stricte qu'à O'Hare (AAA), mais ils sont plus courtois dans leur façon de l'appliquer. J'y suis allé une fois, me faisant passer pour un esclave corpo d'Ares et je n'arrivais pas à croire à quel point la sécurité était polie. On est plus dans le même monde quand on entre dans l'Elevated.

- O'Hare *était* l'aéroport le plus encombré du monde. Ces temps-ci, il semble que le seul trafic à OH soit celui des militaires ; et ils sont foutrement nombreux. Pour être exact, on a affaire à une vraie base militaire. N'importe qui te le dira : n'essaie pas O'Hare. Ni Midway. Ces aéroports sont fermés et les petits soldats ont fait des trous dans les pistes. Cela signifie que personne ne peut les utiliser, même pas les As des As.
- Wingman (18:23:32 / 10-05-55)
- T'as déjà entendu parler d'un VTOL, tête de nœud ?
- Tagger (06:39:44 / 10-21-55)
- Les pistes de Midway ont redéfini le sens de l'expression « nid de poules ». Essayez plutôt Meigs Field. Pour autant qu'elle sache, c'est encore ouvert.
- Da Mayor (10:16:58 / 10-28-55)



VOITURE OU BUS

Les routes de Midwest ne sont pas fantastiques, mais vous pouvez entrer dans Chicago en bus ou en voiture. C'est le meilleur moyen si vous avez besoin d'y amener quelque chose d'illégal. Les tickets de bus coûtent entre 150 \$ et 250 \$, selon votre point de départ. Pour ce prix, vous aurez un service de transport sérieux.

- Inutile de penser à venir par la route. Toutes les routes de la ZQ (Zone de Quarantaine) s'arrêtent devant le Mur, une énorme barrière faite des restes des immeubles détruits (que l'armée des UCAS a fait exploser, merci beaucoup). Oh, et l'armée s'est aménagée une zone de tir de dix ou quinze mètres devant le Mur : comme ça, ils peuvent prendre tout leur temps pour faire un carton sur n'importe quel taré qui tenterait de traverser en courant. Et si les soldats n'y arrivent pas, vous pouvez être sûrs que les gangers ne le rateront pas. Jetez un œil sur les commentaires de la partie **Chicago : ville insecte** de ce fichier.
- Road Kill (20 :47 :18 / 10-02-55)

TRAIN

Amtrack Inc. gère le transport des voyageurs qui veulent entrer et sortir de la ville en train depuis la plupart des gares des UCAS. La sécurité d'Amtrack est plutôt à cheval en ce qui concerne les armes (A), mais laxiste sur la contrebande. Ils ne font que des contrôles à vue, vous pouvez donc monter avec à peu près n'importe quoi qui reste dissimulable sur vous. Le prix des tickets varie de 20 \$ à 50 \$ pour un voyage depuis (ou vers) l'intérieur de l'État de l'Illinois, pour atteindre les 50 \$ à 300 \$ depuis (ou vers) les autres États. La durée du voyage varie en fonction des destinations et du point de départ choisis. Les tickets vendus sont soit de première classe, soit de seconde, soit de classe touristique.

- Les trains d'Amtrack ne circulent plus ; les voies s'arrêtent devant le Mur, bloquées par des énormes barricades. Des gens vivent dans les wagons à l'intérieur de la ZQ. Des amis à moi ont aménagé le leur et le résultat est très sympa.
- Ms. Mestopheles (16:22:33 / 10-01-55)
- Hé, si l'électricité fonctionne encore, ça veut dire qu'on peut réalimenter des wagons alors ? Les barricades des mecs du

gouvernement peuvent résister à une loco qui fonce à cinquante km/h ? Je parie que non.

- T. PAss (1478963) (12:11:06 / 10-02-55)
- T'as déjà entendu parler d'un VMA (véhicule de moyenne altitude), tête de nœud ?
- Tagger (19:07:38 / 10-05-55)

SE LOGER

Les hôtels de Northside vous coûteront à peu près 30 \$ la nuit, et les prix augmentent au fur et à mesure que vous descendez vers le sud. Les auberges de jeunesse peuvent vous caser pour 2 \$ à 5 \$ la nuit, et les hôtels pour métahumains sont à peu près dans les mêmes prix. Dernièrement, un certain nombre d'hôtels ont explosé au beau milieu de la nuit. On n'a aucune idée sur l'identité des coupables pour le moment, mais on va clouer leur scalp sur un mur quand on les attrapera.

Si vous cherchez un endroit avec une sécurité vraiment au point, essayez un hôtel dans le Noose. Les prix sont exorbitants (100 \$ la nuit pour un matelas et une ampoule nue), mais la sécurité est de qualité supérieure et les employés ne sont pas des balances.

- Les hôtels super chers à Noose dont ce mec vous parle sont devenus des camps retranchés, remplis de tout un tas de privilégiés qui peuvent encore payer pour leur sécurité. Bien sûr on ne parle pas de cred ; on parle des putains de biens et de services qui sont encore utilisés par quelques uns dans la ZQ. Si vous avez quelque chose à offrir et qu'ils pensent que ça peut leur être utile, ils vous proposeront d'entrer. Évidemment, les gens qui dirigent cet endroit sont les seuls à décider de ce qui est utile... Oh, et restez à distance des gratte-ciels, comme l'ancien Hyatt pour mecs friqués, l'Omni, ce genre d'endroits. Les cafards adooooorent les grands immeubles, surtout les guêpes.
- Big Shoulders (05:14:31 / 10-07-55)
- Les meilleurs hôtels ces temps-ci ? La maison de quelqu'un. Faites une offre (nourriture, carburant, munitions, services, n'importe quoi) et n'importe quelle personne sensée acceptera de vous héberger. Bien sûr, vous devrez peut-être lui donner « vos » armes en premier. On ne peut pas faire confiance à tout le monde, ne l'oubliez pas.
- VOX (03:18:09 / 10-12-55)

ASSISTANCE JUDICIAIRE

L'Union nord américaine pour les droits civiques est tout à fait compétente à Chicago et peut normalement vous mettre en contact avec quelqu'un qui saura démêler le vrai du faux. Cependant, à moins que votre dossier ne soit vraiment bidon et au vu des liens qu'entretiennent la pègre, la mairie et les corpos, vous pouvez vous attendre à faire de la prison, quelle que soit la personne qui vous défend. La seule manière d'éviter les ennuis est d'éviter d'être pris. Quand j'étais punk, un flic me l'a gentiment fait remarquer après m'avoir défoncé.



- Une assistance juridique ? Dans la ZQ ? LOL-ROTF...
- Roy Ko (13:23:57 / 10-15-55)

- La seule assistance que tu peux espérer trouver ici, c'est celle que tu trouveras sur le forum CŒUR/VILLE/SPECIAL.AIDE.
- Wandering Kid (16:01:10 / 10-15-55)

LES ENVIRONS

// Ap>Newsnet>Tagli //////////////////////////////////////

Zone isolée - 24 Août 2055

CHICAGO – En accord avec la déclaration publiée mardi par le commandant de l'armée des UCAS pour Chicago, toute personne qui essaie d'entrer ou de sortir de la Zone de quarantaine par les autoroutes, voies ferrées ou les canalisations de la ville sera forcée à s'arrêter, par tous les moyens nécessaires. « Il est bien évident que c'est une situation tragique pour toutes les personnes concernées, mais personne ne peut être autorisé à entrer ou à sortir de la zone dans l'intérêt de la santé publique », a déclaré William Smiley, un porte-parole de l'armée des UCAS. « Cet ordre provient des plus hautes autorités, et quiconque souhaite l'ignorer le fait à ses propres risques. En aucun cas, l'armée des UCAS ne pourra être tenue pour responsable des conséquences... ».

VOYAGE EN VOITURE

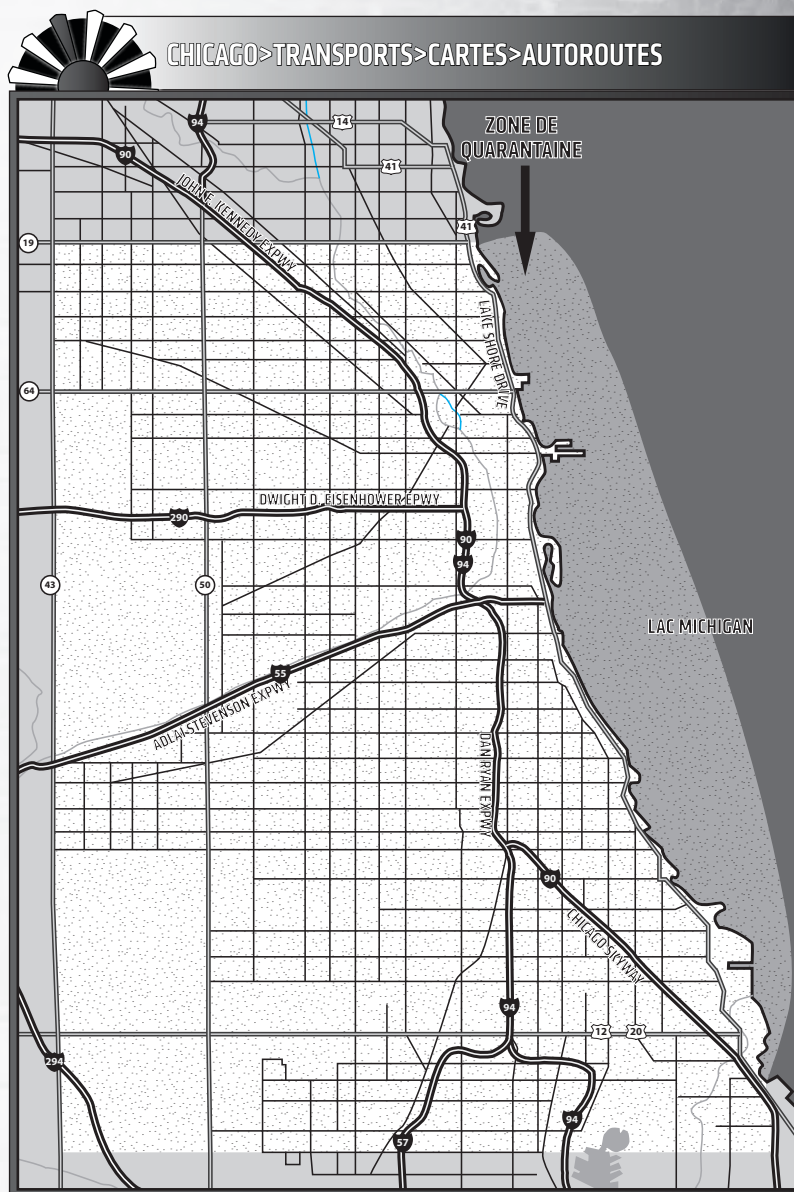
// Chicago>Transports>Cartes>Système autoroutier //////////////////////////////////

Extrait Fodorr's 28 Chicago

Fodorr's travel publications, Inc., 2028

Six autoroutes relient l'extérieur de la métropole de Chicago et le quartier des affaires du centre ville. La Eight-lane Lake Shore Drive se trouve le long du littoral lacustre de la ville. Les I-90 et I-94, toutes deux des autoroutes à douze voies, traversent la ville en passant par les corridors nord et nord-est jusqu'au sud-est. La I-290 à douze voies traverse le Westside de Chicago, et la I-57 permet l'entrée dans la ville par le sud...

- Remerciez notre bon vieux gouvernement des UCAS, qui vous dispense d'affronter les heures de pointe du trafic, du moment que vous ne quittez pas la Zone de quarantaine. Bien sûr si vous voulez sortir ou rentrer, je vous suggère d'éviter les autoroutes, à moins que vous ne souhaitiez mourir. Les patrouilles frontalières ont bloqué toutes ces routes aux lignes de démarcation de la Zone et y ont placé des batteries de missiles, pour dissuader toute personne de les utiliser.
- Mario A. (16:17:29 / 10-08-55)
- Elles sont peut-être inutiles pour entrer et sortir, mais une fois que vous savez rouler votre bosse dans la Zone et que vous voulez vous rendre d'une extrémité à l'autre, y'a pas mieux. C'est sûr que vous devrez vous assurer que votre véhicule soit bien armé et blindé, parce que c'est juste un petit peu galère de passer inaperçu quand on roule à fond la caisse sur les bandes d'arrêt d'urgence. Et faites gaffe aux nids de poule.
- Sunday Driver (23:31:11 / 10-24-55)
- Si vous avez de la thune ou autre chose à échanger, vous pouvez louer un taxi blindé. J'ai entendu dire qu'une quinzaine de ces âmes entreprenantes offre ces services de transport. Vous les trouverez habituellement le long des vieilles rampes d'accès aux autoroutes. Généralement ils salent la note pour vous emmener où vous le souhaitez en dehors des autoroutes, mais ils connaissent les rues et peuvent faire gagner un temps précieux à un étranger. Ils vous emmèneront rapidement où vous voulez. J'ai vu des taxis blindés se faufiler au travers de barrages routiers, de cafards et de tout le reste. Tiens, l'autre jour j'étais en train de rouler sur la Lake Shore Drive avec mon



chauffeur préféré, Chi Chi Oldfield, quand un groupe de gangers trolls a essayé de nous arrêter, probablement pour nous faire payer un droit de passage. Le soir même, on s'est amusé à enlever leurs morceaux de corps agglutinés sur la grille du taxi.

- Hawkeye (22:14:04 / 11-02-55)
- Quoi que tu fasses, ne t'arrête pas pour des gyrophares. Il n'y a pas de loi dans la Zone, et les voitures de police que tu verras sont sûrement utilisées par les mecs des Flying Circus. Ce groupe est constitué d'une poignée de tarés cyber-blindés qui aiment se pucer la tête à donf' et s'éclater sur les routes, shootés à mort. Ils t'emmerderont avec leurs délires jusqu'à ce que tu deviennes aussi déjanté qu'eux.
- Max.D (028191) (09:06:33 / 11-10-55)

PRENDRE LE TRAIN

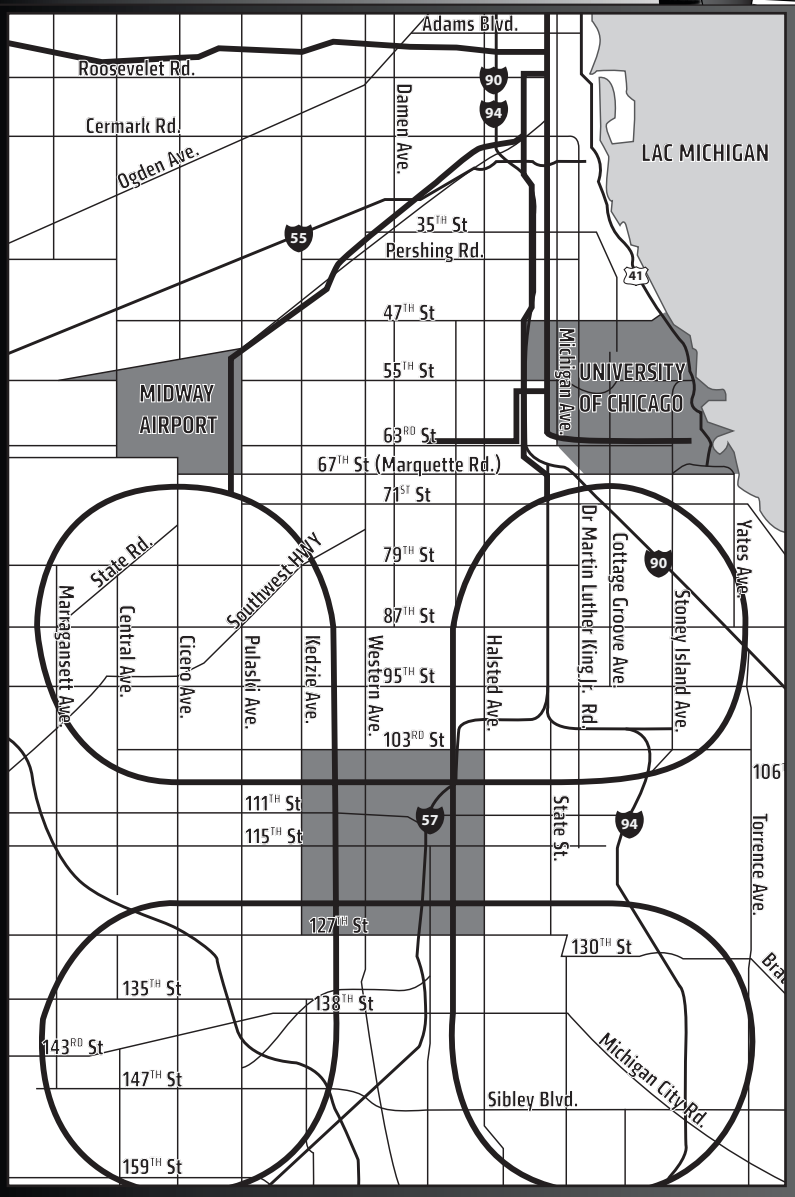
// Chicago>Transports>Cartes>Système autoroutier //////////////////////////////////

Extrait Fodorr's 28 Chicago

Fodorr's travel publications, Inc., 2028

Le réseau étendu de transports publics de Chicago inclut des bus et des trains rapides, à la fois souterrains et surélevés. Metrorail et Skytrack, les prestataires de services ferroviaires de la ville, publient d'excellentes cartes du système de transport, disponibles partout sur simple demande.

CHICAGO>TRANSPORTS>CARTES>SYSTÈMES DE TRANSPORT



La plupart des voies rapides et quelques stations fonctionnent 24h/24, mais pas toutes...

- Bonne chance pour prendre un train maintenant mon pote.
- Rat Boy (22:33:44 / 10-12-55)
- En fait c'est pas aussi compliqué que tu le penses, si tu as les nuyens. Les Angels, un groupe autoproclamé (qui rameute des

mecs qui aiment s'accoutrer avec des bérets rouges et d'autres fringues militaires), dirigent un service de transport pour le moins original, en utilisant les vieilles voies ferrées. Ils ne peuvent pas te faire entrer ou sortir de la Zone, mais une fois que tu es à l'intérieur, ils peuvent t'emmener partout où tu as besoin d'aller en passant le long des anciennes lignes de la Chicago Transit Authority (CTA). Leurs propres générateurs sont fixés aux voies et ils ont une paire de vieilles locomotives blindées bien comme il faut. Leurs tarifs commencent à 1 000 nuyens et grimpent, en fonction de l'endroit où tu te rends, du nombre de personnes que t'invites à la fête et de l'agitation qui règne entre les gangs locaux. Le « ticket » peut atteindre des prix exorbitants, mais ils acceptent aussi d'être payés avec des armes, des munitions ou des armures corporelles. Ils ne peuvent cependant assurer ton transport que par les vieilles lignes surélevées ; tous les métros ont été scellés parce que des cafards et des rats mutants géants ont pris possession des lieux. Et ici et là, certaines bandes bloquent les voies et exigent un « droit de passage ». En général les Angels se contentent de défoncer ces emmerdeurs, mais de temps à autre l'un de ces types réussit à les bloquer en obstruant le passage avec un obstacle de taille, genre un vieux camion.

- Kommuter (13:36:28 / 10-14-55)

MONORAIL

Deux lignes surélevées parcourent actuellement Chicago. Metrorail assure le service de Northside jusqu'au Noose, et Skytrack s'occupe de la zone du centre-ville nommée l'Elevated. Les monorails de ces deux lignes fonctionnent 24h sur 24, accueillant toutes les deux une bonne part du flux des heures de pointe.

Bien que chaque ligne de Metrorail passe au-dessus et en-dessous du Noose, cette corpo a officiellement fermé et scellé toutes les stations à cet endroit.

Le niveau de sécurité de Metrorail est évalué à B. Deux gardes sont normalement présents dans chaque train. Des gardes supplémentaires sont en faction dans chaque train qui parcourt le Noose : ils sont postés avant l'entrée dans le Noose, et ressortent du train une fois que le parcours à travers le Noose est terminé.

Skytrack a commencé à développer un système de monorail pour Southside depuis 2025. Grâce à l'argent gagné dans le boom tridéo de 2026, la compagnie s'est diversifiée pour créer quelque chose qui tient plus du parc de loisirs que d'un simple système de transport. Skytrack est soutenu par de robustes piliers qui s'élèvent à quatre étages de haut. La nuit, les lumières de Skytrack font briller Southside comme dans un rêve sensens.

La sécurité dans les trains et dans les stations est de niveau A, assurée par la Eagle Security.

Un voyage en Metrorail ou Skytrack coûte 2 \$. Un abonnement mensuel coûte 75 \$.

- Ces temps-ci, les gens voyagent à pied d'un endroit à un autre en empruntant les vieilles voies monorail au lieu de marcher



dans la rue, parce qu'on peut mieux voir les choses arriver quand on est en hauteur. À part les wagons des Angels, il n'y a que très peu de trains : c'est donc bien plus sûr de marcher sur les rails qu'il n'y paraît de prime abord. Mais n'allez pas dans les voies souterraines ; les cafards s'y sont installés. Si vous voulez leur chercher des noises, vous feriez mieux d'avoir une GROSSE bombe de Baygon.

- Lizzie (14:55:03 / 10-08-55)

BUS

Wind Transit a remporté le monopole du transport de masse par voies terrestres pour la ville il y a dix ans. Qu'est-ce que je peux vous en dire ? Au sud du Noose, les bus sont propres et efficaces. Au nord du Noose, les bus sont sales et le service est peu fiable. Les conducteurs de Northside sont protégés par des cabines pare-balles, mais ils ne feront rien pour arrêter une agression dans leur propre véhicule. Ils sont même connus pour défoncer d'autres véhicules et écraser des piétons qui se mettraient en travers de leur chemin quand ils roulent dans un sale quartier.

Le ticket coûte 1 \$. Le niveau de sécurité dépend du quartier dans lequel voyage le bus.

- Il y a quelques bus blindés qui voyagent le long des vieilles routes, offrant sensiblement le même type de service que les taxis blindés ; certains conducteurs de bus sont assez tarés pour essayer de maintenir des transports publics à Beyrouth-sur-lac. Il y a aussi ceux qui sont carrément malades : ils se baladent dans les rues et vous proposent de monter, mais c'est pour mieux vous faire la peau. J'ai même entendu dire que certains sont des hôtes pour les insectes et qu'il valait mieux pour vous qu'ils ne vous tombent pas dessus. Je prie Dieu que ce soit des conneries.
- Little Jack (10:16:27 / 10-10-55)
- Ben non, pas de chance. Les hommes insectes volent des bus et vont chercher de la viande fraîche. Des gangers ont pratiquement volé une flotte entière et par conséquent, ils tiennent par les couilles tous les seigneurs de guerre et toute personne qui aurait besoin de roues. Il n'y a plus de service de bus à proprement parler ; nulle part, dans toute la ZQ. Vous avez besoin d'aller quelque part ? Alors prenez un taxi blindé ou utilisez vos pieds.
- Smith 'n' Jones (15:12:04 / 10-11-55)

BATEAUX

Un service de ferrys relie Business Village à Southside, donnant aux étudiants des écoles de commerce un moyen de sortir tranquillement du centre-ville. Les ferrys appontent au quai de l'University of Chicago, effectuant l'aller-retour trois fois par jour. Le prestataire annule quelquefois le service par temps mauvais. Le ticket coûte 7 \$.

- Aujourd'hui, les Gardes-côtes interceptent tout le trafic maritime. Deux solutions mon pote : soit tu te fais choper, soit tu voyages jusqu'au bas du lac Mich. Tu n'auras qu'un seul avertissement, alors fais vite ton choix. J'ai entendu parler de « bateaux furtifs » qui inspectent les côtes, mais je ne les ai jamais vus et je ne connais personne qui puisse en parler (du moins, personne en qui j'aie confiance). J'ai entendu dire que quelques indés conduisent des bateaux du haut en bas de la rivière Chicago ; et un type m'a dit que des Wendella Boat Lines font encore des croisières touristiques !
- Algren (12:13:55 / 10-09-55)

- Des croisières touristiques ?! Tu me pipotes là...
- Mirth 'n' Girth (07:49:16 / 10-09-55)

- Tu veux entendre quelque chose de vraiment drôle ? J'ai pas trouvé de matos de plongée ni quoi que ce soit d'approchant dans la Zone ; des fois qu'un mec voudrait s'en servir pour se barrer d'ici en passant par le haut du lac. Faudrait oser, quand même ?
- Big Shoulders (15:03:21 / 10-11-55)

HÉLICOPTÈRES

Pour un peu plus de 100 \$, vous pouvez vous offrir une balade aérienne entre les principaux immeubles de Southside (gouvernement, bureaux, centres commerciaux) via la compagnie aérienne locale de Federated Boeing. Tous les immeubles-clés ont un hélicoptère.

- L'espace aérien de la ZQ est réglementé. Un seul avertissement, et juste après tu te retrouves avec un missile collé au fion. T'as intérêt à voler vite.
- Wingman (22:13:07 / 09-22-55)
- Le meilleur moyen de voyager par air est de profiter d'un largage de nourriture pour y dissimuler ton zinc. Personne de te remarquera si tu ne fais rien qui puisse attirer l'attention.
- Stealth Bomber (18:21:07 / 09-27-55)
- Conneries. Quelques mecs se sont crus assez malins pour tenter ce genre d'esbroufe et ils avaient les moyens de leur politique. Mais ceux d'en face savent *exactement* qui largue quoi à quel endroit ; ils te remarqueront crois-moi. Et si d'autres cascadeurs à la manqué essaient de s'incruster discrètement par-dessus le Mur, les autorités les stopperont avec le meilleur moyen que je connaisse : ils arrêteront les ravitaillements « jusqu'à nouvel ordre ». Ça serait pas cool, n'est-ce pas ?
- Aldercritter (08:06:13 / 09-30-55)



HISTOIRE

La ville de Chicago a rejoint l'Union en 1833, avec moins de 100 habitants. L'endroit, un site de livraison pour les marchands de fourrures, s'est développé jusqu'à devenir un carrefour majeur du commerce pendant les premières années de spoliation des terres indiennes en Amérique du Nord. La ville est restée un centre de commerce, de même qu'un sac de nœuds de tensions raciales.

Durant le XXI^{ème} siècle, deux événements déterminants ont transformé Chicago. Le premier fut la découverte de la technologie SISA par le Dr. Hosato Hikita d'ESP Sytems Inc. Le second fut un acte de terrorisme encore inégalé à ce jour.

Lorsqu'ESP Systems « dévoila » son concept SISA, le financier rebelle Dan Truman se rua sur l'entreprise. Truman avait les dollars pour soutenir le développement de la technologie SISA, faisant ainsi de Chicago la capitale de la recherche SISA et du simsens. Selon Truman, « *[Chicago] ne sera jamais Hollywood, mais nom de Dieu, ces gens vont arrêter de nous appeler la ville des gangsters* ». La rumeur dit aussi que Truman n'a acquis ESP qu'après avoir offert à ses deux fondateurs des « vacances permanentes ».

ESP devint une filiale de Truman Technologies, mais ne fut absorbée dans la compagnie mère qu'au moment où TT perdit son procès contre Fuchi au nom d'ESP, accusant Fuchi d'avoir volé la technologie SISA mise au point par celle-ci. Truman n'a pas dit son dernier mot dans la bataille qui l'oppose à Fuchi et une concurrence malsaine s'est installée entre les deux entreprises. Elles essayent constamment de se voler leurs meilleurs scientifiques.

- Il y a un tas de gens dont les dents rayent le parquet, mais qui sont restés derrière le Mur, dont de nombreux costards qui ont été emprisonnés derrière les lignes quand les secours se sont envolés. Truman Technologies (évidemment) et son grand rival Fuchi sont deux corps qui étaient très présentes en ville. Ni les cafards, ni la bombe, ni quoi que ce soit, ne les ont empêchées de se jeter à la gorge l'une de l'autre. Alors que la ville est en train de brûler autour d'eux, les deux corps continuent comme si rien n'était plus important que de détruire l'autre. Elles disposent toutes les deux d'une énorme quantité de laboratoires de recherches et de tests dans la ZQ et la catastrophe fut si soudaine qu'elles n'ont pas fermé boutique. Les deux corps peuvent donc continuer leur petite guerre privée en dérochant les projets les unes des autres. Ça doit leur faire tout chaud à l'intérieur de se sentir à l'abri.

- Sunday Driver (23:12:03 / 09-22-55)

- En parlant de Truman Tech, j'ai entendu dire de Dan Truman a mis un gros paquet de pognon sur la table pour le gars qui lui ramènerait sa fille disparue. Il semble que Melissa Truman ait été portée disparue le jour où sa famille s'est enfuie de la ville. Depuis, le pauvre vieux Danny n'a pas eu de nouvelles d'elle. Il a engagé plein de gars pour la chercher, sans grand succès jusqu'à présent, d'après ce que j'ai entendu dire.

- Lesser Evil (21:36:07 / 09-29-55)

- Ça n'aurait pas quelque chose à voir avec la chica Hayward ?

- Quando (04:25:44 / 10-01-55)

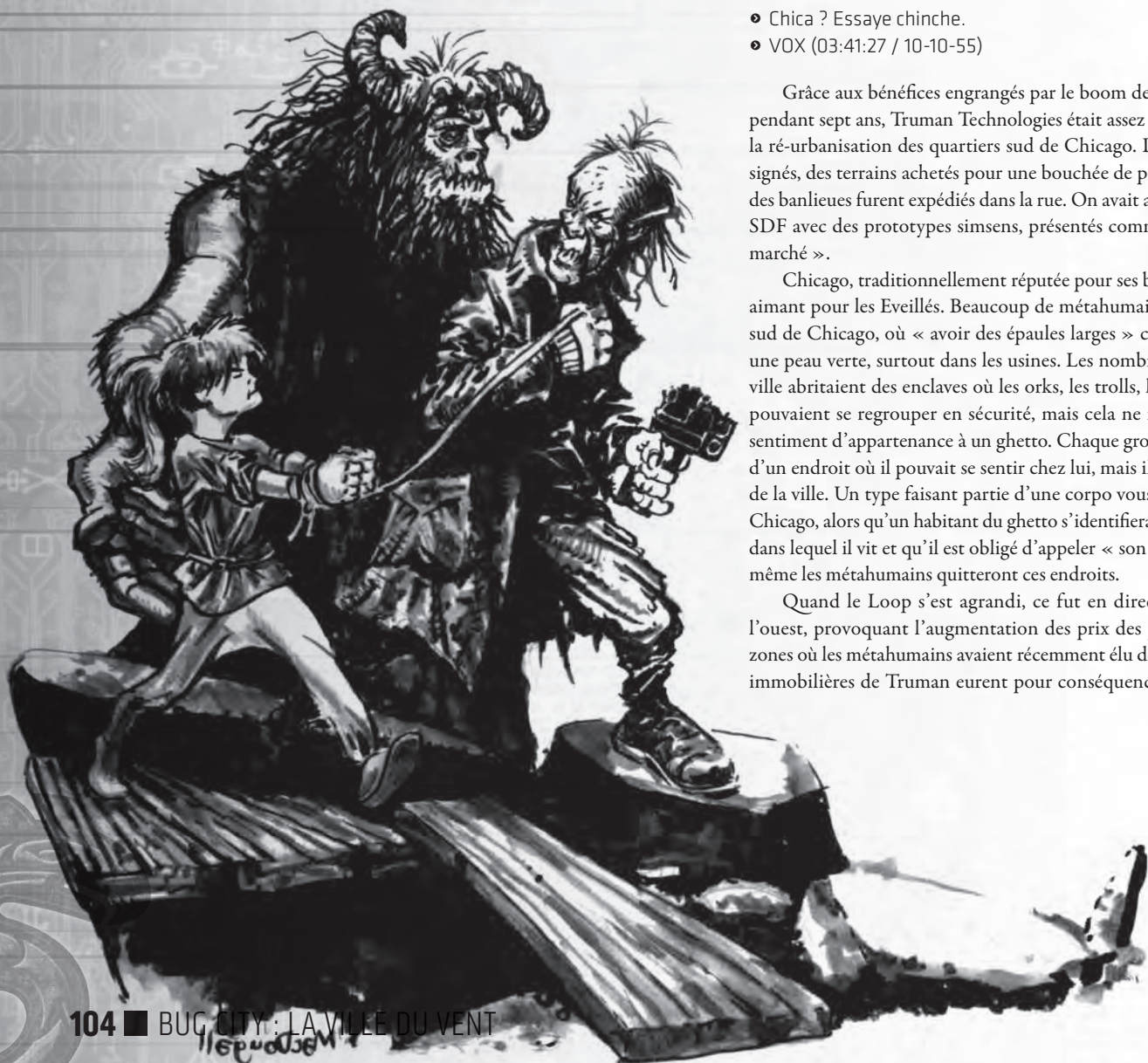
- Chica ? Essaye chinche.

- VOX (03:41:27 / 10-10-55)

Grâce aux bénéfices engrangés par le boom des loisirs simsens, et pendant sept ans, Truman Technologies était assez riche pour entamer la ré-urbanisation des quartiers sud de Chicago. Des contrats furent signés, des terrains achetés pour une bouchée de pain, et les habitants des banlieues furent expédiés dans la rue. On avait acheté ces nouveaux SDF avec des prototypes simsens, présentés comme des « études de marché ».

Chicago, traditionnellement réputée pour ses banlieues, devint un aimant pour les Eveillés. Beaucoup de métahumains s'installèrent au sud de Chicago, où « avoir des épaules larges » compensait souvent une peau verte, surtout dans les usines. Les nombreux quartiers de la ville abritaient des enclaves où les orks, les trolls, les nains et les elfes pouvaient se regrouper en sécurité, mais cela ne fit que renforcer le sentiment d'appartenance à un ghetto. Chaque groupe racial disposait d'un endroit où il pouvait se sentir chez lui, mais il était isolé du reste de la ville. Un type faisant partie d'une corpo vous dira qu'il vient de Chicago, alors qu'un habitant du ghetto s'identifiera au pâté de maisons dans lequel il vit et qu'il est obligé d'appeler « son chez soi ». Bientôt même les métahumains quitteront ces endroits.

Quand le Loop s'est agrandi, ce fut en direction du sud et de l'ouest, provoquant l'augmentation des prix des propriétés dans les zones où les métahumains avaient récemment élu domicile. Les affaires immobilières de Truman eurent pour conséquence de faire déplacer





sa propre main d'œuvre aux extrémités de la ville. La situation empira lorsque les employés de bureau des banlieues les plus au nord se déplacèrent vers le sud pour éviter des trajets journaliers de trois quarts d'heure en direction du quartier d'affaires relocalisé.

Quand le quartier d'affaires fut déplacé, les métahumains et les autres minorités raciales furent contraints de trouver de nouveaux endroits où vivre. Les membres des communautés des quartiers entourant la ville furent obligés d'accepter les métahumains dans leur propre voisinage pour des raisons économiques, entre autres. Ceci eut pour effet de modifier l'équilibre entre les différents quartiers ethniques de la ville. Malheureusement, ces quartiers furent eux aussi absorbés par la ville et s'écroulèrent quand les corporations se déplacèrent au sud et au sud-ouest. Une fois encore, les métahumains et leurs voisins de la classe ouvrière furent obligés de déménager.

En 2029, les vagues de violence anti-métahumains survenues pendant la Nuit de la rage à Seattle balayèrent le pays. Hand of Five, la faction la plus radicale d'Alamos 20 000, fut longtemps suspectée d'être responsable des incendies d'entrepôts qui entraînèrent la mort de centaines de métahumains à Seattle cette nuit-là. Le terrorisme se poursuivit pendant les jours qui suivirent, dans le monde entier.

Trois jours après la Nuit de la rage, les membres d'Alamos 20 000 commirent l'acte de terrorisme le plus abject qui soit : ce fut le second événement majeur qui affecta Chicago. IBM avait acheté les Sears Tower quelques années plus tôt. Depuis les débuts de l'Éveil, l'entreprise avait mis en place un programme d'égalité des chances. Juste au moment où les gens semblaient prêts à reprendre leur vie en main et à continuer de vivre avec les conséquences de la Nuit de la rage ; les terroristes d'Alamos 20 000 détruisirent l'équilibre des neuf unités composant les Sears Tower en combinant magie et explosifs, jetant l'immeuble à terre en pleine heure du déjeuner pendant un jour de semaine.

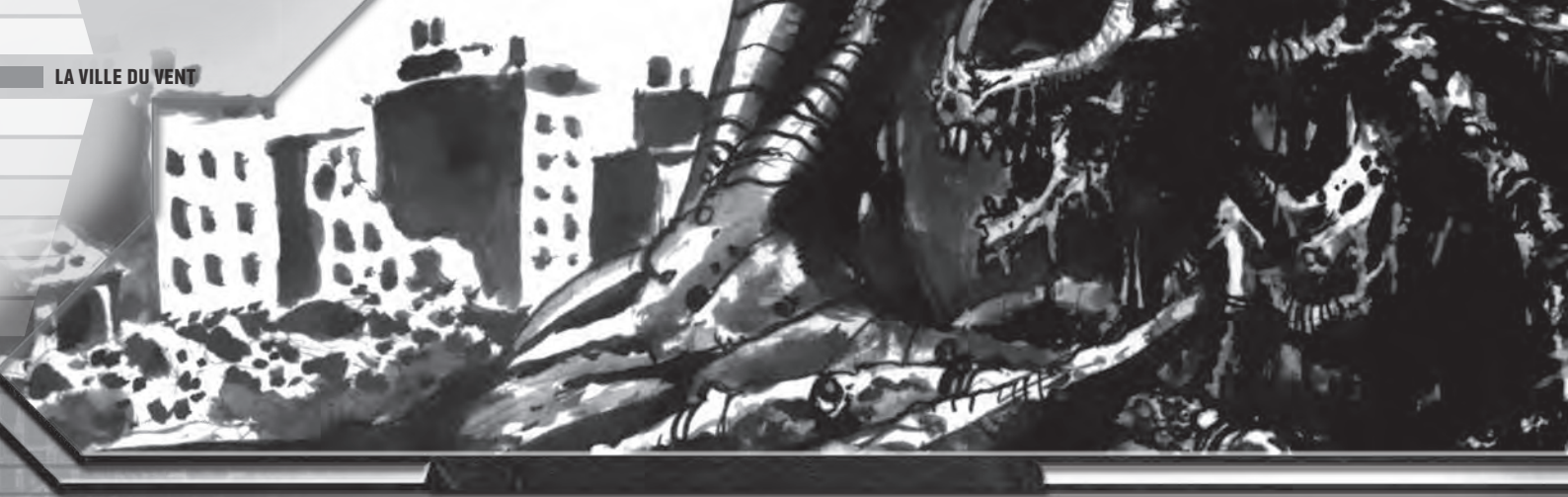
Les débris projetés détruisirent les immeubles, les rues et les trottoirs sur plusieurs pâtés de maison. Lorsque les conduites de gaz lâchèrent à cause des dommages structurels, le Loop prit feu dans son intégralité. Un nouvel incendie de Chicago fut évité de justesse par les mages qui réussirent à contenir l'embrasement en moins d'une heure. Ces dégâts supplémentaires portèrent le nombre de morts à environ 26 000.

Mais le pire restait à venir : Alamos 20K avait couvert les traces de ses agissements terroristes en maquillant la destruction des Sears Tower pour qu'elle ressemble à une vengeance métahumaine pour ce qui s'était passé pendant la Nuit de la rage. Les corporations répondirent immédiatement en isolant les pauvres et les métahumains (réunis

pour l'occasion en un seul groupe) hors de leurs quartiers respectifs. La mairie et les corpos bâtirent des projets pour loger les métahumains dans Northside afin de les exclure du reste de la ville. Ils construisirent aussi des usines non loin de ces endroits pour servir de camps de travail et le discours officiel fut d'annoncer que « tout était sous contrôle ».

- La même mentalité qui nous a piégés dans la Zone de quarantaine. J'ai l'impression que certaines choses ne changent jamais.
- Cynic (19:36:12 / 09-21-55)
- Bien sûr maintenant, tout le monde est dans le même bateau. Humains et méta, pauvres et putains-de-riches, tout le monde. Peut-être que finalement cette catastrophe nous apprendra à faire un effort, au moins pendant un petit moment. Tourmenter les pauvres et les métahumains semble un peu absurde quand vous êtes susceptible de vous faire manger par un cafard qui ressemble trait-pour-trait à un riche directeur humain.
- Poly Phonic (14:04:34 / 09-28-55)
- Tu te fais des illusions ma jolie Poly. Le sectarisme racial fait partie de l'air que tout le monde respire dans cette ville. Et ça a toujours été comme ça. Quoiqu'on ait vécu par le passé, c'est pire maintenant.
- Aldercritter (06:38:20 / 10-02-55)
- NON ! On ne peut pas laisser passer ça. Nous avons un ennemi commun. Nous devons tous faire front contre les cafards. La couleur de la peau on l'emmerde. Je parie que pour les cafards, on a tous le même goût.
- Buck Shot (09:35:24 / 10-05-55)
- Tu es sûr de ça ?
- Alamos Andy (23:48:16 / 10-10-55)

Les endroits détruits par les Sears Tower sont appelées les Shattergraves. On dit que toutes les formes de créatures humaines et inhumaines, même les fantômes de ceux qui ont été tués dans la chute des immeubles et ses dommages collatéraux, errent dans les labyrinthes de béton armé. Le reste du Loop, laissé à l'abandon par les corporations et le gouvernement, est sous le joug de la pègre de Chicago. C'est pourquoi on l'appelle maintenant le Noose (nœud coulant). Durant les onze années qui suivirent la chute des tours, le Noose a étendu ses frontières jusqu'à Western Avenue.



LES DISTRICTS DE CHICAGO

Chicago est divisée en six grandes sections : l'Elevated, la sous-conurb O'Hare, le Noose, Northside, Westside et Southside. Ces sections n'ont pas de frontières politiques, mais sont structurées autour des grands pôles économiques.

- Ouais. Oublie. Il n'y a que la Zone de quarantaine maintenant. Elle a amputé le Northside le long de Irving Park Road, a tranché le Westside au niveau de Harlem Avenue, et a proprement coupé le centre-ville en deux le long de la 115ème. La plus grande partie de Chicago est hors de la ZQ et je ne me préoccupe que de ce qui fait partie de mon monde maintenant.
- Trial (22:15:47 / 10-02-55)
- Wow, c'est sûr, il porte bien son nom (trial signifie *procès*).
- A. Vanoss (21:07:06 / 10-05-55)

LE CENTRE-VILLE SURÉLEVÉ (L'ELEVATED), OU LE CŒUR DE LA DÉVASTATION

- De manière peu surprenante, les statistiques de base présentées ci-dessus (ainsi que toutes les stats de chaque secteur à l'intérieur de la zone) sont de la merde en boîte. Mais qui tient les comptes ?
- Janie B. (13:26:37 / 09-28-55)
- Quelqu'un a-t'il fait un décompte des morts ? Il me semble que c'est un chiffre qui pourrait intéresser tout le monde !
- Roy Ko (10:13:34 / 10-01-55)

Superficie : environ 676 kilomètres carrés

Population : 610 040

Humains : 77%

Elfes : 14%

Nains : 4%

Orks : 2%

Trolls : 2%

Autres : 1%

Densité de population : 902 par kilomètre carré

Revenu par habitant : 500 000 \$

Population en dessous du seuil de pauvreté : 0%

Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 3%

Personnes affiliées à une corporation : 95%

Secteurs : 17

Éducation :

<12 ans : 1%

BEPC : 5%

Bac : 65%

Études supérieures : 29%

Hôpitaux et cliniques : 14

Codes GTR : 1312 et 2312



L'ELEVATED EN UN COUP D'OEIL

- Pour votre information : de manière générale, la population augmente, les revenus diminuent, et le pourcentage de personnes en dessous du seuil de pauvreté augmente partout dans la Zone de quarantaine.
- Phranc S. (05:08:49 / 10-02-55)
- Ben, la population augmente pour la partie qui est « à l'extérieur » de la ZQ, dans laquelle je pense que se terre un grand nombre de réfugiés. Pour ce qui est de la partie à l'intérieur de la ZQ, et bien, la population varie.
- VOX (07:56:33 / 10-02-55)

GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

L'Elevated comprend la zone de Chicago encerclée par l'échangeur de Skytrack et les terrains juste autour des voies de chemin de fer. L'échangeur s'étend de la 71ème au nord jusqu'à la 159ème, et du lac jusqu'à la route 43. Le centre de l'échangeur est connu sous le nom de Core ; une zone de quinze pâtés de maison entourée par les voies du monorail qui forment comme les feuilles d'un trèfle en entrant et sortant de l'échangeur.

Le style de vie de la sous-conurbation domine le Core et le voisinage direct. La quasi-totalité des habitations appartiennent à des corporations et sont destinées à leurs employés, ou bien sont louées à d'autres entreprises. Le reste de l'Elevated est fait d'immeubles de bureaux en verre et en ciment poli, de copropriétés et de centres commerciaux. La destruction des Sears Tower n'a pas découragé les gens d'ériger leurs propres symboles phalliques.

- Y'a des GROS grains de sable dans ce district les gars. Continuez à lire.
- Phranc S. (22:13:34 / 10-05-55)
- Ouais. Et surtout gardez en tête que certaines corpos ont compris ou ont été averties de ce qui se passait. À présent vous savez qui est sorti en premier : eux.
- Trial (21:20:04 / 10-07-55)

QUARTIERS

Le Core (Cœur)

Le Core se compose d'une zone carrée de quinze pâtés de maison entourée par le Skytrack et de dix pâtés de maison autour de celui-ci. Les plus grosses corporations et les plus hauts gratte-ciels s'élèvent hors du cœur de l'échangeur. Les compagnies principales ont des immeubles dans le Core, y compris Truman Tech, le Chicago Board of Trade (bourse de commerce de Chicago), Ares Macrotechnology, IBM, Federated Boeing, UCAS Steel & Manufacturing et Fuchi-America. La Truman Tower est traversée par le Skytrack, dont l'une des stations est située à l'intérieur même de l'immeuble.

Le Core est l'endroit où sont stockés de nombreux objets d'arts récupérés par les costards des musées de Chicago. Oh vous n'aviez pas entendu parler de ça ? Et bien, quand les Sears Tower sont tombées,

les compagnies d'assurances ont refusé d'assurer l'Art Institute et les autres musées. Les sararimen ont récupéré les meilleures pièces et les plus chères, en persuadant leurs propriétaires qu'il était bien mieux pour eux de conserver leurs chefs-d'œuvre à Chicago, même s'il fallait pour cela que l'art passe du domaine public au domaine privé. Vous voulez voir des peintures à l'huile ? Devenez un esclave corpo. Le plus marquant dans toute cette histoire est que certaines peintures ont été volées à des corpos et que leurs nouveaux propriétaires voudraient bien les récupérer. J'imagine que ces soi-disant « biens publics » n'avaient de « public » que le nom. D'après ce que j'ai entendu, les peintures et les statues auraient rejoint un « musée illégal » (mots étranges pour des temps étranges) dans le Northside. Aujourd'hui, les parents sont plus inquiets quand leurs enfants s'intéressent aux peintures que lorsqu'ils prennent des puces. Le savoir est une arme.

L'état de droit se paye cher dans l'Elevated, mais les corpos apprécient que l'endroit soit classé AAA avec l'Eagle Security.

- Le Mur coupe le Core exactement en son centre ; les endroits les plus sûrs sont dans le coin sud-ouest. De nombreuses corpos ont mouillé leur petite culotte, il y a donc de belles planques de matos corpo dans la moitié nord du Core pour des runners assez entreprenants (ou assez fous) pour aller le récupérer. Ares, notamment, y a laissé un bon paquet de matos. Regardez la section **Chicago : ville insecte** pour les détails sanglants.
- Council Warz (22:23:56 / 09-28-55)
- Hé ! Je me demande s'ils n'auraient pas laissé des œuvres d'art comme celles dont on parlait tout à l'heure ?
- Rat Boy (18:10:13 / 09-29-55)

Complexe gouvernemental Malony

Baptisé en hommage au maire qui remit les rouages du pouvoir de Chicago en bon ordre avant que les corpos ne mettent la main sur la ville, le Complexe est situé à l'angle extrême sud-ouest de la boucle nord-ouest du Skytrack. On y trouve une place centrale surmontée par l'hôtel de ville (où le maire héberge sa petite cour), le Council Building (bâtiment du conseil municipal, où les conseillers se rassemblent pour débattre des décisions importantes juste avant de décider qui va récupérer les profits mensuels dégagés par le crime organisé), la Division Midwest du FBI, le Postal Building (bâtiment des Postes) et le Cook County Circuit Court Building (tribunal du Comté de Cook).

- Cet illustre havre de la criminalité en col blanc n'existe plus. Rasé. Par l'armée je pense, qui sait ? Qui s'y intéresse encore ?
- Skinny Puppy (07:08:10 / 10-01-55)

University of Chicago / Little Earth

Le campus de l'U of C s'est progressivement étendu au cours des années. Il est maintenant situé à l'extérieur de la boucle nord-est du Skytrack.

Les études magiques ont été ajoutées au département de philosophie de l'University of Chicago en 2028. Moins tape à l'œil que les programmes de l'A&M du Texas ou du MIT&T, à cause du manque d'applications industrielles ou « pratiques » générées par ce cursus, qui préfère se concentrer sur les fondements de la magie, et notamment son intégration dans notre conception de l'univers.

Peu après la formation des CAS, la Fondation atlante fit un don à l'U of C pour créer un pôle de recherche près du lac Michigan. La rive du lac est réputée pour ses esprits libres de l'air et de l'eau. Les étudiants en détection et en illusion ont perçu le centre de recherches comme une aubaine, les concentrations de magie étant importantes pour la Fondation atlante. Les autres corporations payèrent leur part, et en 2034 l'Elemental Hall (la grande salle élémentaire) flottait à côté du rivage du lac Michigan. Les philosophes magiciens affluèrent rapidement, donnant au programme la réputation de produire les théoriciens

magiques parmi les plus brillants des environs, bien que quelque peu « pépères ».

L'Elemental Hall est situé à cinq cents mètres du bord du lac Michigan. Le bâtiment de quatre étages repose sur des fondations en béton armé s'appuyant au fond du lac. Il possède une cour intérieure en son centre, et une section de dix mètres par dix à été découpée pour permettre l'accès au lac. Le bassin est chauffé en hiver, afin que le lac soit toujours praticable pour étudier. 30 étudiants et 12 professeurs permanents vivent dans l'Elemental Hall, et les autres étudiants effectuent les cours et leurs recherches en bateau. Je ne sais pas grand-chose à son sujet, mais aux dernières nouvelles, la bibliothèque de l'Elemental Hall était considérée comme la meilleure bibliothèque de recherches du Midwest.

L'université est aussi devenue la Mecque des membres en marge du monde magique. Ceux qui ne font pas le poids pour entrer à l'U, ou qui veulent seulement se réunir avec d'autres personnes qui partagent leurs points de vue, se sont installés dans une zone proche du campus. Elle s'appelle Little Earth, un terme provenant des livres de Tolkien sur la Terre du Milieu (Middle Earth) (j'ai entendu dire que l'U of C subit encore des attaques de groupes locaux de défense des droits des métahumains à ce propos). Là-bas, n'importe quelle théorie sur la magie trouvera une oreille prête à l'écouter. Un bon groupe d'artisans et de policlubs anti-technologies se sont également installés là-bas.

Le niveau de sécurité de l'U of C est AA. Celui de Little Earth est B.

- Pour les dernières nouvelles de Little Earth, consultez le post **Chicago : ville insecte**.
- Mage-ik Man (14:45:08 / 10-02-55)

Zones résidentielles

L'Elevated comporte deux types de quartiers résidentiels, suburbain et tours d'habitation.

Le style suburbain se distingue par des maisons à un ou deux niveaux dans des rues à trois voies. Les enfants peuvent jouer dans la rue sans être surveillés par leurs parents. Les jeunes ne sont pas très portés sur les puces illégales, et la criminalité est basse. Les humains y sont majoritaires, bien qu'un quartier nommé Elfhorne abrite un groupe d'elfes qui ne demandent rien de mieux que de s'intégrer.

Les tours d'habitations sont une succession d'appartements entassés les uns sur les autres. En général, ils sont habités par de jeunes esclaves corpos célibataires.

- La majorité de ce quartier n'existe plus. Nous autres, laissés en vie dans cet enfer infesté de cafards, nous avons tendance à nous regrouper où nous pouvons trouver des corps chauds encore (méta)humains, et d'autant plus dans des maisons parce que les guêpes semblent attirées par les grands immeubles. Plus aucun enfant ne joue dans la rue depuis qu'un essaim d'insectes a emporté les jumeaux Martin. Nous n'avons jamais retrouvé les corpos...
- Lizzie V. (325849) (15:56:17 / 10-10-55)

Les banlieues et les puces semblent partager une relation symbiotique. Des costards zélés cherchant à tirer profit du simsens et des BTL mènent une drôle de guerre. Les corpos investissent leur argent pour détourner les puces illégales de leurs propres communautés pour mieux les fourrer dans les têtes de leurs voisins. Truman et Fuchi sont apparemment les deux factions qui mènent cette guerre.

- Le trafic de puces a explosé dans la ZQ. La dépendance aux BTL est pire que jamais, sans surprise. On pourrait penser que l'effondrement total de l'économie et des affaires ralentirait les ventes dans la Big Box, mais il ne fait aucun doute qu'on peut toujours obtenir ce que l'on souhaite quand on a les moyens :

clopes, nourriture et armes sont apparemment les trois grandes monnaies en cours. Pour la bouffe je parle des conserves et des trucs comme ça, pas de frais. Même si on pouvait encore avoir des produits dérivés du soja pendant cet âge d'or, il n'existe presque plus de frigos encore en état de marche de nos jours. J'ai entendu dire que le trafic de puces maintenait notre économie souterraine en vie. C'est une quatrième monnaie majeure, si l'on peut dire.

- Aldercritter (03:12:27 / 09-27-55)
- Je vais te dire pourquoi il y a tant de puces en balade ici. Les corpos ont laissé des entrepôts pleins de puces quand elles se sont carapatées. Pas par accident bien sûr. Elles ont fait en sorte de laisser derrière elles leurs pires prototypes. La ZQ est une vaste zone de tests pour les corpos.
- Sunday Driver (24:05:56 / 09-29-55)
- Ah oui, comme l'histoire qui dit qu'elles étaient averties bien à l'avance ! Théories conspirationnistes à la con. Personne n'a jamais prouvé que les corpos avaient fabriqué une seule BTL abandonnée ici afin d'établir je-ne-sais-quel-plan-fumeux pour les tester sur des gens.
- Schooner (09:45:32 / 10-01-55)
- Tu penses que les piles de crédits de Danny Boy Truman et de ses potes de labo augmentent toutes seules ? Qu'est-ce que tu crois qu'ils sont allés faire dans le Noose et à Northside ? Et ils n'avaient pas besoin d'être au courant pour la Bug Bomb. Il leur suffisait d'en tirer avantage. De nombreuses entreprises parfaitement légales ont saisi l'opportunité de faire des affaires sur les marchés parallèles lorsque cet endroit est devenu un enfer. Pourquoi est ce que la Bug Bomb aurait arrêté les affaires ?
- Pitt Bull (09:51:33 / 10-03-55)

Les tarifs de base d'imposition sur les terrains de l'Elevated sont plus élevés que n'importe où ailleurs, mais la ville injecte une grosse partie de son argent dans la sécurité et les services municipaux.

Les quartiers résidentiels sont de classe moyenne à élevée, avec des niveaux de sécurité B à AA.

BANLIEUE O'HARE

- La banlieue est hors de la ZQ, mais c'est la principale zone de transit pour rentrer dans la Big Box. Les « touristes » en prendront bonne note.
- Phranc S. (12:12:21 / 09-15-55)

GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

La sous-conurbation est un vaste complexe de loisirs et de tourisme entourant l'aéroport international O'Hare. La population permanente de la sous-conurb travaille dans les infrastructures (aéroport et tourisme) 24 heures sur 24. Pendant la journée, à l'heure de pointe, 15 000 journaliers garantissent que la « plaque tournante des UCAS » assure ses vols et distrait les voyageurs.

Une grande partie de la zone aux alentours de l'aéroport est bâtie en chrome et en verre, dans un style qui est censé être élégant de nos jours. Il n'y a pas beaucoup d'espaces verts, mais les voyageurs sont trop alcoolisés pour s'en soucier. Les différentes corporations et nations garantissent le service, s'assurant que leurs employés et leurs citoyens aient l'opportunité de rendre l'argent à leur corpo au cours de leur visite. Une ID conforme est nécessaire pour rentrer dans ces endroits, mais vous pouvez avoir une entrée visiteur à la journée contre 25 à 50 \$ et un contrôle de sécurité. Au-delà de la section des visiteurs, on trouve des habitations de classe moyenne à basse. La plupart d'entre elles sont des immeubles décrépis, faussement distingués, qui ont été repeints et réparés au fil des années.



O'HARE EN UN COUP D'OEIL

Superficie : environ 169 kilomètres carrés

Population : 172 800

Humains : 60%

Elfes : 12%

Nains : 14%

Orks : 8%

Trolls : 5%

Autres : 1%

Densité de population : 1 022 par kilomètre carré*

Revenu par habitant : 250 000 \$

Population en dessous du seuil de pauvreté : 1%

Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 3%

Personnes affiliées à une corporation : 98%

Secteurs : 5

Éducation (non confirmé) :

<12 ans : 2%

BEPC : 8%

Bac : 68%

Études supérieures : 22%

Hôpitaux et cliniques : 3

Codes GTR : 3312

* Cette densité élevée est même plus forte pour la classe laborieuse, entassée dans des petits espaces d'habitation.

L'aéroport est le seul enjeu de cette ville : si vous travaillez, vous travaillez pour l'aéroport. Les nains réparent les avions, les orks et les trolls s'occupent de la sécurité et de l'entretien des bâtiments et les humains et les elfes vendent des billets, servent des boissons et veillent à la satisfaction des touristes en goguette. L'exploitation est monnaie courante et personne n'est responsable. Tout le monde s'appuie sur la bonne vieille loi de l'offre et de la demande pour justifier de telles pratiques. Des groupes de pression ont essayé de prouver qu'il existait des discriminations raciales à l'embauche, mais les corporations refusent d'admettre l'évidence, produisant leurs propres fichiers de personnel comme preuve de leur politique d'égalité des chances.

La ville se fait beaucoup d'argent avec l'aéroport, et ce sont les centaines de milliers d'employés qui assurent ce gain. Est-ce que ces travailleurs reçoivent de la ville le moindre bénéfice ? Que dalle. Les profits sont injectés soit dans des installations touristiques supplémentaires, soit dans l'Elevated pour attirer plus d'affaires.

- Certains réfugiés de la Zone γ sont arrivés, bien qu'ils aient été très peu nombreux avant que le Mur ne s'élève. Les gens qui se prennent pour des sociétés de surveillance aux frontières de la Zone ont élu domicile dans la sous-conurb O'Hare.
- Beat Cop (412589) (08:32:01 / 09-29-55)

QUARTIERS

O'Hare

Officiellement, bien que ce ne soit pas un quartier, l'aéroport mérite une mention spéciale pour son niveau de sécurité AAA.

Enclaves nationales et corporatistes

Les larges portions de terrain autour de l'aéroport utilisées pour divertir les visiteurs appartiennent à Aztlan, aux CAS, à l'Etat libre de Californie, à Aztechnology, à Ares Macrotechnology, à Truman Technologies, à Federated Boeing, à Fuchi Industrial et à l'Angleterre. Certaines zones, comme celle de Fuchi, ne contiennent qu'un hôtel avec assez d'étages pour accueillir tous les employés. D'autres enclaves couvrent des pâtés de maisons entiers pleins de restaurants, de bars, de cinémas et d'autres aménagements. En créant de telles installations non loin de l'aéroport, ces zones aéroportuaires sont autant de pièges pour les touristes de passage à O'Hare.

Chaque enclave est séparée de sa voisine par des murs. La sécurité est assurée par chaque nation ou corporation (AAA), mais grâce à un accord avec la mairie, tous les autres boulots sont confiés à des chicanos. Les postulants à un travail dans une enclave doivent passer un examen approfondi. Comme la plupart des services sont disponibles directement à O'Hare, le ghetto extraterritorial de l'ambassade de Chicago est situé à l'aéroport.

- Je parie que les enclaves sont les bases d'opérations parfaites pour la plupart des gens qui veulent entrer dans la ZQ (ou qui veulent que quelque chose en sorte), comme des runners ou des porte-flingues corporatistes venus pour récupérer du matos top-secret, pour trafiquer des peintures et autres œuvres d'art assimilées que les corpos ont récupéré il y a des années dans le vieil Art Institute, ce genre de choses. Les corpos utilisent ces locaux et tous les actifs sur place pour financer et équiper leurs virées et pour loger tout le personnel nécessaire.
- Business Major (12:46:07 / 10-02-55)

Quartiers des travailleurs

La plupart des employés à revenus moyens des compagnies aériennes, de l'aéroport et des installations des enclaves vivent dans des quartiers de classe moyenne ou inférieure, dotés de niveaux de sécurité A à C. Ces quartiers sont les endroits les plus déprimants de Chicago, à cause de la surpopulation. Les maladies sont un problème énorme dans la zone autour de l'aéroport, même si vous auriez du mal à trouver une étude publiée sur le sujet à la mairie.

- J'ai entendu dire que les choses s'étaient empirées dans ces quartiers avec l'exode massif des réfugiés et l'afflux des militaires et de leur famille. Plus vraiment d'espace libre pour débiter une nouvelle vie.
- Beat Cop (412589) (11:09:56 / 09-29-55)

Quartiers luxueux

Les trois zones où il fait bon vivre dans la sous-conurb sont Elk Grove, Elm Park et Spring Heights. Les costards de l'aéroport et des compagnies aériennes vivent ici, de même que les gens qui fournissent le sexe, les drogues et les puces illégales aux voyageurs fatigués. D'ailleurs, « Chez Madame Wing », à Spring Heights, a la réputation d'être la maison close la plus classe de Chicago.

Le niveau de sécurité est AA pour les trois quartiers. Il y a tellement de membres de la mafia qui vivent à Spring Heights que la criminalité est inexistante.

- J'ai aussi entendu dire que les choses ont beaucoup moins changé qu'on ne pourrait le penser dans ces rues luxueuses. Certaines personnes sont parties quand leurs revenus et les affaires de la Zone se sont écroulés. Quelques uns ont vendu leur

maison à des militaires, mais la plupart de ces propriétés sont aux mains des contrebandiers et des bénéficiaires du marché noir : les nouveaux barons du crime. La sécurité est vraiment très très tendue.

- Beat Cop (412589) (13:01:44 / 09-29-55)

LE NOOSE

- Maintenant, la GTR du Noose représente le cœur de la Matrice de Chicago et le forum des ombres sur lequel vous êtes en train de poster.
- SYStem 05 (22:10:23 / 11-18-55)

GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

Le Noose recouvre l'ancien Loop de Chicago, et quelques autres endroits. Il s'étend maintenant du lac à Western Avenue, et de North Avenue à Cermak Road. La zone s'est vidée après que les Sears Tower se soient effondrées, et les corpos ont déplacé leurs affaires à Southside. Beaucoup d'espace fut alors libéré, et les squatters commencèrent à s'installer. En fait, les quartiers d'habitations se faisaient rares, c'est comme ça que des toilettes improvisées furent construites. D'où l'odeur nauséabonde qui se dégage du Noose.



LE NOOSE EN UN COUP D'OEIL

Superficie : environ 60 kilomètres carrés

Population : 60 000

Humains : 40%

Elfes : 8%

Nains : 12%

Orks : 19%

Trolls : 20%

Autres : 1%

Densité de population : 1 000 par kilomètre carré

Revenu par habitant : Qui le sait ?

Population en dessous du seuil de pauvreté : 70%

Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : Pas vraiment

Personnes affiliées à une corporation : 0%

Secteurs : 0*

Éducation (non confirmé) :

<12 ans : 72%

BEPC : 5%

Bac : 16%

Études supérieures : 4%

Hôpitaux et cliniques : 1

Codes GTR : X312**

* La mairie refuse de reconnaître les habitants « illégaux » du Noose.

** La GTR était maintenue par des hackers qui voulaient travailler hors du Noose. Mais pas sur les lignes de téléphone de la ville. La sécurité est classée Orange 3.





- Ouais, et ça sent encore meilleur maintenant, oh oui.
- VOX (09:21:16 / 09-30-55)

Deux types de gens vivent dans le Noose : les très pauvres qui n'ont pas d'autres endroits où aller, et les criminels qui cherchent un endroit pour débiter leur carrière. Les deux voudront quelque chose de vous, alors soyez prudents si vous y allez.

Et il en existe, des raisons d'aller dans le Noose. C'est la plaque tournante du marché noir des armes et un super endroit pour fourguer du matos. Mais c'est aussi le quartier général des contacts de la rue et des fabricants de rumeurs. Vous pouvez engager des muscles, des dec-kers, des mages, et ils sont tous affamés. Si un trou noir existe dans les UCAS, c'est ici.

Pourquoi est-ce que la mairie ne nettoie pas tout ça ? Principalement pour trois raisons : premièrement, parce que c'est un genre de projet de logements prêts à l'emploi dont la mairie n'a pas à s'occuper. Le Noose se compose d'un ensemble d'immeubles que les gens occupent officieusement, une zone dévastée aux canalisations d'eaux et aux lignes électriques coupées. La ville n'est pas tenue de faire des réparations.

Cela nous conduit à la deuxième raison. La mairie a toujours adopté l'attitude du « Laissons-les s'entredévorer ». Si un pauvre doit en tuer d'autres pour survivre, c'est bon tant que cela n'ennuie pas les gens de l'Elevated.

Troisièmement, il y a assez de puissance de feu dans le Noose pour mener un conflit à grande échelle. Eagle Security préfère patrouiller autour du périmètre plutôt que de faire quoi que ce soit qui puisse mettre le feu aux poudres. Franchement, on ne peut pas les en blâmer.

Les forces du gang de Murphey's Law, actuellement dirigé par « Alderman » Jack Strong, empêchent le chaos de se développer dans les rues. Strong s'est autoproclamé arbitre et juge dans le Noose, en plus d'être à la tête du plus gros racket de protection du coin. Dans les rares cas où deux clans veulent mettre fin à un conflit sans se mitrailler mutuellement, ils demandent à Strong d'arbitrer, dans le vieux Circuit Court Building. Si vous contestez sa décision, ses gorilles vous pètent les jambes.

- Plus maintenant. Jacquot mange les pissenlits par la racine. J'ai entendu dire qu'une fourmi géante lui avait arraché la tête.
- Road Kill (08:10:09 / 10-01-55)
- J'ai entendu dire qu'il avait essayé de se barrer et qu'il s'est fait dégommer par la Garde nationale pendant qu'il traversait Irving Park.
- Janie B. (102589) (16:05:03 / 10-04-55)
- Je crois bien qu'il est mort dans une bataille rangée contre un seigneur de guerre qui voulait agrandir son lebensraum (territoire en allemand). Les choses ont tellement mal tourné dans le Noose que la description faite ci-dessus semblerait presque évoquer le bon vieux temps. Oubliez la loi et l'ordre : il n'en reste plus une trace aujourd'hui. À la place, on a une multitude de soi-disant seigneurs de guerre, chacun dans leur coin, tous armés

jusqu'aux dents, et qui se battent pour posséder leur propre parcelle des rues principales. Eagle Security ne maintient plus la paix, c'est devenu un autre gang qui essaie de se faire son propre territoire. Chaque problème évoqué dans ce vieux fichier a empiré, jusqu'à devenir insupportable. J'ignore ce que ces gens vont encore pouvoir encaisser.

- Algren (17:55:46 / 10-08-55)
- Quand on y pense, les gens du Noose sont les plus à même de survivre à ce bordel. Ils sont durs : ils ont l'habitude de se faire baiser et d'assumer. Si quelqu'un peut faire face à « l'effondrement de la civilisation » sans se faire de cheveux blancs, c'est bien eux.
- Tillman (10:32:16 / 10-09-55)
- C'est marrant comment ça se passe ces trucs : hier je marchais dans le Noose et tout d'un coup j'ai eu ce sentiment bizarre, de déjà vu, enfin un truc comme ça. C'est sûr, tout ressemble à la Maxwell Street d'avant, ou à des morceaux de Halstead, mais vous savez ce que ça m'a vraiment rappelé ? L'Afrique du nord, comme le Maroc. Des colporteurs, des enfants, du bruit, la foule, du matos disponible partout (presque que de la merde, et de la merde recyclée, mais de la merde que quelqu'un pourra bien utiliser), des pickpockets, des enfants qui se prostituent, des bizarroïdes, la totale. Très bizarre.
- Jax (05:32:22 / 10-12-55)
- Pourquoi pas ? Le gouvernement des UCAS traite Chicago comme l'équivalent d'un pays du Tiers Monde de manière assez évidente. Pourquoi pas, puisqu'ils ont même appliqué leur politique étrangère à la ville : neutralisation, contrôle, oubli.
- Hammer of Thor (07:57:12 / 10-13-55)

Dans le Noose, il y a aussi les « Shattergraves » mais c'est carrément une attraction touristique.

Quand Alamos 20K a détruit les Sears Tower, les neuf tours plus petites qui constituaient le bâtiment se sont effondrées, écrasant quatre pâtés de maisons, d'autres immeubles et tous les gens à l'intérieur. Les tas de gravats restants ont été appelés les Shattergraves. La zone est constituée d'un cercle de quatre pâtés de maisons autour de l'ancien emplacement des tours. Certaines parties des Shattergraves ne sont que des énormes tas de béton, de ferraille et de gravats. À d'autres endroits, de grosses parties d'immeubles de bureaux sont encore debout.

Il est vite devenu évident que la zone était habitée par les fantômes de ceux qui étaient morts dans la catastrophe (une des raisons pour lesquelles la zone n'a jamais été nettoyée), avec environ un millier d'apparitions et de spectres. Bien que les équipes de secours aient évacué le maximum de corps le plus vite possible, la zone devint un lieu de reproduction et un garde-manger pour les goules de Chicago, qui furent attirées par les milliers de corps restants. Les goules s'installèrent après que leur source de nourriture initiale se fut épuisée, ayant fait un pacte implicite avec les habitants vivants du Noose. Les goules restaient à l'écart des vivants, et les vivants laissaient leurs morts gênants et inopportuns aux goules.

L'indice de sécurité Lone Star du Noose est Z. Le Noose est un taudis, à l'exception de quelques recoins vraiment sympas.

- Ok, il y a eu une amélioration dans le Noose. Les goules ont quitté les Shattergraves. Bien sûr, les fantômes sont encore là, mais si vous pouvez les supporter, c'est un lieu où on peut vivre en sûreté... physiquement du moins. Les cafards n'aiment pas vraiment les fantômes, alors ils se tiennent à bonne distance. Par contre au niveau psychologique, c'est flippant. Les fantômes ont tendance à se rapprocher des gens ; il y en a plus d'un qui pensait avoir trouvé un endroit sans cafards dans les Shattergraves, pour finir complètement cinglé en quelques semaines.
- Algren (09:37:01 / 10-02-55)
- Si les goules ne sont plus dans les Shattergraves, où sont-elles allées ?
- Lizzie (04:26:33 / 10-07-55)
- Mon Dieu Lizzie, tu vivais dans une grotte ?? Vas voir la section **Chicago : ville insecte** pour avoir plus d'informations.
- VOX (10:56:10 / 10-10-55)

NORTHSIDE

GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

Northside est une grande étendue d'immeubles délabrés qui s'étend le long du lac en partant du Noose jusqu'à l'intersection de la route 60 avec l'I-94, et du haut du lac jusqu'à l'I-290. Les familles laborieuses moyennes sont entassées dans des petits appartements situés dans des tours, où les ascenseurs sont hors service, les systèmes électriques incertains, et l'alimentation en eau défectueuse. Les deux parents doivent travailler pour nourrir leurs enfants. Les enfants sont entassés dans des écoles où ils ont bien du mal à rester assis plus de 20 minutes de suite. Au moins 80 pour cent de la population de Northside, parents et enfants confondus, cèdent à l'alcool ou aux puces.

Les usines de plastique ou les centres de métallurgie vomissent une suie noire dans le ciel, et la neige est sale avant d'avoir atteint le sol. Les berges du lac sont couvertes de déchets rejetés par les usines. Les gens s'y promènent en été, à leurs risques et périls.

Cet endroit est le foyer des inégalités raciales de la ville, à cause de la pauvreté et du désespoir qui y règnent. Bien que la population

métahumaine soit plus nombreuse que la population humaine, les différents groupes métahumains se méfient les uns des autres autant que des humains. Chaque quartier est un ghetto racial.

- À côté d'Irving Park, la frontière nord de la Zone, les choses deviennent vraiment malsaines avec la forte concentration de PR. Il y a pleins de gens terrorisés et furieux dans la partie de Northside qui est dans la ZQ. Un de ces jours, tout va s'enflammer comme du petit bois. Et la Nuit de la rage n'aura été qu'une partie de plaisir à côté.
- Roy Ko (20:06:55 / 09-28-55)
- PR ?
- E. Quich (22:24:13 / 09-29-55)
- Personnes Relogées. Les grands perdants du logement.
- VOX (22:26:02 / 09-29-55)
- Les squatters ont carrément pris d'assaut la partie Northside de la Zone. Les gens s'arrêtent simplement où ils trouvent un endroit viable et s'y installent. Je connais un mec qui habite dans un petit guichet à l'entrée d'un vieux parking public. C'est pas grand chose, mais c'est sa maison.
- Janie B. (07:11:54 / 10-09-55)
- Au fait, les parties de Northside décrites ici ont tendance à se situer hors de la ZQ : Irving Park est la limite de Northside.
- VOX (09:58:05 / 10-10-55)

ÉCONOMIE

La majorité des habitants de Northside travaille dans des usines qui fabriquent des produits synthétiques et chimiques ou de l'acier. Les abattoirs, qui envoient de la viande dans tous les UCAS, sont aussi situés ici. Les syndicats sont complètement écrasés. La population au chômage est majoritairement constituée de gens qui ont fait grève pour obtenir des revenus décents. Ils restent au chômage jusqu'à ce qu'ils soient prêts à prendre un job à n'importe quelles conditions.

Au moins une fois par an, une grève tourne mal. Les différentes races s'unissent pour manifester, l'Eagle Security intervient, des travailleurs sont tués, et les affaires peuvent reprendre comme si de rien n'était. En général, peu de temps après les meurtres, on voit à l'affiche un nouveau simsens qui permet d'occuper l'attention des gens.

- Les usines sont en majorité hors de la Zone, ce qui leur permet de fonctionner encore. Cependant, elles ont dû recruter beaucoup de nouvelles têtes parce que les travailleurs qui vivaient à l'intérieur de la ZQ n'ont soudainement pas pu sortir pour pointer. Inutile de dire que l'économie à l'intérieur de la Zone est purement et simplement rétamée.
- Smith 'n' Jones (10:43:13 / 10-11-55)

QUARTIERS

Blood Town

Blood Town est typique des quartiers de Northside. Il est presque exclusivement habité par des orks et des trolls qui travaillent à l'abattoir géant Fast-Flesh juste à l'est de la 94. Le stock, provenant en grande partie du nord, est convoyé par train, déchargé, tué, mis en boîte, et renvoyé dans les anciens états américains.

J'ai passé pas mal de temps à Blood Town, et je n'ai jamais vu des orks et des trolls aussi dociles. En fait ces grands gars étaient doux avec les animaux. Un des contremaitres expliquait que la plupart des travailleurs avaient été trimballés d'un camp à un autre quand ils étaient gamins, et qu'ils partageaient donc une certaine empathie avec les bêtes qui allaient être tuées. Non qu'ils se considéraient comme des animaux, mais ils respectent les espoirs des vies sans avenir.

Superficie : environ 1 080 kilomètres carrés

Population : 1 274 400

Humains : 38%

Elfes : 11%

Nains : 17%

Orks : 16%

Trolls : 17%

Autres : 1%

Densité de population : 1 180 par kilomètre carré

Revenu par habitant : Bas

Population en dessous du seuil de pauvreté : 15%

Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 0%

Personnes affiliées à une corporation : 1%

Secteurs : 37

Éducation (non confirmée) :

<12 ans : 12%

BEPC : 44%

Bac : 32%

Études supérieures : 12%

Hôpitaux et cliniques : 23

Codes GTL : 7312, 1708, 2708

NORTHSIDE EN UN COUP D'ŒIL

La plupart des travailleurs vivent dans des lotissements fabriqués par Fast-Flesh. Les passages de portes et les meubles sont conçus à leur échelle afin qu'ils s'y sentent bien. J'aimerais croire que cela signifie que les corpos ont une certaine considération pour eux, mais il y a peu de chances. Je suppose qu'ils pensent plus sûrement que ces habitations sont l'habitat naturel des métahumains : des appartements sales imprégnés à jamais de l'odeur du sang.

Les habitants de Blood Town sont quasiment tous désespérés. De plus, ils sont endettés auprès des requins du gang Skarz, un gros poisson de la pègre de Northside. Ils utilisent l'argent pour s'acheter des dreamchips afin de les revendre, et ainsi faire des bénéfices. Mais ces pauvres cons ne parviennent jamais à récupérer ce qu'on leur doit, et ils s'endettent de plus en plus gravement. Et donc, où est-ce que la pègre recrute autant de les muscles dont elle a besoin ? Elle fait appel aux travailleurs de Northside qui lui doivent de l'argent et qui veulent protéger leur famille.

L'indice de sécurité de Blood Town est évalué à B. Les quartiers du Northside vont de B à Z d'après l'Eagle.

- Le gang Skarz existe encore. Ils ont juste changé leur fusil d'épaule pour faire du profit : ils sont passés de l'argent à la nourriture, aux armes et (bien sûr) aux puces.
- Aldercritter (11:22:53 / 09-28-55)

Business Village (Evanston)

D'où viennent tous les costards qui font tourner les usines de Northside ? De l'endroit connu sous le nom de Business Village, qu'on appelle « le Village » dans le coin.

Le Village est un camp armé (AAA) entouré de murs et de barbelés. Il était une fois la ville d'Evanston (GTR# 1708). Quand Northside tourna à l'aigre, la ville d'Evanston déclina. La Northwestern University (NU), implantée depuis longtemps dans la ville comme une tique sur un chien, racheta alors la ville entière, élimina la taxe d'imposition tant décriée depuis des années, le tout les doigts dans le nez.

Le cash afflua vraiment à la NU quand la Kellog Business School's Dean Tarkon institua le Principe de la terreur, encore en vigueur aujourd'hui. Au cas où vous ne connaissiez pas, le Principe de la terreur est conçu pour entraîner les futurs cadres à affronter le monde réel. Tous les revenus des étudiants, les versements pour les frais de la vie courante et les cadeaux, sont gardés dans des comptes contrôlés par l'école. Les étudiants reçoivent une allocation hebdomadaire basée sur l'affichage de leur moyenne de notes bihebdomadaires. Plus leur classement est élevé, plus leur allocation est importante. Le truc amusant est que le système entier est basé sur une courbe : chaque classement a un nombre de places limité. En gros, c'est le Darwinisme appliqué au monde de l'université.

Kellog, toujours bien classée en tant qu'école de commerce, devint une Mecque pour ceux qui voulaient un Master of Business Atrocities. Quand les corpos distribuent leurs enveloppes, Kellog est toujours servie en premier. En fait, il n'est pas rare de voir des shadowrunners

occuper les gradins des cérémonies de remise de diplôme pour s'assurer que les investissements des corpos arriveront sains et saufs à leur premier jour de boulot.

De nombreux diplômés de Kellog ont des accords avec les futurs deckers de l'école de techno pour déterrer des saloperies sur leurs futurs employeurs de l'Elevated. Cela leur permet de faire grimper leurs salaires avant même de commencer à toucher un stylo. La situation arrange les deux parties : ces deckers arrivent à récupérer du matos carrément brûlant en utilisant les preuves fournies par les gosses de Kellog. Ils feraient mieux de rencarder les fédéraux ou les néo-anarchistes au lieu de garder ça pour eux.

Les rues du Village sont propres et sûres, pleines de jolies boutiques et de cinémas. Les choses ne se gâtent qu'au moment où les gamins des quartiers voisins se mettent une murge et essayent de passer par-dessus les murs pour récupérer un peu de thune.

- Je hais ces mecs, confortablement installés dans leurs maisons de luxe pendant que nous, dans la Zone, on crève de faim et de froid, et qu'on se planque à cause des cafards bouffeurs de merde. Tu crois que ces gens nous aideraient à les shooter d'en haut ? Est-ce que, à la limite, ils essaieraient de nous donner un coup de main, par exemple, en nous balançant de la bouffe avec leurs gros créditubes et en nous achetant quelques largages de nourriture supplémentaires ? N'y pense même pas. Ils sont bien nourris, au chaud et en sécurité : qu'est-ce qu'ils en ont à foutre ? Je prie Dieu pour que les cafards fassent un petit saut à Biz Village et se reproduisent dans toutes les jolies maisons de riches. Ça leur ferait du bien à ces enculés.
- Big Shoulders (01:55:10 / 10-01-55)

WESTSIDE

GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

Westside est un district très vaste et très diversifié. La plupart des gens qui vivent ici font la navette avec l'Elevated, où sont les employés les plus aisés de la sous-conurbation. S'étendant du Noose jusqu'à la route 59, et d'O'Hare jusqu'à la 55, les quartiers de Westside sont de mieux en mieux au fur et à mesure que vous vous dirigez vers l'ouest et le sud.

ÉCONOMIE

Les habitants sont, pour la plupart, des cols blancs et des prestataires de services pour l'industrie. Ares, Truman et Mitsuhama y possèdent toutes trois des campus de recherche dans des endroits spacieux, propres et à l'abri des regards. Les employés vivent dans les alentours pour la grande majorité.

- En fait certains d'entre eux sont encore dans la ZQ. Trop dur pour eux.
- Caliban (19:31:04 / 10-02-55)



Superficie : environ 1 440 kilomètres carrés

Population : 1 090 380

Humains : 43%

Elfes : 26%

Nains : 16%

Orks : 8%

Trolls : 6%

Autres : 1%

Densité de population : 757 par kilomètre carré

Revenu par habitant : Moyen à Élevé

Population en dessous du seuil de pauvreté : 14%

Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 1%

Personnes affiliées à une corporation : 30%

Secteurs : 32

Éducation (non confirmé) :

<12 ans : 3%

BEPC : 12%

Bac : 70%

Études supérieures : 15%

Hôpitaux et cliniques : 27

Codes GTL : 5312

WESTSIDE EN UN COUP D'OEIL

Si les yakuzas ont une base à Chicago, leur QG est ici. Ils se montrent discrets à ce propos, se cachant derrière les citoyens privilégiés de notre bonne ville, mais leur suprématie est ici. Je suis sûr que plusieurs entrepôts de l'enceinte Mitsuhama sont pleins de produits du marché noir japonais.

- Le Yakuza est toujours en pleine forme ; en fait il a même doublé la Mafia sur le contrôle des marchés alimentaires et des BTL. Je ne sais pas qui gagne.
- FeedtheCat (16:37:18 / 10-03-55)

Quinze usines d'informatique « propres », des installations simsens majoritairement aux mains de Truman Technologies, mènent la danse de l'économie de Westside. De nombreux cadres d'entreprises diversifiées vivent ici. Par conséquent, nombre de ces usines suivent les directives fédérales, tout justes suffisantes pour limiter le niveau de pollution au minimum. Cherchez l'erreur.

Dream Town, située au cœur de Westside, regroupe la plus grande zone d'entreprises du district. Truman savait depuis le début que les programmeurs ne seraient pas à même de créer des rêves suffisamment attrayants pour vendre des dreamchips. Il y a vingt ans, il a donc entamé la création d'une communauté d'écrivains, de peintres et d'experts en hallucinogènes pour créer les concepts de ses puces. Contrairement aux premiers créateurs de puces simsens, qui pensaient que cette technologie était le média rêvé pour diffuser des documentaires de voyages, les hommes de Chicago comprirent immédiatement que le vrai destin du simsens reposait sur les émotions exacerbées qu'elles pouvaient diffuser. Dream Town est comme l'Hollywood d'antan : tentaculaire, exigeante, et pleine de gens qui prennent beaucoup trop de bon temps pour leur propre bien.

Les trois studios principaux de Chicago sont Fox, Brilliant Genesis et Living Life. Ils sont tous trois indépendants de Truman, mais Truman Technologies distribue leur simsens. TT se fait autant d'argent sur la distribution que sur la vente des nouveaux concepts issus des studios de création, laissant à ces derniers le soin de créer la prochaine attraction pour les masses.

Les salariés des studios sont bien payés et ils dépensent beaucoup d'argent dans le coin, que ce soit en cherchant du rêve ou en virées nocturnes. Ils constituent une aubaine pour l'économie locale, même si c'est vrai qu'ils dévastent les cerveaux des gens qui ne devraient pas dilapider leur énergie à se coller des puces. La plupart des gens n'imaginent

pas à quel point l'industrie du simsens et de la création de rêves est un secteur où la compétition est féroce et à quel point les compagnies protègent farouchement leurs stars. Le départ de Witt Lipton et Honey Brighton de MegaMedia au profit de Brilliant Genesis prouve que les enjeux de l'industrie du loisir sont maintenant assez forts pour attirer l'attention des majors.

- Dream Town, les studios, et un gros morceau du centre administratif de TT sont dans la partie de Westside à l'intérieur de la Zone. Une bonne partie des recherches était réalisée là-bas, les gars, ce qui signifie un bon paquet de cibles tentantes pour les runners. C'est un sale boulot, mais quelqu'un doit bien le faire.
- Da Mayor (07:14:49 / 10-05-55)

QUARTIERS

La plus grande partie de Westside a été intégrée à Chicago dans les 20 dernières années et est toujours en recherche d'identité. C'est un colossal patchwork de strates économiques et un melting-pot de races mises dans le même panier pour la simple raison qu'aucune zone n'est assez grande ou particulière pour se démarquer des autres.

Au final, le Westside se subdivisera (je pense voir gonfler un super ghetto informatique d'ici cinq ans), mais en attendant, c'est juste deux millions et demi de bosseurs. Ici cohabitent des ghettos de vieux immeubles (taudis), des étendues de résidences clôturées de fil de fer barbelé (classe supérieure) et tous les styles de vie possibles. Les niveaux de sécurité vont d'AA à D.

SOUTHSIDE

GÉOGRAPHIE ET DÉMOGRAPHIE

Southside va de l'autoroute inter-États 294 aux frontières de l'Indiana. En fait, la conurb de Chicago s'étend jusqu'à Gary, dans l'Indiana, que Chicago veut absorber pour s'agrandir et pouvoir prétendre à plus d'aides de l'état fédéral. C'est juste une question de temps.

ÉCONOMIE

La plupart des boulots de Southside se trouvent dans les usines et dans la sidérurgie. Les centrales énergétiques de la ville sont également implantées dans ce secteur. Les quartiers qui sont aux mains d'UCAS Steel sont les plus intéressants.

SOUTHSIDE EN UN COUP D'OEIL

Superficie : environ 864 kilomètres carrés

Population : 980 430

Humains : 44%

Elfes : 11%

Nains : 12%

Orks : 15%

Trolls : 17%

Autres : 1%

Densité de population : 1 134 par kilomètre carré

Revenu par habitant : Moyen à Bas

Population en dessous du seuil de pauvreté : 15%

Personnes inscrites au fichier des commerçants fortunés : 0%

Personnes affiliées à une corporation : 1%

Secteurs : 28

Éducation (non confirmé) :

<12 ans : 6%

BEPC : 44%

Bac : 20%

Études supérieures : 30%

Hôpitaux et cliniques : 25

Codes GTR : 9312



QUARTIERS

Les quartiers vont de la décharge aux résidences pour classe moyenne. Les indices de sécurité vont de C à A, bien que les quartiers A ne se situent qu'à proximité de l'Elevated.

- ◆ Bienheureux le Southside, qui n'est pas du tout dans la Zone. Bien sûr il y a des camps de réfugiés partout dans ce putain de bled. Ils sont pleins des gens riches qui ont fuit l'Elevated et les autres endroits à richards de la ZQ. Ils ont eu du mal à d'adapter au mode de vie des PR. Ha ha ha.
- ◆ Sunday Driver (21:26:28 / 09-27-55)
- ◆ Mon cœur saigne.
- ◆ Master Harold (23:41:06 / 09-30-55)

GOUVERNEMENT

Chicago est divisée en 124 secteurs, chacun étant dirigé par un conseiller municipal. En théorie, les conseillers municipaux ont la responsabilité de répondre aux besoins de leurs électeurs. Dans les faits, les urnes sont remplies par les corpos dans les quartiers pauvres. Si quelqu'un arrive accidentellement à la mairie alors qu'il n'est pas sur une liste corporatiste, il se fait acheter ou tuer. Que fait un conseiller municipal ? Il remplit ses poches et celles de ceux qui lui permettent de faire fonctionner ses combines illégales en douceur.

Un conseiller municipal doit écouter ses électeurs, suffisamment pour empêcher les manifestations dans son secteur. De temps à autre, il est obligé d'utiliser les fonds attribués à l'entretien de l'éclairage public et à la réparation des nids de poules afin de remplir cet objectif. Cependant, il n'a pas vraiment envie de donner cet argent, et il vole souvent des ressources et des budgets au conseiller voisin, qui à son tour le volera à un autre conseiller, utilisant des malfrats pour faire le sale boulot. Les « guerres de conseillers » sont les plus grosses guerres de gangs de la région. Quiconque s'associe de trop près au groupe de pression d'un secteur hostile prend de gros risques en se promenant dans un secteur ennemi.

Les conseillers municipaux forment le conseil municipal de la ville, qui est présidé par le maire. Chaque poste est soumis à un vote tous les quatre ans, mais chaque année, 72 pour cent des personnes en charge conservent leur siège. Les métahumains constituent 12 pour cent du conseil, parce que les conseillers viennent des quartiers. La plupart des orks et des trolls touchent des pots de vin. Les elfes s'occupent de leurs affaires, et veulent simplement qu'on leur laisse ce qu'ils ont ; même si cela signifie aller taxer les autres groupes dans le besoin.

- ◆ Tout ça a disparu maintenant. Pas de secteurs, pas de conseillers, pas de pouvoir corpo, rien à part un paquet de prétendus dictateurs prétentieux à l'artillerie limitée, chacun essayant de récupérer sa part du gâteau. Certaines de ces « poches d'influence » font presque un kilomètre carré, d'autres

font à peine deux pâtés de maisons. Plus haut, quelqu'un a appelé cet endroit Beyrouth-sur-lac ; c'est pire. Celui qui a les plus gros flingues devient Le Boss.

- ◆ Aldercritter (17:22:39 / 09-28-55)
- ◆ Vive l'anarchie !
- ◆ Neo Boy (24:06:17 / 10-01-55)

Le maire actuel est Jerome Standish. C'est un mec tout sec qui donne la chair de poule. Il paraît qu'il versait dans une sorte de magie vaudou bizarroïde quand il bossait dans une unité de mercos dans la Ligue des Caraïbes. Il vient juste de terminer son premier mandat, et la rumeur de la rue de l'Elevated le donne gagnant pour le prochain tour. Little Earth a dit que « Sa Majesté » est souillée par le vaudou et que c'est un genre de mort vivant. Personne n'a idée de qui manipule ce pantin.

- ◆ Monsieur Standish a perdu les dernières élections, mais il n'a pas perdu toute utilité. Ses marionnettistes, quels qu'ils soient, l'ont transformé en seigneur de guerre et essaient de récupérer le bureau du maire à son nom.
- ◆ CurlyMoe (23:48:01 / 10-07-55)
- ◆ Standish est un cafard. J'y mets ma main à couper. Un de ceux qui ressemblent à un humain, mais qui n'en sont pas.
- ◆ Road Kill (23:50:16 / 10-10-55)

Barbara Edwards, Bruce Gorden et Finch « Teeth » Stump sont des conseillers municipaux honorables. Edwards, une magnifique humaine de l'Elevated, fait tout ce qu'elle peut pour maintenir la mainmise de la mairie sur la ville à bonne distance. Gorden est issu d'une famille d'ouvriers qui bossaient dans la sidérurgie. Il sait comment les corpos peuvent exploiter la classe laborieuse, et fait son possible pour préserver l'indépendance des syndicats. Ses efforts se concentrent sur Southside, où les syndicats sont encore respectés.

Teeth, un des orks les plus présentables que je connaisse, vient de Northside. Il m'a dit que Truman, Ares et Perfecto Polymers avaient tenté de le corrompre ou de le menacer. Il est prêt à mourir pour son peuple, à la fois humain et métahumain, malgré les protestations de ses électeurs orks qui souhaiteraient le voir se consacrer uniquement à eux. Il se présente chaque semaine à la réunion du conseil municipal, soutenant une obscure clause fédérale face au conseil sur les conditions de logement. Cela met le conseil dans l'obligation de constater la réalité des problèmes de logement de son secteur.

- ◆ Le pauvre vieux Teeth a récemment subi des pressions des Volk. Sales bâtards de rats.
- ◆ Micky Boy (02:14:38 / 10-08-55)
- ◆ Il est probable que les deux autres soient encore en vie, mais ils ne font pas grand-chose ces temps-ci.
- ◆ Janie B. (06:54:27 / 10-15-55)

Ces trois personnes sont membres du conseil municipal depuis presque dix ans. Ils ont commencé tranquillement, récoltant tous les trucs sordides que commettaient leurs confrères conseillers et les corporations de Chicago. Ensuite, ils ont commencé à demander des petites faveurs. Ceux qui ne jouaient pas le jeu étaient soudain la cible d'enquêteurs fédéraux. Le trio, et chacun de manière indépendante, a acquis un statut de héros du peuple, et a été la cible de plusieurs tentatives d'assassinat. Elles ont toutes échoué. Grâce à Teeth, qui a convaincu des orks et des trolls de consacrer leur temps à servir de gardes du corps aux trois conseillers, et grâce à Edwards, qui a convaincu des shadowrunners connus comme étant des Robins des bois de pénétrer dans la Matrice et de lui fournir les fichiers conservés par les corpos sur elle, Gorden et Teeth.

Quiconque voulant faire le Robin des bois devrait discuter avec Edwards. La paye n'est pas aussi bonne que pour un run classique, mais ça vous rend tout chaud et humide à l'intérieur.

LA MAIRIE. LES CORPOS. ET LA MAFIA.

Chicago est une des rares villes dans lesquelles le gouvernement exerce encore autant d'autorité que les corpos sur la populace. Il n'y a cependant rien de particulièrement réjouissant à cela. La mairie a encore du pouvoir parce qu'elle utilise la Mafia comme un levier contre les corporations. En effet, la mairie fait office de pivot entre le crime organisé et le business criminellement organisé.

L'alliance traditionnelle de la mairie avec la pègre remonte à très longtemps, mais pendant les années 2030 elle s'est installée de manière durable dans la politique de la ville. Pendant l'Éveil, au moment du chaos total, le maire Malony conclut un accord secret avec le Don fraîchement arrivé, Patrick Murphey, sur le marché noir de l'approvisionnement des biens médicaux et de la nourriture. Le maire savait que la Mafia était impliquée dans la ville d'une manière que les corpos ne pourraient jamais égaler et il fit le pari de garder sa ville en vie en la partageant entre les deux bords.

Ses accords illégaux semblent avoir payé. Les corpos et la pègre ont autant d'argent et de ressources humaines. Au fil des années, la mairie a servi de médiateur entre les deux bords pour les aider à agir ensemble pour le bénéfice de la ville.

- Comme quelqu'un l'a signalé plus haut, plus maintenant. La mairie et les corpos n'ont aucun pouvoir à l'intérieur de la Zone. Seule la Mafia s'y trouve encore, et elle tente de contrer la prise de pouvoir du Yak. La distinction entre politiciens et escrocs est devenue presque impossible, si tant est qu'elle n'ait jamais existé. En fait la tactique favorite des seigneurs de guerre et des autres criminels du même genre est d'intercepter les convois d'approvisionnement et de les troquer ensuite comme des puces de contrebande.
- Master Harold (19:33:55 / 10-11-55)

ÉCONOMIE

L'économie de Chicago s'accroît actuellement de manière exponentielle. Ici, c'est l'endroit où les riches deviennent encore plus riches.

La ville a toujours été stratégiquement bien placée pour le commerce. Depuis la séparation des États-Unis, les nouvelles nations ont commencé à se spécialiser dans la production de certains biens et ont accru leurs importations et leurs exportations. Cela engendre des droits de douane, et O'Hare reçoit une part sur toutes les transactions. Chicago sert aussi de moyeu central pour les lignes de trains nord-américaines. Le software et le hardware simsens de Chicago, son bétail, ses produits chimiques et sa production sidérurgique s'exportent sur tout le continent.

En parlant du simsens, aucune société ne s'en sort aussi bien que Truman sur le marché intermédiaire. Ses produits sont de moindre qualité que ceux de Fuchi, mais Truman peut véritablement vendre sa technologie. Des accords solides avec Fox Simsense, Brilliant Genesis et Living Life Productions lui ont assuré de nombreux logiciels pour soutenir leurs systèmes.

Dream Town se fait une réputation solo. Ici les employés deviennent vite riches grâce à leurs royalties et de plus en plus d'auteurs, d'acteurs, de metteurs en scène et d'ingénieurs se pressent aux portes de Westside pour se joindre à la fête. Tout comme Hollywood à son époque était synonyme de production de films, Chicago est devenue aujourd'hui LA ville de la production simsens (et BTL). Des études de marché provenant d'autres parties du monde indiquent que le simple fait d'estampiller une puce simsens aux couleurs de Chicago suffit à en faire un produit de qualité.

Le marché de la viande est florissant, mais les prix au détail sont si élevés au niveau local et dans les UCAS que de nombreux chicagoans n'en ont pas à leur table. La nourriture naturelle atteint des prix inaccessibles dès lors que les trains de marchandises arrivent en ville. Comme d'autres grandes villes, Chicago a eu son lot d'émeutes à ce propos. Les gens qui ont les moyens de s'offrir un bon repas chaque jour sont ceux qui ont de l'argent à jeter par les fenêtres.

De même, le cyberware est un peu plus cher à Chicago, en grande partie à cause d'une taxe considérable imposée pour générer des revenus à la ville. De nombreuses pièces de cyberware se vendent 5 à 10% au dessus des prix catalogues standard.

- Oublie tout ça, au moins à l'intérieur de la Zone. La thune vaut pas un clou ici, c'est une économie basée sur le troc maintenant mon gars, et le seul marché de la ville est le marché noir. Pour un guide pas-à-pas, vas voir la section **Seuls(s) au monde**.
- Master Harold (20:08:45 / 12-12-55)

CORPORATIONS PRINCIPALES

BRILLIANT GENESIS STUDIOS

Siège de la compagnie : Chicago, Illinois, UCAS

Président / CEO : Victor Marquette

Principaux produits / services : Scénarios simsens

Profil commercial :

Brilliant Genesis fut le premier studio entièrement consacré à la production de scénarios simsens. Bien qu'il ait auparavant dû composer avec un budget serré, il investit actuellement de fortes sommes dans des talents émergents. On dit que la Mafia s'est récemment payé une majorité de contrôle dans la société.

Sécurité / Forces militaires :

Brilliant Genesis vient tout juste de s'allouer les services de Knight Errant Security.

- BrillGen et d'autres corpos de simsens payent bien pour faire sortir de la Zone certains de leurs employés les plus doués. Producteurs, stars, ce genre de gens. Tout un tas d'actifs de choix sont coincés de l'autre côté du mur, et les corpos de sim veulent vraiment les faire sortir.
- Wolf (21:47:02 / 10-09-55)
- Certaines boîtes se servent des circonstances comme d'une opportunité de choix pour voler des talents. « Oui, Mademoiselle Brighton, nous enverrons une équipe pour vous faire sortir de la Zone en un seul morceau... signez simplement ce simple bout de papier qui dit que vous devez travailler pour nous ». Je suppose qu'en matière d'affaires, tout est question d'opportunité.
- Cynik (07:01:44 / 10-15-55)



FAST-FLESH ENTERPRISES**Siège de la compagnie :** Chicago, Illinois, UCAS**Président / CEO :** Virginia Kidd**Branches principales****Branche :** Fast-Flesh Processin**Directeur :** Evan Gore**Principaux produits / services:** Abatage et traitement du bétail**Profil commercial :**

Fast-Flesh fit des ravages grâce à des stéroïdes et des hormones de croissance secrets, déposés et approuvés par la FDA (Food and Drug Administration, administration américaine des produits alimentaires et des médicaments). Le bétail atteindrait sa taille adulte en tout juste un mois. Des rumeurs persistantes accusent la FDA d'avoir perçu des pots de vin pour valider les produits chimiques de la compagnie. Les études qui s'interrogeaient sur la sécurité de Johnson's Old Fashioned Meats (la marque de Fast-Flesh) furent rapidement enterrées sous des piles de contre-expertises. On dit aussi que certains de ces médocs seraient utilisés dans la rue par des gros bras, et que la division R&D de la corpo mènerait des expériences sur des sérums illégaux de « super-soldats ».

- Ils ne bousillent plus de bétail maintenant mon gars. Ils bousillent des gens. Les cafards en ont pris le contrôle : l'usine dans sa totalité est une vaste zone d'accouplement.
- Mario A. (03:10:32 / 10-10-55)
- Qu'est-ce que t'en sais ? Tu y es allé ?
- Lizzie (04:16:17 / 10-13-55)
- Vous savez les drogues pour super soldats dont parle ce mec ? J'ai entendu dire que les cafards les utilisent quand ils adoptent leur forme hybride. Quelqu'un veut se fritter avec un cafard gonflé à bloc ?
- Big Shoulders (04: 12:58 / 10-15-55)

Sécurité / Forces militaires :

Fast-Flesh entretient des forces de sécurité standard.

LIVING LIFE PRODUCTIONS**Siège de la compagnie :** Chicago, Illinois, UCAS**Président / CEO :** Charna Halpburn**Principaux produits / services:** Scénarios simsens**Profil commercial :**

Living Life s'est fait un nom grâce à sa ligne éditoriale action / aventure. La rumeur prétend qu'ils sont capables de boucler rapidement leurs scénarios en rajoutant l'adrénaline du héros en postproduction et en créant les séquences de cascades très spectaculaires où ils remplacent les acteurs par des images de synthèse.

Sécurité / Forces militaires :

Living Life vient tout juste de s'allouer les services de Knight Errant Security.

TRUMAN TECHNOLOGIES**Siège de la compagnie :** Chicago, Illinois, UCAS**Président / CEO :** Dan Truman**Branches principales :****Branche :** Simsens Systems**Directeur :** Mike Malony**Principaux produits / services:** Hardware simsens, et une petite production d'équipement bas de gamme pour cyberdecks**Branche :** Truman Distribution Network**Directeur :** Julie Miller**Principaux produits / services:** Distribution de puces simsens**Profil commercial :**

La soixantaine, Truman est tout aussi arrogant et dirigiste qu'à l'époque où il a fait d'ESP Sytems of Chicago une affaire multimillionnaire. Sa compagnie fabrique son propre hardware simsens et distribue des softwares conçus par les nombreux studios de Westside. Il n'y a aucun doute sur le fait qu'il existe une division de la société qui produise des BTL et d'autres puces illégales.

Quand les studios indépendants font un scénario simsens, ils ont besoin que les gens les collent dans leur jack. Plutôt que d'investir dans la distribution des puces, ils vendent les scénarios à TT, qui presse les puces et les vend dans tous le pays. De cette manière, les studios et TT font tous des bénéfices.

Sécurité / Forces militaires :

Truman Technologies entretient des forces de sécurité standard, mais le centre de recherche de Westside semble disposer d'une sécurité qui se rapproche plus d'une force paramilitaire.

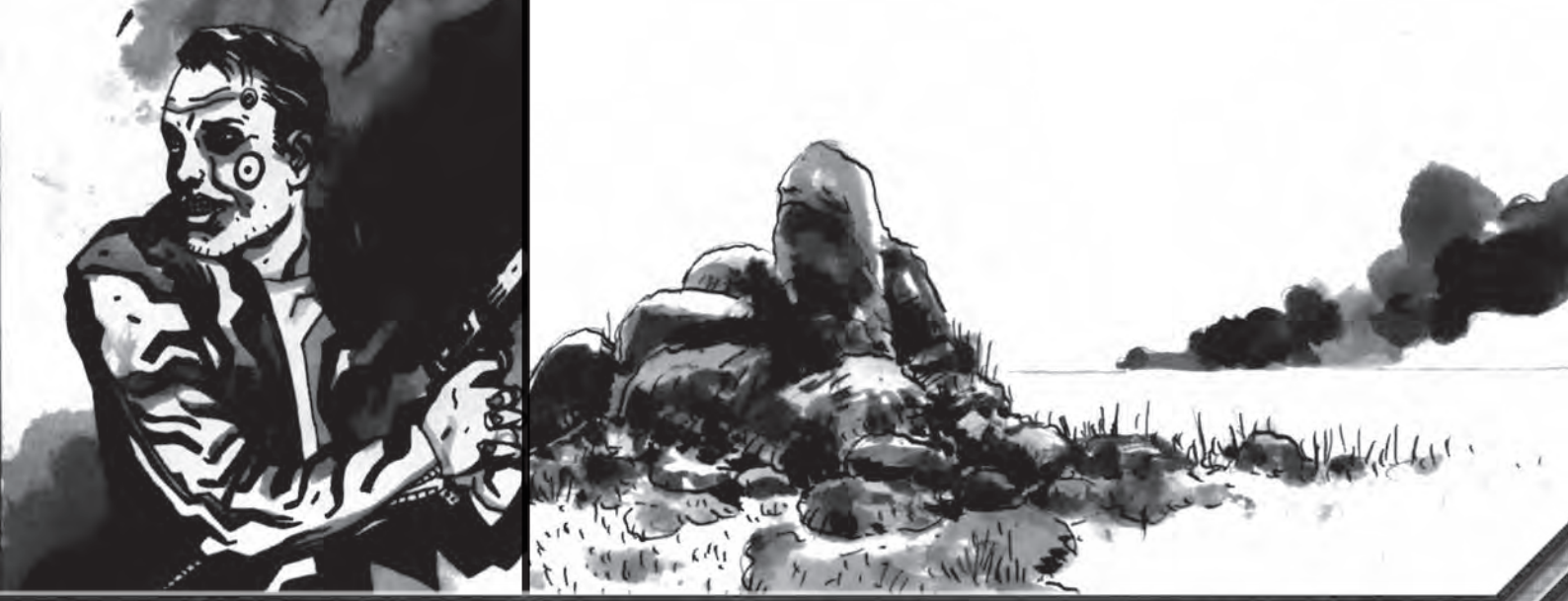
- Dernièrement, Truman a traversé une mauvaise passe. Son fils s'est fait bousiller par les cafards : ils l'ont décérébré, ou un truc du genre. Puis sa fille a disparu le jour où sa famille a été évacuée. Il essaie de diriger son affaire depuis l'extérieur de la Zone, mais ça va plutôt mal avec les attaques incessantes de Fuchi. On dit qu'il s'est mis en cheville avec Ares ; peut-être pour obtenir de l'aide contre Fuchi, peut-être pour retrouver sa fille, ou peut-être pour une raison totalement différente.

- Algren (14:31:08 / 10-12-55)

UCAS STEEL AND MANUFACTURING**Siège de la compagnie :** Chicago, Illinois, UCAS**Président / CEO :** Linda Jenkins**Principaux produits / services:** Traitement, fabrication et distribution d'acier**Profil commercial :**

Jenkins est une femme riche et puissante. Comme beaucoup de cadres corporaux du XXème siècle, elle s'est intéressée à l'industrie du loisir. On dit qu'elle garde un œil sur un studio simsens indépendant de Chicago. C'est bien connu qu'il y a une certaine animosité entre Truman et Jenkins (ou





du moins, il y en avait). Elle a sûrement acquis le studio pour que Fuchi fasse la distribution, privant TT d'une belle manne financière.

Sécurité / Forces militaires :

UCAS Steel and Manufacturing entretient des forces de sécurité standard.

- J'ai entendu dire qu'Ares avait une équipe de combat sur le terrain, surveillant le Wrigley Dome. Je me demande bien pourquoi ?
- Janie B. (10:55:13 / 10-13-55)
- La contrebande. Ils ramènent des nouvelles technologies et des fournitures en douce. Ça serait cool si leurs nouveaux joujous arrivaient dans la rue assez vite, qu'on puisse s'en servir.
- CurlyMoe (13:06:15 / 10-14-55)
- Les armes de mêlée sont la meilleure défense contre les cardards. Nous proposons, quelques mecs et moi, une formation à leur utilisation au Discovery Depot. Tenez-vous au courant !
- Lizzie (12:01:45 / 10-16-55)

CRIMINALITÉ

Un agent du FBI désabusé en poste à Chicago a dit un jour : « Criminalité ? Quelle criminalité ? Pour avoir une criminalité vous avez besoin de gentils et de méchants. Dans le coin c'est impossible de dire où finit la mairie et où commence la Mafia ! »

YAKUZA

Les yakuzas s'incrument lentement à Chicago. Ils ont installé des salons de jeux et des réseaux de prostitution près de Dream Town pour récupérer une partie de l'argent frais, mais éprouvent de grandes difficultés à s'implanter dans les sections plus anciennes de la ville. La Mafia joue sur le racisme à l'égard des orientaux pour essayer d'empêcher les yaks de se faire accepter. Mais cette tentative échouera sûrement, puisqu'un immeuble Mitsuhama a ouvert le mois dernier à l'Elevated et que de nombreuses usines d'informatique ont été installées à Westside. C'est difficile de dénigrer ceux qui procurent de nouveaux emplois. Je compte sur les yaks pour venir à bout de l'équilibre délicat qui existe entre la mairie, la Mafia et les corporations.

MAFIA

Le Don Jim O'Toole règne désormais sur la pègre, et il semble que les choses ne pourraient pas aller mieux. La mairie regarde ailleurs quand ses hommes vendent les BTL de Truman dans le Northside. En échange d'une partie des bénéfices, les conseillers municipaux les avertissent des raids du FBI à venir. Si un sarariman essaie de baiser le gouvernement, les garçons d'O'Toole le dégomment.

Une corporation a essayé, une seule fois, de se dresser contre la pègre. En 45, Fuchi a été assez culottée pour s'imaginer qu'elle pouvait s'y essayer. Elle pensait disposer d'assez d'influence pour acheter du terrain sans graisser la patte des conseillers municipaux en charge du dossier. Quand les conseillers ont bloqué la vente, Fuchi a augmenté la pression pour les faire plier. La pègre a immédiatement réagi en se rangeant du côté des deux conseillers, et une fusillade a laissé la plupart des gangsters sur le carreau. Les costards ont pensé que ça allait s'arrêter là, mais le lendemain, aucun chicogean d'origine n'est allé travailler chez Fuchi. On leur avait demandé, gentiment ou brutalement, de ne pas aller travailler. Et les travailleurs s'exécutèrent. Ainsi que le jour suivant. Et le jour d'après. La société menaça alors de se retirer de Chicago. La mairie leur dit : « Pas de souci les gars. Nous sommes la deuxième plus grande ville des UCAS. Quelqu'un sera sûrement très intéressé de prendre votre place ». La mairie fut payée, 120 familles de classe inférieure perdirent leur maison, et le parc immobilier fut « aménagé ».

C'est comme ça que ça fonctionne en ville.

- La Mafia ne se contente pas de se battre contre les yaks, comme d'autres gars l'ont dit : elle lutte aussi en interne. Les jeux de pouvoir croissent sans cesse au sein de ce qui était auparavant les « divisions corporatistes » de l'empire mafieux. Et bien sûr dans la Zone, chaque groupe de truands, plus tous ceux qui voudraient en être, font de la contrebande avec tout et n'importe quoi, pourvu que ça leur permette de se procurer de l'argent ou de s'imposer. Il n'y a plus aucune loi ni aucune organisation pour les arrêter, mais en contrepartie, ils doivent se méfier les uns des autres. « L'ouverture à la concurrence » peut s'avérer mortelle.
- Road Kill (22:01:49 / 10-15-55)

- Malgré ce que vous pourriez lire ici et là dans le fichier Bug City, il n'y a aucun moyen de savoir combien de temps vont durer l'infestation et la quarantaine. Nous sommes coincés dans les limbes, entre chien et loup, et je suppose que nombreux sont ceux qui, parmi vous, pensent que nous avons déjà sombré dans les abysses. Après tout, nous n'existons plus pour le monde extérieur. Le gouvernement refuse à présent d'honorer ses obligations à l'égard de ses citoyens, et voilà : nous ne sommes plus des citoyens. Nous n'avons plus d'identités. Nous sommes tous seuls. Nos leaders et nos patrons ont été les premiers à nous abandonner, et nous devons donc nous débrouiller tous seuls maintenant.

commencé à cacher des détecteurs de mouvement et de chaleur dans les débris pour tenter d'empêcher les tentatives de sortie. Soyez particulièrement attentifs à ces équipements au niveau des sections de mur près du Core et du lac (à la fois au nord et au sud).

LES TOURS

Le gouvernement a aussi érigé des tours de garde le long du Mur pour décourager les éventuels candidats à l'évasion. Ces tours, construites en général en acier ou en bois renforcé, mesurent dans les douze mètres de haut et sont espacées de trente à cent mètres les unes des autres. Les réfugiés s'entassent dans les zones (comme celles situées le long d'Irving Park Road ou sur la 115ème à l'ouest du Core) qui présentent les plus

SEUL(S) AU MONDE

C'est le sujet de ce message, de ce fichier. Comment rester en vie dans cet enfer.

J'ai récupéré les meilleurs messages, fichiers, échanges et commentaires dans les terapulses de données que nous avions accumulées depuis les derniers mois. C'est un véritable concentré de ce que vous avez besoin de savoir pour espérer survivre dans la Zone, et je pèse mes mots. Lisez attentivement, et vous pourrez peut-être entrevoir ce que les autres ont manqué.

- SYStem 05 (07:33:24 / 01-10-56)

LE MUR

Par R. Victore [Vengeance] (31515)

Ce fichier décrit les dessous du mur de la ZQ : où il se situe, ce qu'il est, à quoi il ressemble de notre côté. Le Mur s'étend de l'ouest, sur les bords du lac, jusqu'au nord, le long d'Irving Park Road. Il suit Harlem Avenue, au sud, délimitant la frontière ouest de la ZQ. Au niveau de la 115ème, il repart vers l'est et coupe le Core en deux pour se terminer sur le lac. La frontière sur le lac se compose d'une ceinture de marqueurs flottants et de balises dotées de senseurs, à environ un kilomètre du bord.

SUR TERRE

Le long d'Irving Park Road, d'Harlem Avenue et d'une grande partie de la 115ème, le Mur arbore le même visage : le gouvernement a rasé les immeubles des deux côtés de la rue et a assemblé les débris sous forme de barricades. Il a ainsi bloqué l'accès à ces grandes artères tout le long du côté nord d'Irving Park, du côté ouest de Harlem et du côté sud de la 115ème. L'assemblage de décombres constitue une barrière de nature instable très difficile à traverser.

Aux intersections, le long des cimetières, et dans les autres endroits manquant d'immeubles à réquisitionner, les ingénieurs ont érigé des barrières plus conventionnelles : mur de béton, fil de fer barbelé, et ainsi de suite. Le Core est entouré en grande partie par ce type de barricades : une solution qui fit l'unanimité parmi les « experts ». Ils déclarèrent que ces immeubles étaient trop bas pour les abattre en toute sécurité (ou parce qu'ils appartenaient à des gens qui disposaient d'un peu plus d'influence que la moyenne).

L'épaisseur du Mur varie d'une demi-douzaine de mètres jusqu'à dix ou vingt, en fonction des immeubles utilisés pour sa construction. Sa densité est variable, pour les mêmes raisons. Quelquefois, vous pourriez presque apercevoir les soldats de l'autre côté en train de se moquer de vous, alors qu'à d'autres endroits, vous auriez presque l'impression d'être en face d'un mur de brique. Les sections les moins solides sont traversables, en apparence, mais vous pouvez être sûr que notre gouvernement a mis en place des blocs en béton pour renforcer la barrière de décombres. Si on écoute les rumeurs de la rue, l'armée des UCAS a

grosses concentrations de tours. Certaines sont construites sur de hautes structures existantes, comme des poteaux électriques, d'autres directement sur les décombres.

Il existe trois principaux types de tours, et les tours en acier sont les plus courantes. Nombreuses sont celles qui présentent des plateformes de garde partiellement couvertes, même si celles de certaines tours d'acier sont complètement fermées et disposent de vitres blindées, particulièrement le long de la 115ème rue à l'est et à l'ouest du Core et le long d'Irving Park Road, près du lac. Les tours en bois renforcé ressemblent à s'y méprendre aux miradors des camps de prisonniers que l'on peut voir dans tous les trids de guerre. Les tours improvisées, bien souvent limitées à une plateforme montée sur un bâtiment existant, disposent d'à peine plus qu'un amas de bois et de ferraille pour assurer une protection minimale contre les gens en dessous.

En général, le personnel opérant dans chaque tour est équipé de lunettes de vision nocturne et thermographique et d'une unité multi-bandes de transmission de type militaire (à cause de la saturation permanente des ondes radios orchestrée par le gouvernement, je suppose que ces unités de transmission doivent être reliées par câble à un point de distribution central). Chaque garde porte une armure légère, à peu près l'équivalent d'une veste pare-balles (bien que j'ai vu des armures plus grosses), et porte un fusil d'assaut (sûrement un Colt M22A2) avec un gros stock de chargeurs et des mini-grenades flashbang. De plus, chaque tour est équipée d'un paquet de fusées de détresse et d'une sonorisation ou d'un porte-voix, et il n'y a donc aucune chance que les citoyens qui s'entassent en-dessous n'entendent pas les instructions de leurs « protecteurs ». Je sais aussi que le gouvernement fournit des mitrailleuses (habituellement des Ingram Valiant), des grenades neuro-étourdissantes et même un multi lanceur (roquettes hautement explosives ou missiles sol-air) aux tours en zones sensibles.

LES GARDES

En général, il semble que les gardes ne soient pas vraiment enthousiasmés par leur affectation. Ils sont assez réceptifs aux petits cadeaux. Ils envoient de nombreux avertissements avant de passer à l'action, mais si (et quand) quelqu'un se trouve à moins de deux mètres de la barricade officielle, ils n'hésitent pas à faire le nécessaire. Le premier avertissement se fait via le système sonorisé ou le porte-voix. Si le sujet ignore l'avertissement, les gardes envoient alors une fusée de détresse, suivie d'une ou deux grenades flashbang. Apparemment les règles d'engagement des gardes ne les autorisent à utiliser la force létale ou quasi-létale qu'en cas d'attaque par tir direct, ou bien si un groupe de citoyens essaye de franchir la barricade et qu'une situation de débordement potentielle est manifeste. Et même dans ces cas là, ils doivent tirer dans les jambes de leur cible pour la ralentir. Merci les gars.

Heureusement, la plupart des gardes rechignent à en venir à de telles extrémités et je ne les ai vus tirer sur des gens que quand le Mur

était en passe d'être submergé. En fait, j'ai vu quelques disputes éclater entre les gardes des tours concernant la méthode à suivre, et j'ai même vu des gardes faire des signes plutôt que tirer. Il semble qu'il y ait quand même des êtres humains dans les rangs des enclûs insensibles et froids qui nous ont piégés ici.

Cette exception ne s'applique pas le moins du monde aux « Équipes de contre-offensive ». Mais j'en dirais plus sur eux dans quelques lignes.

Au fait, on m'a dit que la plupart des gardes du Mur appartenaient aux troupes régulières de l'armée des UCAS. Il semble que le gouvernement s'arrange bien des lois qui interdisent l'utilisation de troupes fédérales contre la population civile.

SUR L'EAU

Les frontières du lac sont contrôlées par une coalition de Gardes-côtes et de marins des UCAS. Mi-décembre, la marine accorda également le privilège à Chicago de faire stationner sur le lac le porte-avions de classe Bennet *Wolverine* et deux frégates à missiles autoguidés de classe Richard A. Dean (le *Lucan* et le *Voight*). Une vieille allusion aux jours où la marine refusa d'envoyer autre chose que des FFG (frégate dotée de missiles surface-air) et apparentées au vieux Navy Pier.

Toutefois, le fer de lance des patrouilles de la frontière du lac est composé de petits bateaux de patrouilles très rapides, calqués sur le modèle Blohm-Voss River Commander, relayés par des véhicules sur coussin d'air GMC-Beachcraft Patroller (qui deviendront à leur tour les principaux véhicules de patrouille des côtes quand le lac gèlera, probablement dans un mois). Des escadrons d'hélicoptères légers de sauvetage air-mer fournissent le soutien aérien, comme le Hughes WK-2 Stallion et le 2025-A/SR (la version Gardes-côtes de l'Hughes Aerospace Airstar). Ces escadrons décollent du *Wolverine* et des bases terrestres situées au nord et au sud de la ZQ.

Les ordres actuels des patrouilles sont d'utiliser leurs haut-parleurs pour avertir les personnes qui tenteraient de forcer la barrière du lac, en premier lieu. Si le sujet n'obtempère pas, les patrouilles bloquent alors sa progression en lui barrant la voie avec un bateau de patrouille ou le rotor de l'hélicoptère. Si le sujet ne s'arrête toujours pas, les patrouilles peuvent tirer sur le bateau pour le couler. Quand le lac gèlera, je suppose que la politique de contrôle des côtes se rapprochera de celle du Mur.

La frontière actuelle du lac est composée d'une série de flotteurs, de bouées et de balises équipées de senseurs connectés entre eux par un câble en carbonacier et par un grillage électrifié. Le grillage s'élève à deux mètres au-dessus du niveau de l'eau et s'enfonce à plus de neuf mètres sous la surface.

Un genre de base se trouve dans l'Elemental Hall de la vieille University of Chicago, mais elle n'a apparemment pas de liens avec la sécurité de la ZQ, alors je laisserai quelqu'un d'autre en parler.

DANS L'ÉTHER

Ce n'est pas mon domaine de prédilection, mais j'ai entendu dire que l'armée des UCAS avait transféré en vitesse à Chicago quasiment tous les mages assignés à des tâches secondaires. Priorité numéro un : empêcher les cafards de sortir. Selon mes sources, l'objectif serait atteint. La priorité numéro deux est de maintenir la barrière de l'espace astral : empêcher les gens de rentrer et de sortir. Mes sources me signalent également que l'espace astral est littéralement envahi de veilleurs et d'esprits du côté de la frontière, et aussi qu'un bon nombre de chamans mettent leurs talents à contribution pour assurer la garde. Ce ne sont même pas des chamans de l'armée des UCAS ; ce sont des chamans NAO envoyés ici par les Sioux et les Ute, venus pour s'assurer que rien ne sort. Une fois encore, merci pour votre soutien les gars.



J'ai entendu dire que plusieurs officiers de l'armée ont « entamé des pourparlers avec certains individus » de l'ancienne-nation-irlandaise-dont-on-ne-doit-pas-parler, à propos de la création d'une rune mystique tout autour de la ville. Je suppose que nous claquemurer complètement facilitera l'oubli absolu.

ÉQUIPES DE CONTRE-OFFENSIVE

J'ai déjà parlé de ces têtes de nœud un peu avant. C'est un mélange de membres des forces spéciales et d'unités d'élite des UCAS qui mènent des opérations secrètes. Ils bouchent les trous. Ils sont aéroportés et méchamment armés : armure de combat, shotgun à tir automatique, électromatrasque (hein ?), et tout le barda du semeur de chaos habituel. La plupart sont des adeptes d'un type ou d'un autre, et de nombreuses équipes accueillent des mages de combat chargés à bloc. La plupart du temps, ils interviennent comme équipes de soutien des unités frontalières quand il y a une tentative de sortie, mais on sait qu'ils accomplissent aussi des missions à l'intérieur de la ville. En général ce sont des missions d'enlèvement, mais ils peuvent éventuellement aller massacrer un gang ou un seigneur de guerre qui impose un peu trop sa domination sur un secteur, surtout si la cible fait du trafic de nourriture (Saviez-vous qu'il est illégal de vendre ou de troquer les « vivres et l'équipement parachuté » ? Soyons sérieux).

Une fois, j'ai vu une de ces équipes sur le terrain, mais sur le moment j'ai cru qu'il s'agissait d'un groupe de soldats corpos. Ces enculés ne se gênent pas pour utiliser leur puissance de feu. Il est toujours bon de savoir qu'un type chargé à bloc t'attend en bas de chez toi. Bon de toute façon ils étaient venus pour dessouder quelques sales types, alors je ne vais pas les enfoncer inutilement.

LES AUTRES ATOUTS

J'ai entendu dire que le gouvernement avait d'autres renforts derrière le Mur, qu'on ne peut pas voir, comme plusieurs modèles de t-birds, des VBA, des hélicoptères de combat, etc. J'ai entendu parler d'un tank de combat Stonewall caché à l'ouest, dans une forêt, mais je serais prêt à parier une caisse de soupe que c'est un VBA.

Et puis il y a le *Wolverine* qui stationne à deux bornes de la côte. Difficile de dire ce qui a été embarqué dans ce porte-avions. Normalement les *Wolverine* sont armés pour le combat en mer, le contrôle de l'espace aérien et pour servir de plateforme pour les attaques terrestres. Cependant, les *Wolverine* ont aussi été utilisés pour le transport d'armées régulières, et bien sûr pour transporter des troupes de marine et leurs moyens de transports. Peut-être que les rumeurs qui prétendent qu'une attaque massive de nettoyage des cafards serait en préparation sont vraies. Je suis convaincu qu'il y a moins d'appontements et de décollages sur le *Wolverine* qu'il ne devrait y en avoir. C'est sûr qu'on a l'impression que les patrouilles aériennes sont au-dessus de nos têtes la plupart du temps, mais le pont du *Wolverine* est trop tranquille. Croyez-moi, quand il va se mettre en route, la ville le saura.

Si vous avez des informations sur le Mur, surtout sur ses faiblesses, envoyez un message ici : [Core/Ville/Mur](#).

COMMENT VOUS

PROCURER CE QU'IL VOUS FAUT

Par Uncle Leech

L'argent n'a jamais eu aussi peu de valeur que dans la ville du vent en ce moment ; l'économie de la ville est basée sur le troc. J'ai un truc, tu le veux, on trouve un accord. C'est comme ça que ça marche. C'est un peu comme un retour à l'ancien temps, tu vois ? En tout cas, c'est un marché concurrentiel, tout simplement parce que tous les produits (cafards exceptés) sont en quantité limitée. Si tu veux ce que je possède, je peux en demander le prix que je veux. Ça se passe plus ou moins comme ça, alors fais gaffe avec qui tu fais affaire ; j'ai entendu dire qu'il y avait des gars qui affichaient des prix vraiment scandaleux.

Mais tout ce matos tant attendu vient bien de quelque part. Et ce quelque part, ce sont les dépotoirs réglementaires, les zones de « largage ». Il y en a environ trois à quatre par kilomètre carré. Chaque quartier a sa zone. Les largages ont lieu pendant la journée, à peu près tous les cinq jours sur chaque site. Les mecs du gouvernement changent les dates sans arrêt et n'annoncent jamais leur arrivée. Apparemment, ils essaient de surprendre de cette manière tous les gros bras et les tyrans qui essaient de faire main basse sur chaque livraison de nourriture et d'équipement dans la même zone. En larguant de manière semi-aléatoire, ils les obligent à être toujours sur la brèche et à diviser leurs forces entre les sites. Et quand les largages sont finalement effectués, la population locale a de meilleures chances de récupérer le matériel rapidement et efficacement si les malfrats sont dispersés. Est-ce que ça fonctionne ? Plutôt pas mal. Bien sûr, certains gros bras se décident parfois à ne contrôler qu'un seul site, et ils établissent un campement en attendant que le prochain largage ait lieu. Le gouvernement a néanmoins résolu ce problème, soit en changeant de site de largage (surprise !), soit en envoyant ses propres gros bras à la place (méga surprise !).

Les largages ont lieu sur des intersections majeures, des parkings, ou des parcs dégagés ; n'importe quel endroit où un hélicoptère ou un VTOL peut rester en vol stationnaire assez longtemps pour balancer



ses palettes. Quatre vingt dix pour cent du temps, le contenu arrive à terre en un seul morceau, mais des fois les pilotes déchargent les palettes trop tôt ou visent mal, et la came s'éclate sur le sol. J'ai entendu de nombreuses rumeurs disant que le gouvernement avait commencé à envoyer des mini hélicoptères et des drones pour assurer les largages. Commencez à jouer au GI-Joe et vos fringues seront réparties entre les gens avant que votre corps refroidi ne touche le sol.

Les largages contiennent de tout. La majeure partie d'une palette est composée de denrées non périssables, des tas de boîtes de conserve et beaucoup de daube toute prête. Du soja par ici, et du soja par là (Beurk !). Il y a aussi des couvertures, des médicaments (très bons produits pour le marché noir), des produits d'hygiène corporelle (comme du savon) et de premiers secours, ainsi que des vêtements. Le genre de matos dont vous avez besoin pour vivre à la dure dans les bois pendant quelques semaines. Ils larguent aussi des tentes, des radiateurs électriques (dans les zones où il y a encore du jus), des radiateurs chimiques (vous savez, les couvertures et les coussins pour débiles qui vous font cramer la couenne si jamais vous appuyez sur le bouton bizarroïde, mais qui redeviennent froids en à peine quelques heures).

Ils balancent sans arrêt des tonnes de diffuseurs et de bombes insecticides. Ben oui, des caisses de bombes insecticides. Les cafards détestent ces trucs, mais au vu de la portée qu'offrent ces engins, vous avez intérêt à être super rapides pour dégommer la face du cafard avant qu'il ne vous arrache la tête. Si vous préférez une arme avec une portée un peu plus efficace, placez des explosifs dans une caisse d'insecticides. Tout ce dont vous aurez besoin, c'est d'un peu de poudre ; le contenu d'une cartouche de shotgun suffira. Un mini détonateur électrique et... tadam ! Voilà votre propre grenade anti cafards. Vous me remercerez plus tard.

Et les flingues alors ? Ben, le gouvernement nous en envoie de temps en temps, mais seulement si les gentils gros bras sont d'abord venus nettoyer le site de largage. Quand c'est nécessaire, les p'tits gars du gouvernement oublient parfois des flingues et des munitions derrière eux pour que les locaux puissent se défendre contre un groupe qui voudrait contrôler le site. Malheureusement, les gros bras finissent par revenir sur le site où ils ont laissé les flingues, pour les récupérer. Ah, ben, d'accord.

Cette pratique fait que les flingues et les munitions sont les marchandises les plus chères au marché noir, mais que des biens de toute sorte voient leur prix s'envoler en fonction de leur rareté dans une économie de marché noir. La liste suivante indique les coûts de nombreux produits dans la ZQ. Appliquez le pourcentage indiqué aux prix standards.

Y'a un moment, tu devras faire affaire avec le premier venu, et à n'importe quel prix. C'est à toi de voir. Le plus dur, c'est de trouver les vendeurs. Tu devras te rencarder autour de toi. Dans beaucoup de quartiers ça sera carrément facile. Nous, les courtiers des rues, comme nous aimons nous faire appeler, n'avons aucune raison de cacher notre identité. C'est sûr, il existe toujours la possibilité que quelqu'un veuille tenter sa chance et nous cogne (ces enfoirés de clodos essayent tout le temps), mais ne vas pas imaginer que nous ne sommes pas protégés. Tu crois vraiment qu'on ne sait pas utiliser ce qu'on a en magasin ? Penses-y à deux fois, Monsieur Je-suis-heureux-d'être-en-vie, et réfléchis un peu si tu veux rester dans cette catégorie.

Et en dépit des efforts du gouvernement, les seigneurs de guerre contrôlent l'approvisionnement de nourriture et de matériel dans de trop nombreux endroits. Si tu fais pas affaire avec eux, t'es baisé. Heureusement ils sont nombreux à comprendre qu'ils doivent fournir le marché pour conserver leur pouvoir. Mais il y en a un peu trop qui croient dur comme fer à leur rêve de seigneurie et qui vont un peu trop loin.

Évidemment pour vous les Monsieur-et-Madame-Tout-le-monde, il est préférable de ne pas ébruiter ce que vous avez ou pas, parce que vous ne savez jamais qui pourrait venir vous rendre visite pour tenter de vous en déposséder.

Si vous avez besoin de quelque chose, postez un message ici : [Core/Matériel/Recherche](#), et je verrai ce que je peux faire.

PRIX DE LA ZONE DE QUARANTAINE

Objet	Coût
Armement	
Accessoires pour armes à feu	600%
Armes à feu	700%
Armes de mêlée ¹	100% / 400%
Armes de jet	150%
Armes de trait	300%
Explosifs	1 500%
Munitions ²	800% +
Vêtements et armures	
Armures ³	500%
Vêtements normaux ⁴	200%
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	300-800%
Communications	10-750%
Contre-mesures électroniques	10-750%
Équipement de survie	400-1 200%
Mesures de surveillance	10-750%
Systèmes de sécurité	10-750%
Électronique⁵	
Électronique	10-750%
Cybertechnologie⁵	
Biotech	500%
Bodyware	400%
Céphalaware	500%
Cyberdecks	400%
Programmes	800%
Équipement magique	
Arme focus	Ah !
Équipement magique	2 500%
Focus de pouvoir	au bon vouloir du vendeur
Tout type de focus	au bon vouloir du vendeur
Matériaux rituels	2 500%
Véhicules	
Appareils volants	Ah !
Carburant	1 500%
Véhicules aquatiques	au bon vouloir du vendeur
Véhicules militaires	Compte là-dessus
Véhicules terrestres	1 500%
Illégaux	
BTL	400%

¹ La base est de 100% pour un équipement basique comme un bâton, une massue ou autre. Si tu veux un truc sympa, comme un katana, alors il faudra compter nettement plus cher. Si tu veux un truc efficace, comme une mono lame ou un truc dans le style, c'est au bon vouloir du vendeur mon pote : tu devras lui payer ce qu'il en veut.

² Pour des munitions normales mon pote. Prévois 1 000 à 2 000% pour des balles explosives, fléchettes et gel. Prévois 3 000% pour de l'APDS.

³ Pour une armure légère, jusqu'à la veste pare-balles inclus. Si tu veux un truc comme une armure de sécurité complète ou partielle, tu triples le coût. Tu veux de l'armure militaire qui assure ? C'est au bon vouloir du vendeur ; ou alors tu le récupères toi-même sur un membre des Équipes de contre-offensive.

⁴ Combien tu paierais pour un manteau épais pour ton gamin ? Je te laisse imaginer.

⁵ C'est un des pires endroits pour toucher ce genre de matos. Certains trucs valent plus chers que ta propre vie (ou celle d'un autre), d'autres trucs valent que dalle. La règle de base : plus c'est utile dans la ZQ, plus le vendeur t'en demandera.

CRIME DÉSORGANISÉ

Par Swiss Knife

Vous voyez, les cafards ne comprennent pas bien le concept de respect. Ils ont piégés les types du Yakuza, de la Mafia et des Triades au même titre que nous autres. Tous les anciens accords sont caducs maintenant, et on se retrouve avec une grosse guerre entre les familles pour prendre le contrôle du marché noir, de la vente de BTL, de la prostitution et de tout le reste. Les vieux « accords entre gentlemen » portant sur les territoires et l'honneur pourraient aussi bien ne jamais avoir existé.

La guerre pour le contrôle de la ZQ a lieu à différents niveaux, mais vu la taille limitée du terrain de jeu, les conflits s'enveniment très facilement. Les observateurs disent que les trois organisations s'entre-tuent tellement vite que même les cafards ne pourraient pas faire mieux.

Ça s'agit surtout aux niveaux des accès et de la distribution. Quand le gouvernement a fermé la ville, il ne restait que quelques voies d'accès majeures pour entrer et sortir de la Zone. L'armée des UCAS était sur le qui-vive et a réussi à interrompre rapidement le va-et-vient de marchandises de contrebande aux abords de la ZQ, bien que l'armée ait parfois manqué de réactivité.

La méthode d'importation frauduleuse la plus efficace est également la plus simple : les deux parties en passe de conclure un accord font circuler des messages par-dessus le Mur, concluent leurs accords, et au moment et à l'endroit voulu, quelqu'un de l'extérieur balance des sacs de paquetage (ou autres) par-dessus le Mur, directement dans les bras de quelqu'un à l'intérieur. Ce système demande bien évidemment une bonne coordination, une communication efficace et un bon minutage. De par la nature même des accords, il arrive souvent que les paquets balancés au dessus du Mur se retrouvent au mauvais endroit, ou directement dans les bras d'un agent du gouvernement en planque. Certains gardes peuvent être soudoyés pour regarder ailleurs au moment de l'opération. Les gardes qui ne sont pas dans la confiance se font un plaisir de tirer sur les casseurs d'embargo.

Les autres formes d'importations frauduleuses demandent plus de doigté et une organisation plus complexe, avec des résultats variables. La méthode la plus ancienne, et la plus pérenne, est peut-être celle qui consiste à corrompre l'officier chargé de mener le largage des marchandises, ou le chargé de mission qui remplit les soutes d'un avion. L'un comme l'autre peuvent être partants pour ajouter une « livraison spéciale » à la palette de marchandises. Une méthode de contrebande plus récente consiste à envoyer des drones de transport à basse altitude pour transporter les cargaisons par-dessus le Mur. Les drones, petits, maniables et dotés de faibles signatures, volent à proximité de la frontière à quelques dizaines de centimètres du sol, en utilisant les rues et les immeubles pour tromper les radars et les senseurs infrarouges. Au dernier moment, ils s'élèvent juste assez pour passer au dessus du Mur, peut-être grâce à leur ordinateur de vol préprogrammé.

Toutes les voies d'accès à la ville restent utilisables tant que personne ne commet l'erreur d'attirer l'attention ou que le gouvernement ne les repère pas. Les diverses organisations criminelles passent leur temps à se voler les voies d'accès ou à se battre pour leur contrôle,

espérant arriver à détourner les marchandises de leurs concurrents à leur profit.

Le Yakuza, la Mafia et les Triades utilisent tous leur propre méthode, essayant de contrôler certaines parties de la ZQ en utilisant toutes les techniques possibles, anciennes et nouvelles. L'acheminement de leurs marchandises suffit à lui seul à entretenir quelques seigneurs de guerre, et quelquefois, les mafias travaillent directement pour eux. Malgré tout, ces organisations criminelles voient toutes d'un mauvais œil une incursion sur leurs territoires, que cela soit par leurs rivaux, par d'autres seigneurs de guerre ou par des « indépendants ». Vous êtes prévenus.

Mon dernier conseil : ne travaillez pas avec les organisations criminelles de la ZQ, à moins que vous ne puissiez l'éviter, ou bien que vous ayez ça dans le sang. C'est un jeu très dangereux, quelle que soit la manière dont vous vous y prenez.

RUMEURS

Par W. Jacobs (Newshound) (271161)

Qui croyez-vous ? En qui avez-vous confiance ? Ces questions banales revêtent une importance capitale dans notre situation. Malheureusement, y répondre est difficile. Le gouvernement, dans sa grande sagesse, a littéralement coupé toutes les sources d'informations fiables dans la Zone de quarantaine. Il est évident que c'est pour empêcher les personnes de l'extérieur de savoir ce qui s'y passe et pour éviter la panique qu'entraînerait une telle révélation. Mais qui aujourd'hui peut dire que notre gouvernement agit de façon rationnelle ? Peut-être que le gouvernement est lui-même responsable de l'invasion des cafards et qu'il a peur que son action ne soit révélée au reste du pays.

Voilà. Est-ce que vous saisissez ce qu'il vient de se passer ? Je viens d'être un journaliste irresponsable. Comment ? J'ai dit : « *Peut-être qu'il est responsable de tout ça et qu'il craint que le reste du pays soit mis au courant* ». Ceci est une pure spéculation d'ordre personnel. Cette hypothèse ne repose sur aucun fait concret, mais si je la laisse demeurer en l'état, de nombreuses personnes l'accepteront, en parleront à leur famille et à leurs amis, et d'ici peu de temps cette hypothèse deviendra un « fait ».

Cela signifie que ces temps-ci, vous devez faire attention à ce que vous croyez. Dans les circonstances actuelles, il est quasiment impossible de confirmer quoi que ce soit par des sources d'informations fiables. Résultat : les discussions traitant de la création de la Zone, de la responsabilité des uns et des autres, et du comment tout cela va bien finir ; tout ça n'est que pure spéculation et racontars. Attention, je ne dis pas que vous ne devez pas écouter ce que disent les gens, mais que vous devez juste comprendre qu'ils pourraient ne pas savoir de quoi ils parlent.

Là, maintenant, vous vous dites : « *Walter, viens-en au fait, bordel* ». Bon, l'objectif de cette longue introduction est dans le titre : « *Une ville assiégée* ». Voici une source en laquelle vous pouvez avoir confiance. Plusieurs journalistes, dont moi, sont piégés dans la ZQ avec vous, et tentent de continuer à vous informer sur ce réseau. Nous allons utiliser toutes nos compétences journalistiques et notre inventivité pour vous dire ce qui se passe vraiment ici, dans les rues de la Zone.

Si vous parcourez cette partie du fichier, vous constaterez qu'il n'y a aucun moyen de commenter en direct les histoires que nous postons. C'est voulu ; nous souhaitons conserver les histoires originales intactes et sans parti pris. Malgré tout, le fichier contient des zones de partage pour chaque partie. Utilisez ces endroits pour faire vos commentaires, vos annotations, vos corrections, etc.

En brouillant le système de communication de la ville, le gouvernement a réussi à maintenir la population dans le flou le plus complet. S'il est parvenu à contrôler la ville en étouffant les informations, nous ne trouvons toujours pas d'explication à son manque d'intérêt pour le contrôle de la ZQ. Bien que nous ne prétendions pas comprendre les motivations du gouvernement, nous tentons de maintenir la circulation des informations, que cela contrarie ou pas les objectifs gouvernementaux. Nous tâcherons de tenir les gens informés sur ce qui se passe, où ils sont en sécurité, et où ils ne le sont pas.

Et nous ne comptons pas attendre que les informations arrivent toutes seules pour faire nos papiers ; nous irons sur le terrain pour les dénicher. Nous allons mentionner les événements avant qu'ils ne se transforment en problèmes et nous ferons en sorte que les gens soient informés de ce qui se passe. Et oui, si nous le pouvons, nous irons même jusqu'à nous poster là où on constate des problèmes, pour vérifier qu'ils ont été résolus. C'est ce que nous devons faire pour sauver cette ville et ses habitants. Je sais que cela résonne comme une annonce grandiloquente, mais c'est ce que nous devons tous faire pour survivre à ce bordel et pour conserver notre humanité.

Pour lire les informations en ligne :

[Allez sur Citynews](#)

Pour lire les nouveaux commentaires et annotations :

[Allez sur Citynews/Discussions](#)

Pour poster vos propres commentaires, écrivez à :

[Citynews/Commentaires](#)

OBTENIR DE L'AIDE

Par FIRESTORM

Je serai bref. Simplement, si vous avez un problème, postez sur le groupe >> [core/ville/aide.spéciale](#) <<. Des volontaires font en sorte de maintenir une présence quasiment 24h/24 sur le groupe, et si nous pensons pouvoir vous aider, nous le faisons aussi vite que possible. Nous pouvons nous charger de presque tous vos problèmes : cafards, hommes de main et seigneurs de guerre. Vous les nommez, et nous nous en occupons. Oh, une dernière chose : utilisez-nous pour résoudre vos problèmes personnels, et vous le regretterez. Il n'y aura qu'un seul avertissement : celui-ci.

Pour une aide spéciale, écrivez à :

[Core/Ville/Aide.Spéciale](#)

Pour une aide spéciale concernant ces putains de CAFARDS, écrivez à :

[Core/Insectes/Raid](#)

L'ENNEMI COMMUN

Par J. Q. PUBLIC

La ZQ est un endroit dangereux. Chaque personne que vous rencontrez est un ennemi potentiel. Nous nous croisons dans la rue, suspicieux dans nos esprits et sur nos visages. Est-ce que je peux m'arrêter à l'apparence de cette personne, ou y a-t-il une chose horrible qui se cache au plus profond d'elle-même ?

Tout le monde sait que nous pouvons accuser les cafards pour l'ambiance lamentable qui règne dans la ZQ, et tout le monde les hait pour cela. Cette haine est unificatrice : c'est la seule chose qui nous rapproche aujourd'hui. Les cafards nous donnent un ennemi commun que nous pouvons et contre lequel nous devons combattre. Si nous n'acceptons pas ce simple état de fait dans la ZQ, nous sommes tous perdus. Si quelqu'un se retrouve confronté à des cafards, nous devons tous lui

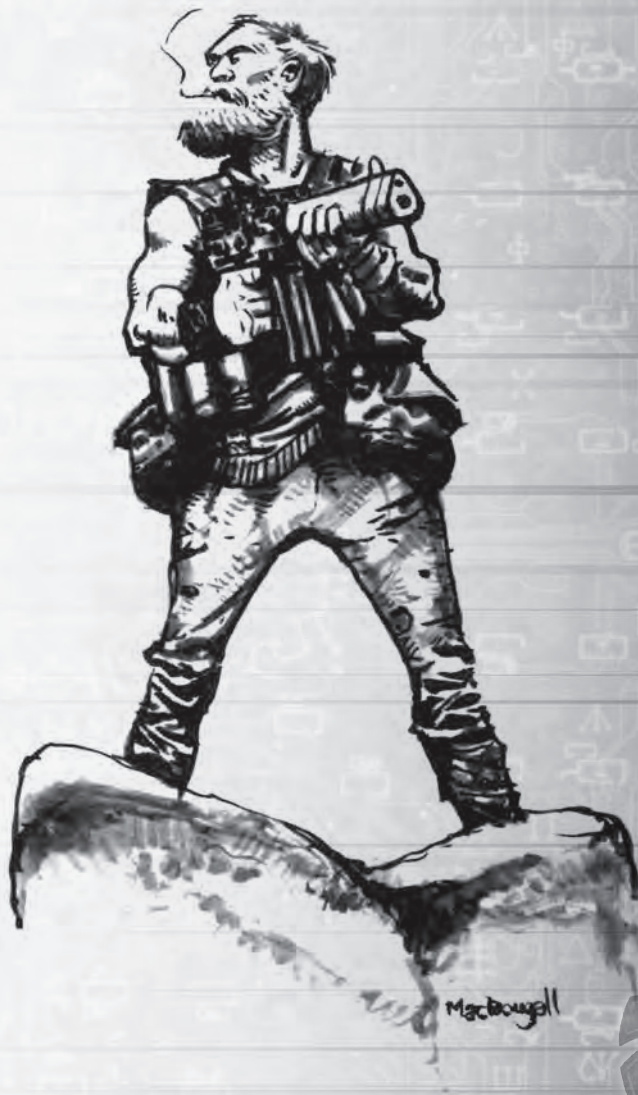
venir en aide, par tous les moyens possibles. Et le hasard pourrait faire que ce quelqu'un, ce pourrait être vous. Venir en aide à quelqu'un qui est confronté aux cafards devrait devenir force de loi.

Quiconque refuse d'aider un citoyen contre les cafards, ou qui n'agit pas contre eux quand il en a l'occasion, doit être chassé. Si les autres apprennent que vous n'avez pas honoré cette obligation à l'encontre d'un de vos concitoyens, ils devront par conséquent appliquer la loi de la rue et se détourner de vous, ne plus vous considérer comme un citoyen à part entière. Cette menace d'ostracisme doit être assez puissante pour anéantir les arrière-pensées et les hésitations en cas de confrontation avec des cafards.

Une leçon tirée de ma propre expérience : il y a trois semaines, je chassais un quadrupède dans une allée quand je suis tombé sur un elfe que j'avais connu il y a longtemps. Nous nous étions combattus tant de fois que je ne pourrais les compter ; et il en sortait toujours vainqueur. Je ne peux vous dire combien de fois j'avais rêvé de l'abattre, de le faire souffrir. Il était à ma merci, la peau déchirée d'une demi-douzaine de blessures, souffrant suite au combat qu'il avait mené contre le cafard. Ces mêmes pensées me traversèrent l'esprit, mais je lui vins en aide. C'est la Loi.

Belle histoire ? C'est vrai, mais c'est également une vérité élémentaire que de dire que nous avons tous le droit de vivre. Ça craint de voir un vrai cafard courant sur le sol de votre cuisine, mais c'est encore pire d'en voir un escalader un immeuble. Nous ne pouvons plus le tolérer.

C'est la Loi.



MÉFIEZ-VOUS DE LA BOMBE

Par Dr. T. Alloman (Prof. Ted) (391010)

Nous connaissons tous les faits. Tôt dans la matinée du 1er octobre, une ou plusieurs personnes inconnues ont fait exploser une charge nucléaire tactique dans l'usine électrique locale située dans le voisinage de Cermak et Racine. Cette usine-onduleur était conçue pour relayer le réseau électrique local en cas de fortes consommations. Contrairement à de nombreuses rumeurs, ce n'était pas une centrale nucléaire secrète ni un centre de recherches saboté par les cafards. Pour ce que nous en savons, ce site était le foyer d'une énorme ruche comprenant plusieurs espèces et sur le point de relâcher un raz de marée d'esprits insectes. L'explosion nucléaire était censée les détruire et les empêcher de se répandre. Je suis incapable de dire si l'action a été couronnée de succès, mais nous pouvons nous appuyer sur des informations précises quant à ses conséquences.

De manière surprenante, l'explosion semble n'avoir causé que des dégâts mineurs. La charge était apparemment limitée à une kilotonne, voire même moins, d'après ce que nous avons pu constater. L'arme était certainement transportable, peut-être même assez petite pour rentrer dans un attaché-case standard. Malgré la charge relativement modeste de la bombe, l'explosion aurait normalement dû détruire l'usine ainsi que les structures non renforcées dans un rayon de 750 mètres. Elle ne l'a pas fait. Jetez un coup d'œil par vous-mêmes ; mais ne vous approchez pas à moins de 500 mètres. Les effets de l'explosion à 200 mètres sont ceux qui auraient dû être constatés à 1 000 mètres. Un cratère indique le centre de l'explosion, je pense donc que nous pouvons affirmer que la bombe a bien explosé comme prévu. De plus, des débris recouvrent la zone aux abords immédiats du cratère, bien que dans des circonstances normales, ces débris auraient dû se trouver éparpillés et bien plus éloignés du cratère. Le cratère lui-même recèle un mystère : son rayon est d'environ 100 mètres, mais il est *profond*. Personne n'a encore fait de mesures du trou, mais il est beaucoup plus profond qu'il ne devrait l'être.

Les effets radioactifs de l'explosion posent encore plus de questions sur ce qui s'est réellement passé. Les explosions nucléaires tactiques sont conçues pour produire des champs de radiations de faibles niveaux, pour que les forces militaires puissent occuper le site de l'explosion immédiatement, tout en leur garantissant un niveau de contamination relativement bénin. Même ainsi, les déflagrations nucléaires tactiques ont toujours des niveaux de radiation indiscutables. Mais pour ce cratère, rien n'indique la présence de particules soufflées par l'explosion au-delà de 150 mètres. Dans un périmètre de 100 mètres cependant, la contamination radioactive correspond à celle d'une bombe de 20 kilotonnes.

Qu'est-ce que cela signifie ? Et bien, s'il n'y avait pas eu de radiations, j'aurais pu affirmer que l'explosion de Cermak n'était pas

nucléaire. En fait, la seule explication plausible est une explosion de type *magique*. Pourtant, des sources fiables m'ont assuré qu'une explosion nucléaire avait bien eut lieu sur Cermak et Racine.

Allez-y et faites-vous votre propre opinion. Restez toutefois à bonne distance.

Pour discuter de l'explosion de Cermak, allez sur [Core/Ville/Explosion](#).

LE GROS DODO DES CAFARDS

Par Night Walker

L'autre soir, dans un lieu que j'ai promis de ne pas révéler (même si d'autres messages sur le réseau ont rendu cette promesse caduque, j'honore ma parole), je parlais avec un mage qui était sur les lieux lors de l'explosion de Cermak. Nous avons eu une discussion très détaillée sur le sujet, que j'ai paraphrasée ci-dessous avec son accord.

MOI : Peux-tu me dire pourquoi la bombe a été déclenchée ?

LUI : Il y avait un nid sur le site, le plus gros de la ville, rempli de centaines, voire de milliers de ce que nous craignons : des esprits insectes sur le point d'éclore. La ruche était très bien défendue, et nous devions utiliser quelque chose qui serait assez petit pour que nous puissions l'amener à l'intérieur, tout en étant assez puissant pour éliminer la menace.

MOI : Et vous aviez justement une bombe nucléaire sous la main.

LUI : <ricanant> Ce n'était pas la mienne, tu t'en doutes. Je l'ai obtenue auprès d'autres personnes, des amis à moi. Ils en avaient une, hum, pour une urgence de ce type.

MOI : On dirait qu'ils s'y attendaient.

LUI : Je ne peux pas dire qu'ils l'avaient *prévu*, seulement qu'ils étaient *prêts* à cette éventualité. Et putain, je suis heureux qu'ils l'aient fait.

MOI : Est-il possible de savoir qui ils sont ?

LUI : Non.

MOI : D'accord. Maintenant, entre collègues mages, qu'est-ce qui t'as fait penser qu'une arme nucléaire pourrait affecter un esprit ? Nous savons, et je parle du théorème de Douglas là, que quand les esprits sont situés dans l'état d'énergie que nous appelons l'espace astral, ils sont dépourvus d'une quelconque énergie physique positive. Ils ne sont pas synchrones avec les harmonies terrestres et sont par voie de conséquence immunisés à des choses telles que les « radiations » et les « ondes de choc ».

LUI : Et bien...

MOI : Attend ; nous savons aussi que même en étant semi-corporels, il existe un état de transition dans lequel ils peuvent être affectés par des éléments dotés d'une masse inhérente, leur force de volonté leur permettant d'être traversés par de telles choses sans courir aucun danger. C'est uniquement quand un être pensant investit une partie de son énergie dans un objet que celui-ci peut alors blesser un esprit. Façon de parler bien sûr.

LUI : Bien, supposons que tu ne penses pas que Kerri Douglas soit un abruti.

MOI : tu supposes bien.

LUI : ... tu dois bien comprendre de quoi nous parlons. Je sais qu'une explosion normale dans une salle n'affecterait pas un esprit, qu'il soit en forme astrale, manifesté, quasi-corporel, dans un autre état, ou sous une autre forme. De même, la force de l'explosion est un paramètre négligeable ; si le bâtiment dans lequel se trouve l'esprit à ce moment là est rasé, celui-ci ne sera pas inquiété. Ce que nous avons fait devrait avoir affecté les esprits, même si je dois admettre que la partie cartésienne de mon cerveau a du mal à intégrer tous les aspects mystiques de la chose.

MOI : Et vous avez fait quoi ?





LUI : Une scission de l'atome. Pour parler franchement, j'ai toujours eu du mal à avaler le fait que *rien* ne pouvait affecter un esprit dans l'espace astral, à l'exception de l'énergie magique. En fait, qu'est-ce qui définit vraiment l'énergie magique ou le mana ? Quels sont les critères qui permettent de déterminer les actions et les réactions magiques ? Tu connais ce débat.

MOI : Mais vous avez pris des putains de risques. Vous ne saviez pas si cela allait les affecter.

LUI : Non, nous l'ignorions. Mais nous savions que les cocons et le nid seraient détruits, ce qui ferait gagner du temps à la ville.

MOI : Bon et alors ? Ce que vous attendiez est arrivé ?

LUI : Pas tout à fait. Nous avons bien détruit le nid, les cocons, les formes hybrides, et les formes manifestés des esprits que nous avons surpris.

MOI : D'accord, mais pour le reste ?

LUI : Et bien, ça n'a pas détruit tous les insectes, mais ça leur a fait quelque chose. Nous avons constaté que tous les cafards qui étaient dans l'espace astral au moment de l'explosion ont été plongés dans une sorte de torpeur. Je crois qu'ils ont été partiellement dissipés.

MOI : Donc, ils n'ont pas été détruits ?

LUI : Non, ils sont toujours là. Endormis dans l'espace astral, en stase, mais toujours présents. Et cet effet ne se limite pas au rayonnement de l'explosion. Nous avons trouvé des cafards en stase dans toute la ZQ, bien que les effets semblent se raréfier vers le nord. Mais cela s'explique facilement : les frontières de la ZQ sont closes à l'ouest, à l'est et au sud. Il n'y a qu'au nord que la distance est sans limite dans la ZQ.

MOI : Êtes-vous en mesure d'expliquer ce phénomène de torpeur ?

LUI : Pas vraiment. Quand la bombe a explosé, nous avons utilisé une magie herculéenne, et cela a dû avoir des conséquences. Mais je n'en sais vraiment pas plus.

MOI : Quels seront les effets à long terme ?

LUI : Et bien, tout cela s'est déroulé il y a quelques mois, et les cafards semblent disposés à rester dans cette torpeur.

MOI : Dans quelles circonstances peuvent-ils se réveiller ?

LUI : Avec la magie. Utilisez la magie à proximité d'un cafard, et il se réveillera aussitôt. Les chances de réveil du cafard sont influencées par la puissance de la magie employée, et la distance le séparant de cette dernière.

MOI : Il s'agit seulement des sorts ?

LUI : Non. J'ai vu quelques cas où la simple présence d'un focus a provoqué la fin de la torpeur d'un cafard. Je sais qu'un sort maintenu ou activé a le même effet, ainsi que la présence d'un esprit. En particulier les esprits, liés ou non. Bizarrement, la présence d'un esprit insecte ne semble pas affecter la torpeur.

MOI : Les esprits de la nature, aussi ?

LUI : Les esprits de la nature aussi. La seule fois où j'ai pu observer le phénomène, la présence de l'esprit eut une influence sur une zone s'étendant autour du chaman, et pas sur son domaine tout entier, dieu merci.

MOI : Et pour la conjuration ?

LUI : Apparemment c'est encore pire. La conjuration et le bannissement envoient des vagues de disruption de la torpeur dans l'espace astral.

MOI : Il me semble donc que c'est plus la conjuration d'un esprit de la nature que sa présence qui dissipe la torpeur.

LUI : Remarque intéressante, je n'y avais pas pensé. J'ai pu personnellement constater que lier des esprits se révèle particulièrement dangereux. Les esprits libres et les veilleurs perturbent la torpeur des cafards dans une moindre mesure.

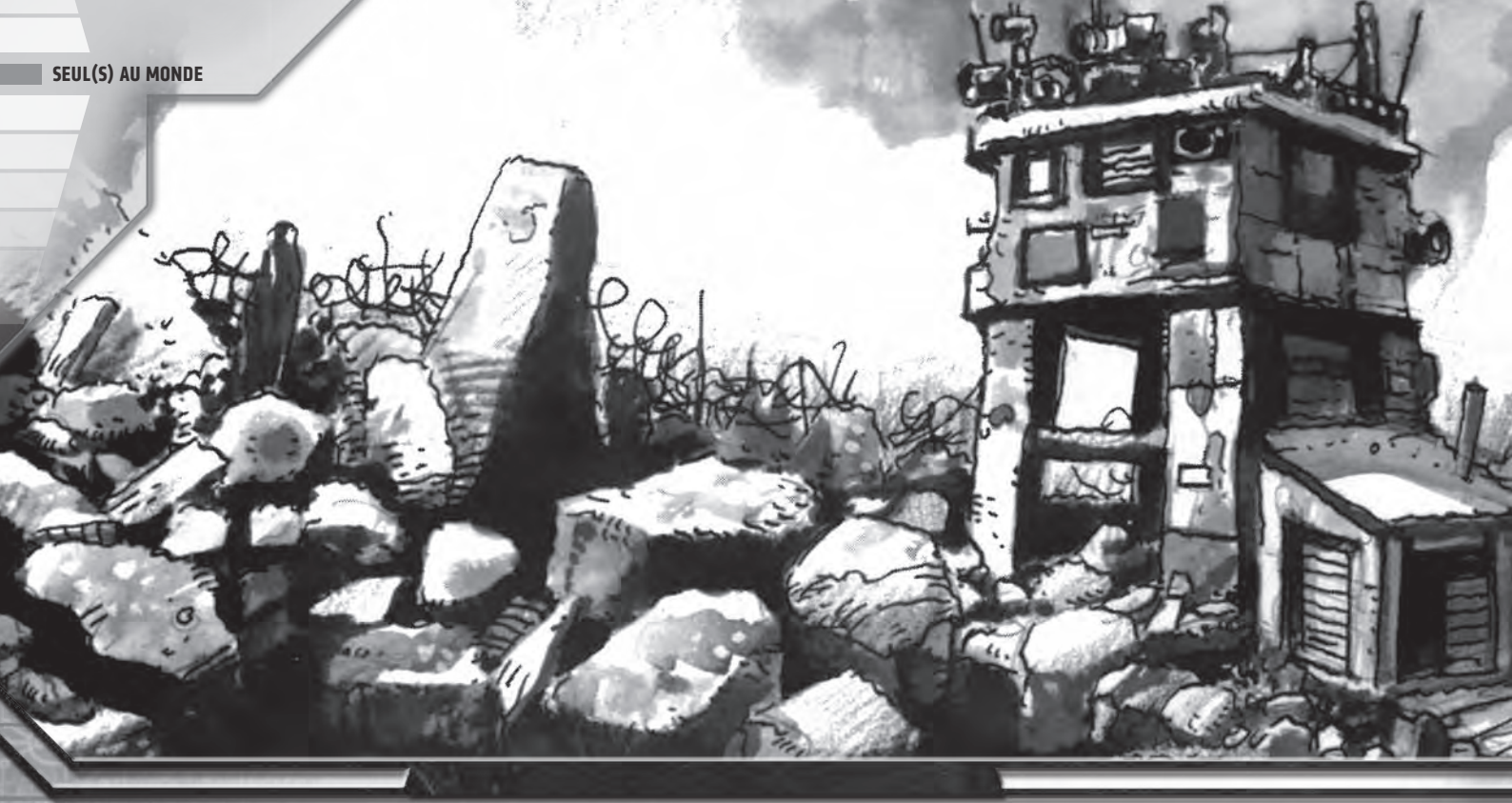
MOI : Il y a donc encore des esprits libres à Chicago ?

LUI : Au moins un.

MOI : Pourquoi ? Pourquoi reste-t-il ?

LUI : Je ne peux vraiment pas révéler ses desseins. Peut-être qu'un jour vous pourrez lui demander vous-même.

Pour les magos, nous avons un forum réservé sur le réseau. Vous pouvez y accéder ici : [Core/Ville/Magie/Cafards](#).



BANDE(S) DE TARÈS

Par Fat Max

C'est moi ou il ne reste que des cinglés dans cette putain de ville ? J'veux dire HÉHO ! C'est quoi l'embrouille ? Quelqu'un a fait passer un mémo aux personnes saines d'esprit pour qu'elles puissent se barrer avant ?

Je suis sérieux. Allez dans les rues. Elles sont pleines de givrés et de fondus du cerveau. Les gens chantent, pleurent, s'engueulent avec eux-mêmes. Ils infligent, à eux et aux autres, des choses horribles. Qu'est-ce qui s passe ?

Oui oui je sais, nous vivons des moments terribles, et ça remue méchamment le cerveau des gens. Moi aussi j'ai vu les vidéos. Mon pote Drew, qui était psy avant, me dit que c'est un genre de traumatisme truc-machin-chose dû au stress permanent. Il dit qu'il y a un paquet de gens qui n'arrivent pas gérer la nouvelle réalité de la Zone, alors ils changent la réalité dans leur tête. La vie est trop dure ? Parlez aux arbres ! Je sais pas, moi. Il n'y a rien qui puisse expliquer tout ça.

J'veux dire, je peux arriver à gérer la réalité de la Zone, mais je sens que la folie est en train de s'emparer de moi aussi. Des fois j'ai l'impression d'oublier ce qui se passe ici. On dirait que tout est ok. J'entends plus les hurlements, je vois plus les corps. Je vois plus les gamins se battre pour des restes de bouffe ou, que Dieu nous vienne en aide, pour avoir le droit de manger le corps que quelqu'un a trouvé. Des fois, tout semble aller bien.

Ouais je sais. C'est exactement ce que racontait Drew. Mais tu vois, moi je sais un truc qu'il ne sait pas. Un truc sur moi. Je sais pourquoi je suis pas taré. Écoute, j'ai été un vrai dur pendant longtemps. Je suis allé dans des coins et j'ai fait des trucs que je ne souhaite pas à mes ennemis. Pendant toute ma vie, j'ai eu le sang des gens sur mes mains. Et je gardais la raison grâce à une seule chose : je rêve. Ou plutôt, je rêvais.

Tu vois, j'avais des rêves terribles. Des rêves dégueulasses, horribles, sur ce j'avais fait et sur ce que j'étais. Mes nuis étaient un enfer, mais elles me permettaient de vivre pendant la journée. Chaque nuit, je m'achetais une nouvelle journée.

Je fais encore des cauchemars, mais ils sont différents maintenant. J'arrive à peine à m'en souvenir. Et quand je me réveille, je suis terrifié, alors qu'avant j'étais reposé. Je mets énormément de temps à trouver l'énergie pour me lever. Je n'y arrive pas tant que je ne me suis pas convaincu que tout va bien. Tu vois le truc ?

Et je pense que je ne dors pas aussi bien qu'avant. Ou du moins, je me sens pas reposé. Est-ce que c'est comme ça pour tout le monde ? Et j'ai l'impression que ça va en s'empirant. Lentement, mais ça empire. Qu'est-ce qu'il se passera dans six mois ? Dans un an ? Dans un an je serai cuit non ?

Non ?

Non ?

LA VILLE MAGIQUE

Par Jane Oblivion

Chicago, c'est ma ville. Je veux dire, pour de vrai. C'est vrai que j'ai collé ma tête dans un sac plastique plus d'une fois, mais merde, je suis sérieuse. Cette ville revit depuis que les cafards y sont entrés. Ça sautille maintenant, si vous comprenez le jeu de mots. Ça bouge, ça pulse. C'est comme si on était sorti de l'ombre d'une corpo pour aller dans un endroit plein d'énergie. Maintenant, les gens savent que même les plus petites décisions sont importantes. On joue sur un autre terrain, à un autre jeu. Vous me comprenez les gars.

Et quel terrain de jeu ! Y'a toujours eu cet espèce de bourdonnement à Chicago (et cette fois-ci c'est pas un jeu de mots). Les gens ont toujours parlé des esprits qui allaient et venaient au bord du lac, de ce bon vieux Elemental Hall, des gamins magos de l'université, et tout ça. Ça m'a toujours paru plus vivant que, par exemple, Manhattan (trop mort), Denver (trop bizarre) ou Atlanta (Atlanta, c'est trop tout). C'est peut-être ce qui a attiré les cafards en fait ? Chuis pas certaine, mais y'a forcément un truc qui les a convaincu d'en faire leur nouvelle maison.

De toute façon, Chicago *était* comme ça. Maintenant c'est à peine différent.

CHAMP MAGIQUE

L'arrivée des cafards, la Big Bomb, et tous les autres petits trucs qui sont arrivés, ça a tout mis à l'envers. Pas besoin de dire que toute la merde qui traîne dans le coin, ça a provoqué un champ magique. Dans certains coins c'est minus, mais y'a deux ou trois endroits où c'est coton (comme le cratère de Cermak, une zone près de Randolph et Sangamon, des bouts du campus de l'U of Illinois (université de l'Illinois), et une poignée d'autres). On dirait que l'endroit où ça se situe y est pour beaucoup. Vous êtes déjà allé dans l'un des campements de squatters d'Irving Park quand les cafards attaquent ? Quand ils ont attaqué la première

fois, personne n'a rien remarqué. Mais maintenant, quand les méchants passent à l'action, y'a une augmentation délirante des interférences magiques. C'est les cafards ? C'est l'affolement ? Moi je dis les deux. Prenez-en bonne note en faites gaffe à votre cul.

DES TRUCS SUR LES CAFARDS

Leur existence même fait mal au cul. Comme s'ils étaient partout. Bon c'est un peu le cas, mais je parle seulement de ceux qui sont encore éveillé. Des types et moi, on s'est penché sur le problème ensemble et d'après ce qu'on a trouvé, s'il reste des reines ou des nourrices, elles sont faiblardes. On n'a pas non plus trouvé de chamans insectes qui affichent une quelconque puissance. Est-ce qu'ils recrutent encore ? Je te parie ton trou d'balle chromé que oui. Mais je ne pense pas qu'il suffise d'aller voir un gars, lui demander s'il veut en être, et tope-là ! Un chaman Cafard de plus ! En tout cas ce n'est pas comme ça que ça marche pour les autres totems.

Et puis y'a encore pas mal de cafards qui montrent leur trogne, même s'ils ont l'air un peu perdus. Ils se retrouvent confrontés à cette bonne loi du plus fort, sans reines ni nourrices pour les guider. Certains se mettent à chasser, même s'ils n'ont pas vraiment besoin de manger puisque ce sont des esprits. D'autres traînent en attendant qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire. Surtout ces saloperies de fourmis. Aaaaaaaaah... y'en a une colonie dans les parkings juste en-dessous de Grant Park, qui fout rien. Vous pourriez presque aller leur rendre une petite visite, taper sur leur petit crane couleur de rouille et hurler SALUUUUUT !?!? (N'y pensez même pas, elles vous tueraient).

Par contre, si vous pénétrez dans leur territoire ou que vous vous trouvez sur leur chemin quand elles ont un truc précis à faire, vous pouvez commencer à numéroter vos abatis. Je pense qu'elles sont encore plus teigneuses quand personne ne leur donne d'instruction. Je parle surtout de celles qui vivent en colonie. La majeure partie des cafards solitaires se foutent complètement de savoir si leur maman est vivante, dissipée ou tranquillement endormie au coin de la rue. Ils s'occupent seulement de leurs affaires. Quand même, ils semblent, euh... en manque d'inspiration depuis quelques temps. Peut-être que c'est une torpeur partielle. Je ne suis pas un mage érudit (vous l'auriez parié hein ?).

Comme je l'ai dit plus haut, le gros problème c'est qu'ils n'attendent qu'une chose : qu'un chaman cafard un peu balèze ou qu'une méga-reine leur dise quoi faire, à ces hordes de cafards. Et y'a un autre truc qui me travaille. Quand les reines ont été carbonisées par la Big Bomb, pourquoi est-ce que les cafards des ruches n'ont pas hurlé comme des gorets ? Ben non, c'est comme si elles n'étaient pas mortes, mais qu'elles continuaient à leur donner des ordres. Est-ce que par hasard on aurait loupé les plus grosses reines et les nourrices et qu'elles seraient encore en torpeur quelque part ? Oulalah ça fait peur hein ?

De toute façon, dans le cas peu probable où un nouveau chaman cafard pointerait le bout de son nez, quel bien ça leur ferait ? Tu peux parier la tête de ton frère que tous les enculés qui sont dehors ont déjà essayé de rentrer. Je parie que ce putain de Mur sert autant à ça qu'à tout le reste réuni. Il pourrait y avoir une armée de cafards ici, qui attend un nouveau maître. Ça fout encore plus les jetons hein ?

Et si y'a des nouveaux chamans cafards qui apparaissent dans la ZQ ? Et bien, l'accès aux métaplans est quand même un peu plus dur d'ici. Et si les chamans cafards sont recrutés à l'extérieur (comme ça a pu être le cas), et ben ça va être *méchamment* plus long que par le passé. Les uber-esprits doivent quand même avoir plus de mal à envoyer leurs petites pensées grouillantes dans la tête de quelqu'un. En tout cas faut espérer.

MÉTAPLANS : C'EST OCCUPÉ !

Comme je l'ai dit, il y a quelques interférences pour accéder aux métaplans depuis la Zone ces temps-ci. Je ne vois que la Big Bomb pour expliquer ça. Mon cerveau-lent est largué à la seule idée que quelqu'un ai pu faire une chose aussi ignoble de manière délibérée. J'y ai réfléchi,

mais je n'arrive pas à admettre que quelqu'un soit assez puissant pour faire ce genre truc, et je ne vois vraiment pas comment il aurait pu faire. En même temps, c'est vrai que je ne suis pas du genre érudit, je l'ai déjà dit. Mais même si des théories existent pour décrire ce genre de concept, rien que de penser au fait que quelqu'un en soit capable... j'ai l'impression d'avoir pris un trente tonnes en pleine poire.

J'ai essayé de faire une quête astrale ou deux quand je me faisais chier. Et merde... c'était super dur. C'était comme si quelqu'un avait mis une couche de plâtre entre ce plan et les métaplans. Et ce n'est pas qu'une simple expression : j'ai vraiment cru que j'allais m'étouffer quand j'ai essayé. Personne n'a pu me donner une explication valable à ce phénomène, mais de nombreux magiciens habitués à l'astral ont ressenti la même chose.

Je n'arrive pas à envisager les conséquences à long terme de la situation actuelle. Je sais que ce que je décris est à peu près similaire dans toute la ZQ, mais je ne peux pas dire ce qu'il en est derrière le Mur. J'arrive à envisager une ou deux conséquences à court terme, mais tout le monde est d'accord pour dire que mes neurones ont des problèmes de connexion.

CONJURER LE CHAOS

Ouais, non seulement la conjuration a une forte tendance à réveiller les cafards endormis dans les environs, mais en plus, ça me défonce le cerveau. Je suppose que c'est en rapport avec le phénomène qui rend l'accès difficile aux métaplans. Ça semble logique non ?

De toute façon, ça prend plus de temps et plus d'efforts pour siffler un esprit, à part les esprits de la nature. Je suppose donc qu'ils ne sont pas affectés parce qu'ils sont déjà ici. Un ami m'a suggéré l'idée suivante : comme ils sont très fortement liés à une zone particulière, leur connexion est forte entre ici et là-bas. Vous me suivez les gars ? Je ne suis pas une mage érudit, rappelez-vous...

LES TOTEMS TOXIQUES

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais y'a beaucoup plus de chamans toxiques dans les parages en ce moment. Je ne parle pas uniquement des vrais chamans toxiques qui prennent pour totem les canaux d'évacuation sanitaire ou les décharges, par exemple ; mais aussi de tous ceux qui suivent des totems plus habituels qui sont, comment dire, partis en vril. Comme les adorateurs du Chien par exemple, qui est un peu trop protecteur, ou ceux du Coyote, qui aime les vacheries cruelles. J'ai l'impression que les côtés les plus sombres des totems sortent au grand jour en ce moment. Et là encore, ça doit être lié à ce problème d'accès aux métaplans. Je ne sais pas. J'ose espérer que quelqu'un le sait ?





Comme je l'ai déjà dit, ils semblent n'avoir que deux buts dans la vie : manger, et se reproduire. Manger ne leur sert apparemment qu'à se reproduire. Les esprits insectes veulent uniquement créer d'autres esprits insectes. Autant que possible. C'est le but principal des reines, des pondeuses, et de presque tous les autres. C'est le but principal des chamans, et cela tourne vite à l'obsession. Je n'ai rencontré que deux chamans cafards dans ma vie et ces deux débiles étaient complètement déjantés. Pour moi, il faut les considérer comme des malades ou des dérangés, leur mettre une balle dans la tête, et voilà.

- Sévère, mais sûrement le plus sage. Le monde d'un chaman insecte n'a pas grand-chose à voir avec celui d'un chaman, disons, « classique ». Alors que la plupart des chamans sont guidés par les auspices de leur totem, les signes évasifs et les présages, les chamans insectes interagissent uniquement avec les esprits insectes, des avatars de leur totem. Vous remarquerez que les chamans ne parlent jamais des esprits de Chien ou des esprits d'Ours, mais les esprits insectes existent pourtant dans notre monde. Ils sont différents mon pote et ceux qui les servent sont différents. Techniquement parlant, le terme de chaman ne s'applique pas à eux.
- Tiger Faux (21:23:36 / 11-22-55)
- Comment arrives-tu à identifier un chaman insecte ? Il y a un moyen de les reconnaître ?
- Marty V. W. (30821) (08:19:44 / 11-26-55)
- Si tu es un ordinaire, seulement à ses actions. Mais tu n'en croiseras probablement jamais. Ce sont très souvent des enculés de lâches qui se cachent là où leur reine peut les protéger.
- Devon Heart (11:09:43 / 12-03-55)
- Tu ne sais pas de quoi tu parles.
- Tiger Faux (22:04:05 / 12-07-55)

Ils ne sont pas comme toi ou moi mon pote. Les chamans insectes vivent dans leur propre monde, tordu. Au fur à mesure que les reines ou les femelles gagnent en pouvoir, le chaman perd prise sur son humanité. Ils ne sont alors plus d'aucune utilité, surtout pour les plus vieux esprits

insectes, et les cafards les bouffent. À ce moment là, la ruche ou le nid n'a plus besoin d'un chaman pour grandir ou pour prospérer.

- Ce qui les guide, c'est un mensonge : la promesse du pouvoir et la découverte de secrets. La fin est toujours la même. La mort.
- Quantum Princess (19:22:03 / 12-02-55)

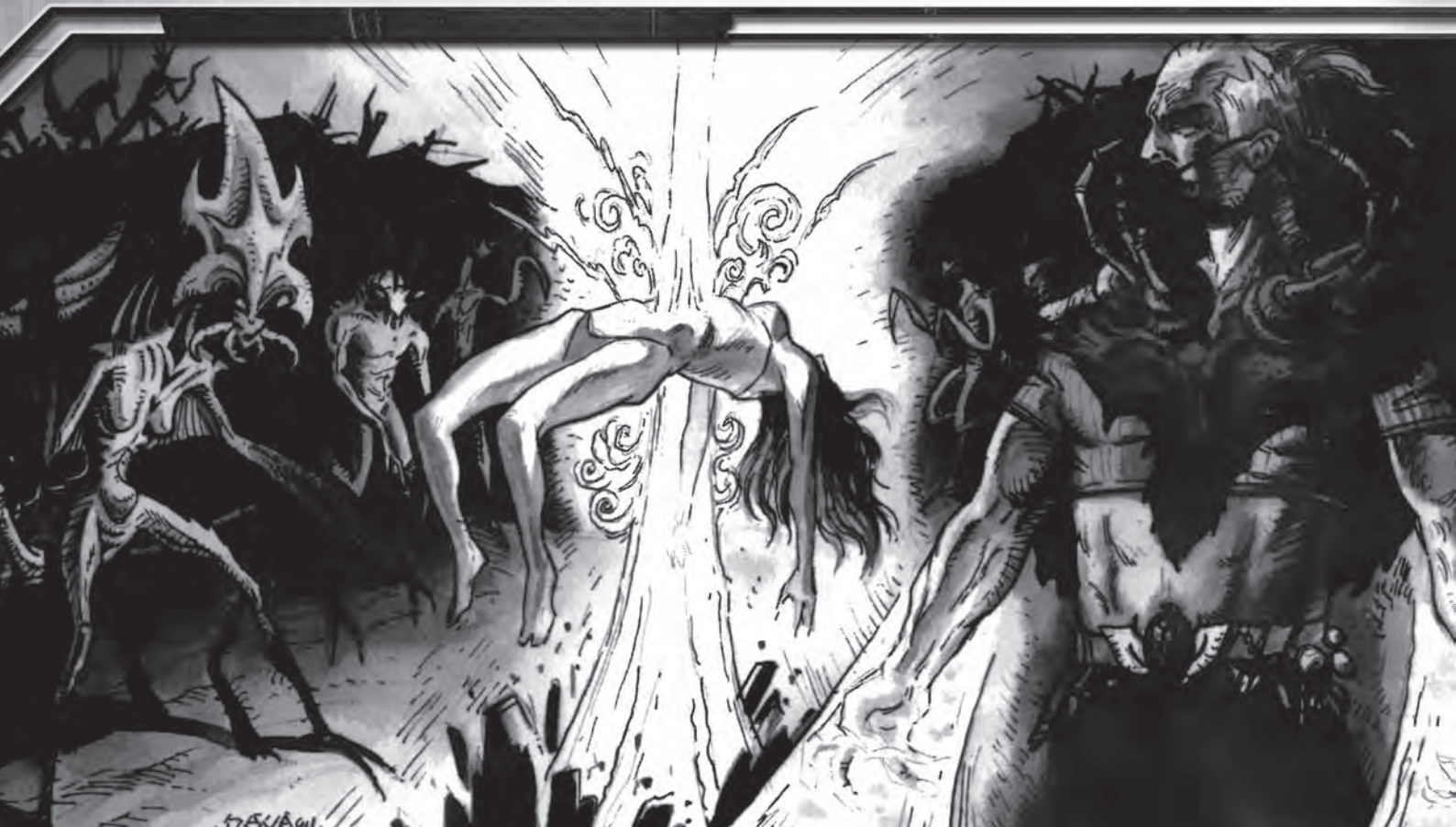
CE QUE VOUS AVEZ BESOIN DE SAVOIR

Encore plus que les détails que je peux vous apporter sur leurs différents types, le meilleur conseil que je puisse vous donner est de rester loin des esprits insectes. C'est beaucoup plus facile qu'il n'y paraît puisqu'ils sont tous endormis : un effet supposé de l'explosion au nord du Core. Je pense que nous sommes en sécurité s'ils restent dans cet état, mais si les esprits insectes devaient tous se réveiller d'un coup... et bien, je vous laisse imaginer le chaos. Mon ami Fidel m'a rappelé que Chicago était littéralement infestée de nids et de ruches qui sommeillent... pensée effrayante hein ? S'il vous arrive d'en traverser une, évitez de déranger les esprits insectes qui y sommeillent, s'il-vous-plait. *So ka ?* Merci.

LES RUCHES

Certains esprits insectes vivent dans des ruches ou en colonies, comme les guêpes et les fourmis. N'importe qui peut comprendre que, malgré quelques différences, c'est la même putain de merde : un endroit grouillant de douzaines, de vingtaines, voire même de centaines de cafards. La plupart des ruches insectes ne comprennent qu'une seule reine, mais cela peut varier en fonction du type d'esprit insecte et de la taille de la ruche. Parfois, des types de cafards différents coopèrent et cohabitent dans la même ruche. Les rumeurs disent que les deux super ruches qui ont été détruites à Chicago contenaient de nombreux types d'esprits différents. J'ai aussi entendu dire que cela avait quelque chose à voir avec la Confrérie universelle, mais j'ai du mal à l'avalier.

- Crois-le.
- Ares 101 (03:36:41 / 12-10-55)
- N'y crois pas. Je trouve que c'est trop facile d'accuser ces gens d'avoir causé ce désastre, alors que c'est la seule organisation qui ait travaillé si dur pour toutes les personnes opprimées sous





le joug de l'esclavage corporatiste. La liberté réside dans la libre pensée. Crois en toi, et tu pourras t'élever.

- Ellen X. (43920) (07:22:33 / 12-13-55)
- Et grimper sur les murs ma chérie. Vole et sois libre. Montre-nous combien de fils tu peux tisser.
- Wall Watcher (07:26:47 / 12-14-55)
- Nous ne partirons pas. Trop de gens ont besoin de nous.
- Ellen X. (43920) (07:29:59 / 12-14-55)
- Enthousiaste avec ça. Heureux de l'entendre. Mais cela nous ramène à notre point de départ. Tous ceux qui écrivent dans ce fichier constatent qu'il y a beaucoup de cafards ici, voire des nids entiers qui sont en stase depuis l'explosion de Cermak. Je suis sûr de ça. Je sais aussi de source sûre que certaines personnes traînent là-bas pour les réveiller, de manière délibérée...
- Great Big Bear (11:24:48 / 01-02-56)

Dans une ruche, chacun a son rôle : certains esprits vont chercher de la nourriture et des victimes, d'autres gardent la ruche. La plupart des esprits insectes vivant en colonies manquent cruellement de matière cérébrale, mais ce manque d'intelligence peut expliquer pourquoi les instructions de la reine ou du chaman sont suivies *à la lettre*.

LES NIDS

Les cafards solitaires (Moustiques, Cafards et autres) font des nids pour se reproduire. Chaque nid contient habituellement une ou plusieurs femelles, généralement du même type (en fait, je n'ai jamais entendu parler de... en fait, si. J'ai entendu parler d'un nid de coléoptères dans une fourmilière, donc oubliez ça). Les femelles protègent féroce-ment les cocons contre les envahisseurs, et les cafards qui assurent d'autres fonctions se chargent aussi de la protection. Ils procurent également la nourriture aux femelles pondeuses du nid, ce qui les met souvent en danger. Je n'ai eu aucun écho à propos d'un nid avec plus de quatre femelles, mais ça ne signifie pas que ça n'arrive jamais.

LES RECLUS

Ceux que j'appelle les reclus appartiennent à une sous-catégorie de cafards solitaires. Ils me sont pratiquement inconnus. Les Mantes, par exemple, ne fondent jamais de nid ou de ruche, mais forment plutôt des petites « cabales » constituées d'une femelle dominante et de ses « assistants ». J'en parlerai plus tard.

LES COCONS

Une pratique se retrouve chez tous les esprits insectes connus ; quelle que soit la manière dont agissent leurs contreparties terrestres. Ils utilisent tous une forme de « cocon » pour engendrer de nouveaux spécimens de leur espèce respective. Dans tous les cas connus, l'esprit choisit

un pauvre hère et le transforme en cocon, pour ensuite invoquer un nouvel esprit dans le corps d'accueil. Les temps d'invocation et d'incubation varient d'une espèce à l'autre. Les cocons sont particulièrement vulnérables. Si vous trouvez des cocons, détruisez-les.

- *Et frappez fort.* L'essence, le kérosène, l'alcool et tous les combustibles qui prennent rapidement sont les plus efficaces. Balancez un bon vieux cocktail Molotov et laissez mijoter. Foutez le feu aux cafards !
- McCormick's Raider (23:53:01 / 11-21-55)
- McCormick est complètement cinglée, mais elle a raison. Si vous ne pouvez pas le faire vous-même, postez sur le groupe CORE / INSECTES / RAID, et si quelqu'un peut vous aider, il viendra dès qu'il aura lu votre message.
- Hawkeye (22:04:57 / 12-07-55)

Les cafards font fusionner le corps et l'esprit à l'intérieur du cocon un peu comme lors d'une ponte. En général, la reine ou la mère « monte » le corps d'accueil et « place » le nouvel esprit à l'intérieur. En fait, les cafards n'ont pas besoin de pénétrer le corps (sauf pour les guêpes et les moustiques), mais l'invocation nécessite apparemment une position très similaire. La première fois c'est horrible, après c'est juste obscène...

FORME VÉRITABLE ET FORME HYBRIDE

Un esprit lié à un hôte humain peut avoir deux formes : forme véritable ou forme hybride. La forme véritable est un esprit qui ressemble grossièrement à un humanoïde doté de caractéristiques insectoïdes. Les esprits cafards du même type peuvent différer légèrement, tant au niveau physique qu'au niveau des capacités. Cependant, le point le plus important est que sous cette forme véritable, ce sont des esprits capables de prendre forme physique et capables de faire tout ce dont est capable un esprit de cette espèce. La forme véritable a tendance à être plus intelligente, bien que personne ne puisse dire pourquoi. Et ils sont *rapides*, que ce soit en forme physique ou d'esprit. Ils sont très dangereux, et ce n'est pas du gâteau d'en combattre un pour des gens comme vous ou moi.

- C'est pas totalement vrai. J'ai trouvé que de nombreux esprits insectes étaient petits et faibles. Ils ont peut-être été brisés par l'explosion de Cermak, ou ils ont perdu du pouvoir depuis que leurs maîtres sont obligés de les produire en série pour arriver à se défendre. Ils sont moins coriaces qu'il n'y paraît.
- Milo (21:55:10 / 11-19-55)
- Ferme ta gueule Milo ! Ne leur dit pas ça. RESTEZ LOIN DES CAFARDS. C'est le seul moyen d'être en sécurité. Le seul moyen.
- Terror Tower (04:13:21 / 11-25-55)

- Et maintenant qui baise qui ? Ouep, courez et cachez-vous. Courez et cachez-vous. Courez et cachez-vous. C'est la seule chose que nous puissions faire. Se cacher et avoir peur.

FAUX ! Combattez-les, baisez-les ! Ceci est notre ville, notre foyer. Le gouvernement nous a laissé tomber comme des merdes, alors qu'est-ce qui nous reste ? Les Ares Macro-mes-couilles qui sont au Dôme ? Je ne pense pas (en fait, je pense que c'est entièrement de leur faute). On retourne se battre. Nous devons le faire. C'est notre seule option.

- Werehouse (06:19:12 / 11-30-55)
- Et tu suggères de faire ça comment ? Mon frère, un de nos amis et moi-même sommes les seuls adultes pour nous occuper de huit gamins. On doit leur trouver à manger. On doit les protéger. On doit les garder en vie. Comment est-ce qu'on est supposé combattre ces *choses* en même temps ? Je les ai vues, je sais qu'on ne peut pas les battre.
- Adam S. (27191) (08:09:22 / 12-04-55)
- Vous pouvez le faire, mais vous devez être forts et ne pas connaître la peur. Ne vous embêtez pas avec des flingues. Trouvez des armes de corps à corps : épées, haches, tuyaux, morceaux de bois garnis de clous. Et amenez quelques amis, plus de trois si vous pouvez. Entourez les cafards et soyez courageux. Mais soyez prudents : ils sont plus rapides que l'éclair. Souvenez-vous que ce n'est pas le tranchant de votre arme qui compte, mais votre détermination.
- Park Police (23:39:48 / 12-10-55)
- As-tu une idée du nombre de personnes que tu viens d'envoyer à une mort certaine ?
- Warlock In Chains (23:00:51 / 12-12-55)

Les formes hybrides ressemblent à des hybrides tourmentés d'humains et de cafards. L'apparence précise d'une forme hybride varie d'une fusion à l'autre et d'une espèce à l'autre. Mais ils me font toujours penser aux pires cauchemars qu'ont pût me provoquer les plus horribles films d'horreur.

- Ceux que j'ai vu avaient tous la tronche des créatures du sim-sens *Against the Hive* (celui avec Euphoria), produit il y a quatre ans. Une coïncidence bizarre ? Je me le demande.
- Traveller 128 (07:37:31 / 12-01-55)

Les formes hybrides se déplacent à une vitesse presque humaine et sont dénuées de l'intelligence des formes véritables (et dans le cas de certains esprits vivant en ruches, autant dire qu'il n'en reste plus beaucoup). Certains peuvent se faire passer pour des humains en se recouvrant de nombreuses couches de vêtements ou en se déguisant. J'ai même entendu dire que certains chamans cafards lançaient des sorts pour modifier l'apparence des formes hybrides.

- Ouais, et s'ils se triment en plus avec un focus de maintien pour leur déguisement, ça devient super chaud pour les repérer.
- Cobol-san (12:12:26 / 11-29-55)

Dans tous les cas, la conscience de l'esprit insecte anéantit l'esprit, ou l'âme (quelque soit le nom que vous lui donnez) du corps de l'hôte. La vie de l'hôte telle que nous l'entendons arrive alors à son terme.

- Tu ne donnes plus ton fameux « point de vue » ? Autant vous dire la vérité : certains hôtes endurent un sort encore pire que la mort. Quelquefois, fort heureusement dans de très rares cas, l'esprit insecte intègre la conscience de l'hôte pour ne faire plus qu'un avec elle. Ce qui nous donne une espèce de putain

de mutant homme-esprit-cafard en liberté, doté des souvenirs d'une vraie personne. Ça fout les jetons hein ?

- Dweeber (08:55:01 / 11-27-55)

LES FOURMIS

À l'instar de la majorité des esprits insectes, les fourmis ressemblent à s'y méprendre aux petites bêtes qu'on a l'habitude d'écraser sous nos pompes. Si vous ne faites pas gaffe, l'inverse pourrait se produire.

Les fourmis sont des cafards qui vivent en colonie : elles obéissent à une reine. Celle-ci est entourée par des femelles stériles sans ailes appelées ouvrières, et par des males fertiles qu'on nomme soldats, dont certains sont ailés (cela dépend de la colonie). Dans la plupart des colonies, il n'y a qu'une seule reine, mais on m'a rapporté plusieurs cas dans lesquels plusieurs reines coopéraient dans la même colonie.

Les esprits fourmis chassent habituellement en utilisant leur force. Les fourmis se déplacent par groupes de cinq à quarante individus, en fonction de la tâche et de la taille de la colonie. Elles collectent des restes de nourriture, des plantes, des animaux. Pour ce qui est des humains, vous l'aurez compris, elles les ramènent à la colonie.

- Là y'a une astuce : les groupes de fourmis sont guidés par un chef. Si vous explosez la tête du chef en premier, vous pourrez gagner une seconde ou deux pendant lesquelles le reste de la ligne sera dans la confusion la plus totale, ce qui vous donnera l'avantage avant qu'elles ne comprennent ce qui leur arrive. Elles n'ont cependant pas besoin de choisir un nouveau chef pour se défendre ou pour se tirer, alors n'espérez pas les battre à plate couture sans problème.
- Honor Guard (11:20:41 / 11-22-55)

Les colonies de fourmis sont plutôt faciles à trouver : ces esprits insectes creusent la terre et font une pile de remblais à la surface, en forme de colline. Les fourmis créent en général plusieurs sorties dans ce monticule ainsi formé, et les âmes valeureuses qui s'attaquent à elles sur leur propre terrain devront se préparer pour ne pas être cernées de toutes parts par des esprits qui surgiraient par d'autres trous.

- Et ne croyez pas pouvoir faire écrouler la colline avec des explosifs pour régler le problème. Une grenade (commerciale ou faite par vos soins) vous permettra de gérer un homme-cafard sans problème, mais elle ne fera rien contre un esprit. Rien du tout. Il la regardera, fera quelques pas en arrière quand elle explosera, et vous sautera dessus.
- Black Ranger (12:31:02 / 12-01-55)
- Vous pouvez attirer des esprits fourmis avec de la nourriture, surtout si elle est sucrée. J'ai déjà testé. En fait, ça attire de nombreux types de cafards...
- Jack the Killer Giant (16:04:56 / 12-07-55)

LES COLÉOPTÈRES

C'est ceux que je déteste le plus. Les coléoptères aiment s'enterrer sous les ordures, les débris, ou juste sous la surface du sol. Et quand vous passez à côté... BLAM... ils vous sautent dessus. Et c'est quand même carrément bizarre, puisque ce sont des putains d'esprits... Ils n'ont pas besoin de se cacher physiquement : ils peuvent se rapprocher de vous dans l'espace astral en toute tranquillité, apparaître, et vous faites partie de l'Histoire. Pourquoi est-ce qu'ils s'enterrent ? Ça me tue.

- Je les ai vu faire ça aussi. C'est comme si les coléoptères obliaient parfois qu'ils sont d'essence spirituelle. Ils passent leur temps matérialisés, à farfouiller et à creuser pour trouver leur putain nourriture spirituelle à la noix. Et on dirait qu'ils sont immunisés à la peur... Oups, j'ai tapé ça un peu trop vite.
- Electric L (03:18:54 / 01-05-56)

Les coléoptères n'ont pas l'air bien malins et sont trop bêtes pour avoir peur de quoi que ce soit. J'ai vu un mâle (un lucane cerf-volant) défoncer une voiture blindée avec ses cornes. Pour le coup, l'APC (Armoured Personal Carrier, véhicule blindé) a perdu.

- Je l'ai vu ! Juste à la limite de la ZQ, au coin d'Ashland et Irving. Cet enculé de cafard a retourné le véhicule blindé, mais ses cornes étaient coincées dans le blindage, et il arrivait plus bien à bouger. Les soldats l'ont attaqué avec un lance-flammes (je crois) et il a disparu.
- Betty V. (40292) (22:16:07 / 11-21-55)
- Est-ce que les cafards ont peur du feu ? Quelqu'un m'a dit qu'ils avaient peur du feu...
- Azam HR (10239) (20:19:33 / 12-02-55)
- Oui, j'en ai vu se tenir à bonne distance des flammes. Mais la logique veut que plus le cafard est puissant, moins il en aura peur. Et ce n'est pas la lumière mais la chaleur, hein (pour autant que j'aie pu le constater).
- Warlock In Chains (07:29:58 / 12-07-55)

Les coléoptères font partie des esprits insectes dits reclus. Vous en trouverez rarement plus d'un au même endroit, mais en général ils restent à proximité de leur nid. Ils ne se regroupent que pour attaquer : on m'a raconté l'histoire d'une mère coléoptère qui s'est mis à brailler quand elle s'est fait attaquer. En deux secondes, le nid grouillait de coléoptères qui répondaient à l'appel.

Les coléoptères préfèrent établir leurs nids dans des endroits sombres, froids et humides comme des caves, des égouts, etc. Et il paraît qu'ils sont fans des supermarchés abandonnés.

- J'ai entendu dire que certains coléoptères collectionnaient des tas de trucs sans raison apparente, comme les meutes de rats.
- Teddy W. (37615) (09:44:21 / 11-23-55)
- Les cafards font ça aussi.
- Vern O. (16282) (10:16:37 / 12-07-55)

LES CIGALES

Je hais encore plus ces salopes que les coléoptères. BORDEL MAIS QUEL RAFFUT ! J'ai l'impression qu'elles font ça tout le temps, de jour comme de nuit, de nuit comme de jour. À l'exception du bruit, elles ressemblent beaucoup aux coléoptères. Tout ce que j'ai dit au sujet des coléoptères s'applique également aux cigales.

- Elles font ce bruit parce qu'elles sont en chaleur. Ça m'arrive aussi de temps en temps...
- Join J. (22725) (01:15:06 / 12-15-55)
- Ferme ta gueule.
- Minerva V. (39182) (02:24:31 / 12-30-55)

J'ai aussi entendu qu'il arrivait parfois qu'une ou deux cigales gardent une ruche ou un nid pour le compte d'une autre espèce d'esprit insecte. J'ignore pourquoi elles adopteraient un tel comportement. Si quelqu'un peut confirmer ou infirmer cette rumeur, qu'il poste ici svp.

- Je ne peux pas répondre à ta question, mais je peux vous signaler que des centaines de cigales nichent dans le vieux zoo de Lincoln Park. Oubliez cet endroit pour vos sorties en famille le dimanche.
- Paul L. (02716) (08:14:44 / 01-02-56)

Les cigales préfèrent nicher dans les arbres et choisissent les parcs et les réserves forestières pour installer leurs nids. J'en ai aussi vu se regrouper sur de gros arbres isolés. Elles semblent se calmer avec l'arrivée de l'hiver.





LES LUCIOLES

Je n'aurais jamais pensé dire ça, mais les esprits lucioles sont magnifiques. De l'endroit où je suis, je peux voir un nid de lucioles et, à la nuit venue, le spectacle de lumières qu'elles produisent est le plus extraordinaire que j'ai jamais vu. Elles vivent dans ce quartier, mais personne n'a jamais eu de problèmes avec elles. Elles se contentent d'exister, flottant dans la nuit en clignotant, seules ou quelquefois en groupe. C'est sensationnel.

- ♦ Ce mec est au dessus de Belmont Harbor (port lacustre de Belmont). Je vois de quoi il parle. Les lucioles se sont installées dans les étages supérieurs des gratte-ciels donnant sur le lac et la vue me rappelle parfois ce que le centre ville était avant tout ça. Les fenêtres s'illuminent toutes, la lumière vacillant doucement au rythme d'une musique qu'elles sont les seules à entendre.
- ♦ Skank (20:16:43 / 11-29-55)
- ♦ Merci pour le tuyau. Je connais la prochaine cible des Bug Hunters.
- ♦ Duce Deluxe (19:30:11 / 11-30-55)
- ♦ Pauvre con. Tu ne réfléchis donc jamais ? Les cafards incarnent la peur et la mort, mais ils sont aussi capables de beauté. Comment cela se peut-il ?
- ♦ Claudia B. (12671) (18:29:08 / 12-04-55)
- ♦ Que tu aimes ou pas, c'est la nature.
- ♦ Hawkeye (15:03:33 / 12-08-55)
- ♦ La seule chose à laquelle je pense, c'est s'il faut que je fasse plus de grenades ou pas.
- ♦ Duce Deluxe (14:16:32 / 12-10-55)

LES MOUCHES

Les esprits mouches sont les créatures les plus répugnantes et les plus dégoûtantes de tout le royaume des cafards. Vous trouverez plus souvent des mouches là où il y a des corps. J'ai entendu que la vieille morgue municipale de Chicago abritait une importante ruche de mouches, sûrement parce que c'est là bas qu'on a décidé d'entreposer les corps durant les premiers jours de l'infestation, avant la création de la ZQ. Les mouches n'ont aucune forme d'intelligence à proprement parler, et sont constamment en train de voler en groupe d'au moins six individus. Faites extrêmement gaffe si vous avez affaire à ces esprits insectes : je connais deux personnes qui sont tombées malades après un simple contact. Gravement malades. Malades à en crever.

- ♦ Les mouches et les moustiques tiennent leur rôle traditionnel : porteurs de maladies. Je me demande si ça emmerde les chamans Rat.
- ♦ Warlock In Chains (22:38:55 / 11-29-55)
- ♦ Ben ouais ça les emmerde. Mais pas parce qu'une autre créature a usurpé la mission choisie par Rat, contrairement à ce que tu insinues. Les cafards tuent des gens. Ils utilisent nos corps pour en faire des hôtes ? C'est pas une raison suffisante pour être énervé ?
- ♦ Candide (21:46:04 / 12-10-55)

Vous trouverez des mouches partout où quelque chose pourrit ou moisit, y compris les immeubles, surtout les vieux immeubles en bois. Elles n'apprécient pas les plastiques de construction modernes. Allez savoir pourquoi.

- ♦ Dans les décharges aussi. Vous les trouverez dans les décharges.
- ♦ Dogster 501 (24:13:35 / 12-07-55)

LES MANTES RELIGIEUSES

Je n'arrive pas à me décider : Dois-je aimer ou dois-je détester les esprits mantes ? D'un côté, ce sont certainement les esprits insectes les plus puissants parmi tous ceux que nous connaissons. Une seule mante peut venir à bout d'un groupe de samourais des rues. D'un autre côté, ces insectes solitaires mangent (devinez quoi ?) d'autres cafards.

- Malheureusement, on sait qu'elles attaquent aussi les humains. Leur pattes antérieures sont munis d'épines acérées, et une fois qu'elles t'ont attrapé, y'a pas moyen de s'en échapper.
- Slayer (24:06:31 / 12-01-55)
- T'as entièrement raison. Une fois, j'en ai vu une attaquer un troll. On était huit à tirer sur ses pattes, et elles n'ont pas bougé d'un poil. Cette chose se comportait comme si on n'existait pas, elle continuait juste à défoncer le crâne de ce pauvre mec avec ses mandibules et à lui bouffer le cerveau. On en pouvait plus de supporter ses hurlements et on a foutu le feu à cette saloperie. Même complètement carbonisée, sa prise ne s'est jamais relâchée.
- Rat Boy (12:09:33 / 12-11-55)
- Les esprits mantes sont un cran au-dessus des cafards normaux. Elles se comportent comme des êtres intelligents. Elles n'attaquent pas les humains pour la nourriture : elles se nourrissent de cafards. D'après mon expérience, elles ne vous attaquent que si vous contrariez leurs plans. Évidemment, elles ne prennent pas toujours le temps de vous expliquer pourquoi vous les gênez, pas plus qu'elles ne délivrent d'avertissement avant de passer à l'attaque.
- Mr. George (18:56:23 / 12-19-55)

Je classe les mantes dans la catégorie des cafards reclus. Contrairement aux autres cafards de cette catégorie, elles ne se regroupent pas autour d'un nid. À la place, elles forment des petites « cabales » constituées d'une femelle dominante et de ses esprits servants. Cette configuration sociale particulière provient sûrement du mode de reproduction des mantes religieuses. Toutes les mantes femelles peuvent se reproduire, mais elles doivent dévorer un esprit mante mâle pour y parvenir.

- Ah ! Ce que ces cafards ne feraient pas par amour !
- Juliet (21:10:11 / 12-20-55)
- Il y a au moins un groupe de mantes dans la ZQ. J'ai eu affaire à l'une d'elles, qui se fait appeler Vixen (comme la super héroïne du même nom). Elle est de taille moyenne, elle a une chevelure blond vénitien qui lui arrive juste en-dessous des épaules et des yeux d'un vert étincelant. Elle porte toujours des vêtements de cuir mélangeant le vert et le noir, parfois avec un ange ailé stylisé dans le dos de sa veste ou de son gilet. Je dois admettre que je n'ai jamais été aussi attiré par une femme. À l'époque, elle en avait conscience, et je pense qu'elle faisait en sorte de me maintenir en permanence sur des charbons ardents. Elle était intelligente, froide, violente, et dotée d'un sens de l'humour tranchant et venimeux. J'ai peur qu'un jour je sois incapable de faire autre chose que d'aller lui courir après...
- Tiger Faux (02:15:57 / 12-30-55)

LES MOUSTIQUES

Les moustiques (tout du moins les femelles) sont les vampires du monde des insectes. Leurs bouches sont dotées d'une partie longue et coupante, qui ressemble à une aiguille hypodermique hypertrophiée : parfaite pour percer la peau et sucer le sang. Les esprits insectes sont capables de drainer le sang d'un troll adulte en 20 minutes environ. Bien sûr il faut



que la victime reste immobile. Elles chassent les créatures à sang chaud endormies, ou neutralisées d'une façon ou d'une autre. Elles continuent à sucer jusqu'à ce que leur proie soit asséchée.

- Et il y a pire. Non seulement les femelles moustiques sucent le sang de leurs proies, mais elles lui inoculent aussi des maladies. Quand l'insecte « mord », il injecte un fluide salivaire dans sa victime. Ce fluide empêche le sang de coaguler, et il contient souvent des micros organismes infectieux qui peuvent causer la malaria, la fièvre jaune, la dengue et la filariose.
- Dr. Ficher (09:43:12 / 11-19-55)
- La filariose ? Et en français ça donne quoi ?
- Tyro (10:12:33 / 11-28-55)
- Pour les sous doués, on appelle ça un « ver ». cela signifie que votre sang et vos tissus corporels sont infectés par des filaires, des vers parasites en forme de fil. En fonction de la gravité de l'infection, vous ne remarquerez peut-être pas de problèmes avant quelques semaines ou même quelques mois. Puis vous commencerez soudainement à perdre l'appétit, la vue, vos facultés mentales, et ainsi de suite.
- Dr. Ficher (09:44:11 / 11-30-55)

- J'aurais mieux fait de m'abstenir.
- Tyro (09:16:55 / 12-10-55)

Les moustiques sont des insectes solitaires qui se regroupent souvent autour d'un nid. Ils déposent leurs cocons dans de l'eau stagnante comme des lacs ou de grandes piscines. Ils se déplacent habituellement en nuées de trois à huit individus (quelquefois plus), et se ruent souvent tous ensemble sur la victime qu'ils ont repéré (souvent un pauvre gars). Ils trouvent que le sang animal est tout aussi appétissant que le sang humain, et plus d'un chien y est passé.

Lors de l'invocation de l'esprit insecte dans le corps de son hôte, la femelle introduit son dard. En apparence, c'est purement symbolique, mais les témoins (méta)humains trouveront certainement l'expérience particulièrement traumatisante.

L'esprit moustique commet un acte qui est peut-être encore plus horrible. L'hôte malchanceux n'est couvert que d'un fin cocon, ce qui permet aux autres moustiques de prélever du sang ou des fluides sur le corps dès que l'occasion se présente. Cela occasionne également des échanges de fluides, mais le but final de tout ce processus reste mystérieux.

LES CAFARDS

À l'instar de leurs cousins ordinaires, les esprits cafards aiment bâtir leurs ruches à proximité des gens. Et ils vivent à peu près n'importe où. Ils préfèrent tout de même les endroits humides et froids, mais ils peuvent s'installer dans des décharges, des égouts, des garages souterrains et des tunnels de métro, pour ne citer que quelques exemples.

- Et d'ordinaire, ils apparaissent à l'endroit le plus inattendu. Quand vous vous installez dans un nouvel immeuble ou que vous vous posez quelque part pour une nuit, vérifiez TOUJOURS les sous-sols. Les cafards sont des insectes nocturnes, qui fuient la lumière. Et donc, ce super trois pièces que vous venez juste de découvrir pourrait bien abriter un ou deux nids dans la cave. Et croyez-moi, il vaut toujours mieux découvrir de telles choses à la lumière du jour, plutôt que d'être interrompu dans son sommeil par une grosse chose marron qui renifle votre âme avec ses antennes.
- Geena D. (3214587) (08:32:12 / 11-30-55)
- Geena a raison. Et normalement, on peut dire si des nids de cafards sont dans une salle sitôt la porte passée : si l'atmosphère est irrespirable, c'est qu'il y a des cafards.
- Vermann (05:56:13 / 12-01-55)

Ces enculés semblent dotés d'une rapidité surnaturelle en combat rapproché. Ils possèdent des appendices sensoriels, appelés cerques, qui sortent de leur abdomen et qui repèrent instantanément les mouvements dans l'air. Ces cerques leur permettent de vous *sentir* approcher dans leur dos et d'éviter instantanément tout coup porté par derrière.

Les cafards mangent n'importe quoi : le contenu des poubelles, la merde, les corps pourris, d'autres cafards. Et comme les cafards ont un régime alimentaire varié, on peut trouver leurs nids un peu partout dans la ZQ, d'Irving Park jusqu'au sud du Core. Faites surtout attention à eux quand vous êtes près d'une décharge ou d'un tas de poubelles.

- Les cafards adoptent un comportement bizarre : ils vous fixent du regard quand vous les trouvez. Ouep, ils se tournent dans votre direction, comme s'ils vous défiaient du regard. J'ai pu observer des petits cafards (des vrais) faire la même chose. Vous savez qu'ils sont là, et ils savent que vous savez qu'ils sont là, mais ils continuent à vous défier de faire quelque chose. Et je pense qu'ils ont moins peur de la lumière que des mouvements soudains. Parfois ils fuient la lumière, parfois non. Je pense que ce qui se passe réellement quand vous entrez dans une pièce (en tout cas pour les vrais petits cafards) et qu'ils courent se cacher dans les coins, c'est qu'ils ont capté un changement dans la pression de l'air. Mais bon, c'est une supposition.
- Josea O. (621711) (22:35:06 / 12-05-55)
- Je crois bien que tu te fais des trips avec tes soi-disant regards de défi. Je pense qu'ils sont tout simplement idiots et qu'ils croient que tu ne les verras pas s'ils ne bougent pas. Le mec a dit qu'ils pouvaient « voir » nos mouvements, alors ils doivent penser que tout être vivant a également cette capacité, non?
- Georgie (22:10:04 / 12-06-55)

LES GUÊPES

Les guêpes aiment installer leurs ruches dans des endroits en hauteur. Vous les trouverez donc dans la plupart des gratte-ciels de la Zone, des complexes commerciaux de Daley Gardens au nord est de la ZQ jusqu'aux tours corporatistes abandonnées du Core. Ces cafards sont tellement rapides que lorsque leurs victimes les voient bouger, c'est qu'il est trop tard. Fort heureusement, ils ne s'agitent plus beaucoup à la nuit tombée.

- Faites particulièrement attention aux reines guêpes qui portent des œufs. Elles semblent disposer d'un semblant d'intelligence qui surprend souvent leurs victimes. Une fois, j'ai vu une reine diriger ses sujets vers un immeuble pour y mettre le feu et capturer les habitants pendant qu'ils fuyaient pour sauver leur vie.
- Marlon P. (06:32:55 / 12-19-55)

Une reine guêpe génère de nouveaux esprits insectes en imitant la reproduction chez les guêpes normales. Tout d'abord, la reine doit trouver une créature qui lui serve d'hôte pour le paralyser avec une toxine qu'elle sécrète dans son abdomen. Ensuite, elle transperce le corps de l'hôte et y « place » le nouvel esprit. Les hôtes des guêpes ne sont pas mis sous un cocon comme pour les autres cafards. Ils sont simplement plongés dans un état comateux et nourris par les ouvriers à côté de la reine. J'ai même entendu dire que certaines reines laissaient l'hôte aller et venir pour revenir à la vie normale jusqu'à ce que l'incubation soit achevée. Bon ensuite... vous devinez sans mal ce qui se passe.

- Je trouve que les guêpes sont les esprits insectes les plus exécrables qui soient. Ils sont téméraires et extrêmement agressifs, surtout s'ils pensent que vous vous tenez trop près de leur ruche ou que vous pourriez constituer une menace. Alors ils font une sortie en force. Défendre la ruche est un impératif instinctif chez eux. Je souhaite une mort rapide à ceux qui se trouvent sur le chemin des esprits guêpes.

- Trevor Corn (21:16:02 / 01-01-56)





- La vie à Chicago a radicalement changé depuis l'invasion des gros cafards et l'érection du Mur de la Zone de quarantaine. Plus personne ne maintient l'ordre, plus personne n'assure les services municipaux. Les besoins les plus élémentaires, comme la nourriture et les munitions, sont restreints et la concurrence est devenue rude pour en obtenir (bon, peut-être que la vie dans cette ville n'a pas changé tant que ça, finalement). Vous ne pouvez plus vous rendre chez votre fournisseur local quand vous avez besoin de matos, pas plus que vous ne pouvez descendre gentiment au Nuke-It Burger du coin quand vous avez une petite dalle. Les cafards se sont répandus dans toute la Zone de quarantaine. Et dans les endroits qu'ils ne contrôlent pas, d'autres vermines (des gentils gangs et des seigneurs de guerre) font la loi.

- À l'abri des cafards ? Il se fout de la gueule de qui ? On est en sécurité nulle part, j'ai bien dit *nulle part*.
- Endocrine (21:07:18 / 11-20-55)
- Si on est en sécurité nulle part, comment se fait-il que le monde entier n'ait pas été envahi pas les cafards ?
- Neverready (21:07:53 / 11-20-55)
- Et comment sais-tu qu'on est les seuls en quarantaine ? Tu t'es connecté aux Newsnet récemment ? Dieu seul sait que c'est pas mon cas. Pour ce qu'on en sait, les formes de chair pourraient avoir conquis les UCAS et la Zone de quarantaine n'être qu'un gros enclos dont nous serions le bétail prêt pour l'abattoir.
- Endocrine (08:21:39 / 11-21-55)

CHICAGO : VILLE INSECTE

Cette section décrit les endroits les plus importants de la Zone de quarantaine. Quelqu'un qui planifie une petite visite dans la ville aux grosses mandibules devrait porter une attention toute particulière aux paragraphes traitant de Ghoultown, du Wrigley Dome et du Sanctum. Ils décrivent les trois refuges les plus grands et les plus importants, là où les runners pourront trouver un abri contre les cafards. Et si quelqu'un cherche à se faire un peu plus de nuyens ou à augmenter son stock de matos pour aller le vendre au marché aux puces, il ferait mieux d'aller jeter un coup d'œil aux paragraphes consacrés aux sites corporatistes du Core. Cette zone était le foyer des costards corpos avant que le Mur ne s'élève, et ils furent nombreux à laisser des biens de valeur derrière eux quand ils se sont rués à l'extérieur. Évidemment vous tomberez forcément sur des gens qui ont eu la même idée que vous d'aller traîner là-bas.

Ah oui, une dernière chose : méfiez-vous de tout le monde. La vie dans la Zone peut transformer le mec le plus peace and love en taré intégral. Gardez ça à l'esprit : son gouvernement et / ou sa corpo l'a abandonné, il fouille de partout pour trouver de quoi bouffer et de quoi se défendre et il est tout le temps stressé parce qu'il risque de devenir le dîner d'un Jiminy Cricket taille XXL. Vous ne pouvez pas lui en vouloir d'être un peu méfiant, ni d'avoir la gâchette facile.

- Chicago Seven (21:05:32 / 11-20-55)

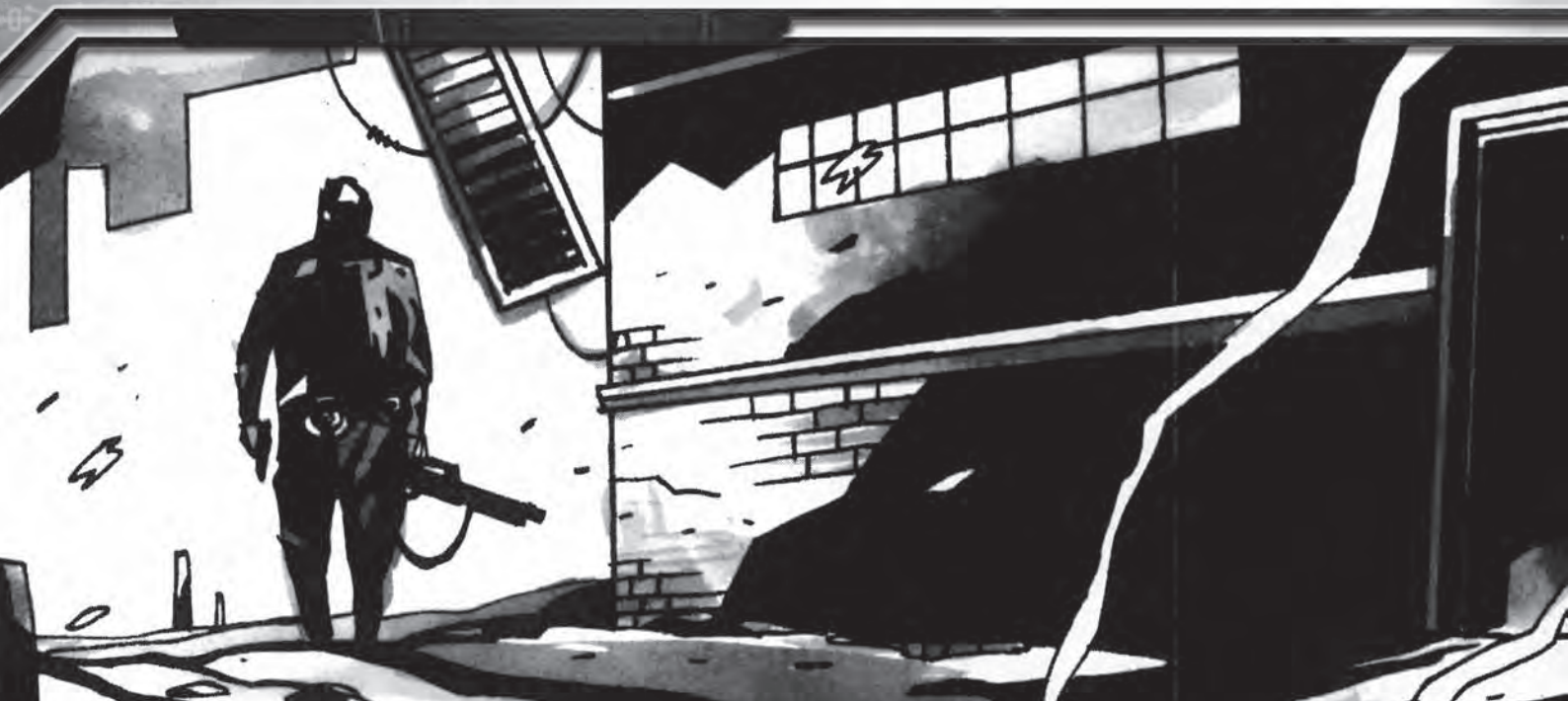
- Merci pour les cauchemars.
- Beards (15:32:09 / 11-21-55)

- Quelqu'un est allé à Volksville ? J'ai entendu dire qu'il y avait de bonnes affaires à faire là-bas si vous avez de quoi troquer.
- NeverReady (11:01:34 / 12-01-55)

- Non, mais je suis allé à Ghoultown, et c'est vraiment dégeu. Je suppose que c'est mieux que de finir dans le bide d'une cucaracha géante.
- Bolo Boy (11:02:09 / 12-01-55)

- Tu le penses vraiment ?
- Sleeps With Lights On (13:26:14 / 12-02-55)

- Je suis sûr que vous avez déjà remarqué les messages qui suivent, mais regardez de plus près les extraits de journaux de cette section. Selon moi, ils sont douteux, pour ne pas dire plus. Ce sont tous des copies, des mémos et des données qui viennent apparemment de l'extérieur de la Zone de quarantaine *après* qu'elle fut mise en place. Comment elles se retrouvent ici ? Est-ce que quelqu'un que nous ne connaîtrions pas a accès à des informations en provenance de l'extérieur ? Peut-être bien, mais ça pourrait aussi être un moyen intelligent d'attirer des gens dans un endroit en particulier. Qui pourrait faire ça ?



Peut-être les cafards. Peut-être des seigneurs de guerre. Je ne sais pas. Mais soyez prudents.

• SYStem 05 (23:28:47 / 12-06-55)

LE CORE

// Chicago>Sites>Le Core //////////////////////////////////////

Extrait du *Fodorr's 28 Chicago*

Fodorr's travel publications, Inc., 2028

Le centre d'affaires et des finances, connu sous le nom de Core, est composé de la zone de quinze pâtés de maisons créée par le Skytrack, et des dix pâtés de maison autour de celui-ci. Les gratte-ciels de la zone, tout de verre et d'acier, furent conçus par les cabinets d'architectes les plus renommés du monde et servent de sièges sociaux à de puissantes corporations telles que Truman Technologies, Ares Macrotechnology, IBM, Federated Boeing, UCAS Steel & Manufacturing et Fuchi America. Le Chicago Board of Trade (bourse de Chicago) se trouve aussi dans le Core, ainsi que bien d'autres infrastructures...

// Ap>Newsnet>Pyle //////////////////////////////////////

Manifeste corporatiste contre la quarantaine

23 Aout 2055

CHICAGO – Vendredi, les porte-paroles d'Ares Macrotechnology, Federated Boeing, Fuchi America et Truman Technologies ont critiqué la mise en quarantaine de Chicago ordonnée par le gouvernement pendant une conférence de presse conjointe.

Toutes les entreprises représentées à la conférence disposent de sièges sociaux dans la partie du Core qui est maintenant à l'intérieur de la Zone de quarantaine.

Elaine Taylor, porte parole de Truman Technologies, a déclaré, je cite : « *Mon entreprise, Truman Technologies, ainsi que les entreprises de mes collègues ont été injustement pénalisées en résultat de l'action du gouvernement, ce en totale disproportion face à cette situation, pourtant tragique. L'action du gouvernement a bloqué l'accès aux propriétés corporatistes à tous les cadres de Truman, et a ainsi pénalisé à la fois Truman Technologies et le public dans son ensemble...* »

• La préoccupation de Mme Taylor pour le public est si touchante qu'elle me donne envie de vomir. Les costards sont sur le pied de guerre parce qu'ils ont peur que de jeunes runners entrepreneurs s'emparent de tout le matos qu'ils ont planqué. Voilà la vérité. Ares a évidemment laissé traîner ses derniers prototypes d'armes dans son siège social, sans parler des produits biotech et des petits cadeaux aux forces militaires et de sécurité en place...

• Dumpster Diver (20:31:57 / 11-28-55)

• Et ce bon vieux Fuchi, qui nous a laissé des nouveaux prototypes de cyberdecks géniaux, du hardware qui déchire, et des programmes CI expérimentaux.

• Skavenger (20:33:34 / 11-28-55)

• Skav, t'as tout bon.

• Dumpster Diver (20:34:17 / 11-28-55)

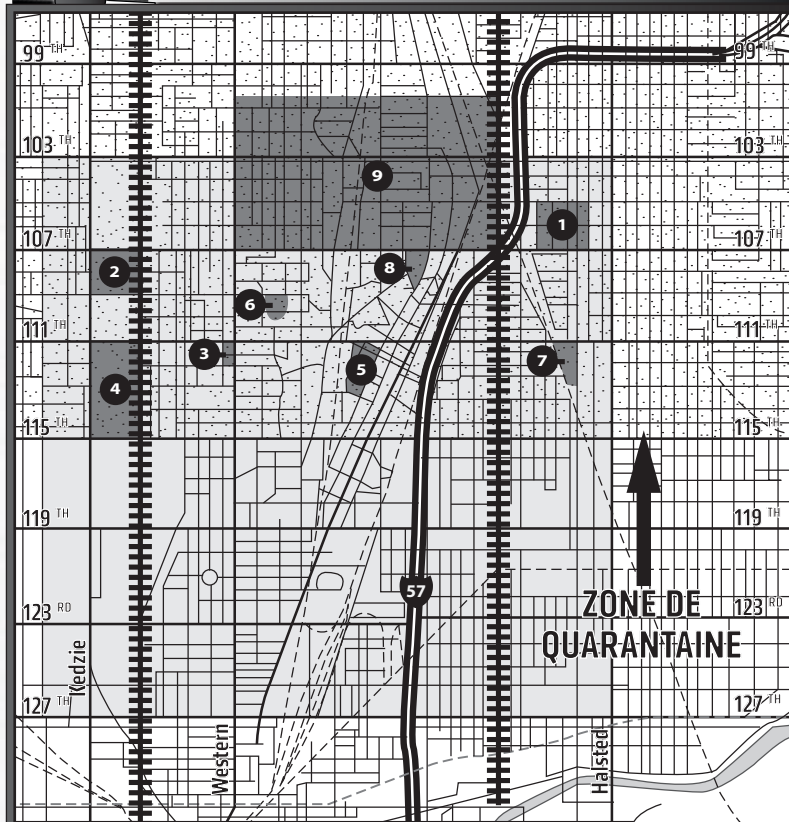
• Vous êtes vraiment des trous du cul. Vous pensez vraiment que les p'tits gars corpos laisseraient traîner leurs jouets exprès pour que quelqu'un les embarque en passant ?

• Miss Turee (03:21:39 / 12-01-55)

• Pas dans des circonstances normales, Mademoiselle T. Mais souviens-toi que personne ne savait ce qui allait se passer en dehors des hautes sphères gouvernementales. Et je te parie que sur ce coup, même eux se sont fait baiser, tout du moins la plupart d'entre eux. Bordel, même ces putains de commandants



CHICAGO>CARTES>LE CORE



1. Truman Tower

2. Ares Macrotechnology

3. Aztechnology

4. Federated Boeing Air Service

5. Fuchi America

6. Mitsuhama Computer Technologies

7. Yamatetsu Corporation

8. Non indiqué

9. Wind Transit Terminal

en chef n'avaient aucune idée de ce qui allait arriver. Les corpos ont pissé dans leur froc comme tout le monde.

• Dumpster Diver (03:25:45 / 12-01-55)

• Ok je t'accorde ce point. Mais qu'est-ce que tu fais de tous les muscles corpos engagés pour protéger ces joujoux ?

• Miss Turee (03:32:12 / 12-01-55)

• Tu crois qu'ils vont rester loyaux à leurs maîtres combien de temps après avoir reçu leur dernier chèque de salaire ? Putain, je serais même pas surpris qu'ils aient déjà commencé à embarquer des trucs.

• Dumpster Diver (18:41:32 / 12-08-55)

• Ok ! J'ai perdu. Mais tu n'as pas encore parlé du joyau du Core, la Truman Tower.

• Miss Turee (22:13:07 / 12-15-55)

• Ahhh ! Ravi que tu aies posé la question...

• Dumpster Diver (22:18:52 / 12-15-55)

LA TRUMAN TOWER

// Chicago>Sites>Le Core //////////////////////////////////////

Extrait du *Fodorr's 28 Chicago*

Fodorr's travel publications, Inc., 2028

Allez vers l'est, le long de la 107ème rue et d'Aberdeen, et vous trouverez l'opulente Truman Tower (1000 W. 107ème rue). La Truman Tower possède 352 étages et fait près de 143 mètres de haut. Elle fut conçue par le cabinet Tinker, Evans & Chance en 2052.

Passez par l'élégante entrée en verre de trois étages et vous découvrirez un atrium de onze étages de haut dans lequel trônent une fontaine et un ample bassin réfléchissant. Regardez les évolutions des carpes dans le bassin : vous les verrez même changer de couleur ! Les poissons ont été conçus par la division généttech de Roche-Baxter et coûtent plusieurs milliers de nuyens pièce...

DE : John Running Bull

À : Daniel Truman

RE : Récupération des actifs de Truman Technologies situés dans la Truman Tower

L'isolation de Chicago par les UCAS nous empêche d'aller récupérer sur-le-champ nos actifs situés dans la tour, mais j'ai pu joindre le personnel de Truman qui s'est fait piéger lors de la mise en place de la quarantaine. J'ai autorisé ces personnes à faire tout ce qui était en leur pouvoir pour protéger et récupérer la propriété de Truman si possible, y compris engager des extérieurs si cela était nécessaire. Je reconnais que le but primordial est de protéger la technologie dont Truman est propriétaire et j'aurai normalement interdit que du personnel extérieur soit impliqué ; cependant, les circonstances à l'intérieur de la Zone de quarantaine pourraient nous obliger à recourir à leurs services, de manière exceptionnelle.



// Chicago>Truman>Biographie //////////////////////////////////////
Extrait d'*Une histoire de Chicago*
Bookworks Press, 2051

La découverte de la technologie SISA par le Dr. Hosato Hikita d'ESP Systems, Inc. est une pierre angulaire dans la construction du Chicago moderne. Peu de temps après la diffusion de la découverte d'Hosato, Truman Technologies, alors sous la direction du remarquable financier Daniel Truman, fit l'acquisition d'ESP. Soutenus par les ressources de Truman Technologies, les chercheurs d'ESP industrialisèrent cette nouvelle technologie et Chicago devint rapidement la capitale incontestée de la recherche simsens et SISA.

En sept ans, Truman Technologies avait réalisé des profits substantiels grâce à cette nouvelle technologie, et Daniel Truman avait revitalisé le sud de la ville à lui tout seul, grâce à ses investissements généreux...

// Chicago>Truman>Esp/Sisa //////////////////////////////////////
Extrait du *Truman et Chicago : L'histoire secrète*
New World Books, 2054

Les détails de l'acquisition d'ESP par Truman restent encore obscurs aujourd'hui. Les propriétaires d'ESP n'étaient pas du tout favorables aux propositions de Truman et ils n'ont accepté de vendre qu'après avoir reçu tous deux des menaces de mort. Ils ont refusé d'être interviewés pour ce livre.

De plus, la hausse des résultats officiels de Truman était une tentative visant à dissimuler le procès manqué contre Fuchi Technologies pour le vol de la technologie ASIST d'ESP. Les suites du procès ont déclenché une guerre sanglante entre TT et Fuchi. Elle fait toujours rage aujourd'hui : les deux sociétés essaient continuellement de se voler des chercheurs, et entament régulièrement des opérations clandestines à l'encontre de leur adversaire...

- Depuis l'explosion de la Big Bomb et la mise en place de la Zone de quarantaine, les agents de Fuchi font des plans pour piller les usines locales de Truman. Et vous pouvez parier votre chemise que Danny Boy Truman est parfaitement au courant de ce qui se passe. Les agents des deux corps se jettent dans la bataille de toutes leurs forces et la création de la Zone est une occasion de rentrer dans le vif du sujet.
- Bystander (21:17:42 / 12-05-55)

- C'est pas des conneries. Les muscles de Fuchi et de Truman se sont retrouvés piégés derrière les frontières et leurs petits cerveaux ne savent plus à quel saint se vouer. Mais même sans cette sale guerre corporatiste, ils continueraient sûrement à se taper dessus. C'est devenu un genre de vendetta maintenant, une guerre d'usure. La rue résonne encore du petit incident qui eut lieu trois semaines après la construction du Mur. Apparemment, un groupe de bagarreurs de Truman avait eut vent d'une rencontre entre des gangers employés par Fuchi dans un garage souterrain abandonné sur Clark Street. Les mecs de Truman se sont déguisés en officiers de l'Eagle Security et ont fait s'aligner les gangers contre un mur. Ils ont fait feu avec leurs armes automatiques et les ont tous étendus. Les plus chanceux s'écroulèrent sur place, morts. Les gars de Truman n'eurent même pas pitié des blessés : au lieu de les achever, ils les ont laissés à ces satanées fourmis.
- Gusenberg (04:37:21 / --55)

// Ap>Newsnet>Robbins //////////////////////////////////////
La violence se répand dans la Zone
3 septembre 2055

CHICAGO – Les vagues de violence se propagent dans la Zone de quarantaine de Chicago, après une semaine de blocus gouvernemental.

Une altercation s'est soldée par la mort de 34 gangers présumés dans un parking abandonné du Northside, d'après nos sources à l'intérieur de la Zone. Les autorités des UCAS n'ont fait aucun commentaire...

- Bordel de merde, même les Volk tuent pas les gens comme ça. Si tu tiens à ton cul, refuse les offres d'emploi de Truman et de Fuchi dans cette ville et ne vas pas traîner près de la vieille Truman Tower sans t'être annoncé au préalable. Les nuyens sont peut-être tentants, mais ça n'en vaut pas la peine.
- Not-Saying-I-Was-There (23:08:47 / 11-29-55)
- Où est passé ton esprit aventurier ? J'ai plutôt l'impression que tout ce que tu as à faire, c'est de te faire embaucher par Fuchi ou Truman pour aller piller l'autre. Et une fois à l'intérieur, tu t'offres une récompense en bonne et due forme.
- Buzz Grrrl (23:14:30 / 11-29-55)

PLUS D'INFOS SUR LE CORE

- Moi ça me va. Y'a d'autres plans comme ça ?
- Anything Once (14:29:56 / 12-01-55)
- C'est la bonne attitude. Mais malheureusement, les muscles corpos sont bien trop occupés avec les guêpes. Les gratte-ciels de la Zone abritent quasiment tous des nids de guêpes dans leurs étages supérieurs. Et quand les petits bébés guêpes ont faim... Enfin bon, pour revenir à ta question, Ares Macrotechnology, Aztechnology, Fuchi America, Mitsuhama Computer Technologies, Saeder-Krupp et Yamatetsu avaient tous des bureaux dans le Core ; sans oublier la base aérienne de Federated-Boeing.
- Dumpster Diver (07:16:43 / 12-02-55)

ARES MACROTECHNOLOGY

Emplacement : 107^{ème} rue et California Avenue

- Je suppose que c'est un secret de polichinelle maintenant : le vieux bâtiment d'Ares Arms est l'endroit à la mode pour aller faire ses courses de flingues ! Y'a tout là-bas : munitions perce-armures expérimentales, prototypes de flingues, matos de surveillance de pointe,...
- Smart Shopper (19:23:51 / 12-04-55)

ATTN : Commandant Romero
SUJET : Biens corporatistes situés dans le Core
Agent Nadalya Smith

Les infos glanées par nos informateurs indiquent que des biens corporatistes confidentiels situés dans la partie du Core sous quarantaine auraient été abandonnés.

En se basant sur le contenu des entretiens menés avec les différentes personnes qui ont travaillé pour Ares, ou qui sont entrés dans les usines corporatistes au moment de la mise en place de la quarantaine, je pense que le centre Ares Macrotechnology contient encore plusieurs prototypes avancés, ainsi que les données de conception du fusil d'assaut à haute vitesse Alpha Combatgun, et celles des systèmes de laser pour véhicules Firelance. Je suis sûr que vous comprenez parfaitement la valeur inestimable de ces objets pour le gouvernement des UCAS.

Il ne fait aucun doute qu'Ares, comme toutes les corporations dans cette situation, est en train de planifier des actions visant à récupérer ces actifs. Dans l'intérêt de la sécurité nationale, je conseille que des escouades tactiques soient déployées pour récupérer ces objets, si cela est possible. Dans le cas contraire, je recommande qu'ils soient détruits pour éviter qu'ils ne tombent dans des mains malveillantes.

UCAS > CHICAGO > SECTION 5

- Ouais, c'est vrai. Et à votre avis, les p'tits gars d'Ares utilisent quoi pour protéger les lieux ?
- Signal King (09:09:10 / 12-04-55)
- Bande d'abrutis, utilisez vos cervelles. Les équipes de combat d'Ares sont dans le refuge du Wrigley Dome. Posez-vous une nouvelle fois la question : où sont toutes ces armes ?
- Tiger Faux (02:22:38 / 12-07-55)

AZTECHNOLOGY

Emplacement : 111ème rue et Western Avenue

- Les bons vieux techos d'Aztech ont laissé tomber tout leur super matos de sim quand ils se sont taillés vite fait de la Zone de quarantaine. Des puces, des rigs, et ce genre de merdes.
- Dumpster Diver (21:30:45 / 11-29-55)
- Caaaaarrément. Allons faire la teuf !
- Dr. Leary (04:12:54 / 11-30-55)
- Hein ? Je savais pas que les Azzies avaient ce genre de matos...
- Dr. Hill (24:03:44 / 12-02-55)
- À toutes les personnes qui voudraient aller faire la teuf : faites gaffe. La branche locale d'Aztechnology couchait avec les yaks et avec la Mafia, qui sont toutes les deux bien déterminées à ne pas laisser ces sim rigs tomber entre des mains étrangères : elles considèrent ces biens comme étant leur propriété légitime.
- Zeeblik (13:35:29 / 12-03-55)
- J'ai aussi entendu dire que les Azzies avaient un grand entrepôt de puces illégales quelque part en ville...
- Corleone (11:56:02 / 12-05-55)
- Les Azzies, et tous les autres. Chicago était (et est encore) un centre de production de simsens légal. Il paraît logique qu'on ait également produit du matos illégal ici. Par contre, je doute que les Azzies aient conservé une cache de puces illégales dans les bureaux de la corpo. Les bruits qui courent laissent entendre

qu'il y aurait au moins trois grands entrepôts de BTL dans la ZQ. Personne ne les a trouvés pour le moment, mais en même temps, c'est pas le genre de découverte pour laquelle tu fais de la pub.

- The Untouchable (05:32:32 / 12-06-55)
- Nom de dieu, vous parlez de ça comme si tous ces putains d'entrepôts de la ZQ étaient blindés de puces sim. Vous aimeriez bien que ça soit vrai hein ?
- Koola (21:44:08 / 12-07-55)
- Ce qui m'inquiète plus c'est les trucs magiques : maintenant qu'ils ne sont plus surveillés du fait que les Azzies aient tout laissé en plan, qu'est-ce qu'ils deviennent ?
- FireNet (11:52:49 / 12-09-55)
- Dans l'immeuble Azzie, c'est sûr y'a une merde. Suffit d'un coup d'œil dans l'astral pour le voir. L'immeuble est blindé de runes bien puissantes, ce qui veut dire que quelqu'un ou quelque chose s'assure que l'endroit reste inviolable.
- Tubor Joy (23:09:38 / 12-13-55)
- Un esprit de sang ?
- Twilight Torn (17:27:51 / 12-15-55)

SIÈGE SOCIAL DE FEDERATED BOEING AIR SERVICE

Emplacement : 111ème rue et California Avenue

- Si vous voulez vous faire pousser des ailes, je vous conseille de vous bouger. Tout le monde pensait que FB avait gardé ses vieux tracassins dans son usine, mais la rue résonne encore des exploits du gars qui a trouvé un VTOL expérimental Eagle la semaine dernière. En tout cas ce bâtard, qui se fait appeler Papillon, s'est collé dedans, a démarré le truc, et s'est envolé pour une contrée lointaine. Grâce à la puissance de feu de cet Eagle, il n'a eu aucun problème pour se débarrasser des guêpes et des hélicoptères des UCAS qui lui ont collé au train. On dit qu'il resterait encore deux Eagle et un hélicoptère militaire Commander à la base aérienne, et personne ne s'est encore barré avec.
- Jaeger (29:43:17 / 12-01-55)
- Je prendrais cette affirmation avec des pincettes. Vous remarquerez que l'usine de FB est contigüe au Mur tout le long de la 115ème rue. Je pense que rien ne peut entrer ou sortir de cet endroit sans se manger aussitôt une gerbe de missiles sol-air ou anti-véhicules.
- Lord Donut (07:23:58 / 12-06-55)
- Quelqu'un peut-il confirmer ou infirmer les rumeurs disant que l'immeuble de FB est hanté ?? Il est construit sur le vieux cimetière du Mont Greenwood, et j'ai entendu dire qu'ils avaient déterré des corps au moment de la construction...
- Viscount Horseman (21:46:55 / 12-11-55)
- J'ai ma petite idée là-dessus, Horsey. Bien sûr qu'ils ont exhumé les corps : comment auraient-ils pu construire leur souterrain à plusieurs niveaux sinon ? Même chose pour le bâtiment d'Ares et tout ce qui se situe entre les deux : les deux sites sont tous les deux construits sur le cimetière du Mont Greenwood.
- Surveyor (12:03:39 / 12-16-55)
- Les esprits sans repos sont des esprits sans repos *mon ami*. Ils pourraient être piégés ici, incapables de retrouver leur corps...
- Lacombe (00:34:16 / 12-29-55)



FUCHI AMERICA

Emplacement : Homewood et Monteray (juste au sud de la 111ème)

- Tous les deckers (ancien nom des hackers) du coin seront intéressés par cet endroit. Fuchi a laissé en plan des prototypes de decks qui renvoient le Fairlight à l'état de joujou pour débiles. La seule et unique raison pour laquelle ils sont toujours là-bas, c'est que ces putains de gros coléoptères ont fait des nids dans le sous-sol.
- Lou C. (458975) (08:40:21 / 11-20-55)
- Et n'oublie pas cette fameuse CI de Fuchi. Mets ton nez là-dedans, et tu n'auras plus à t'inquiéter que quelqu'un vienne fouiner dans tes fichiers.
- Geekster (21:46:19 / 11-22-55)
- Mais les gars, vous oubliez le plus beau butin de tous : la technologie simsens.
- Dr. Leary (23:09:48 / 11-26-55)
- Vous me les brisez tous, bande de rigolos. Vous pensez vraiment qu'il reste quelque chose là-bas, surtout quand on a lu tout ce qui concerne Truman et sa vendetta ? Si les charognards n'ont pas nettoyé la place, les garçons de TT l'ont déjà fait.
- Twisted Fiddle (20:41:25 / 11-27-55)
- Je serais plutôt d'accord avec Fiddle en ce qui concerne le hardware, mais je me demande quelle quantité de software ils auraient pu laisser derrière eux, comme des algorithmes de compression ou ce genre de truc. Dans les bonnes mains, une pauvre puce pourrait valoir des centaines de milliers de dollars UCAS. Bien sûr, une fois que vous l'avez, vous aurez besoin de la garder assez longtemps avant d'en profiter...
- Pumpkin Head (16:43:22 / 11-29-55)

MITSUHAMMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Emplacement : 109ème rue, entre Oakley et Bell

- Cet endroit ressemble à un magasin de jouets pour grands gamins. Je connais des gens qui ont récupéré des véhicules autonomes autoguidés, des armes contrôlées par ordinateur, et des drones pilotés à distance.
- Oro Uro (12:34:46 / 12-07-55)
- Et moi j'en connais qui ont essayé d'entrer là-bas et qui se sont fait botter le cul par ces mêmes machines.
- Suzette (12:42:16 / 12-07-55)

- À tous ceux qui se sentent des âmes de bandits de grand chemin, restez lucides : le courant fonctionne encore dans de nombreuses parties du Core (pour combien de temps encore... c'est une bonne question). Cela signifie que la plupart des immeubles sont encore alimentés, et donc que les systèmes de sécurité automatisés font encore leur boulot. Réfléchissez un peu : si vous étiez un expert en systèmes de sécurité, est-ce que vous ne mettriez pas en place une procédure de fermeture des locaux ? Un genre de truc comme : « Hé, Système de sécurité, tous les types autorisés se cassent, alors tue tous ceux qui essaient d'entrer sans le bon mot de passe. » Ça vous donne à réfléchir, *hein* ?
- Tinker (16:34:25 / 12-07-55)
- Il ne pleut pas toujours le jour de ton enterrement... Et après moi, le déluge. En tout cas c'est comme ça que je vois l'immeuble de Mitsu à Chi-Town : un bête immeuble de bureaux. Il y a peut-être des super soft de paye et des routines géniales, mais du hardware ? Ça m'étonnerait.
- Audrey V. (147859) (22:19:40 / 12-07-55)

YAMATETSU CORPORATION

Emplacement : 111ème rue et Morgan

- Tous les chromeboys et toutes les chromegirls en rêvent : tout le monde connaît le travail de Yamu en termes de biotech de la mort – technologie d'interface smartgun, modif de réflexes câblés, ce genre de trucs. Ils ont fait beaucoup de tests sur ce genre de came ici, et ils sont partis tellement vite qu'ils ont bien du oublier des morceaux.
- X-Terminator (23:45:10 / 11-19-55)
- Merci d'avoir éventé le secret, tête de nœud.
- Rat Boy (02:51:33 / 11-28-55)
- Attention à l'immeuble Yama ! Des esprits cafards et des coléoptères (et les coléoptères sont les pires enculés, d'après ce que j'en sais) ont construit au moins deux nids là-bas.
- Johnny Darke (23:14:56 / 11-29-55)
- Et faut faire gaffe aux tirs directs qui pourraient venir du Mur. Vous remarquerez que l'immeuble Yamu est à portée de tir de celui-ci, et les ordres des gardes sont de tirer à volonté sur tous les cafards (ou autres) qu'ils verraient en train de grimper ou de traîner autour de l'immeuble Yamu. Les balles ne blessent pas vraiment les cafards, mais ça les fait chier.
- Tiger Faux (01:29:42 / 11-30-55)
- On dit aussi que les collectionneurs pleins aux as mettraient de grosses sommes sur la table pour récupérer certains des chefs-d'œuvre abandonnés dans le Core. Souvenez-vous qu'un paquet de Picasso, de Van Gogh et d'autres peintures sympas ont fini dans les salles de conférences du Core quand le Loop fut détruit et l'Art Institute pillé. Maintenant, quelques œuvres traînent encore dans la Zone.
- Jasper (14:28:07 / 12-01-55)
- N'oubliez pas les armureries corporatistes. Quand le Mur fut construit et que les guêpes ont commencé à élire domicile dans ces gratte-ciels, un bon paquet de gros bras corporatistes ont pris la fuite. Ils ont embarqué ce qu'ils pouvaient, mais ils ont laissé des caisses pleines de matos derrière eux. La plupart des installations corpos ne sont plus sécurisées, mais vous feriez mieux de louer des équipes tactiques corpos ou des runners si vous voulez partir à la chasse aux trésors.
- Zapatista (23:36:19 / 12-09-55)

- Personne n'a encore parlé du plus important : LES DONNÉES ! Les nœuds matriciels de Chicago se sont plantés quand le Mur a été construit et je doute que les corpos aient eut le temps de supprimer toutes les données ou de les embarquer dans leur fuite. Alors, z'en pensez quoi ?
- Dreyfus (04:35:12 / 12-12-55)
- Il y a une bonne raison à ce silence, espèce de connard fini.
- Flynt (09:46:33 / 12-15-55)

COUNTY HOSPITAL

// Chicago>Équipements Médicaux>Cook County Hospital /////

Extrait de *Dossier Hôpitaux*

Cook County Printing Office (Relations Presse et Publications du Cook County)

Le Cook County Hospital est un établissement dernier cri de 5 000 lits, qui procure des soins médicaux de qualité aux résidents du comté. L'établissement accueille plus de 1 000 médecins compétents, infirmières, techniciens et spécialistes, tous voués à la santé des habitants de Chicago.

Le Cook County Hospital fut construit en 2005, sur le site de l'ancien hôpital du comté, au 1835 West Harrison Street. Sa conception devait permettre une adaptation rapide aux changements...

- Quasiment toute l'équipe est partie maintenant, et des pillards ont fouillé l'endroit à la recherche de médicaments, d'équipement et autres fournitures. Mais il reste au moins un médecin, du nom de Dr. Nemur, qui y travaille encore. Nemur a fait son temps comme chirurgien militaire avant d'arriver au County Hospital. Elle a été piégée à l'intérieur de la Zone lors de l'érection du Mur. Au regard de l'équipement et des fournitures dont elle dispose, elle fait du très bon boulot. Ses honoraires sont fixés en fonction des moyens du patient. Mais elle n'est pas benévole non plus : les clients qui ont le plus d'argent ou les meilleurs trocs sont soignés en premier.
- Ripsaw (13:29:36 / 12-05-55)
- Elle n'est pas si cynique que ça, sombre crétin. Elle aussi a un cœur, mais elle le laisse au placard dans cette situation. Vu sa position, elle ne peut pas se permettre d'être trop charitable, sinon elle serait polluée par les opportunistes et ceux qui auraient vraiment besoin d'elle souffriraient et crèveraient en attendant. Elle a le soutien « officieux » de l'armée des UCAS (je sais de source sûre que des fournitures sont larguées par VTOL sur le toit) et des seigneurs de guerre du coin. Elle les garde, eux et leurs proches, sur sa liste « prioritaire » au cas où le besoin s'en ferait sentir.
- Hawkmann (00:21:44 / 12-06-55)
- J'ai entendu dire qu'elle bossait aussi moyennant services, avec paiement à court ou long terme. Elle distribue aussi des coupons pour plus tard : tu fais un truc pour elle tout de suite, comme lui trouver 50 ampoules de métacycline, et tu seras sur sa liste prioritaire la prochaine fois.
- Vince D. (214783) (20:31:29 / 12-07-55)
- Y'a aussi le Dr. Bob qui tient un body shop à County Hospital. Il est super cher, mais si vous avez besoin d'un boulot sur du cyberware endommagé qui peut pas attendre, c'est votre homme. Soit vous amenez votre propre cyberware, et le Dr. Bob vous l'installe, soit il vous propose du cyberware d'occasion, mais sans aucune garantie.
- BeBop (22:43:02 / 12-07-55)

- Hé, j'ai pas lu un truc quelque part, comme quoi y'aurait des nuées de coléoptères, ou des mouches, ou d'autres trucs, qui vivraient à la morgue de Cook County ? C'est pas là bas ?!?!?
- JOCKO SWEAT (00:13:59 / 12-07-55)

DALEY GARDENS

// Core>Nouvelles>Archives //////////////////////////////////////

Nouvelle : annonce du développement des rives du lac

23 Mars 2025

Le Maire Richard M. Daley a annoncé la création prochaine d'un complexe d'habitation de luxe de 100 étages sur les rives du lac, pour un budget total de 45 millions de nuyens, dans l'ancien Parc Lincoln.

« Le projet marque le début d'une nouvelle ère de coopération entre la ville et les investisseurs privés. Nous l'avons conçu pour revitaliser le centre-ville de Chicago en y attirant des jeunes professionnels corporatistes », a déclaré mardi la porte-parole du Maire Lotte Krapp. La date de fin des travaux est prévue pour mai 2027.

C'est la ville qui a fourni le terrain pour le Daley Gardens Complex. De nombreuses exonérations de taxes et autres primes financières sont également prévues pour convaincre les investisseurs...

- Malheureusement, les jeunes costards n'ont pas mordu à l'hameçon. Les résidences étaient jolies de l'extérieur, mais n'importe qui doté d'un demi-cerveau avait simplement besoin de mettre le pied dans un appartement pour se rendre compte que c'étaient juste des gros tas de merde maquillés avec du verre brillant. Et le maire a laissé ses potes du gouvernement transformer ce complexe immobilier en habitations HLM, ce qui a permis aux investisseurs de réaliser un profit énorme après coup. Pratique hein ?
- Roy Ko (04:18:32 / 12-07-55)



CORE>VILLE>LOCAUX

RE : Infestation au Daley Gardens

Extrait d'un entretien avec le Sujet 32 NS-R (alias « Speaky »)

Le Daley Gardens ? C'est une des runs les plus pourries que j'aie jamais faites. C'était une idée de l'elfe : entrer, faire un petit tour pour vérifier si la rumeur à propos de la cache de munitions était vraie et puis ressortir. Comment ça aurait pu foirer ? Et ben si ces putains de bâtiments n'avaient pas été remplis de guêpes et de mouches, par exemple. Ces putains de trucs aiment les hauteurs, alors forcément on est descendu aux étages inférieurs et dans les garages souterrains, logique, non ? Et on y est allé de nuit, quand les trucs qui bourdonnent étaient sensés se peler le cul et se trouver un endroit plus confortable. C'est ce que l'elfe nous avait dit en tout cas, celui qui avait de la merde à la place du cerveau.

On était dans le premier bâtiment depuis seulement dix minutes environ quand notre mage a détecté un autre groupe de pauvres cons dans les alentours ; ils avaient sûrement eu la même idée que nous. Ils ne nous avaient pas vu, alors on s'est dispersé et on a commencé à les encercler tranquillement, tu vois. On était justement en train de les encercler quand l'un d'entre eux s'est mis à hurler comme une petite vieille et a commencé à arroser à tout va avec son automatique. Je me suis dit qu'on était repéré. Les bastos pleuvaient de partout contre les murs en ferrobéton et dans tout ce putain d'endroit, alors j'ai planqué mon cul. Et puis Hoghead a balancé une fusée éclairante au milieu du bordel pour qu'on voie ce qui se passait et là, j'ai chié dans mes synthécuis pour de vrai. Le trou du cul à la gâchette facile était sur le sol, se tortillant comme une jeune vierge pucée à mort dans une fête, pendant qu'un putain de truc de trois mètres de long avec pleins de pattes se couchait sur lui. Les deux pattes de devant du truc continuaient à piétiner le tas de pulpe rouge sanguinolente où y'avait eu la tête du mec quelques secondes avant. Hoghead l'a shooté en plein milieu avec une balle perce-armure, et le putain de truc est tombé en deux morceaux. Les deux parties se barraient dans deux directions opposées. Je sais pas ce qui est arrivé après, parce que je me suis barré en courant.

- Des apparts corpo pleins de vermine. Finalement, je trouve que le quartier n'a pas tant changé que ça.
- Rat Boy (13:04:27 / 12-10-55)

LE DODGER

// Core>Ville>Clubs //////////////////////////////////////

Extrait de : *Fodorr's 29 Chicago*

Fodorr's travel publications, Inc., 2029

Le Dodger (1734 W. Wabansia St., tel. 312/555-0203) accueille une large palette d'artistes, des stars nationales en passant par la crème de la culture locale, et une grande variété de groupes de rock. Le public vient pour assister à un concert en particulier et la foule varie en fonction de la programmation musicale. Le Dodger permet aussi de danser tous les soirs.

- Vous ne trouverez plus de groupes live ici, mais vous pourrez toujours remuer vot'cul, comme on disait dans le temps. Et maintenant y'a plein de places sur le parking.
- Markos (02:41:55 / 12-01-55)
- Et y'a plus de PAF d'entrée ! Bien sûr, faudra amener vos propres trucs : le bar du Dodger a été pillé y'a bien longtemps. Mais il ya plein de vieux machins qui déchirent à écouter, grâce à Nick, l'elfe habillé à l'ancienne qui a un balais dans le cul et qui mène la danse. Les vieux vinyles tournent à plein régime sur une ancienne platine, encore et encore. Apparemment, il n'en a jamais marre. Et on dirait que les chansons passent jamais deux fois. On dit que Nick avait la chance de pouvoir sortir de la Zone avant l'érection du Mur, mais qu'il n'a pas pu se résoudre à partir sans ses albums ; il en a des milliers. Il dit que la vie sans musique ne vaut pas la peine d'être vécue. Maintenant ce qui l'intéresse, c'est de faire danser les gens, peut importe leur état d'esprit. Il dit que c'est la seule manière de gérer ce bordel. Et après quelques heures passées à danser, tu te dis qu'il a raison.
- Scenester (05:32:18 / 12-13-55)
- Si j'étais toi, je ferais gaffe à ceux avec qui je me biture la tête. Le mois dernier, après que le Kaleidoscope ait cramé, les gens étaient plus intéressants, et bizarroïdes.
- Harvester (04:23:51 / 12-17-55)

GHOULTOWN (REFUGE)

Par Happyjack

À l'origine, le refuge connu sous le nom de Ghoultown était un lotissement d'habitations à loyer modéré appelé Cabrini Green. Au fur et à mesure des années, Cabrini acquit la réputation d'un endroit où il était dangereux de vivre. La violence et la criminalité se banalisèrent et les fouilles périodiques faisaient ressortir de grandes quantités d'armes et de drogues, sans jamais arriver à freiner les activités illégales qui y étaient menées.

En 2039, le Mather Group racheta le lotissement à la ville et essaya d'évincer les locataires de Cabrini, déclenchant une émeute qui fit plus de 32 morts et occasionna des millions de nuyens de dégâts matériels. Finalement, Mather fut obligé d'abandonner ses plans de rénovation urbaine et d'assumer son rôle de logeur. Mather entreprit de tirer profit de ces circonstances imprévues et engagea plusieurs gangs locaux afin d'assurer la « protection » du lotissement. En réalité, les gangs continuèrent leurs activités illégales et versèrent un pourcentage des bénéfices à Mather. En échange, Mather Group n'interférait pas dans leurs affaires.

En 2053, quand le Justice Network publia son histoire sous le titre « Mather Syndicate » sur son réseau de tridéo payante, la ville fut montrée du doigt par l'opinion publique et sommée de reprendre le contrôle de Cabrini. Cependant, la ville refusa de reconnaître les baux des locataires et déclara les immeubles abandonnés, se débarrassant ainsi

de toute obligation légale d'assurer des services de voiries aux habitants de Cabrini.

Au même moment, la détresse des goules dans l'Amérique urbaine était devenue un bourbier politique dans lequel pataugeaient les cercles libéraux. Les politiciens de la New Guard of Chicago remuaient ciel et terre pour trouver un meneur d'hommes et ils furent plusieurs à brandir la bannière des droits des goules : un choix à la mode grâce aux efforts de la Metahuman Rights Coalition (Mouvement pour la défense des droits des métahumains). Quand les sondages firent baisser la cote de popularité du Maire Ronald Quince au plus bas, il sauta dans le train des droits des métahumains. Avec le maire à son bord, la Metahuman Rights Coalition connut de nouvelles réussites dans ses opérations de lobbying et parvint à convaincre la ville et le gouvernement fédéral de voter le Special Order 162 (Ordre spécial 162), aussi connu sous le nom de Cabrini Refuge Act (décret d'asile Cabrini). L'ordre spécial statuait sur l'installation d'un camp de réfugiés dans le quartier de Cabrini. Les goules qui y demandaient asile recevaient l'assurance qu'elles pourraient vivre dans un environnement protégé, similaire aux réserves des Américains d'origine.

Naturellement, l'idée d'un camp de réfugiés pour goules en plein milieu de la ville ne suscita pas l'enthousiasme général, et Cabrini fut bientôt surnommée « Ghoultown » par les habitants. Une série d'attaques vit le jour...

// Chi Trib>Newsnet>Jace Brennan //////////////////////////////////

Ghoultown Greenlight

15 novembre 2053

Après des mois de ballottage, le Cabrini Refuge Acta finalement été approuvé de justesse mardi dernier. Le vote du Special Order 162 reconnaît pour la première fois depuis l'Éveil les droits d'une nouvelle race métahumaine, ainsi que le statut légal qui lui est accordée par le gouvernement des UCAS.

Un porte-parole a déclaré : « *Le premier camp de réfugiés sera situé à Chicago, sur le site de l'ancien Cabrini Green Public Housing Development. Un juge fédéral a ordonné à la ville de sécuriser la zone dans les 60 jours à venir, sous peine d'amende* ». Les fonctionnaires de la ville ont entrepris de relocaliser les 600 squatters qui vivent actuellement à Cabrini dans des logements temporaires du Multiplexe Robert Taylor.

Le vote de la loi sur les réfugiés est une victoire majeure pour la jeune Metahuman Rights Coalition. En première lecture, il semble que ce soit aussi une victoire pour le Maire Ronald Quince, qui a surpris de nombreux observateurs en amenant son soutien au projet de loi dès le mois de mai dernier. Les analystes politiques suggèrent que Quince a soutenu ce plan pour relancer sa cote de popularité auprès de son électorat. Quince semble cependant avoir extrêmement mal jugé l'opinion publique, comme le révèle notre sondage exclusif RediResponse : 64% de ses électeurs sont opposés au Cabrini Refuge Act.

// Chi Trib>Newsnet>Staff //////////////////////////////////////

News and Views

16 novembre 2053

« Que pensez-vous du Cabrini Refuge Act ? »

Daniel « Brick » Garrety, 32 ans, humain

Veilleur de nuit, R.A. Malcom and Sons ReSlavage

« Vous voulez parler de cette merde de Ghoultown ? Ils vont vraiment le faire ? Je n'arrive pas à y croire. Déjà qu'on doit se taper les orks et les trolls, et maintenant voilà qu'on doit vivre avec ces putains de saloperies de GOULES ? Putain c'est incroyable. Qu'est-ce que cette ville va devenir ? Quince a dû se coller une puce sim dans le crâne, ou un truc dans le style. »

Mari Anders, 24 ans, elfe

Enseignante du « comportement métahumain » au Discovery Depot

« C'est bien de voir qu'il y a encore quelques personnes au gouvernement qui ont de la compassion pour nos frères et nos sœurs moins chanceux. Sans tolérance, c'est l'anarchie. Avez-vous oublié la Nuit de la rage ? Je suis reconnaissante envers notre maire d'avoir les trippes de s'opposer au système. »

« Wicked », 41 ans, goule

Sans emploi, n'a pas demandé asile

« Cela me surprend vraiment qu'autant de gens pensent nous faire une faveur. Nous devrions aller là où vous voulez que nous allions et manger où et quand vous l'aurez décidé ? C'est pas une bonne affaire pour nous, à mon avis. Si être un paria est le prix de la liberté, c'est un prix que je suis prêt à payer. »

Allin Klarc, 36 ans, humain

Responsable d'équipe, Thrifrite Athletic Shoe Outlet Superstore

« Ils mangent de la chair humaine. Manger de la chair humaine, c'est mal. Leur donner la permission de manger de la chair humaine, c'est mal. Je ne suis pas le seul à penser ça. Il faudra rendre des comptes, et ceux qui dansent avec le diable auront ce qu'ils méritent. Retenez mes paroles. »

Grace, 9 ans, humaine

Inscrite au programme de préparation au secrétariat William Morris

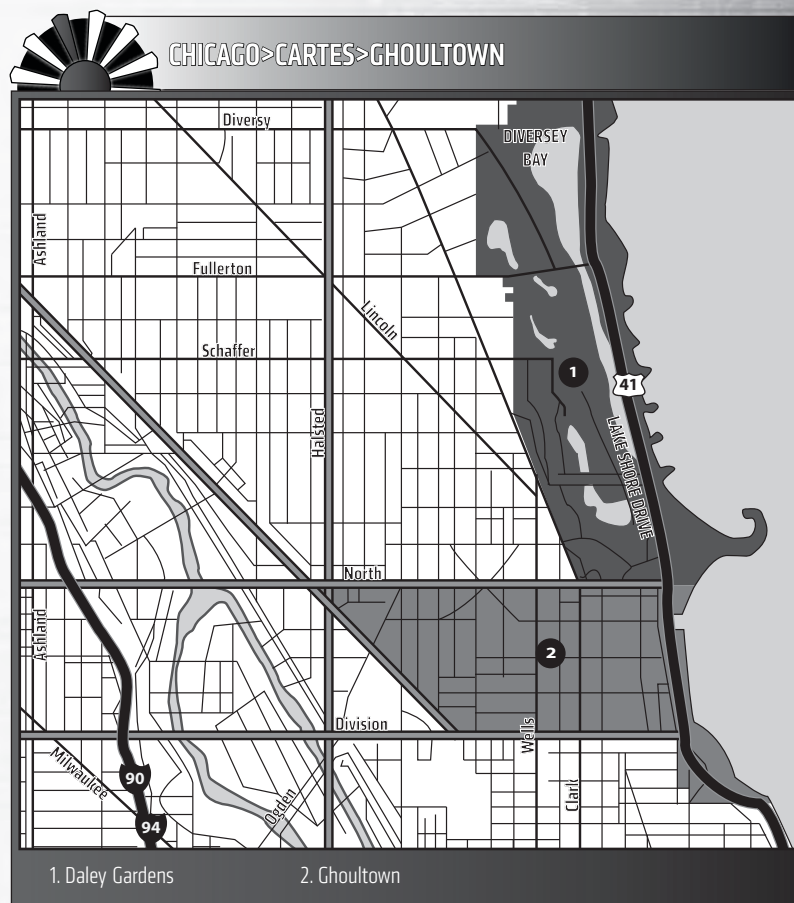
« Je n'ai jamais vu de goule mais je sais qu'elles font de vilaines choses et j'ai peur parce qu'elles emménagent à côté de la maison de Lina mais maman dit qu'elles seront bien gardées et que si elles essaient de nous faire des vilaines choses la police les emmènera loin et alors je crois que c'est ok. »

==== FICHIERS DE SAUVEGARDE MATRICIELS :

DONNÉES / OUVERTURE DE SESSION (CABRINI / DISCUSSION SUR LES GOULES)

==== Extraits 2092871 - 2092951

- On dit que c'est plutôt moche là-bas. Je n'y suis jamais allé en personne, mais j'ai entendu que c'est comme vivre dans les égouts et que les repas ressemblent à ceux d'un zoo. Pauvres mecs ; pourquoi on ne les tue pas tout simplement et puis voilà ?
- Garbo (12:45:31 / 11-22-53)
- J'ai entendu dire que c'était ça l'plan. Les mettre tous au même endroit et déclencher un malheureux accident qui les tueraient tous. Une idée du tonnerre, si tu veux mon avis. On aurait du faire ça aux trolls. On s'rait bien mieux maintenant.
- Mistah Happy (03:44:21 / 11-24-53)
- Je viens juste d'effacer 4 MP de menaces de morts contre Happinator. Ça pourrait être une bonne idée de limiter la rhétorique à un grognement, tout au plus. Jouez-la fine ou je serai obligé de vous éjecter.
- SYStem 05 (23:54:11 / 11-27-53)
- Le génocide était le plan initial. Je suis dans une position qui me permet de le savoir. Le projet dans son intégralité visait à éliminer le problème, avant qu'il ne prenne une ampleur nationale. Dès que j'aurai rassemblé les preuves de ce que j'avance, je les rendrai publiques et on pourra mettre un terme à cette monstrueuse mascarade, avant que Cabrini ne devienne un camp de la mort. Tout aide que les ombres pourraient m'apporter serait grandement appréciée.
- NewFile « BitBurn » (23:59:13 / 11-27-53)
- Tu te rends compte que tu es un homme mort ?
- PhillyBuster (00:22:19 / 11-27-53)



- C'est pas si facile Bitsy. Tu dois être nouveau ici. Chaque chose en son temps : un temps d'ailleurs qui risque de t'être compté si Philly dit vrai. As-tu déjà rencontré Mr. Johnson ?
- Calgon Green (16:21:44 / 11-30-53)
- Je viens juste d'intercepter une trace / blackout quelques nano-secondes avant qu'elle ne grille notre petit et innocent NewFile. Je n'aime pas les étrangers qui s'imaginent qu'ils peuvent saccager mon système informatique, donc ses problèmes sont devenus mes problèmes, et maintenant vos problèmes. Faites ce que vous pouvez pour aider « BitBurn » et je vous donnerais l'espace de stockage que vous réclamez tous. Pigé ?
- SYStem 05 (09:53:28 / 12-01-53)
- Je bouge pour Naked City (autre nom pour Las Vegas). Vous pouvez me contacter en passant par BitBurn. Je vais tâcher de remplir la nouvelle benne à ordures.
- Calgon Green (12:55:35 / 12-01-53)

// Chi Trib>Newsnet>Jace Brennan //////////////////////////////////////

Échange de coups de feu à Cabrini

7 décembre 2053

On estime à 100 le nombre de personnes tuées ce jeudi soir au camp de réfugiés Cabrini, lors de l'attaque de la zone protégée par un groupe de miliciens armés.

La police a déclaré que l'incident a commencé quand des membres du policlub extrémiste Humanis ont attaqué le lotissement avec des armes automatiques et au moins un lance-roquettes. Apparemment, les habitants s'attendaient à une telle attaque et s'étaient réfugiés dans les caves et les autres zones inhabitées du complexe. Sitôt que la majorité des membres de l'Humanis eut pénétré dans la zone protégée, les goules se ruèrent sur les miliciens et les dévorèrent. Les avocats du camp assiégé ont rappelé que, selon l'article 16 du Special Order 162, les habitants



pouvaient dévorer quiconque s'aventurait sur leur propriété. Cet article considère apparemment les intrus comme des « pertes autorisées ». Edward Talbot, de l'Intemperance League, a adressé une requête en recours collectif contre le gouvernement des UCAS, en mémoire des personnes assassinées.

La police déclare également que les tensions entre les goules et les voisins proches ont atteint des sommets au cours des jours précédents, à cause de rumeurs persistantes qui faisaient état d'une conspiration à l'échelle de la ville visant à exterminer la population du camp de réfugiés Cabrini. Le camp fut créé par un ordre spécial du congrès des UCAS, agissant au nom du Maire Ronald Quince.

// Chi Trib > Newsnet > Ammondell //
L'impasse Cabrini
 23 Décembre 2053

La respectable société de sécurité Knight-Errant honorera son contrat de protection du camp de réfugiés à Cabrini, selon l'annonce faite ce mardi.

On estime à 100 le nombre de personnes tuées ce jeudi soir au camp de réfugiés Cabrini par les membres du policlub Humanis. Le porte-parole de Knight-Errant a annoncé que la société honorerait le contrat passé avec le directeur provisoire du camp, Jonathan Mier, malgré la poursuite des violences suite à cette tragédie.

« Knight-Errant est réputée pour sa fiabilité », a déclaré le porte-parole via un communiqué préparé à l'avance et lu à l'assemblée. « Quiconque ayant passé un contrat avec notre société sait que nous honorons toujours notre contrat, même dans les circonstances les plus extrêmes. Nous avons même assuré nos missions avec des clients étrangers, dont les gouvernements signataires avaient été renversés. Nous n'avons pas l'intention de changer de politique maintenant, quelles que soient les pressions que ces puissants groupes d'opinion nous font subir. Quiconque tentera de pénétrer dans le camp de réfugiés Cabrini sans être muni d'une autorisation ou une identification appropriée se verra confronté à l'efficacité de nos procédures de sécurité. C'est ce que nous annonçons dans nos campagnes publicitaires : Knight-Errant – vous pouvez vous reposer sur nous. »

// Chi Trib > Newsnet > Jace Brennan //
KE abandonne Cabrini
 4 janvier 2054

Dimanche, le porte-parole de Knight-Errant a annoncé que la compagnie de sécurité ne renouvellerait pas son contrat temporaire visant à assurer la sécurité du camp de réfugiés Cabrini.

Il a déclaré que le personnel de Knight-Errant évacuerait le camp à minuit, lorsque le contrat entre le camp de réfugiés Cabrini et la société de sécurité Knight-Errant arrivera à son terme, pour cause de « ressources régionales en surcharge de travail ». En dépit de négociations qui ont duré onze heures afin de tenter de résoudre la situation

pacifiquement, des effusions de sang étaient à prévoir, étant donné que les membres des deux factions opposées se sont rassemblés en nombre devant le camp, rassemblement qui a rapidement tourné au face-à-face. Une foule compacte a en effet bloqué tous les accès du lotissement. Ironiquement, la ville assurera le remplacement des forces de Knight-Errant pour maîtriser les manifestations violentes de la foule.

Channel 32 a remporté les droits d'enregistrement en direct des combats qui pourraient se déclencher, mais l'Urban Combat Network rediffusera les moments forts avec un délai de dix minutes.

// Ghoultown > Cabrini Refuge > Émeute/Knight-Errant //
 Extrait du Journal d'un samaritain
 Doubleday (4 Janvier 54)

Quand vous êtes volontaire pour intégrer une équipe d'intervention, vous vous attendez à tout et à rien en même temps. J'avais aidé des programmeurs nains pris dans un piquet de grève, des elfes enceintes qui voulaient entrer dans des cliniques gratuites alors qu'on leur refusait l'entrée, et j'avais sauvé un bébé troll des griffes de kidnappeurs humains qui voulaient le sacrifier à un genre d'esprit toxique. Mais je dois admettre que je n'aurai jamais pensé être appelé à défendre un repaire de goules.

Je n'avais pas pu assister au rassemblement où on avait décidé de considérer les goules comme une espèce métahumaine intelligente et méritant notre protection, mais j'avais déjà compris que ça ne serait pas une partie de plaisir. Apparemment, l'apogée du truc s'était déroulé lorsqu'un taré était entré avec ce qui semblait être un corps humain. Il était étendu sur des légumes verts, avec une pomme dans la bouche, bien cuit et doré à point. C'était supposé être destiné à choquer les esprits (vous savez, le genre d'image horrible et prophétique destinée à nous avertir de ce qui nous arriverait si nous décidions de les aider) mais tout ne s'est pas passé comme prévu. Un mage elfe à l'esprit facétieux avait décidé de s'en payer une tranche, puis tout était parti en sucette.

J'avais du temps pour penser à nos nouveaux « frères » tandis que j'étais assis à l'arrière du van, la nuit où le contrat de Knight-Errant est arrivé à son terme. Je ne peux pas dire que j'approuve le cannibalisme, mais les biologistes assurent que les goules n'ont pas d'autre choix. Mon frère a été perverti par la magie et s'est retrouvé avec un tas de fruit pourri à la place du visage. Mon frère n'a pas demandé à être un ork. Est-ce qu'elles ont demandé à devenir des goules ? Tout ça a peut-être un sens quand on y réfléchit à tête reposée et qu'on considère les choses de manière positive, mais dans mon for intérieur, tout ça me file la gerbe.

Nous n'étions pas les seuls à être venus à la fête ; loin de là. Tout le monde savait que des équipes de la trid seraient sur les lieux et tout le monde avait trouvé une bonne raison pour en être. Et ils avaient fait tous les fonds de tiroirs pour rameuter le maximum de monde ; ils avaient même recruté des gugusses qui traînaient dans le coin,

pour venir grossir leurs rangs au cas où ils ne seraient pas assez nombreux. Environ deux cents défenseurs de la veuve et de l'orphelin de la Metahuman Rights Coalition étaient présents, ainsi qu'un bataillon de la toute récente Society for Traditional Values, et un groupe de types louches qui attendaient le bon moment pour enfiler leurs capuches de l'Humanis.

Tout ce qu'on avait à faire, c'était de repérer d'éventuelles armes lourdes : tout ce qui aurait pu faire la différence si jamais ça tournait mal. C'était vraiment une bonne chose qu'on soit là, vu la tournure que ça a finalement pris.

Vers minuit, nous avons reçu l'ordre de patrouiller. Notre détachement n'était composé que de cinq personnes, mais c'est tout ce dont nous avions eut besoin auparavant. Cronk et moi, on couvrait l'arrière, cherchant ce que les autres auraient pu louper. Et puis cinq minutes avant l'heure de vérité, Cronk repéra un gamin en train de se promener dans la foule. Il me dit qu'il y avait quelque chose d'étrange dans sa signature thermique et proposa qu'on aille jeter un œil pour vérifier que c'était pas une de ces putains de goules. Il avait l'air un peu défoncé : je me suis donc avancé pour voir s'il n'était pas blessé, mais je suis tombé inconscient avant d'avoir pu l'atteindre.

Je me suis réveillé deux jours plus tard dans une clinique privée, incapable de bouger, sauf mes yeux et les doigts de ma main droite. Quand Cronk est venu me rendre visite, il m'a dit qu'on avait piégé le gamin goule avec du gaz neurotoxique. Apparemment, les mecs d'Humanis avaient besoin d'un soutien populaire rapidement, alors ils avaient décidé d'organiser un massacre : un massacre qu'on aurait pu attribuer aux goules. Sans mon filtre respiratoire, je serais probablement mort à l'heure qu'il est. Et si Cronk n'avait pas été aussi rapide à refroidir le gamin, la manifestation aurait vraiment mal tourné.

Ça aurait pu être bien si la ville n'avait pas totalement démissionné de ses responsabilités. Ce qui est arrivé au camp est une putain de honte. Dieu merci, je n'ai pas été transformé en goule.

DÉFENSES ORDINAIRES

Les habitants du camp de réfugiés étaient mieux préparés que le reste de la ville contre les attaques des cafards (autant que les chicanos désespérés piégés dans la Zone de quarantaine après l'érection du Mur), parce que Ghoultown était déjà un camp retranché avant qu'ils arrivent, et grâce aux efforts de contrebande des sympathisants des goules. Ce sont les UCAS eux-mêmes qui ont fourni les fondations des murs d'enceinte. Le jour où le Special Order 162 a été voté, les autorités des UCAS ont posé un mur préfabriqué autour du quartier de Ghoultown. À l'origine, ce mur était conçu pour contenir les goules à l'intérieur, mais maintenant il sert également à bloquer les cafards et les ennemis venant de l'extérieur. Les goules ont mis la main à la pâte pour étayer et renforcer les défenses en place du mieux qu'elles ont pu et l'ont transformé en un véritable mur d'enceinte doté de chemins de ronde et de tours de garde.

Les goules n'ont pas d'équipement électronique sophistiqué ni de runes de protection magiques, mais chaque garde peut voir dans le noir et dans l'espace astral, ce qui assure une protection plus importante à Ghoultown que dans la plupart des installations gouvernementales. Les gardes goules se contentent d'arpenter les chemins de ronde en haut des murs et de se poster dans les tours de garde. Les goules sont armées, en général, d'armes automatiques légères (elles ont touché une caisse de mitraillettes Crusader de Knight-Errant datant d'avant leur retrait) et les goules en poste dans les tours ont du matériel un peu plus lourd, comme des fusils d'assaut Colt M22A2. En plus des gardes sur les murs, deux ou trois snipers sont postés sur les toits de trois grands immeubles, armés avec des Walther MA 2100s équipés de lunettes de visée. Les gardes veillent à ce que personne n'escalade l'enceinte. Pour finir, le bâtiment central comporte un abri fortifié fait-maison qui contient un minigun Vindicator ; les bouches de sortie de ventilation du toit dissimulent deux missiles sol-air.



GHOUTOWN > CAMP DE RÉFUGIÉS CABRINI > SO 162

Extraits des auditions dans le cadre de la requête en recours collectif conduite par Jonathan Meir contre le cabinet d'avocats de Dumas, Alexander et Tate, au nom des habitants du camp de réfugiés Cabrini. Dumas, Alexander et Tate étaient employés par le gouvernement des UCAS pour rédiger et administrer le Special Order 162. Ce qui suit est le témoignage de Gery Alexander, en présence du juge Andrew Gregory.

Les charges ont finalement été abandonnées, mais pas avant qu'Alexander n'ait avoué avoir reçu des pots-de-vin de membres reconnus du policlub Humanis, en échange de l'ajout de la phrase « pertes autorisées » dans l'article 16. Il fut radié du barreau, et a accompli 16 des 25 années de sa condamnation pour le Ministère de la Justice en tant que messenger conscrit, avant son suicide en mars 2055.

ALEXANDER : Quand nous rédigeons le Special Order 162, nous n'avions aucune idée de l'hostilité que cela pourrait déclencher chez les chicanos de longue date.

GREGORY : Allons, M. Alexander, vous espérez nous faire croire que vous ignorez totalement les réactions négatives que pourraient engendrer le Special Order, et l'article 16 en particulier ?

ALEXANDER : Nos sondages prédisaient une certaine résistance vis-à-vis des articles 11 et 16, voire du programme dans son intégralité, mais rien qui ne soit au niveau des événements qui ont suivi le retrait de Knight-Errant.

GREGORY : Est-ce une pratique courante chez vous de baser votre politique des droits de l'homme sur la capacité de la victime à s'auto-défendre ?

ALEXANDER : Bien sûr que non. Je souhaite faire une objection sur votre ton et l'hostilité totale du jury, puisque nous sommes enregistrés. Ceci est une commission d'enquête. Aucune charge n'ont été retenues, et vous me traitez comme si j'étais déjà coupable.

GREGORY : Objection rejetée. Et je souhaite signaler que c'est votre troisième objection à ce propos : objection que vous avez formulée à chaque fois de manière identique. Nous vous avons convoqué ci pour avoir des réponses, pas des discours.

ALEXANDER : Compris.

GREGORY : Qu'est-ce que vous a conduit à demander l'abrogation du Special Order 162 ?

ALEXANDER : Dans les 48 heures qui ont suivi le retrait de Knight-Errant, il y a eu 218 morts parmi les habitants du camp de réfugiés.

GREGORY : La situation tournait à l'affrontement armé.

ALEXANDER : Exactement.

GREGORY : Sur quoi se sont basées vos recommandations ?

ALEXANDER : Je sais ce que vous aimeriez entendre à ce propos, mais je ne vous ferais pas ce plaisir. Vous devez comprendre ce qui se passait à ce moment-là : lorsque nous avons compris que nous n'avions pas affaire à quelques incidents isolés, nous avons essayé de protéger les habitants, mais nous manquions de personnel ; et nous avions un taux d'absentéisme incroyablement élevé parmi le personnel de la garnison affectée à la protection du camp. Nous avons envisagé de faire appel à une sécurité indépendante, mais après la débâcle de Knight-Errant, ce n'était plus du tout envisageable. Plus personne ne voulait venir travailler ici.

GREGORY : Cela ne valait pas la peine de les protéger.

ALEXANDER : Nous ne pouvions pas les protéger.

GREGORY : Alors vous les avez abandonnés.

ALEXANDER : Oui.

Les goules n'ont pas beaucoup de cybware, et donc un samouraï câblé aurait un avantage sur elles. Mais souvenez-vous, le camp contient de grands stocks de munitions et des centaines de goules qui ont réussi à se défendre contre les cafards. Alors même les runners chromés passeraient un sale quart d'heure s'ils essayaient de s'incruster là-bas si les goules sont au rendez-vous.

DÉFENSES MAGIQUES

Il y a peu de magiciens dans la population de Ghoultown, mais leur nature duale procure aux goules une excellente défense contre la menace permanente des cafards. Elles peuvent aussi percevoir l'espace astral et agir contre les êtres astraux grâce à leur nature magiquement active.

Cependant, cette même nature les handicapa pendant la première vague de l'infestation. Les puissants esprits insectes pouvaient facilement percevoir les goules dans l'espace astral, ce qui en fit des cibles de choix. Mais après l'explosion de la bombe et l'immersion des cafards dans leur torpeur, le rapport de force s'inversa : les goules purent facilement localiser les cafards et les purger de Ghoultown en quelques jours. Par conséquent, le refuge de Ghoultown est un des endroits de la Zone de quarantaine où l'on est le plus en sécurité dans l'espace astral.

Bien évidemment, la situation de l'espace astral dans cet endroit est telle que les esprits peuvent être utilisés contre les goules, qui n'ont que peu de magiciens capables de lutter contre de telles armes astrales.

Y ENTRER

Pour beaucoup de gens, la première question qui vient à l'esprit est : pourquoi *vouloir* y entrer ? Et bien, nous vous laisserons y répondre. Vous menez vos affaires comme vous l'entendez, et nous n'avons pas la prétention de vous dire comment faire. Gardez toutefois à l'esprit que les goules ont reçu un accueil vraiment merdique du reste de la méta-humanité et qu'elles ne ressentent que peu de sympathie, dirons-nous, pour leurs voisins. Il en découle que tenter de faire appel à leur nature généreuse peut s'avérer n'être qu'une perte de temps. En tout cas, à part en vous forçant un passage (bonne chance, vous en aurez vraiment besoin), vous pourrez probablement gagner votre droit d'entrée par un des trois moyens suivants : devenir une goule, avoir quelque chose dont elles ont besoin, ou avoir un ennemi commun.

DEVENIR UNE GOULE

Je me rends bien compte que ce n'est pas une option que vous choisiriez en premier, mais je préfère la mentionner, comme ça vous saurez ce qui se passe (ça peut aussi servir dans le cas où vous seriez *vraiment* désespéré).

Depuis que le Special Order 162 a été voté (un événement nommé « la trahison » par les goules), les goules cultivent leur identité raciale (malheureusement, elles sont devenues intolérantes envers les autres humains et métahumains). Les goules ont aussi entrepris de renforcer leur position en augmentant leur nombre. Malheureusement pour nous, elles ont choisi l'infection comme moyen d'accroître leurs rangs.

Par conséquent, les habitants de Ghoultown ont adressé une invitation ouverte à qui souhaitait devenir une goule. Les goules conduisent même des opérations de recrutement régulières, qui ont plus de succès que vous ne pourriez le croire de prime abord (probablement parce que les malheureux qui sont emprisonnés dans la Zone ont déjà eut recours au cannibalisme pour survivre, ce qui les rend moins réticents à vivre comme une goule). Grâce à ces campagnes, Ghoultown est passée du stade de campement à celui de communauté florissante en à peine quelques mois et les goules espèrent bien pouvoir diriger la ville un jour ou l'autre. Voire peut-être plus.

AVOIR QUELQUE CHOSE DONT ELLES ONT BESOIN

Les goules sont mieux équipées que la plupart des gens de Chicago, mais comme tout le monde, elles sont loin de l'autosuffisance et doivent se battre pour acquérir les ressources limitées de la Zone de quarantaine. Vous pouvez donc « acheter » votre droit d'entrée dans Ghoultown en fournissant aux goules des quantités suffisantes de quelque chose dont elles ont besoin. Plus les goules auront un besoin pressant de votre matériel, plus grandes seront vos chances de succès.

Une des marchandises qui a toujours la cote, c'est la viande ; de préférence humaine et la plus fraîche possible. Amenez-leur une douzaine de personnes vivantes, et les goules vous permettront de rester à Ghoultown une semaine. Si vous les approvisionnez avec des corps de personnes récemment tuées, il vous en faudra le double. Cependant, les goules vous regarderont avec envie, et elles vous ajouteront au menu si vous ne leur faites pas peur. Et souvenez-vous qu'agir comme un « boucher » vous mettra rapidement à dos tous vos compatriotes et que dans de nombreuses parties de la Zone, ils vous tireront à vue s'ils savent qui vous êtes. Malgré les risques liés à cette activité, au moins deux gangs font de l'approvisionnement en chair fraîche pour les goules (voir **Fleshmongers** et **Living Dead**, p. 157).

Grâce à leurs stocks, les goules sont un peu moins désespérées que les autres dans leur recherche de munitions (et donc, elles ont déjà échangé des corps contre des balles). D'un autre côté, chaque goule est atteinte d'une infection débilitante, et les fournitures médicales sont toujours prisées à Ghoultown. Un runner qui sait soigner sera toujours le bienvenu et pourra travailler dans l'hôpital, où il restera tant que l'infirmière en chef pensera qu'il fait du bon boulot.

AVOIR UN ENNEMI EN COMMUN

Ghoultown est l'un des rares endroits où la menace des cafards n'est pas fédératrice. Il n'y pas si longtemps, les goules elles-mêmes étaient considérées comme des menaces paranormales dangereuses qu'on devait éliminer pour le bien de la nation : elles n'ont donc aucune forme de solidarité envers les problèmes que peuvent soulever d'autres menaces paranormales. Elles interdisent l'entrée de Ghoultown aux cafards, mais elles n'iront pas non plus protéger quelqu'un contre eux.

Mais les goules ont d'autres ennemis. Des vestiges du poli-club Humanis errent dans la Zone, et ils voudraient bien chasser les goules hors de leur repaire pour s'y installer à leur place. Et le Volk (voir **Volksville**, p. 154) est viscéralement anti-goule (voire anti-tout-le-monde). Il offre souvent des récompenses pour des têtes de goules. Si vous pouvez prouver aux goules que vous agissez contre l'Humanis, le Volk ou leurs alliés, vous vous êtes fait des amis mangeurs d'hommes pour la vie.

POPULATION

Il y a deux factions à Ghoultown. Les premiers sont les jusqu'au-boulistes qui prônent l'idéologie des « goules au pouvoir ». Ces individus aimeraient créer une nation goule indépendante, en commençant par Chicago et ses environs. La seconde faction, les modérés, se satisfait de la liberté relative dont elle bénéficie et tente de coexister avec la société (méta)humaine.

Les goules « ultras » prèchent une idéologie de suprématie des goules et de haine des races humaine et métahumaines, qui ont rejeté



et maltraité la race des goules par le passé. Elles rejettent la culture de la société méta(humaine) et cherchent à créer une vraie culture et une vraie société goules de remplacement. Le symbole le plus fort de ce rejet consiste à trouver un nouveau nom : la goule abandonne son vieux nom de famille et le remplace par un des cinq « noms goules », ceux des chefs les plus importants des goules : Grey, Hammond, Meir, Thomkins et Van Zandt.

Aujourd'hui, les idées des goules ultras gagnent rapidement du terrain parmi les habitants de Ghoultown.

GOOSE ISLAND

Par Uncle Vince

// Core>Géographie>Goose Island //////////////////////////////////////

Extrait de : *Visite de Chicago : un guide de la ville*

Prize Press, 2020

Goose Island a été créée en 1850, quand la Chicago Land Company (Compagnie territoriale de Chicago) détourna un canal de la rivière Chicago entre Chicago Avenue au sud et North Avenue au nord. Le canal forma le bord est de long-mile island, tandis que la rivière formait le bord ouest. À l'origine, les chicagoans surnommèrent la zone Ogden Island, d'après William B. Ogden, le premier maire de Chicago. Plus tard, les irlandais-américains s'installèrent sur l'île, y plantant des choux et y élevant des oies (*goose* signifie oie en anglais).

Quand la ville s'étendit, l'île accueillit une brasserie...

- Et beaucoup, beaucoup plus tard, une bande de gangers siphonnés appelés les Jolly Rogers déclarèrent que l'île leur appartenait. Ces trous du cul adorent faire la course sur la branche nord de la rivière avec leurs hovercrafts et leurs bateaux modifiés. Ils disent que l'embranchement nord de la rivière est leur « territoire ». Il n'y a pas beaucoup de zonards qui leur contestent ce droit, étant donné que la rivière est un endroit vraiment abject, surtout depuis que ses berges sont envahies de cafards attirés par ses eaux putrides.
- Koostow (23:04:25 / 11-29-55)
- Ce gang est à la limite d'une secte. Une fois, je les ai vus faire vivre un enfer à un pauvre gars qui avait décidé de ne plus faire partie des Rogers. Ils ont attaché une corde à un crochet de boucher qu'ils ont planté dans son dos, et ils l'ont balancé dans la rivière comme un appât à lamproie. Pendant des années, des tas de cons ont nagé dans cette rivière, mais personne n'avait jamais vu tout ce que ce gars traînait avec lui quand ils l'ont ressorti de la flotte. Il était recouvert par ces choses. Y'en avait qui étaient aussi grosses que lui ; des choses gluantes qui suçotaient le sang de ce con en cadence. Je l'ai vu ouvrir la bouche comme pour dire quelque chose, et là j'en ai vu sortir cette chose luisante de couleur marron qui ressemblait à une sangsue.
- Wanda (22:03:55 / 11-30-55)
- Mmmmmmmmm, qui veut un escargot ?
- Leo (06:23:51 / 12-02-55)

HAYMARKET NATION

Par Tomcat

// Core>Parcs>Grant Park //////////////////////////////////////

Extrait de : *Fodor's 23 Chicago*

Fodor's travel publication, Inc., 2023

Le cœur du magnifique Grant Park est niché à l'est de l'intersection de Balbo Drive et de Michigan Avenue. Pendant une chaude nuit d'été d'août 1968, le parc fut envahi par de jeunes citoyens américains

protestant contre la guerre du Vietnam, tandis qu'une convention visant à désigner un futur président avait lieu dans un hôtel à quelques pas de là. Plus tard, des centaines d'officiers de police de Chicago attaquèrent la foule avec des matraques et des gaz lacrymogènes. Au cours des affrontements qui s'ensuivirent, des dizaines de manifestants, de journalistes et de témoins furent blessés et jetés violemment en prison. Dépassé par les événements, le futur maire Richard J. Daley's donna l'ordre infamant de tirer dans la foule.

Aujourd'hui, ce parc magnifiquement préservé offre de superbes étendues de jardins parsemés de courts de tennis et de kiosques à musique.

- Souvenez-vous de Balbo !
- Tanya (321879) (03:21:47 / 12-01-55)
- Ahhh, que de souvenirs. Abbie et Jerry seraient fiers de voir ce parc aujourd'hui : tout du moins Abbie. Pas un flic ou un soldat à des kilomètres. Les vieux Hippies se sentiraient sûrement chez eux dans la soi-disant Haymarket Nation. Toute personne qui fuit les autorités peut trouver refuge parmi les orks, les trolls, les mages et autres tarés du même genre qui vivent dans le parc. Les anarchistes qui gèrent le parc le surveillent. Dans le parc et les environs, tout le monde s'autogère. Les Panthers, la force de sécurité mollement organisée de la nation, s'occupent des éventuels agents des UCAS, des chasseurs de primes ou des Volks traînant dans le coin. C'est assez surprenant, cette fleur de lotus qui flotte au milieu de la fosse d'aisance de la Zone. Ça ne ressemble à rien de ce que vous pouvez avoir connu. Ça vous en grillerait presque le cerveau.
- Hippie Chick (23:44:31 / 12-03-55)
- Et soyez certain que vous finirez avec des fleurs dans les cheveux !
- Sunshine (02:55:21 / 12-05-55)
- En fait, l'idée n'est pas aussi « nouvelle » que tu le penses, HipChik. Chicago était le foyer du courant politique progressiste. Il y a environ 150 ans, les Wobblies (International Workers of the World) sont nés ici. En fait, tes chefs ont appelé leur nouvelle nation en l'honneur de ceux qui moururent pendant les émeutes de Haymarket.
- Robbie the Red (22:30:45 / 12-10-55)

// Core>Histoire>Haymarket //////////////////////////////////////

Extrait de : *New York Times*

5 Mai 1886

Chicago, le 4 mai – Ce soir, les discours fallacieux des anarchistes ont porté leurs fruits sanglants. Avant que le jour ne se lève, une douzaine d'hommes victimes de manipulations ont abandonné leur vie en l'honneur de la doctrine de Herr Johann Most. Des escarmouches ont eu lieu toute la journée entre la police et les divers groupuscules présents, groupes sans chef ni organisation apparents. Dans chaque cas, la police l'emporta. Dans l'après-midi, un prospectus imprimé en allemand et en anglais invitait les « travailleurs » à se rencontrer le soir même au croisement des rues Des Plaines et Randolph. Il promettait : « De bons orateurs seront présents pour dénoncer les dernières atrocités de la police : la tuerie de nos camarades travailleurs d'hier après-midi. »

En réponse à cette invitation ; 1 400 hommes, parmi lesquelles les meneurs des émeutes anarchistes de ces dernières 48 heures, se sont rassemblés à l'endroit indiqué... dans la zone connue sous le nom de Old Haymarket. Une légère averse est tombée et environ 800 personnes sont parties. Les 600 restantes ont écouté les discours d'August Spies, l'éditeur du Arbeiter Zeitung, et A. B. Parsons, un anarchiste marié à une négresse. Les discours furent plutôt modérés, mais quand Sam Fielden, un

autre chef anarchiste, est monté sur le wagon où parlaient les orateurs, la foule s'est approchée plus près, sachant que quelque chose d'autre se préparait...

- Apparemment, quand les hommes en bleu s'avancèrent pour disperser la foule, quelqu'un lança une bombe sur les fauteurs de trouble (on ne peut pas en vouloir à ce type d'avoir été un peu parano ; les flics avaient tué six hommes lorsqu'ils avaient dispersé des travailleurs réunis le mois précédent). En tout cas, les hommes en bleu répondirent comme n'importe quel flic de Chicago l'aurait fait : ils tirèrent dans la foule. Résultat final : sept flics tués et 70 personnes blessées. Les autorités n'attrapèrent jamais le lanceur de bombe, alors ils procédèrent de la manière suivante : ils arrêtaient, jugèrent et condamnèrent à mort sept hommes qui prônaient le socialisme, l'anarchisme, et (Dieu nous vienne en aide) la journée de travail de huit heures ! Quatre furent pendus, malgré les protestations de la communauté internationale.
- Robbie the Red(00:34:52 / 12-03-55)
- Merci pour la leçon d'histoire, Prof. Red. Je tâcherais de m'en rappeler la prochaine fois que j'irais me promener en ville. Après tout, c'est pas comme si on avait d'autres priorités...
- the Jackal (05:38:44 / 12-09-55)

ATTN : Commandant Romero

SUJET : Haymarket Nation

Agent Rebecca Washington au rapport

Le groupe qui se fait appeler « Haymarket Nation » est en fait un groupe d'humains et de métahumains qui vivent dans une zone anciennement connue sous le nom de Grant Park. Un petit groupe de chefs autoproclamés ne fait ni plus ni moins que superviser une force de « sécurité » de 20 membres, chargée d'empêcher les forces militaires des UCAS ou d'autres gouvernements, ainsi que les forces de sécurité corporatiste, d'effectuer des opérations dans la zone.

Le groupe n'a pas d'autres ambitions territoriales, bien qu'il mène apparemment une lutte contre une infestation de cafards dans les vieux tunnels de métro sous le Noose. D'autre part, le groupe semble être hostile au groupe nommé le Volk.

Les chefs de cette soi-disant nation semblent avoir conclu un accord tacite avec le marché qui est apparu le long des rives du vieux Chicago Harbor. Les ventes de puces simsens illégales, de marchandises diverses, d'équipement, de nourriture, de médicaments, d'armes, de hardware militaire et de véhicules semblent florissantes. Et il semble quasi-certain que des contrebandiers aient réussi à forcer le blocus et soient déjà entrés dans le port par le passé.

Dans les circonstances actuelles, je recommande que Haymarket Nation soit placé sous surveillance, mais qu'aucune attaque ne soit menée contre ses habitants pour le moment.



UCAS>CHICAGO>SECTION 3

LEO'S LUNCHBOX

Par Jimmy Donuts

// Core>Restaurants>Près De Northside //////////////////////////////////

Extrait De : *Akbar's Guide To Chicago Eateries*

Chow Now Publications, 2019

Leo's Lunchbox est l'un des meilleurs restaurants sur les ô-combien-nombreux de Chicago. Des salles sans prétention emplies de tables en bois, des murs couverts de photos de célébrités en visite, et une vaste collection de classiques de la musique populaire des années 1970. Les clients peuvent choisir parmi une vaste sélection de plats ethniques, traditionnels américains ou français. Je recommande tout particulièrement le burrito aux patates douces. 1809 W. Division St., tel. 312/555-1969. Sans réservations. Pas de créditubes. Fermé pendant les congés. Bon marché.

- Au moins, un semblant de civilisation survit à Chicago. Favori de longue date des sophistes de Milwaukee Avenue, Leo est toujours sans prétention. En fait, c'est probablement ce qui a sauvé cet endroit : on ne pense pas à aller le piller. Bien sûr, le menu est un peu limité maintenant : les clients ont le choix entre deux entrées maximum, quand ils ont de la chance. Les heures d'ouverture sont devenues très irrégulières, mais l'endroit continue à attirer du monde. Cet endroit est la dernière parcelle de luxe de cette ville qui puisse nous sauver de la folie qui règne dans cette zone

- Gourmand (19:45:39 / 12-10-55)

- Un restaurant dans cette putain de Zone ? Cet endroit existe vraiment ?

- Zelda (09:45:33 / 12-13-55)

- Tout à fait ma chère Zelda. La rumeur dit que ce fut un des repaires favoris des espions des UCAS travaillant dans le Noose pendant les quelques jours qui ont précédé l'érection du Mur. Ils ont subrepticement approvisionné Lydia (la cuisinière) en nourriture et ils ont gardé un œil sur l'établissement. Apparemment, Lydia fait toujours en sorte que ses clients soient bien reçus dans son restaurant et les habitants du voisinage lui ont renvoyé l'ascenseur en surveillant tous ceux qui voudraient venir la déranger. Je pense que Leo's est le seul restaurant de la Zone qui fonctionne, ce qui explique aussi pourquoi « on » l'a autorisé à continuer d'exister.

- Gourmand (21:33:20 / 12-13-55)

LITTLE EARTH

Par Tiger Faux

// Core>University of Chicago>Little Earth //////////////////////////////////

Extrait de : *Guide néo anarchiste de l'Amérique du Nord*

Base de données Shadowland

L'université est devenue la Mecque de tous les décalés du monde magique. Ceux qui ne veulent pas s'éloigner de l'U, ou qui veulent juste se rassembler avec les autres pour échanger leurs points de vue, se sont installés dans une zone près du campus. Cette zone s'appelle Little Earth, un terme pris...

- En fait, Little Earth englobe toute la partie située au sud-ouest du campus de l'U of C et en bordure de lac, autrefois appelée Jackson Park. C'est devenu le foyer des mages, des chamans et autres adeptes magiques qui vivaient autrefois dans Little Earth avant la mise en place de la Zone de quarantaine. De même que la faculté et les étudiants qui étudiaient le programme magique de l'U of C et qui n'ont pas quitté la Zone lors de l'érection du Mur. Le groupe a récupéré les artefacts magiques et les focus abandonnés du campus de l'U of C, pour former un genre de société basée sur l'entraide mutuelle. Ces personnes ont tendance à être très méfiantes envers les étrangers, mais un mage insistant peut obtenir toutes sortes de fournitures magiques ici ; pourvu qu'il ait quelque chose à échanger.

- BlackStone (04:33:21 / 12-11-55)

- Cet endroit est aussi un berceau de l'idéalisme. Si vous avez besoin d'une aide magique et que votre cause est juste, vous pourriez bien la trouver ici gratuitement.

- Kee Hó Tay (20:17:43 / 12-13-55)

- Et ces bâtards ont des couilles en plus. J'ai vu des escadrons de mages de Little s'en prendre à des cafards, des fourmis et

même à des guêpes. Ces tarés se sont même battus contre le chaman Cafard de Calumet appelé le Foul One (le fétide).

- BlackStone (02:34:55 / 12-15-55)
- C'est tout bonnement suicidaire. Y'a pas un mec avec un grain de cervelle qui irait mettre les pieds dans le marais toxique de Calumet. Merde y'a des trucs qui vivent là-bas que même les saloperies de cafards évitent.
- Johnni Q (09:23:41 / 12-17-55)
- Comme je l'ai dit, cet endroit est un foyer pour les idéalistes.
- Kee Hó Tay (09:09:36 / 12-18-55)
- Il n'y a qu'un pas entre l'idéalisme et la stupidité. Ça ne cessera jamais de me surprendre.
- Hawkeye (00:21:43 / 12-19-55)
- Comme je l'ai déjà dit, Little Earth est ce qui se rapproche le plus d'un marché magique dans la Zone. En plus de pouvoir s'y procurer de l'équipement pour magos, on peut aussi y trouver de soins magiques.
- BlackStone (22:31:37 / 12-28-55)
- S'il vous plait, ne surestimez pas le nombre ou la puissance des magiciens de Little Earth. J'y ai passé pas mal de temps et je peux vous dire qu'il n'en reste que quelques uns, mais ils bougent.
- Conrad (23:34:02 / --55)

LES SHATTERGRAVES

Par Defcon 5

// Core>Géographie>Shattergraves //////////////////////////////////////

Extrait de : Guide néo anarchiste de l'Amérique du Nord

Base de données Shadowland

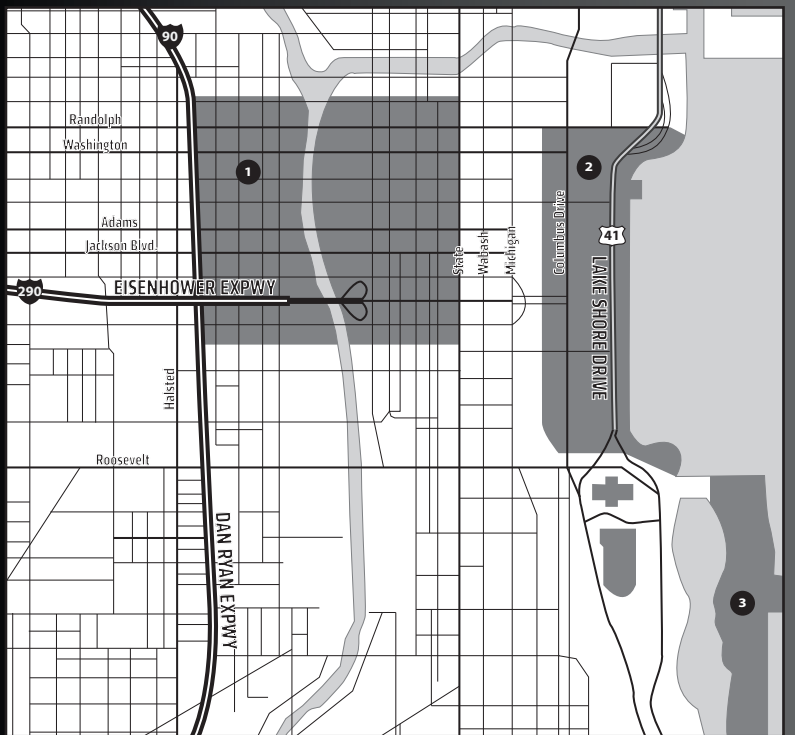
Trois jours après la Nuit de la rage, Alamos 20 000 devait commettre le pire attentat terroriste jamais perpétré. En utilisant une combinaison de magie et d'explosifs, ils détruisirent la tour IBM, pulvérisant

le bâtiment à l'heure du déjeuner et en pleine semaine. En chutant, les débris détruisirent les pâtés de maisons voisins, la plupart des autres immeubles, les rues, et même les trottoirs. Des milliers de personnes furent enterrées sous les gravas et les conduites de gaz éclatèrent, causant une explosion qui faucha 26 000 vies dans le Loop.

- Les Shattergraves se sont légèrement agrandis depuis. Maintenant, ils sont entourés par Lake Street au nord, Polk et State au sud et à l'est et par l'autoroute à l'ouest. Et depuis que les goules ont quitté les lieux, l'endroit est moitié moins craignos, si vous arrivez à supporter les fantômes. Les cafards n'y arrivent pas eux, et je parie que les vieux Shattergraves sont une des zones les moins infestées de cafards de toute la Zone de quarantaine.
- Squatter (22:31:54 / 11-29-55)
- Si vous pouvez supporter les fantômes ? Plus facile à dire qu'à faire, Squatling. On parle de spectres hostiles ici, des âmes errantes qui sont très mécontentes d'avoir été tuées. Elles ne sont pas vraiment sympas avec les visiteurs humains et métahumains.
- Barnabus (23:18:09 / 11-30-55)
- Je dirais qu'il n'y a que 15 ou 20 personnes qui ont réussi à s'installer dans la zone. Le moins qu'on puisse dire, c'est que ce ne sont pas des personnes de bonne compagnie. Ce sont surtout des ermites, des paranoïaques qui pourraient aussi bien te raccourcir la tête que se mettre à courir en hurlant rien qu'en te voyant. J'avais un pote qui a essayé de vivre dans le quartier. Il est revenu après trois ou quatre semaines ; il n'était plus vraiment le même. Il était tout le temps en train de parler à quelqu'un qui n'était pas là et à regarder par dessus son épaule, comme si un gros méchant cafard devait lui sauter dessus. Il avait l'habitude de dormir avec la lumière allumée et il se réveillait toujours en hurlant ; il a rendu folle mon ancienne copine. Un jour, il s'est réveillé et il s'est arraché les yeux de ses orbites avec une cuillère.
- Lovecraft (20:34:21 / 12-02-55)



CHICAGO > CARTES > SHATTERGRAVES



1. Shattered Graves 2. Haymarket Nation 3. Migs Field

- Et après ?
- Amok (04:50:32 / 10-05-55)
- Ensuite, le jour suivant, il s'est barré sans même laisser un mot d'adieu. On ne l'a jamais revu.
- Lovecraft (07:56:34 / 10-07-55)
- L'écoutez pas, il essaye juste de vous faire peur. Effectivement, l'endroit EST rempli de fantômes et de quelques créatures paranormales qui n'existent probablement nulle part ailleurs dans le monde. Mais n'importe qui avec une bonne volonté et un bon approvisionnement de dum-dum peut passer quelques jours dans les Graves sans en souffrir toute sa vie. Qui plus est, je connais peu de gens qui acceptent de venir vous y chercher.
- Polly Esther (09:56:17 / 12-08-55)
- Je n'y connais peut-être rien, mais j'ai l'impression que c'est un bon endroit à aller visiter quand vous êtes couronné par Grand Mère Cafard et sa progéniture...
- Uncle Vice (00:25:14 / 12-09-55)
- Quelqu'un peut-il confirmer la rumeur disant qu'une banshee est allé s'installer dans les Shatter Graves ? Sad Tim, qui vit juste au sud de Volkville, m'en parlait l'autre jour.
- Lou D. (549387) (20:18:23 / 12-20-55)

- Hummm... je sais pas, mais si c'est vrai, ça expliquerait un paquet d'autres trucs. Et ça m'obligerait aussi à vous faire part d'une horrible réflexion que je viens d'avoir... Est-ce que Chicago ne serait pas en train de devenir un aimant pour les trucs surnaturels ? Vous savez, la ville est retirée du reste du monde : on pourrait considérer que c'est un environnement « sûr », ça pourrait en faire un endroit attirant pour les vampires et autres. Imaginez seulement...
- Earth Mother (23:45:09 / 12-21-55)

LE SANCTUM (REFUGE)

Par Seraph Adelaide

Le Sanctum, anciennement Field Museum of National History (Musée Field d'Histoire Naturelle), est le plus grand refuge de la Zone de quarantaine après Ghoulstown et le Wrigley Dome. Il fut fondé par l'illustre Jason Two Spirits, un charismatique chaman Hibou et professeur de magie. Two Spirits vint à Chicago six mois avant l'arrivée des esprits insectes et tenta d'avertir la population qu'un « danger à venir » menaçait la ville, mais en vain. Ses avertissements ne suscitèrent que moquerie et hostilité. Dommage, hein ?

Extrait de l'enregistrement de l'épisode 324 de « Good Morning Evanston ». Interview entre Jason Two Spirits et l'animateur de quartier David Bryant.

TWO SPIRITS : Admettons un instant que vous soyez persuadé que quelque chose de terrible va se produire et que vous n'avez qu'un an pour vous y préparer. Que feriez-vous ?

BRYANT : Terrible dans quel sens ?

TWO SPIRITS : Quelque chose de si terrible que la moitié des gens que vous connaissez vont mourir.

BRYANT : Bon Dieu Jason, je ne sais pas. Peut-être que je commencerais par me faire inviter à une ou deux émissions.

TWO SPIRITS : Vous répondez à côté. Il n'existe qu'une seule réponse : vous devriez faire tout ce qui est en votre pouvoir pour l'en empêcher. Je suis dans ce cas, et s'il y a une seule chance pour que je puisse convaincre ne serait-ce qu'une personne de la réalité de cette menace, rien qu'en participant à cette mascarade, je ferais cette émission. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour tenter de vous sauver, que vous le vouliez ou non.

BRYANT : Soyez sûr que nous apprécions votre geste. Mais qu'entendez-vous exactement par « tout ce qui est en mon pouvoir » ?

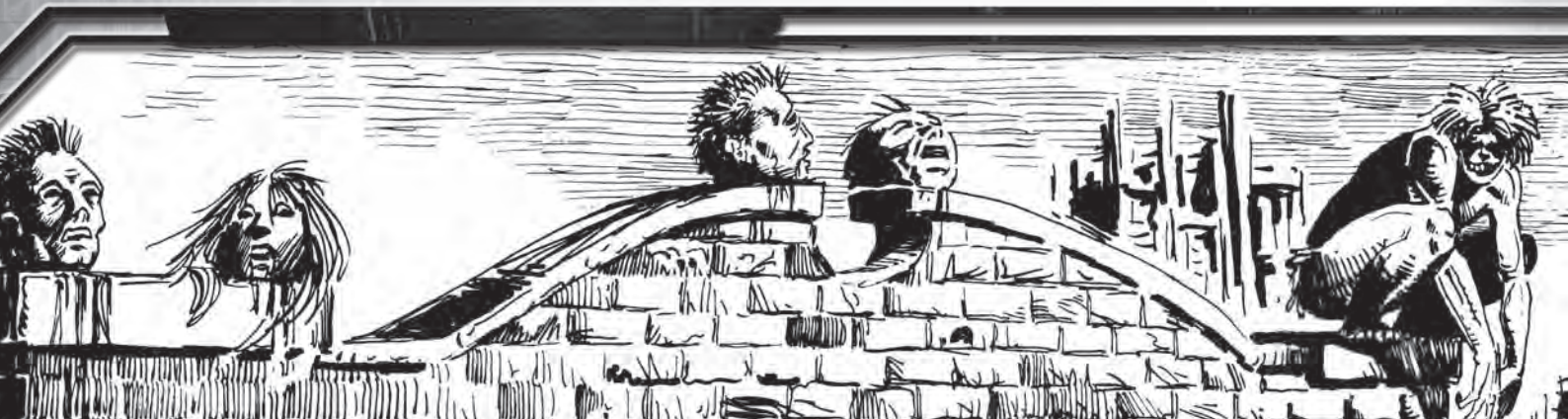
TWO SPIRITS : Je crois que c'est assez parlant en soi.

BRYANT : Je veux dire, jusqu'où irez-vous ? Il y en a qui pensent que vous êtes un homme dangereux et qu'il faudrait vous enfermer avant que vos délires n'aient raison de vous. Personnellement, je pense que vous n'êtes qu'un vieil homme malheureux qui cherche à attirer l'attention sur lui.

TWO SPIRITS : Dans un an, un cataclysme détruira cette ville. Et si vous n'êtes pas prêts, le Midwest dans son ensemble devra affronter un grand danger. Beaucoup de gens n'écoutent pas ce que je dis, mais ceux parmi vous qui m'entendent trouveront un moyen de me contacter avant que je ne sois muselé. Aidez-moi à sauver notre futur.

BRYANT : Ooookkkk... C'était Jason Two Spirits, chaman Hibou.

CORE > NEWS > EXTRAITS ENREGISTREMENTS



Quand les esprits insectes sont apparus, prouvant que Two Spirits avait raison, le respect et l'admiration remplacèrent les moqueries auxquelles il avait dû faire face auparavant. Nombre de gens qui avaient été témoins de son héroïsme contre les cafards ou qui en avaient entendu parler le recherchèrent pour obtenir protection et conseils. Quant aux autres, ils devaient apprendre à le craindre...

Extrait d'un entretien mené par les services secrets des UCAS avec Abbot Walker, directeur du Musée.

Mon nom est Abbot Walker. Je fais partie de la direction du Field Museum of Natural History. Il y a deux jours, je venais d'avoir une réunion avec certains investisseurs dans l'Undersea World Dining Room, et j'examinais quelques nouvelles pièces.

J'étais dans le Hall des Dinosaures quand j'ai ressenti une vibration bizarre. C'était comme un petit tremblement de terre, suivi de plusieurs petites secousses, au niveau de l'emplacement du garde de la Salle Geronimo devant lequel je venais de passer. Je suis donc précipitamment revenu sur mes pas.

Alors que je contournais le gros bison, j'ai entendu un grand bruit devant moi. J'ai ralenti et j'ai regardé prudemment entre deux vitrines d'exposition. J'ai vu une scène de cauchemar. Le garde était couché sur le sol dans une mare de sang – le sien – tandis qu'une chose noire et brunâtre avec une carapace luisante était accroupie au dessus de lui et était en train de creuser dans sa cavité thoracique.

Terrifié, je fis marche arrière aussi doucement que je pouvais, mais la chose m'avait déjà repéré. Elle se retourna, dégoulinante de sang, et me fixa. Elle ressemblait à un cafard de taille gigantesque, mais elle avait un visage bizarre, presque humain, avec de grands yeux noirs qui me regardait avec malveillance. J'étais certain qu'elle voulait ma mort, pour la simple et bonne raison qu'elle en avait envie.

Jusqu'alors, personne ne m'avait jamais pris pour un samouraï des rues et je n'avais aucune intention de contredire cet état de fait : je me suis mis à courir à toute vitesse à travers la Grande Galerie, puis le Triassic Park, pour arriver enfin à la salle de contrôle. J'étais paniqué, mais je me souviens d'avoir crié, hurlé et agité les bras devant chaque caméra de sécurité que je croisais.

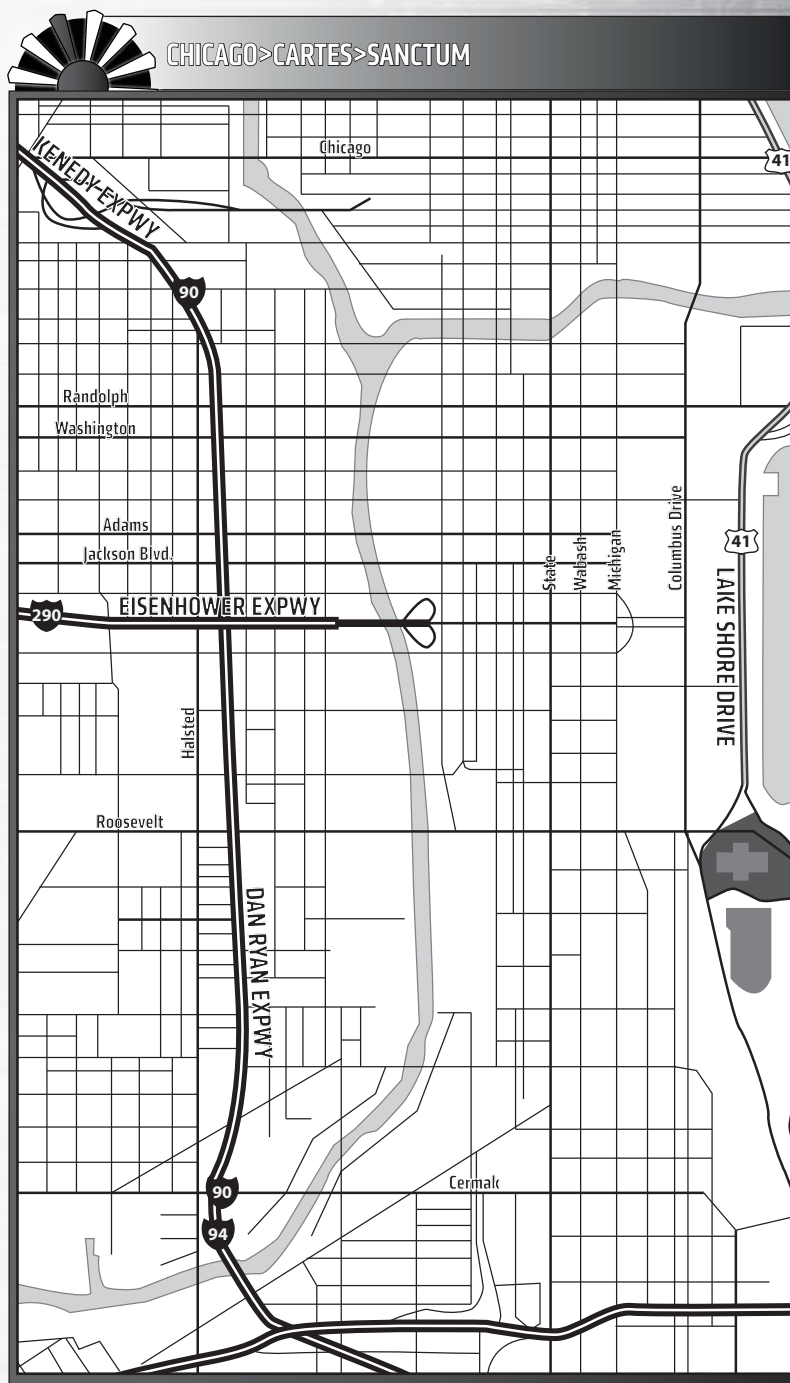
Quand j'ai atteint la vitrine des Trésors de l'Ancien Monde, j'ai trébuché dans ce qui ressemblait à un abattoir. Le sang inondait les marches, s'écoulant d'une douzaine de corps de touristes. C'est à ce moment que j'ai réalisé que le musée était encore ouvert, mais que je n'avais vu personne depuis la secousse. Alors que j'étais frappé par l'ampleur du drame qui se jouait devant moi, le cafard entraînait en courant sur ses quatre paires de pattes. Épuisé et quasiment paralysé par la terreur, je m'écroulais contre la rampe, résigné devant mon destin. Je crois que je n'ai même pas levé les bras pour me protéger de ses mandibules.

Soudain, une explosion assourdissante et un éclair d'énergie emplirent la salle, émettant une lumière bleue juste assez brillante pour que je reconnaisse le professeur Two Spirits, debout derrière le masque mortuaire de Toutankhamon. Le cafard fut brûlé jusqu'à la moelle, mais en mourant il poussa un cri strident qui fit éclater les vitres d'exposition de la salle entière.

Two Spirits passa devant moi et descendit les escaliers en direction de la boutique aux souvenirs. Je me retrouvais au sein d'un petit groupe de personnes qui marchait derrière lui, sans doute d'autres rescapés qu'il avait sauvés dans les mêmes circonstances. L'un d'eux semblait plus attentif et portait un gros fusil. Il me dit que les esprits insectes attaquaient Chicago et que Two Spirits le savait, et qu'il s'y était préparé.

Quand Two Spirits demanda à prendre le commandement, je fus l'un de ceux qui vota contre lui. Je pressentais qu'on n'en savait pas assez sur son histoire pour pouvoir lui confier un tel pouvoir : je l'avais vu dans « Good Morning Evanston » et j'avais un a priori négatif sur ses compétences académiques depuis. Si à l'époque j'avais su ce que je sais maintenant, je l'aurais accueilli à bras ouverts et je lui aurais donné tout ce qui aurait pu l'aider. Non seulement il n'œuvre que pour le bien de la ville, mais c'est un des hommes les plus fascinants qu'il m'ait été donné de rencontrer. Nous lui devons la vie, et je suis bien décidé à rembourser ma dette.

CORE > TÉLÉCHARGEMENT EN COURS



Un groupe commença à se former autour de Two Spirits, car de plus en plus de gens venaient chercher son aide : runners, mages ou citoyens ordinaires ; tous venaient vers Two Spirits, unis par leur ennemi commun : les cafards. Rapidement, Two Spirits et ses disciples fortifièrent le Field Museum, le transformant en un refuge qu'ils surnommèrent le Sanctum. Ils se consacrèrent à protéger les habitants de la Zone qui en avaient besoin, combattant les cafards et ; plus important ; cherchant des moyens de vaincre les envahisseurs.

La vaste collection du musée contient des milliers d'artefacts, de focus et d'autres objets. Two Spirits et ses mages travaillent continuellement à les tester pour trouver leurs propriétés magiques, et à les utiliser pour mener des expériences magiques. Ces gens ne sont pas uniquement des académiciens. Le Sanctum abrite plusieurs mages de combat expérimentés, des adeptes ainsi que des hommes ordinaires, tous volontaires et désireux de tester leurs théories et leurs armes contre des cafards en situation de combat réel.

DÉFENSES ORDINAIRES

Le Sanctum se repose principalement sur ses défenses magiques pour se protéger contre les cafards, mais ce refuge entretient également des défenses ordinaires minimales. Elles sont assurées par une force de sécurité de dix hommes et femmes armés de fusils d'assaut, de shotguns et de mitrailleuses légères. Un nid de mitrailleuses est installé près de l'entrée principale du Sanctum, au nord du bâtiment, et une vingtaine de résidents armés de pistolets lourds et légers peut venir soutenir la force de sécurité.

DÉFENSES MAGIQUES

Two Spirits gère lui-même la défense magique du Sanctum. Il dirige directement une équipe de cinq mages expérimentés, qui commandent à leur tour une équipe de 25 apprentis mages. Le groupe se compose d'un mélange de pratiquants chamaniques et hermétiques et utilise sa force communautaire pour créer des runes, des sorts et invoquer des esprits pour protéger le Sanctum. Ils sont continuellement en train de tester de nouvelles techniques : ceci afin que quiconque ne puisse savoir exactement à quel type de défense il aura affaire, ni à quel moment ces défenses se déclencheront.

RENTRE

Tout humain ou métahumain qui veut consacrer sa vie à la lutte contre les esprits insectes est le bienvenu au Sanctum. Les membres du refuge ont souvent rendu visite à la Haymarket Nation (au nord) et à Little Earth, près de l'ancien campus de l'université. Ils sont toujours volontaires pour discuter avec quiconque serait intéressé pour intégrer le refuge.

POPULATION

Le Sanctum est le foyer de 270 personnes, y compris Two Spirits, ses cinq mages, et les dix membres de la force de sécurité.

Two Spirits est un chef très charismatique et fait l'objet d'un véritable culte au sein du Sanctum. Par conséquent, la grande majorité des résidents suivent ses ordres avec enthousiasme et sont méfiants à l'égard de quiconque voudrait remettre son autorité en question.

- Tant que c'est un chef bienveillant, mais je détesterais en faire partie s'il frappait les gens.
- Jimmy J. (00:21:15 / 12-10-55)
- Tu sais, je m'interroge. Personne n'a jamais réussi à faire de la magie de prédiction, et ouais je sais, « il parle aux totems », mais quand même... *comment a-t-il pu savoir ?*
- Tanner Tim (03:30:27 / 12-15-55)



VOLKSVILLE

Par Harvester



MESSAGE URGENT....

MORT AUX CAFARDS ET À CEUX QUI ONT ATTIRÉ LE FLÉAU SUR NOUS !!

Nous vivons des temps sombres. Les ABOMINATIONS impies rampent dans nos rues et emplissent le ciel, traquant toute vie humaine. Mais ces monstruosités n'agissent pas seules ! Ceux qui pratiquent les ARTS NOIRS, les mages et les chamanes, sont les complices de leurs atrocités, ainsi que les créatures perverses qu'on appelle à tort les méta-« humains ». Ce sont ces individus qui ont perverti l'ordre naturel de la vie et ont attiré le fléau maléfique des cafards sur nous. Maintenant, ils se joignent aux vils insectes pour profaner tout ce qui est bon et humain. Ils se joignent aux vils insectes pour traquer nos enfants, pour attaquer tous ceux qui nous sont chers !

Nos chefs nous ont abandonné, ils nous ont laissé POURRIR dans l'ENFER de la Zone de quarantaine. Alors nous devons détruire nous-mêmes les cafards et leurs co-conspirateurs. Nous devons prendre les armes pour nettoyer notre ville de ces immondices vivantes. Quiconque ignore notre appel et se refuse à la lutte apporte son soutien à l'ennemi et précipite la fin de notre mode de vie.

Rejoignez-nous dès aujourd'hui pour réparer notre ville et pour préserver la société humaine contre la corruption des cafards et de leurs laquais.

Le Volk



UCAS>CHICAGO>SECTION 4

ATTN : Commandant Trenn

SUJET : Le Volk

Agent Jane Rutherford au rapport

Bien que le Volk (*le peuple*, en allemand) soit en grande partie désorganisé et divisé, il présente une menace que les UCAS ignorent à leurs risques et périls. Les membres du Volk adhèrent à l'idéologie anti-méta-humaine et anti-magie prônée par leurs leaders et préconisent un renversement du gouvernement des UCAS. Le groupe manque actuellement du pouvoir nécessaire pour mener ses menaces de retournement à exécution, mais je pense qu'ils sont directement responsables de la mort de trois agents fédéraux en opération dans la Zone, de même que de la mort de nombreux informateurs.

Le groupe a apparemment débuté comme une communauté de protection mutuelle. En échange de biens et d'argent, la poignée de fondateurs a offert un refuge sécurisé aux habitants, ainsi qu'une éventuelle porte de sortie de la Zone. Au début, le groupe revendiqua une petite parcelle de terrain sur les voies de chemins de fer abandonnés au nord de la I-55, le long de la bordure sud de Westside. Le groupe offrait sa protection et permettait aux habitants qui pouvaient payer de s'enfuir de la Zone. Ses fondateurs, un mélange d'anciens soldats des UCAS et d'employés d'Eagle Security et de Knight-Errant piégés dans la Zone, utilisèrent des armes récupérées dans une armurerie abandonnée de la Garde nationale de l'Illinois pour sécuriser une petite zone contre les cafards et les gangs en maraude.

Au bout de quelques semaines, d'anciens membres des chapitres dissous d'Alamos 20K et du policlub Humanis à Chicago infiltrèrent l'encadrement du groupe et en prirent le contrôle. Les nouveaux dirigeants bannirent la poignée de métahumains et de mages qui y avait trouvé refuge, rebaptisèrent le groupe sous le nom de Volk, et commencèrent à énoncer leurs théories anti-métahumains, anti-mages et anti-UCAS.

Depuis, le Volk a recruté d'anciens militaires et des employés de sécurité corps piégés dans la Zone de quarantaine. Le groupe contrôle maintenant un couloir le long de l'I-55 et du Sanitary and Ship Canal entre la frontière ouest de la Zone de quarantaine et Pulaski Avenue.

- Ces putains de nazis commencent à monter leur propre armée à Volkville. Si t'es pas un humain ordinaire, tu ferais mieux de pas y mettre les pieds. Et même si tu l'es, tu devrais faire gaffe où tu marches. Ces enculés sont susceptibles de te buter pour tes armes ou n'importe quel objet de valeur que tu possèdes.
- Partisan (12:34:54 / 12-07-55)
- J'ai entendu dire qu'ils avaient mis une grosse clôture tout autour de leur ville, doublée de fils de fer barbelés. Ils disent que c'est pour empêcher les vilains rampants d'entrer, mais dans la rue on dit que des types se sont fait buter en essayant de se barrer sans dire au-revoir.
- The Professor (12:39:12 / 12-07-55)
- Certaines personnes disent qu'ils sont de mèche avec le gouvernement des UCAS, malgré le discours anti-gouvernemental du groupe. Elles disent que le gouvernement alimente les volkies avec de la nourriture et des marchandises en les balançant par dessus le Mur pendant que personne ne regarde. En échange, les volkies espionnent pour le compte du gouvernement dans la Zone, l'aident à combattre les cafards et le soutiennent dans sa guerre de tranchée contre les goules. De plus, leur idéologie antigouvernementale leur permettrait d'attirer et d'identifier des ennemis potentiels de la nation avant que ces individus ne puissent attirer des complices.
- Stone (12:45:49 / 12-07-55)
- Ça ne me surprendrait pas.
- Chompski (14:56:31 / 12-07-55)
- Ah oui au fait. Les volkies n'aiment pas les runners.
- Partisan (23:05:06 / 12-07-55)

WIND TRANSIT TERMINAL

Par Cavilcade

// Chi Trib>Newsnet>Zimbrakos //////////////////////////////////
Ouverture d'une nouvelle gare routière
2 Septembre 2044

Ce mardi, Wind Transit a inauguré un nouveau terminal de bus de huit millions de dollars à la frontière nord du Core.

Earl Alot, le président de Wind Transit, a déclaré : « *Ce nouvel établissement permettra à Wind Transit de continuer à assurer un service de bus rapide et courtois, service que les chicagoans sont en droit d'attendre, dès à présent et dans les années à venir.* »

« *Le nouvel établissement, essentiellement souterrain, est situé dans la zone entourée par la 107ème au sud, la 103ème au nord, Western à l'ouest et Vincennes Avenue à l'est. Le terminal pourra accueillir jusqu'à 500 bus et s'enorgueillit d'installations de maintenance de dernier cri* », a déclaré Mr Alot lors de la conférence de presse. La construction du projet a débuté en juin 2042, peu après que Wind Transit ait remporté le contrat de service de bus de la ville...

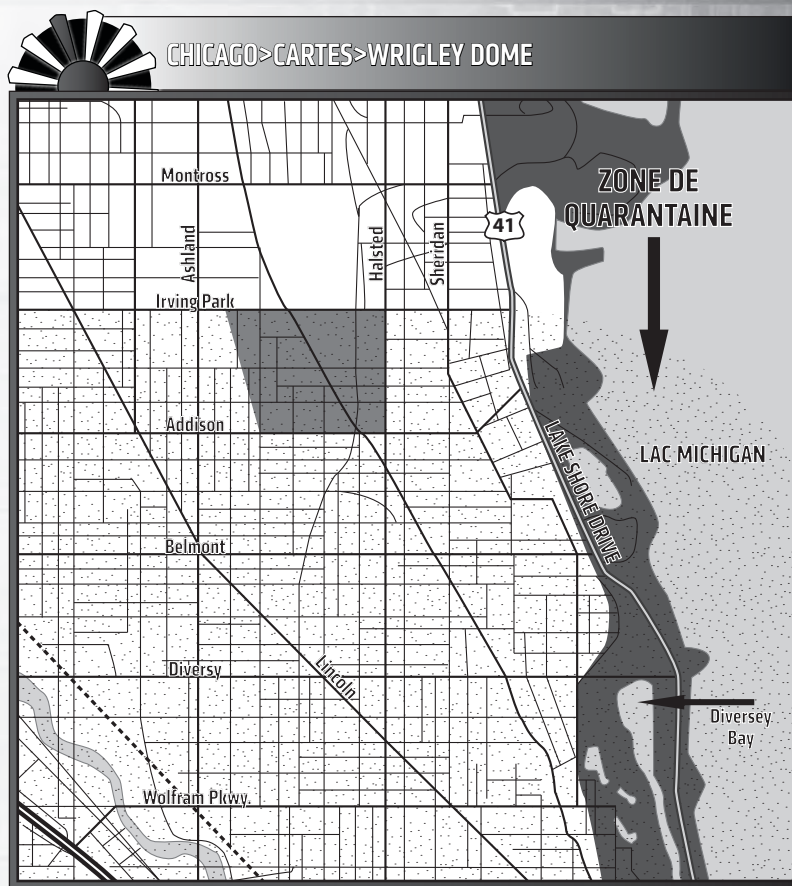
- Maintenant, le Wind Transit Terminal est le plus gros dépôt de bus abandonnés de la Zone de quarantaine. Allez-y et récupérez votre part, plus de caution et plus besoin de payer. Pensez-y, plus besoin de payer. Le seul souci, ce sont ces sales coléoptères qui vivent dans les niveaux inférieurs. Si vous pouvez gérer ce petit problème, vous pourrez récupérer votre propre « limousine du peuple ». Ces putains de trucs ont 100 places et sont dotés d'une armure impressionnante pour des véhicules civils. Le conducteur est protégé par une vitre pare-balles. Montez une ou deux armes automatiques sur un de ces gros bébés et vous deviendrez un nouveau seigneur de la route.
- Rex Karz (10:06:44 / 11-27-55)

- Ça a l'air bien, mais n'oubliez pas que ces trucs consomment pas loin de huit litres au kilomètre. Si vous prévoyez d'aller loin, vous devriez penser à installer un réservoir supplémentaire.
- Mario A. (13:23:45 / 11-28-55)
- Si jamais vous en croisez un, n'essayez pas de demander à un de ces engins de s'arrêter. Méfiez-vous surtout d'un bus en particulier, celui qui a une peinture psychédélique. C'est le moyen de locomotion préféré de la Happy Family. Ces malades sont pucés jusqu'aux trous de nez et armés jusqu'aux dents. Ils sont complètement imprévisibles. Un jour, je les ai vus étaler un groupe entier de réfugiés dans un véritable carnage mécanique. Ces pauvres gars étaient en train de se traîner le long d'Ermitage Avenue vers la frontière de la Zone, sans faire chier personne. Tout à coup, le bus a surgi de nulle part, avec en fond sonore un espèce de son complètement déjanté provenant d'un haut-parleur installé sur le toit. Les connards du bus crièrent quelque chose aux réfugiés, du style « Ramenez-vous les gars ! » et ils les ont canardés à l'arme automatique par les fenêtres latérales.
- Orlov (11:54:01 / 11-29-55)

WRIGLEY DOME (REFUGE)

Par Nighthunter (sous la contrainte)

Le Wrigley Dome est un des refuges les plus accueillants et sécurisés de la Zone de quarantaine. Il est situé du côté nord de la Zone, dans un ancien complexe sportif entre Irving Park Road au nord, Addison Street au sud, Halsted Street à l'est et Clark Street à l'ouest. Le Dôme est à moins d'un demi-mile de Lake Shore Drive et abrite une ancienne gare de train surélevée, qui est lourdement défendue par les habitants du Dôme.



DÉFENSES ORDINAIRES

Les habitants du Dôme se reposent beaucoup sur la construction même du Dôme pour se protéger des menaces ordinaires. Les murs extérieurs en béton armé font dans les quinze mètres de haut, et le dôme de plastobéton transparent du plafond referme complètement la structure.

Le côté du bâtiment donnant sur Clark Street comporte quatre entrées, dont trois ont été scellées. Les côtés restants comportent chacun trois entrées, condamnées elles aussi, à l'exception de l'une d'entre elles donnant sur Halsted Street. Des mitrailleuses lourdes fixes et des lance-missiles anti-véhicules ont été installés aux entrées, ainsi qu'environ dix gardes armés de fusils de snipers super équipés, et des patrouilles armées de fusils d'assaut qui font des rondes sur les murs extérieurs. L'arsenal du Dôme inclut également au moins un drone de surveillance et un petit stock de grenades à fragmentation, explosives et flashbang.

Le refuge du Wrigley Dome fut fondé par quinze officiers et soldats de Knight-Errant, et environ la moitié de ses fondateurs occupent des postes de sécurité en non-stop. Un nombre équivalent d'habitants du Dôme a été entraîné à l'utilisation des armes à feu et aux procédures de sécurité. Le groupe des fondateurs, issus de Knight-Errant, inclut également des experts en démolition et en surveillance et un commandant expérimenté dont les talents participent pour beaucoup à l'amélioration de la force de sécurité du Dôme. L'intégralité du personnel de Knight-Errant est hautement qualifiée au combat avec et sans arme, et possède une grande expérience du combat. Tous les membres de la force de sécurité portent des armes d'appoint, et quelques uns disposent même de mitrailleuses légères.

DÉFENSES MAGIQUES

La force de sécurité du Dôme comprend un mage de combat expérimenté, qui a entraîné trois ou quatre adeptes magiques parmi les habitants du Dôme, afin d'augmenter ses maigres défenses magiques. On dit aussi que le chef du Dôme, le capitaine Anne Ravenheart, serait également un mage...

RENTRE

Les fondateurs, issus de Knight-Errant, spécialement le capitaine Ravenheart, ont essayé de garder une politique de « portes ouvertes ». Selon cette politique, toute personne qui demande asile est admise, tant qu'elle accepte de remettre toutes ses armes personnelles, de se soumettre à l'autorité suprême de Ravenheart, d'observer des lois basiques des UCAS et de ne pas perturber les opérations régulières du Dôme. De plus, tout le monde doit accepter les missions assignées par Ravenheart et ses officiers.

POPULATION

Environ 450 personnes vivent dans le Dôme, en plus de ses fondateurs. Beaucoup sont humains, mais il y a également quelques métahumains. Les habitants viennent de tous les milieux, des anciens employés corporatistes aux sdf. Cette diversité a parfois créée des tensions, voire des confrontations mineures, mais Ravenheart est un chef juste qui n'hésite pas à expulser les « fauteurs de trouble ».

Tous les demandeurs d'asile doivent se soumettre à un entretien mené par Ravenheart et ses assistants. Toute personne ayant des compétences utiles au refuge, comme des compétences médicales ou magiques, est reçue en priorité. De même, toute personne qui peut amener des marchandises utiles, comme des munitions, des médicaments ou de la nourriture, reçoit un traitement de faveur.

- Ah ben oui, la vieille distinction entre les riches et les pauvres : certaines choses ne changent pas.
- Zapatista (05:06:27 / 12-01-55)

- Mouais, c'est assez logique. Et personne ne s'est barré. Certains sont entrés plus tôt que d'autres, mais personne ne s'est barré.
- Marcia L. (741369) (08:03:59 / 12-05-55)

- Ça pourrait bientôt changer. De plus en plus de gens cherchent à s'abriter sous le Dôme, et Ravenheart ne sera bientôt plus capable de tout gérer elle-même. Certains de ses assistants ne sont pas aussi impartiaux qu'elle.
- BeBop (04:39:12 / 12-09-55)

- Une rumeur persiste, selon laquelle l'équipe d'Ares serait pour quelque chose dans tout ce merdier ; les cafards, la ZQ et tout ça. Je pense que cette rumeur est sans fondement, mais cela signifie qu'un jour, une bande d'emmerdeurs décidera de donner une leçon aux habitants du Dôme et qu'ils se feront descendre.
- Trance (10:11:55 / 12-13-55)

- S'ils n'avaient rien à faire avec tout ça, comment se fait-il qu'ils soient encore là ? Vous ne comprenez pas ? Ce n'est pas un pauvre groupe de soldats de Knight-Errant, c'est une *équipe de combat*. Vous savez, prendre l'avion d'assaut, délivrer l'ambassadeur, ce genre de trucs. Et ce n'est pas un drone de surveillance qu'ils font voler, mais un drone de *combat*.

Et les marioles, y'en a parmi vous qui sont descendus près de Randolph et Sangamon ? Hein ? Quelque chose a démoli une paire de camions là bas, des véhicules de soutien : ils ont été *séparés* de leur blindage. Il y avait une pile de corps, des tas de soldats de KE au vu de leurs uniformes, répandus dans toute la zone. Quand est-ce que c'est arrivé ? La nuit où tout a commencé, les enfants. La nuit où tout a commencé.

- Corp Killer (09:16:34 / 12-18-55)

- Certains personnes ont dit avoir vu passer un VTOL faire des largages à travers la section amovible du Dôme. C'était les UCAS ? Non. Alors pourquoi ils ne l'ont pas descendu ? Et bien, un ami à moi qui a vu un des largages m'a dit que c'était un VTOL *furtif*... et que ça sentait l'Ares à plein nez...
- Jonron (11:49:16 / 12-19-55)

LES GANGS

Par Patty Day



ATTN : Commandant Trenn
SUJET : Activité des gangs
 Agent Justicia Jones au rapport

Les gangs ont proliféré, une autre conséquence du manque d'application de la loi dans la Zone de quarantaine. Sans personne pour les maintenir sous contrôle, ils se sont multipliés comme les rats dans une décharge. Certains perpétuent leurs passe-temps favoris : extorsion, trafic de puces illégales et ultra violence, pour s'amuser et faire de l'argent. Les autres, comme les Living Dead et les Fleshmongers, ont trouvé de nouveaux moyens d'exploiter leurs concitoyens dans cet environnement unique qu'est la Zone. Et parce que les territoires et les approvisionnements se font rares dans la Zone, les gangs sont tous devenus particulièrement impitoyables.

En se basant sur les rapports de nos informateurs, je dirais qu'il y a approximativement une centaine de gangs qui opèrent dans la Zone. Malheureusement, nous manquons de personnel pour infiltrer plus d'une poignée de ces groupes.

Au point où nous en sommes, je suis dans l'impossibilité morale de recommander que nous infiltrions ne serait-ce qu'un seul de ces groupes. Il me manque trop d'informations pertinentes.

Je vous tiendrai au courant des évolutions par la procédure standard.

LES BLUE BOYZ

Les Blue Boyz sont composés d'un mélange d'anciens employés de la Lone Star et de l'Eagle Security, des ex-militaires, et quelques anciens tueurs corporatistes. Comme tant d'autres habitants de la Zone, les Blue Boyz ont tout simplement été abandonnés par leurs anciens employeurs à l'érection du Mur ; pas de semaine de préavis, pas d'indemnité de licenciement, pas de pot d'adieu. Comme tant d'autres, ils ont dû engranger quand ils ont reçu une fin de non-recevoir de la part de l'extérieur, et maintenant ils reportent leur haine sur leurs concitoyens. Mais contrairement à beaucoup d'autres, leur entraînement et leur équipement spécial les ont rendus particulièrement mortels.

Les Boyz se spécialisent dans l'interception des largages militaires au sein de la Zone. Ils disposent de quelques véhicules de sécurité, et les utilisent pour envoyer des équipes d'attaque sur ces sites. Les Blue Boyz dominent complètement un certain nombre de gangs plus petits dans les zones entourant leur territoire. Apparemment, ces gangs payent un tribut aux Blue Boyz sous forme d'armes, de biens et d'informations.

QG / TERRITOIRE

Les Blue Boyz disposent d'un centre opérationnel dans l'ancien Burbank MegaMall, près de l'intersection de Narragansett et de la 87ème. Leur territoire s'étend de la 75ème au nord jusqu'à la 87ème au sud, et d'Harlem Avenue à l'ouest jusqu'à Cicero Avenue à l'est.

MEMBRES

Le cœur des Blue Boyz est formé par environ 25 anciens employés de maintien de l'ordre, de la sécurité corporatiste et de l'armée. Il y a aussi un certain nombre d'assassins expérimentés, des spécialistes en armes et en démolition et d'autres individus dont les entraînements en font des gens particulièrement dangereux. Environ 25 soldats de « bas niveau » renforcent le gang.

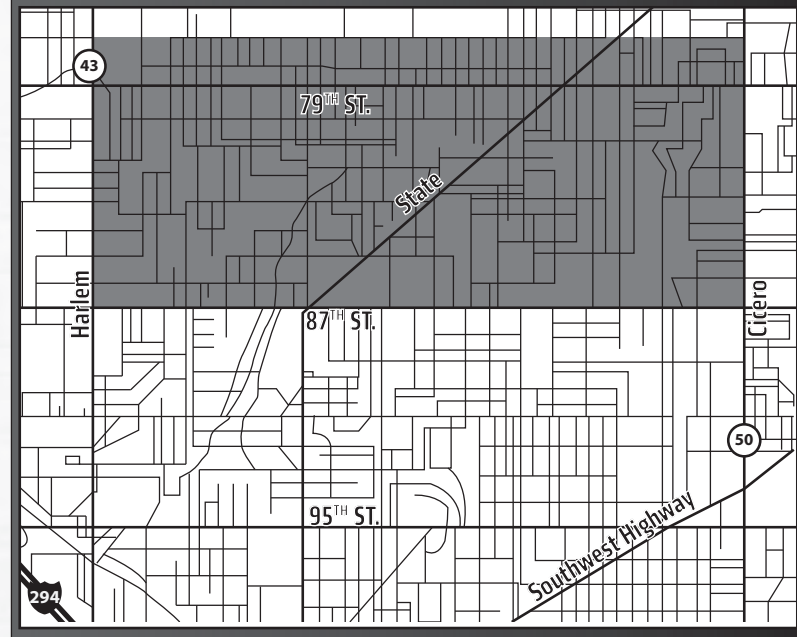
RELATIONS

Les Blue Boyz affichent un comportement anti-métahumain et conservent des relations amicales avec leurs proches voisins de Volksville. Et ils entretiendraient des liens avec plusieurs agences gouvernementales d'espionnage.

- Ces soldats sont des putains de dangers ambulants. Ils ont des lance-missiles, des véhicules blindés ; et ils n'hésitent pas à les utiliser. Je parie mes burnes qu'ils bossent avec les fédés. Sinon comment ils auraient tous ces joujous ?
- T-Bone (03:14:56 / 12-29-55)
- Hé Bone-Head, j'ai ma petite idée là-dessus. Je suis d'accord, ces soldats sont dangereux, mais un paquet de Boyz bossait pour les UCAS avant l'érection du Mur. Leurs patrons les ont laissé pourrir sans l'ombre d'une hésitation. Tu penses vraiment qu'ils aideraient les mecs qui les ont enculés ?
- Buzzcock (02:49:26 / 12-13-55)
- Désolé Bedrock, mais je suis avec T-Bone sur ce coup là. Il n'y a pas d'autre explication à tout leur super matos militaire et à la façon qu'ils ont de savoir où et quand vont avoir lieu les largages. Je ne serais pas surpris qu'ils continuent à espionner pour leurs maîtres.
- Stone (03:15:32 / 12-21-55)
- Moi j'dis qu'on devrait y aller tout de suite et zigouiller tous ces collabos !
- Shriekin' Sheila (04:01:42 / 12-27-55)
- En avant Sheila. Tu passes en premier.
- P Body (03:38:21 / 12-30-55)



CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DES BLUE BOYZ



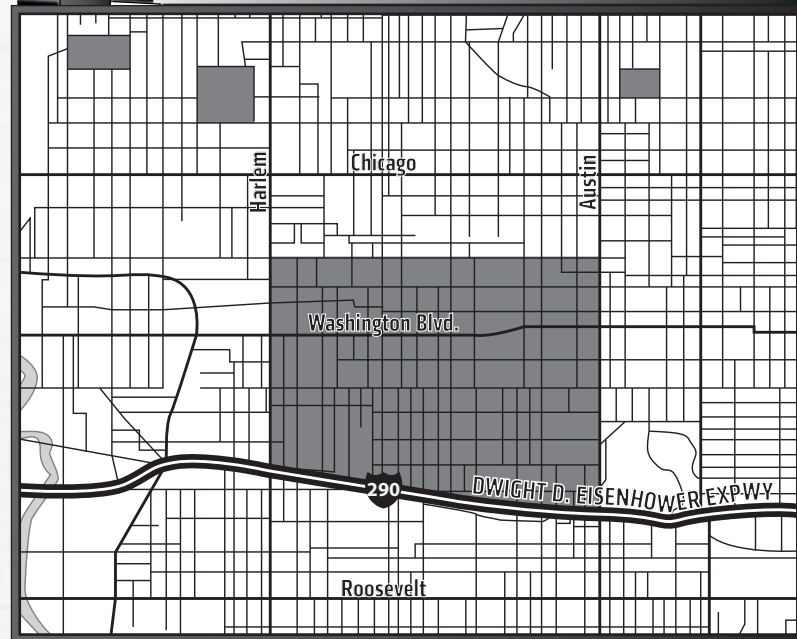
FLESHMONGERS / LIVING DEAD

Les habitants de la Zone de quarantaine haïssent et craignent tous les Fleshmongers et les Living Dead. C'est parce que les Mongers et les Dead sont ce qu'on appelle des « bouchers ». Ils alimentent les habitants de Ghoultown en chair fraîche ; humaine bien entendu. En échange de captifs humains vivants (et quelquefois métahumains), les goules leur donnent des munitions et des flingues.

- Et ces enculés en consomment des tonnes. Les Mongers et les Dead sont la crème de la lie. Je veux dire, les goules ne peuvent pas vraiment s'aider elles-mêmes, elles doivent manger des gens pour survivre. Mais ces gens sont en train de trahir leur propre race, juste pour le pognon. Les donner à manger aux cafards, c'est encore trop bien pour ces enfoirés.
- Scream Queen (02:42:11 / 12-11-55)



CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DES FLESHMONGERS





Les Fleshmongers utilisent souvent la force du nombre pour neutraliser leurs victimes. D'un autre côté, les Living Dead sont des sournois. Par exemple, l'un d'entre eux va se faire passer pour un fixer et attirer sa victime dans un piège.

QG / TERRITOIRE

Les Fleshmongers opèrent autour de l'ancien quartier d'Oak Park. Ils utilisent une grosse semi-remorque comme QG mobile ; ils doivent bouger en permanence, sinon ils se feraient massacrer. Ils font des allers-retours le long de l'ancienne autoroute Eisenhower, en quête de motards solitaires. Ils utilisent aussi des barrages routiers pour capturer leurs victimes.

Les Living Dead concentrent leurs activités dans la moitié nord de la Zone, mais on sait qu'ils opèrent dans toute la ville murée. Eux aussi sont en mouvement constant, sûrement pour la même raison que les Mongers. Les Dead semblent préférer les camions blindés et les vieux vans de livraison pour bouger, et ils opèrent en général pendant la nuit.

MEMBRES

Le nombre de Fleshmongers tourne autour de quinze à vingt. Les Living Dead sont dix à quinze. Cependant, la puissance des deux gangs varie régulièrement.

- C'est parce quiconque possède un 9mm ou un Saturday night special est ravi d'exploser la gueule d'une de ces pourritures. Et parce qu'à chaque fois que la livraison est un peu légère, les goules en capturent un ou deux pour compléter le menu.
- Julia C. (05:46:45 / 12-10-55)

RELATIONS

Les deux gangs ont des relations avec les habitants de Ghoultown. Personne d'autre ne veut avoir affaire aux Fleshmongers ou aux Living Dead.

LES JOLLY ROGERS

Les Rogers sont une bande de prétendus pirates qui patrouillent le long de la branche nord de la rivière Chicago dans des bateaux traficotés : des vieux patrouilleurs, des bateaux de tourisme, etc. Ils survivent en vendant des puces illégales, en attaquant les promeneurs insoucients qui traversent les ponts, les passagers des ferrys qui entrent ou qui sortent du Noose, et en collectant le bric-à-brac qu'ils arrivent à repêcher dans les eaux putrides de la rivière.

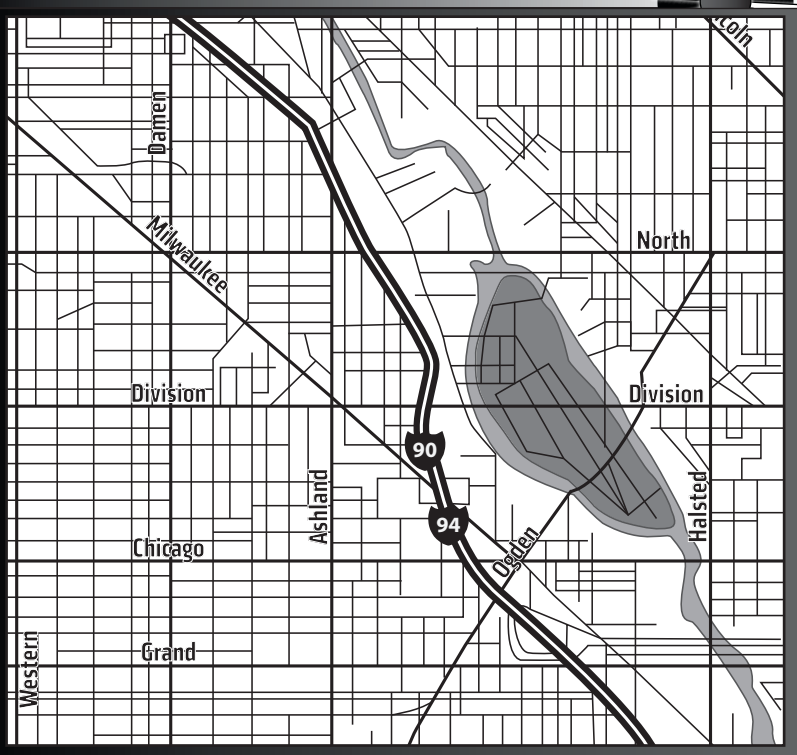
QG / TERRITOIRE

Les Jolly Rogers ont une base d'opérations sur Goose Island, au nord-ouest du Noose. De là, ils s'aventurent le long de la branche nord de la rivière, du nord de Wacker Drive à la frontière nord de la Zone de quarantaine, à Irving Park Road.

MEMBRES

Le nombre des Jolly Rogers change constamment, mais il oscille généralement entre dix et vingt.

CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DES JOLLY ROGERS



- Leur nombre varie parce ces têtes de nœud aiment se coller des puces dans leur tout petit cerveau. Résultat : ils sont défoncés et ils tombent de leurs bateaux. Ils sont leurs pires ennemis.
- Kap'n Krunch (00:35:03 / 12-17-55)

RELATIONS

Les Rogers sont déjantés, incapables et irresponsables. On ne peut pas vraiment dire qu'ils aient la cote auprès de qui que ce soit. Par conséquent, ils se retrouvent souvent tous seuls comme des cons. Cependant, on dit qu'ils ont quelques affaires en cours avec les Nasty Grrrls, un petit gang exclusivement féminin qui fréquente la zone du Noose appelée Wicked Park.

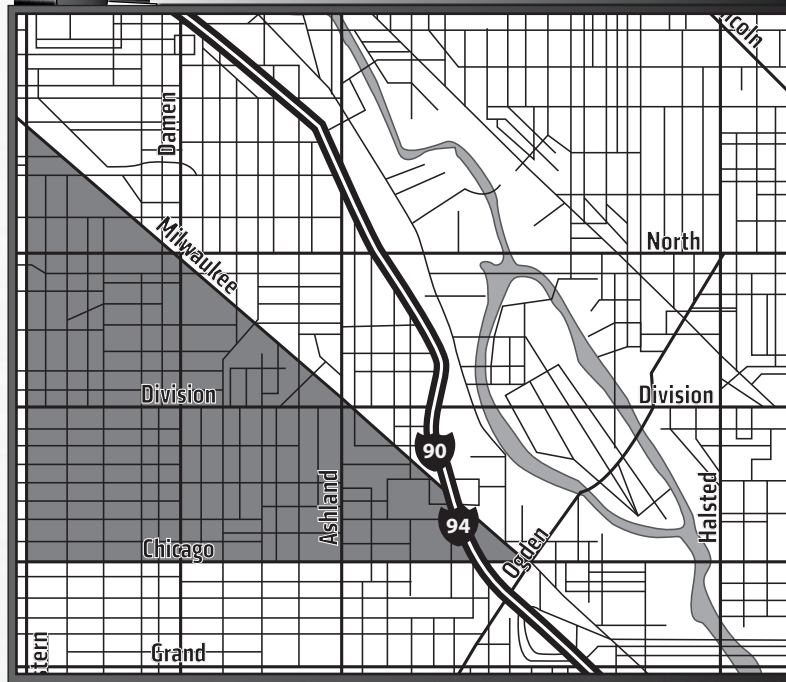
- Qu'est-ce que les Rogers vont foutre avec cette bande de nanas cinglées ?
- Sir Isaac (03:55:12 / 12-02-55)
- Devine. Ça commence par « P » et ça rime avec « défoncer », et ça pose pas mal de problèmes.
- Muzik Man (04:02:55 / 12-06-55)
- Tu veux dire *puce* ?
- Sir Isaac (04:10:13 / 12-12-55)
- Qu'on loui donne oune cigare
- Zigmund Floyd (03:49:01 / 12-17-55)

LES NASTY GRRRLS

On en sait relativement peu sur le groupe appelé les Nasty Grrrls. Certains disent que ce gang n'est rien de plus qu'une légende urbaine, répandue par les rêves enfiévrés de quelques puceux. Si on en croit les rumeurs à leur sujet, les Grrrls cibleraient les runners masculins en exploitant leur égo. Elles hypnotiseraient leurs victimes avec un physique particulièrement avenant et se comporteraient comme des femmes innocentes piégées dans la Zone et à la recherche d'un mâle fort capable de les aider à survivre, à s'échapper ou à sauver leur mère âgée ou leur petite sœur capturée par un gang, ou par quelque diabolique seigneur de guerre. La victime tenterait alors d'apporter son aide à la « demoiselle en détresse » et disparaîtrait sans laisser de trace.



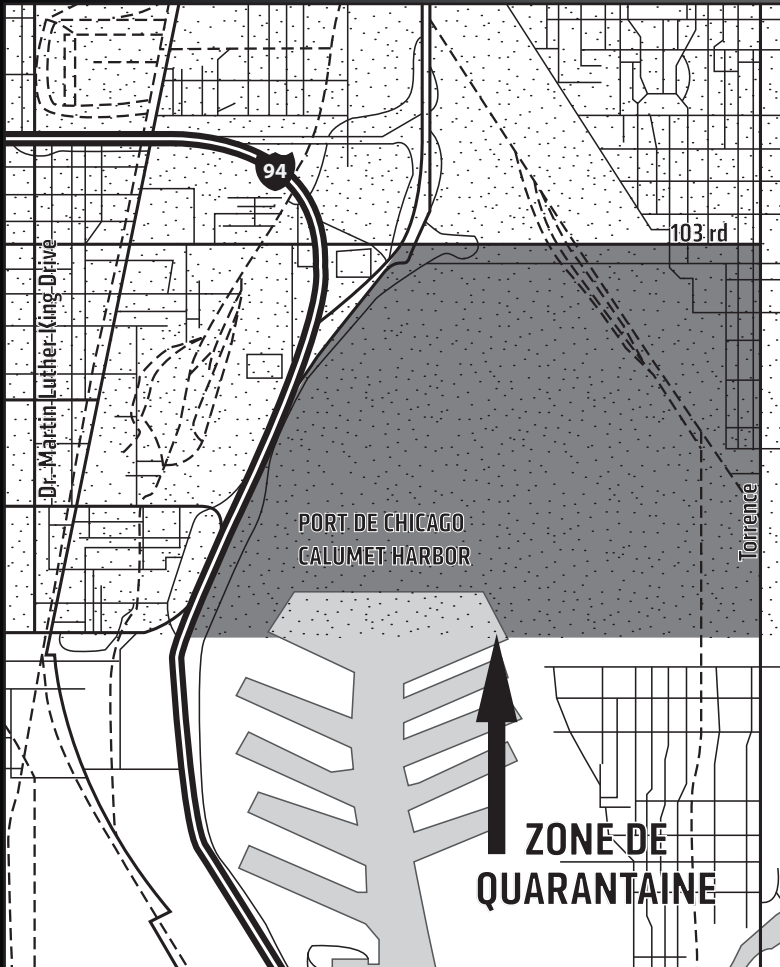
CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DES NASTY GRRRLS



- Ce n'est PAS juste une rumeur ! Les Grrrls sont bien réelles et très dangereuses. Et elles ne sont pas non plus humaines : ce sont des esprits mantes. Elles vous trompent, et SURPRISE ! Elles vous arrachent la tête et rideau.
- P Body (13:51:48 / 12-01-55)
- Allez. M. P, tu refuses seulement d'admettre que des femmes puissent abuser les hommes. Je veux dire, c'est le plus vieux truc du monde. Et le mec assez con pour y croire serait sûrement mort de toute manière ; cela limite la prolifération des gènes de débiles profonds.
- Gloria S. (348870) (07:12:54 / 12-10-55)



CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DES SWAMP THANGS



- Pris par leur propre sentiment illusoire de supériorité masculine. Comme un genre de justice poétique.
- Nell C. (547829) (09:56:03 / 12-18-55)
- C'est ce que j'ai toujours dit : une jolie gueule et un flingue vous emmèneront toujours plus loin qu'une jolie gueule toute seule.
- Annie O. (109875) (12:33:15 / 12-19-55)

QG / TERRITOIRE

Généralement, les Nasty Grrrls rôdent dans la zone encadrée par les avenues Milwaukee, Western et Chicago : l'ancien quartier de Wicked Park. Cependant, on sait qu'elles ont fait des leurs jusqu'au nord, vers Armitage, ou à l'ouest vers Kedzie. On dit que leur QG est à l'ancien Everleigh Club, au coin de Milwaukee et Damen.

MEMBRES

Les rumeurs habituelles indiquent cinq à dix membres.

RELATIONS

D'après les rumeurs, les Nasty Grrrls sont reconnues pour approvisionner les Jolly Rogers en puces illégales, en échange de victimes vivantes.

- Alors là ça devient carrément une histoire à dormir debout. D'après tout ce que j'ai entendu, les Grrrls sont plutôt du genre efficace. Pourquoi est-ce qu'elles feraient des affaires avec les loosers que sont les Rogers ?
- Gloria S. (348870) (22:37:11 / 12-20-55)

LES SWAMP THANGS

Les Swamp Thangs (les choses des marais) sont sans doute le gang le plus haï de toute la Zone de quarantaine, parce qu'ils coopèrent avec les cafards. Par là même, ils brisent l'unique tabou rencontré chez la plupart des habitants de la Zone. Le gang est au service d'un chaman Cafard célèbre, le Foul One. Peu de personnes s'aventurent dans le marais putride, que le gang considère comme son territoire ; alors ce sont ses membres qui sortent régulièrement dans les zones proches pour kidnapper leurs victimes. Le gang les amène ensuite au Foul One, qui les utilise pour servir d'hôtes aux esprits cafards.

- Ces sanguinaires n'ont plus de tabous parce qu'ils ne sont plus humains : ce sont des esprits cafards sous forme hybride et de chair invoqués par le Foul One.
- Razorback (16:44:12 / 12-19-55)

QG / TERRITOIRE

Les Swamp Thangs contrôlent le marais toxique de Calumet, qui s'étend sur quelques kilomètres à l'est du Core le long de la frontière sud de la Zone de quarantaine. Le marais, situé à l'extrême nord du Lac Calumet, est devenu une décharge pour les déchets industriels depuis 200 ans. Il était virtuellement inhabité jusqu'à l'apparition récente du Foul One et l'installation consécutive des Swamp Thangs.



MEMBRES

Les Swamp Thangs sont environ dix à quinze, en plus de leur chef, le Foul One.

RELATIONS

Le gang n'a aucune relation, avec aucun autre groupe.

LES SEIGNEURS DE GUERRE

Par Hawkeye

Pour combler le vide créé par l'absence du crime organisé traditionnel, de nombreux seigneurs de guerre plus ou moins teigneux sont apparus dans la Zone de quarantaine, en plus des gangs. Certains contrôlent de vastes territoires et commandent de petites armées, tandis que d'autres peuvent à peine concurrencer un simple gang. En général, ces seigneurs de guerre sont plus évolués et plus puissants que les innombrables gangs de la Zone, et étendent souvent leur territoire en pliant ces gangs sous leur joug et en leur faisant payer des « taxes » ou en les obligeant à leur prêter des « soldats ».

Les seigneurs de guerre subviennent généralement à leurs besoins et entretiennent leurs armées en pillant d'anciens magasins ou entrepôts sur leurs territoires, en interceptant les largages de nourriture et de marchandises, en dévalisant les étrangers qui passent à leur portée, ou en extorquant de l'argent aux gangs et aux seigneurs de guerre moins puissants.

J'évalue à 50 ou 60 le nombre de seigneurs de guerre en activité dans la Zone de quarantaine. Les deux plus puissants, Catherine la Terrible et King Vlad, sont décrits ci-dessous. Aucun autre seigneur de guerre ne leur arrive à la cheville.

CATHERINE LA TERRIBLE

Cathy Cunningham, plus connue sous le nom de « Catherine la Terrible », est sans doute le seigneur de guerre le plus puissant de la Zone de quarantaine. Ancienne collaboratrice des services secrets des UCAS, Cunningham a gardé une personnalité charismatique qui lui a permis de rassembler une petite armée d'humains, d'orks et de trolls et d'exercer sa domination sur une grande partie du sud du Noose. Les 150 gangs (environ) qui y vivent lui versent tous un tribut. Son armée comprend un petit détachement de mages de combat et est extrêmement bien équipée. Son arsenal se compose, entre autres, de véhicules blindés et d'armes de type militaire ; ce qui en laisse plus d'un penser que Cunningham a encore des contacts au sein des services secrets.

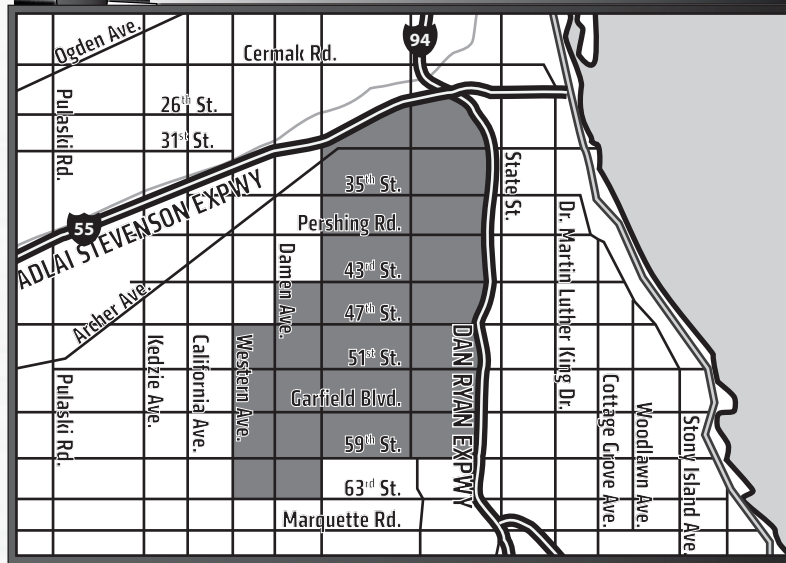
Bien que Cunningham réprime féroce toute contestation de son autorité, elle est plutôt généreuse avec ceux qui l'acceptent. C'est sans aucun doute cette générosité qui lui permet de diriger de nombreux gangs au sein de son territoire.

KING VLAD

Vlad, roi des orks autoproclamé, est le seul à posséder un pouvoir capable de concurrencer celui de Cathy Cunningham. Vlad et son armée, surnommée la Raging Horde, règnent sur un vaste domaine dans le coin nord-est de la Zone de quarantaine. Cependant, la Horde s'aventure souvent hors du territoire pour faire des raids sur de petits refuges ou de petits gangs dans toute la Zone.



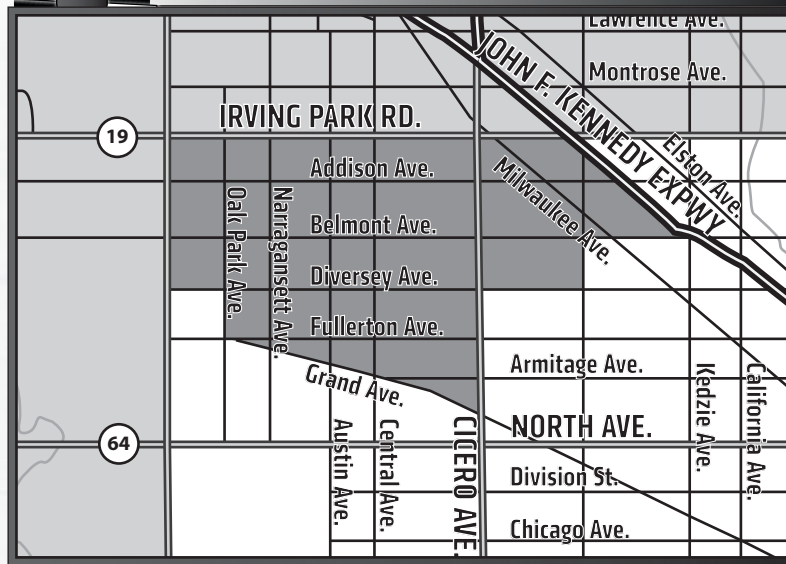
CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DE CATHERINE LA TERRIBLE



Vlad et sa Horde n'ont ni les armes de niveau militaire, ni les véhicules de combat de l'armée de Cunningham, mais ils possèdent un grand nombre de fusils et d'armes de poing, de même qu'une flotte gigantesque de vieilles voitures, de camions et de motos ; tous modifiés pour une utilisation en combat. Ils se sont spécialisés dans les attaques éclairs et font preuve d'une férocité inégalée. Vlad règne en véritable tyran et doit donc constamment mater de petites rebellions et des complots fomentés par les petits gangs de son territoire.



CHICAGO > CARTES > TERRITOIRE DE KING VLAD



Ce chapitre présente des suggestions et des informations sur tout ce qui est en arrière plan, pour aider les meneurs de jeu à utiliser **Bug City**. Ils y trouveront des explications sur les événements décrits dans ce supplément, ainsi que des règles pour les changements économiques et physiques auxquels seront confrontés les personnages joueurs à Chicago, des informations particulières sur les esprits insectes infectant la ville, et les profils des nouveaux gros bonnets de la City That Works.

Les meneurs de jeu pourront adapter les événements de **Bug City** à leur campagne même si le déroulement de celle-ci ne colle pas avec celui décrit dans ce supplément. Changez simplement les dates. Commencez avec l'éclosion de la première ruche et les premières étapes de la mise en quarantaine, incorporez l'explosion nucléaire de Cermak et ses répercussions, puis adaptez la détérioration galopante des conditions locales afin de changer à tout jamais la vision du monde des personnages. Les événements

INFORMATIONS DE JEU

QU'EST-CE QUE BUG CITY ?

Bug City est un supplément de contexte pour le jeu *Shadowrun*. Ce supplément décrit l'état de la ville de Chicago, et, entre autres choses comment les événements se sont déroulés. Les événements ayant lieu à Chicago changent la perception du monde de *Shadowrun* pour la première fois depuis la création de cet univers en 1989. Après **Bug City**, le Sixième Monde n'est plus le même. Désormais, la plupart des gens acceptent l'existence des totems insectes, même s'ils ne comprennent pas vraiment ce que cela signifie. Les gouvernements et la population les voient comme de graves menaces pour leur monde, à une échelle qu'ils n'avaient jamais imaginé.

L'Éveil a durablement changé le monde au-delà de la compréhension des hommes, bien que la plupart ne le voient que comme un changement mineur à l'instar des évolutions technologiques. Et dans leur grande majorité, les humains ne seront jamais conscients des bouleversements profonds causés par la présence de la magie. Ce qui est arrivé à Chicago est tellement sinistre que les gens préfèrent l'ignorer.

Bug City illustre clairement l'impuissance du gouvernement des UCAS, non seulement à gérer une menace d'une telle ampleur, mais aussi son incapacité à régler la crise actuelle de manière acceptable. Voir **Le monde extérieur**, p. 164, pour plus de détails sur ce point. Il suffit de dire pour le moment que les citoyens des UCAS font moins confiance à leur gouvernement qu'auparavant. La vie dans les UCAS risque de souffrir de ce manque de confiance sur le long terme, mais seul le temps le dira.

UTILISER BUG CITY

New York 1997, le film de John Carpenter, est le meilleur exemple de ce que peut être la Zone de quarantaine de Chicago, avec les horribles esprits insectes, voraces qui plus est. La ZQ est un endroit sombre et violent, où les émotions l'emportent sur la raison, et où seuls les plus forts survivent. L'inscription de la Porte de l'Enfer de Dante, « *Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir* », pourrait être gravée sur le Mur de la Zone de quarantaine.

Les meneurs de jeu qui font jouer des campagnes et des aventures à Chicago peuvent trouver que les événements décrits dans **Bug City** sont contraignants et qu'ils peuvent même perturber leurs parties. Cependant, ces événements ne vont pas tout changer pour les runners. Les meneurs de jeu peuvent choisir d'ignorer l'infestation des insectes dans leur partie de *Shadowrun*. Si le meneur de jeu et les joueurs ne désirent pas changer leur lieu de prédilection en zone de combat urbaine, le meneur de jeu peut facilement transférer les événements de **Bug City** dans une autre ville. Il n'est pas indispensable que les cafards dévastent Chicago, mais seulement qu'ils sèment la dévastation à une échelle similaire. Si les meneurs de jeu souhaitent qu'ils fassent irruption dans la ville des runners plutôt qu'à Chicago, c'est aussi bien.

de **Bug City** sont très bien décrits dans le roman *Shadowrun Feu d'enfer* de Tom Dowd. Le supplément **Bug City** se concentre sur ce qui est arrivé *suite* aux événements décrits dans le roman.

En fin de compte, les meneurs de jeu doivent se sentir libres de modifier l'ordre et la nature des événements décrits dans **Bug City** pour les adapter au mieux à leurs histoires. À l'instar de la boîte de Denver, la conception de **Bug City** permet et même encourage le meneur de jeu à réviser les conditions actuelles de Chicago pour coller à son groupe, au style de jeu et au contenu de sa campagne. **Bug City** va beaucoup plus loin que la simple description décidée par FASA pour Chicago en incorporant des changements dans les calendriers actuels et futurs. Ce qui se passe dans Chicago dépend entièrement de chaque meneur de jeu.

À LONG TERME

Baser la trame de sa campagne uniquement sur le matériel publié peut-être périlleux, puisque toute parution future peut changer le fonctionnement de l'univers fictionnel de manière radicale (comme ce livre, en fait !). Les changements amenés par **Bug City** auront un impact à long terme.

La ville est isolée, coupée du reste du monde ; et cela en fait un terrain de jeu parfait pour les meneurs de jeu. Les suppléments ultérieurs traitant de la ville couvrent la potentielle résolution de la crise, mais le gouvernement des UCAS (et les autres) devront attendre au moins un an, voire plus, pour s'occuper du problème de Chicago. Les forces extérieures (c'est-à-dire le gouvernement et d'autres) feront de leur mieux pour que les événements et les conditions de Chicago aient le moins d'impact possible sur l'extérieur. Pour une liste des ouvrages traitant de l'invasion insecte, jetez un œil à l'encadré *20 ans de sales bêtes*, p. 4 de la présente compilation.

FAIRE JOUER BUG CITY

Les meneurs de jeu peuvent utiliser le supplément de contexte **Bug City** principalement de deux manières. Soit en intégrant Chicago à une partie existante de *Shadowrun* comme un endroit dans lequel les runners doivent mener des missions spéciales ou une série d'aventures. Ou alors en créant des scénarios spécifiques qui seront joués uniquement à l'intérieur de Chicago par une nouvelle équipe de runners.

UN ENDROIT PEU AGRÉABLE À VISITER...

Les meneurs de jeu qui choisissent d'utiliser Chicago comme source de *shadowruns* devraient l'utiliser pour mettre en valeur les éléments qui suivent. Puisque ce supplément révèle la vérité sur la situation régnant dans la Zone de quarantaine, les personnages joueurs savent maintenant quels paramètres ils doivent prendre en compte pour y entrer en toute sécurité, faire leur boulot (dans un environnement devenu inconnu), et en ressortir.





Avant août 2055. Augmentation du nombre de déclarations de disparition dans de nombreuses villes nord-américaines (dans les événements du scénario **Glow City Blues**, plusieurs ruches / nids d'insectes augmentent leurs efforts de « recrutement. »)

22 août, fin d'après-midi. (Suite à une attaque de Knight-Errant, la mégaruche de l'ouest du Noose explose). Eagle Security est noyée sous des appels bizarres parlant de « cafards géants ».

22 août, début de soirée. (La vraie nature du « problème » de Chicago est exposée à Washington F.D.C. Les élites commencent à paniquer à l'idée que la population d'une ville entière puisse se transformer en « hommes-cafards ».)

22 août, fin de soirée / 23 août. (Les projets de quarantaine commencent. Les UCAS mobilisent l'armée et des unités de la Garde nationale en tout début de matinée. Les agents du gouvernement des UCAS prennent le contrôle d'Eagle Security et commencent la campagne de désinformation. Elle vise les habitants de Chicago et l'ensemble des UCAS pour tenter de maintenir le calme jusqu'à l'installation de l'armée sur place.)

23 août, début de matinée. (Les agents des services secrets des UCAS sabotent les trois stations de relais matricielles principales du réseau de Chicago. Le gouvernement trouve alors nécessaire d'obtenir le silence des organismes d'informations principaux par la cajolerie, la négociation ou la menace.)

23 août, fin de soirée. L'armée des UCAS et la Garde nationale mettent en place le périmètre de la Zone de quarantaine. Le gouvernement fédéral publie un rapport officiel annonçant la présence d'une nouvelle souche de SIVTA et la mise sous quarantaine militaire de la ville de Chicago. (De petits articles traitant d'événements bizarres dans de nombreuses villes nord-américaines, décrivant les activités de ruches / nids insectes, sont enterrés par l'engouement provoqué par les événements à Chicago. Les officiels des UCAS, corporatistes et locaux réussissent à contrecarrer ces menaces insectes mineures.)

23 août, toute la soirée. Des émeutes éclatent dans la Zone de quarantaine alors que des milliers de citoyens essaient de fuir. Les soldats des UCAS tirent dans la foule, tuant au moins 50 personnes. Le gouvernement commence la construction du mur de confinement.

26 août. Les largages de provisions débutent.

1er octobre, début de matinée. Quelqu'un fait exploser ce qui semble être une arme nucléaire tactique au nord du Core, près de Cermak et Halstead. (La responsabilité de cet acte reste encore indéterminée, mais les rumeurs parlent d'une équipe de combat corporatiste.)

4 octobre. Les murs de la Zone de quarantaine sont en place. (Les seigneurs de guerre en herbe consolident leur base de pouvoir.)

5 octobre. (Les autorités des UCAS apprennent que l'explosion nucléaire de Cermak a apparemment plongé un grand nombre d'esprits insectes dans une espèce de torpeur. Certaines factions préconisent l'envoi d'autres armes nucléaires pour neutraliser les esprits insectes restants, mais le Conseil de la Garde nationale n'arrive pas à recommander ce plan au président.)

Octobre – novembre 2055. Le grand public continue de croire que la ville de Chicago est envahie par une nouvelle forme très contagieuse de SIVTA. (Les seigneurs de guerre et les gangs poursuivent la consolidation de leur pouvoir et de leur territoire définitifs. Les divers refuges sont créés, et le forum de discussion « Bug City » devient stable.)

Novembre – décembre 2055. Le grand public prend conscience de certaines « irrégularités » concernant les événements de Chicago. L'Organisation mondiale de la santé remet en cause la validité de la déclaration de pandémie de SIVTA. (Des rumeurs commencent à circuler sur la Matrice et le réseau Shadowland à propos de la vraie nature du « problème » de Chicago.)

Fin décembre 2055. La compilation de fichiers « Bug City » apparaît sur le Nexus de Denver. Le sysop vérifie son contenu, diffuse le fichier à tous les nœuds de Shadowland et auprès du grand public. Le secret est éventé.

Les meneurs de jeu devraient permettre aux personnages joueurs de se confronter aux éléments principaux de la Zone de quarantaine de Chicago. Puisque les runners ne font que passer dans la ville, ils peuvent interagir avec des esprits insectes, des seigneurs de guerre, des gangs et ainsi de suite, à chaque fois qu'ils mettent les pieds dans la ville. Chaque histoire se déroulant à Chicago devrait être floue et agitée, pleine d'action, de gros risques, et de rémunérations potentiellement élevées.

Cependant, le meneur de jeu ne devrait jamais permettre aux runners d'ignorer le sort des citoyens de Chicago. La ville ne devrait pas devenir un champ de tir où les runners peuvent agir de manière inconsidérée sous prétexte que personne ne pourra les mettre en prison. Le meneur de jeu devrait mettre l'accent sur la véritable atrocité de cet endroit, la terreur quotidienne que les habitants doivent affronter pour espérer survivre. La plupart des gens coincés dans la Zone de quarantaine sont des personnes ordinaires faisant face à des espoirs faiblissants et des émotions changeantes. Faites de Chicago un endroit effroyable, pas uniquement une opportunité de se laisser aller.

... ET JE SUIS OBLIGÉ D'Y VIVRE

Les meneurs de jeu qui choisissent d'utiliser Chicago comme cadre de jeu de leur campagne devraient s'en imprégner et en faire ressortir leur propre version. Les marchandises de toutes sortes sont rarissimes, l'émotion et les tensions raciales culminent, et les cafards sont partout (ils semblent l'être du moins). La Chicago dans laquelle doivent vivre les runners est un endroit désespéré rempli de gens qui essaient de survivre assez longtemps pour pouvoir s'échapper.

Bien que les histoires centrées sur des runners vivant à l'intérieur de la ZQ doivent aussi comporter des seigneurs de guerre, des gangs, des cafards et d'autres faits déplaisants de la vie de tous les jours derrière le Mur, les rencontres constantes avec ces acteurs majeurs pourraient rapidement devenir ennuyeuses, et épuisantes pour les stocks de munitions des personnages et de leurs autres marchandises. L'interaction des personnages avec un refuge ou un seigneur de guerre devrait être une grosse affaire, un événement majeur et inhabituel. Les gangs et les seigneurs de guerre sont les vrais décideurs à l'intérieur de la Zone de quarantaine, à l'instar des corporations dans le monde extérieur, et ne devraient pas être traités à la légère.

L'accent des histoires situées à l'intérieur de la Zone de quarantaine devrait être mis sur les personnes : les individus avec des émotions réelles, des pensées, des buts, des rêves, des espoirs et des peurs. Des histoires passionnantes peuvent être écrites en permettant aux personnages d'interagir avec des gens ordinaires de Chicago (peut-être les aider), des histoires qui ne peuvent pas être résolues avec quelques rafales de mitrailleuses bien placées ou quelques éclairs mana.

Les personnages joueurs pourront même s'échapper de la prison de la Zone de quarantaine, mais cette action doit être un but à long terme. Si cela s'avère trop facile, plus de personnes l'auraient déjà fait. Et quitter la Zone procure une formidable opportunité au meneur de jeu pour plonger les personnages dans des problèmes dramatiques. Quand ils s'échapperont, combien d'autres personnes emmèneront-ils avec eux ? Et voudront-ils seulement le faire ?

LE MONDE EXTÉRIEUR

La chronologie suivante trace les grandes lignes des informations connues par le grand public et celles que le gouvernement a laissé filtrer (qui peuvent être deux choses bien différentes) à propos des événements de Chicago, de même que

les rumeurs qui circulent dans la communauté des ombres. Les événements notés entre parenthèses ne sont pas connus du public.

SOLUTIONS PERMANENTES

Dès lors que le fichier matriciel sort de Chicago, la pression internationale force les UCAS à expliquer clairement la situation de la ville, et incite vivement à une résolution militaire du problème. Cependant, le gouvernement des UCAS était déjà en train d'écouter les préconisations de conseillers de choix : le gouvernement de Tir Tairngire et le grand dragon Lowfyr. Ils ont convaincu les UCAS que des forces conventionnelles ne viendraient pas à bout des esprits insectes et qu'une frappe magique de grande ampleur ne ferait que sortir les esprits endormis de leur torpeur ; une solution clairement perdante. Les princes du Tir et le grand dragon suggérèrent aux UCAS d'adopter une attitude attendiste, et déclarèrent travailler sur une solution de leur côté.

Seul le temps dira ce que sera cette solution, et quand elle sera prête. En attendant, la ville de Chicago reste isolée, le gouvernement des UCAS continue à souffrir de pressions internes et externes colossales pour trouver une solution, et les habitants de Chicago continuent à mourir...

LE MUR

Pour des informations générales concernant la nature et la structure du Mur de la Zone de quarantaine, voir **Seul(s) au monde**, pp. 118-120. Quand vous lirez ce qui suit, gardez à l'esprit que le Mur a été construit pour empêcher les gens de *sortir*, pas d'entrer.

SUR TERRE

La barrière physique de la Zone de quarantaine est principalement constituée de débris, ce qui rend très difficile et périlleuse toute progression à travers, sur ou sous elle. Escalader le Mur se révèle dangereux car les matériaux instables de la barrière ont tendance à se disloquer. Les grosses explosions se limitent à les faire bouger d'un endroit à un autre.

Les règles suivantes simulent la tâche difficile et précaire constituant à escalader d'énormes tas de débris. Les prises se décrochent sans prévenir sous les pieds et les mains, et ce qui semble stable l'est rarement. Quand un personnage escalade le Mur (passer par-dessus, d'un côté à l'autre), utilisez les règles d'escalade, p. 133, *SR4A*. Sa hauteur varie, de quatre à dix mètres environ, en fonction des secteurs. Considérez sa surface comme des débris et des gravats (modificateur de réserve de dés +0).

La barrière de débris a un indice de Blindage de 8 et un indice de Structure de 15.

REMARQUER LES GRIMPEURS

Pour savoir si un garde de la Zone de quarantaine remarque un personnage sur ou à proximité des débris, faites un Test de Perception pour les gardes (voir plus bas). Appliquez les modificateurs de visibilité p. 152, *SR4A*. À la discrétion du meneur de jeu, il peut y avoir des senseurs présents sur le site qui ajoutent jusqu'à 8 dés aux Tests de Perception, afin de refléter leur efficacité.

LES TOURS

Chaque tour est équipée avec deux projecteurs qui peuvent éclairer une zone de dix mètres de rayon comme en plein jour jusqu'à 150 mètres de distance, et dispose de vitres blindées (Blindage 4, Structure 5). Les personnages qui tirent sur les projecteurs ou les attaquent directement sont éblouis (voir la *Table de visibilité*, p. 152, *SR4A*).



Les barrières et les tours en métal ont un indice de Blindage de 16 et un indice de Structure de 13, celles en bois ont un indice de Blindage de 7. Utilisez les modificateurs de défense (p. 159, *SR4A*). L'équipement de chaque tour inclut aussi au minimum une paire de jumelles avec vision nocturne et thermographique, et une caisse de fusées éclairantes capables d'éclairer comme en plein jour la tour et ses environs (75 mètres).

Chaque garde est équipé d'un fusil d'assaut Colt M22A2 (utilisez le M22A3, pp. 26-27, *Arsenal*) avec système pneumatique 3, visée laser, lance-grenades et six mini-grenades flashbang. Certaines tours sont équipées d'une mitrailleuse légère Ingram Valiant (utilisez l'Ingram White Knight, p. 320, *SR4A*) montée sur un trépied fixé à la tour (recul divisé par deux) et une bande de 200 balles. D'autres sont dotées d'une caisse de six grenades à gaz neuro-étourdissant standard et parfois d'un lance-roquettes avec deux roquettes hautement explosives. Des missiles sol-air peuvent être tirés sur les habitants de la Zone de quarantaine uniquement à partir d'un véhicule blindé dédié, pas à partir des tours.

LES GARDES

Pour les caractéristiques des gardes, utilisez le Groupe de sécurité corporatiste, *SR4A*, p. 283, en remplaçant la compétence Armes automatiques par Armes à feu (GC) et avec comme équipement une veste pare-balles (8 / 6), un casque et les armes décrites dans la section *Les tours*. La plupart ont également en arme d'appoint un Beretta 101-T (*Arsenal*, p. 21).

Les gardes sont peu disposés à tirer sur les habitants de la Zone de quarantaine parce qu'ils sont pour la plupart de simples réservistes de la Garde nationale de l'Illinois. Par contre, ils sont persuadés que si des cafards s'échappaient de Chicago, cela pourrait signifier la fin du monde. Mais tout de même, quand ils doivent porter des coups mortels, certains gardes hésitent à commettre l'irréparable. Pour utiliser la force létale, un garde doit réussir un Test de sang-froid (p. 139,

SR4A). Le garde doit faire ce test à chaque action tant que la cible reste visible, jusqu'à ce que le test soit une réussite, ou que la cible sorte de son champ de vision. Inconsciemment, les gardes évitent de tirer sur les femmes et les enfants ; appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 du premier tir contre de telles cibles. Si une cible essaie d'escalader ou de passer à travers la barrière de la ZQ, augmentez la réserve de dés du Test de Volonté du garde de 1 pour chaque Tour de combat qui passe sans qu'il n'ait encore tiré. S'ils sont pris pour cible, tous les gardes ripostent sans hésiter.

SUR L'EAU

Pour les caractéristiques et les descriptions des véhicules aériens et aquatiques mentionnés dans *Seul(s) au monde*, p. 118, reportez-vous pour des modèles équivalents d'appareils aériens à *SR4A* (GMC Beachcraft, Hughes Stallion, et *Arsenal* (Kestrel-C)). Pour les caractéristiques de jeu des gardes les utilisant, utilisez les gardes décrits dans *Les tours* et *Les gardes*.

Un nageur qui part de la rive a des chances minimales de se faire repérer. Plus il nage loin, plus il a de chances d'être vu. Pour chaque minute passée dans l'eau, lancez 2D6. Sur 4 ou moins pendant la journée, et 2 la nuit, la patrouille repère le nageur. Si le nageur est à moins de 50 mètres de la chaîne de capteurs, le meneur de jeu n'a besoin que d'un 8 ou moins la journée, et d'un 4 ou moins la nuit.

DANS L'ÉTHER

Pour savoir si un personnage en projection astrale peut passer le Mur de la Zone de quarantaine incognito, utilisez les règles de patrouille astrale, p. 123, *La Magie des Ombres*. La sécurité astrale standard pour le Mur est modélisée par un esprit veilleur patrouillant moins de 2 000 mètres carrés. Quand un personnage est repéré, le meneur de jeu peut s'aider de la *Table de sécurité astrale* pour déterminer les forces de sécurité présentes dans cette zone.

TABLE DE SÉCURITÉ ASTRALE	
LANCER DE DÉS (2D6)	RÉSULTAT
2-3	Idem 6-8, plus un Lieutenant de la sécurité (voir <i>Groupe de sécurité corporatiste</i> , p. 283, <i>SR4A</i>)
4-5	Idem 6-8, mais l'esprit est de Puissance 5
6-8	1D6/2 (arrondi à l'inférieur) esprits veilleurs et 1 esprit de Puissance 3 supplémentaire
9-10	1D6/2 (arrondi à l'inférieur) esprits veilleurs
11-12	Un seul veilleur garde la zone

ÉQUIPES DE CONTRE-OFFENSIVE

L'armée des UCAS a formé ces forces spéciales à partir de ses propres rangs pour s'occuper du sale boulot à Chicago. Chaque équipe de contre-offensive comprend un mélange de mages de combat, de samouraïs des rues, de mercos cybernétisés et d'autres agents très bien armés et très compétents dans le noble art de la tuerie. Le meneur de jeu fixe le nombre et la composition des membres de l'équipe en fonction du rôle qu'il veut leur donner dans son histoire. En règle générale, jouez ces bad boys comme des guerriers extrêmement disciplinés qui n'ont que peu de compassion ou de patience avec les seigneurs de guerre et les shadowrunners. Et ils ne prennent de gants avec personne (sauf ordre explicite).

AUTRES RESSOURCES

Le Mur de confinement et ses gardes ne sont qu'une partie des actions sécuritaires des UCAS à Chicago. Le gouvernement fédéral a installé des camps de gardes supplémentaires, du personnel de soutien, des unités médicales et des approvisionnements en de nombreux endroits autour de la Zone de quarantaine ; ainsi qu'au moins deux héliports (appareils équipés avec le plein et les munitions nécessaires), plusieurs zones de transit d'équipes de contre-offensive, ainsi que des QG et des bunkers pour les officiers militaires, placés stratégiquement.

Les UCAS disposent aussi d'un stock impressionnant de matériel militaire à disposition près de la ZQ, allant des hélicoptères aux patrouilles légères en passant par les véhicules de combat de basse altitude. Environ deux bataillons de troupes des UCAS (à peu près 1 900 hommes) sont stationnés dans plusieurs campements de la taille d'une compagnie (110 hommes environ) à la périphérie du Mur. Ces derniers reçoivent le soutien des 300 membres de la Garde nationale de l'Illinois qui leur sont attachés.

Étant donné que les personnages qui tenteront de s'échapper de la Zone de quarantaine le feront à n'importe quel endroit du Mur, le meneur de jeu devra déterminer quelles seront les ressources disponibles à l'endroit en question, ainsi que leur configuration. Sans information précise concernant l'emplacement de ces ressources, les joueurs devront accepter d'atterrir droit dans la zone de tir d'un VBA en manœuvre nocturne.

Le porte-avions *Wolverine*, stationné sur le Lac Michigan, procure un soutien aérien aux troupes des UCAS qui campent près du Mur, et la plupart du temps aux hélicoptères de transport de troupes, aux VTOL et aux autres embarcations de soutien aux attaques terrestres. Le meneur de jeu peut choisir que le porte-avions abrite aussi un bataillon de marines des UCAS. Le porte-avions est équipé d'une demi-douzaine de chasseurs bombardiers d'un modèle équivalent au Federated-Boeing Eagle-C (p. 120, *Arsenal*).

LE MARCHÉ NOIR

Les nuyens sont inutiles à l'intérieur de la Zone de quarantaine, pour quoi que ce soit. Certaines personnes veulent les accumuler à tout prix pour le jour où ils sortiront de la Zone (ha !), mais la plupart des gens pensent d'abord à vivre au jour le jour, et, pour eux, ce que vous avez est plus important que ce que vous aurez. Ce qui fait que le troc est de rigueur pour le moment.

Étant donné que le système de troc n'a jamais vraiment fonctionné dans le monde réel, il semble inutile de créer un système de jeu pour le représenter convenablement. À la place, nous suggérons aux meneurs de jeu d'utiliser les équivalents de valeur en nuyens pour établir la base du troc. Bien évidemment, il est très difficile de donner une valeur à un service pour le système de troc quand on l'échange contre un produit (le problème majeur du troc dans notre monde). Les joueurs et le meneur de jeu devront improviser et espérer que tout ira bien.

La *Table des prix de la Zone de quarantaine*, p. 121 de *Seul(s) au monde*, donne la valeur ajustée des biens communs dans le jeu *Shadowrun*. Si les personnages joueurs veulent troquer un objet qui n'y apparaît pas, entamez les négociations sur la base d'un équivalent au plus proche en 2010. Le supplément pour *Shadowrun*, *Quatrième édition SOX – Ombres radioactives d'Europe*, qui traite lui aussi d'une zone abandonnée coupée du monde, propose des exemples et règles de trocs dont vous pouvez vous inspirer (p. 48, *SOX*).

La demande joue un rôle déterminant pour décider de la valeur ajustée des biens et des services. La demande étant un élément étroitement lié à l'histoire, le meneur de jeu devra

TABLE DE DISPONIBILITÉ DES OBJETS RARES

OBJET	DISPONIBILITÉ	OBJET	DISPONIBILITÉ
Armement		Armures et vêtements	
<i>Munitions</i>		<i>Armures</i>	
Normales	+2 / x2	Balistique inférieur à 8	+2 / x2
APDS	Généralement indisponible	Balistique Indice 8	+3 / x2
Autres munitions	+2 / x3	Balistique Indice 9+	+4 / x3
Roquettes, AP et HE	+4 / x3	Armures militaires	Généralement indisponibles
Autres roquettes+3 / x3		Casques	+2 / x2
Missiles	Généralement indisponibles	<i>Vêtements normaux</i>	Aucun changement
Munitions de mortier	Généralement indisponibles	Surveillance et sécurité	
<i>Explosifs</i>		Micro-enregistreur, enregistreur, transmetteur	+2 / x2
Grenades standards	+4 / x4	Système de communication tactique	Généralement indisponibles
Grenades IEM	Généralement indisponibles	Passe maglock	+4 / x3
Explosif commercial	+2 / x2	Autres	+2 / x2
Autres explosifs	+2 / x2	Contremesures de surveillance	+4 / x3
<i>Accessoires pour armes à feu</i>		Mesures de surveillance	+4 / x3
Système smartgun	+3 / x3	Équipement de survie	+3 / x2
Compensateur de recul*	+3 / x3	Amplificateurs de vision	+2 / x2
Systèmes d'imagerie, optiques	+2 / x3	Électronique	
Systèmes d'imagerie, électroniques	+4 / x3	Cyberdecks (équivalent en 2050 des commlinks)	Généralement indisponibles
Visée laser	+2 / x2	Programmes	Généralement indisponibles
Désignateurs de cible	Généralement indisponibles	Augmentations	
<i>Armes à feu</i>		<i>Biotechnologie</i>	
Pistolets de poche	+2 / x2	Coût en Essence inférieur à 0,75	+3 / x2
Pistolets légers	+3 / x2	Coût en Essence supérieur à 0,75	Généralement indisponibles
Pistolets lourds	+3 / x2	<i>Implants corporels ou céphaliens</i>	
Pistolets mitrailleurs	+3 / x3	Coût en Essence inférieur à 0,5	+3 / x2
Armes spéciales**	+4 / x3	Coût en Essence de 0,5 à 1,5	+5 / x3
Mitraillettes	+3 / x2	Coût en Essence supérieur à 1,5	Généralement indisponibles
Fusils de sport	+2 / x2	Composés	+4 / x3
Fusils de précision	+5 / x4	Génétech	Généralement indisponibles
Shotguns	+3 / x2	Implants matriciels	Généralement indisponibles
Fusils d'assaut	+4 / x2	Équipement magique	
Avec lance-grenades	+5 / x2	Armes focus	Généralement indisponibles
Mitrailleuses légères	+4 / x2	Focus (sauf focus de pouvoir)	Généralement indisponibles
Système d'armement Steyr AUG-CSL ou HK XM30	Généralement indisponibles	Focus de pouvoir	Généralement indisponibles
Armes laser	Généralement indisponibles	Fournitures magiques	+5 / x5
Mitrailleuses moyennes+4 / x2		Matériel pour Sorcellerie Rituelle	+4 / x3
Mitrailleuses lourdes	+4 / x3	Véhicules et drones	
Canons d'assaut	+4 / x2	Appareils & drones volants	Généralement indisponibles
Lance-grenades, montés sous canon	+2 / x2	Carburant approprié	4 / 48 heures
Autres lance-grenades	+5 / x3	Véhicules & drones aquatiques	Généralement indisponibles
Multi-lanceurs	+2 / x2	Véhicules & drones terrestres	+3 / x2
Lance-roquettes (LAW/MAW)	Généralement indisponibles	Véhicules & drones militaires	Généralement indisponibles
Lance-missiles (Dragon / Ballista)	Généralement indisponibles	Biotechnologie	
Mortiers	Généralement indisponibles	Contrats Doc WagonTM	Non applicables
<i>Armes de mêlée standards</i>	+1 / x1,5	Médikit, recharge médikit	+2 / x3
Katana	+3 / x2	Produits illégaux	
High-tech	Généralement indisponibles	BTL	3 / 36 heures
<i>Armes de trait</i>	+1 / x1,5		
<i>Armes de jet</i>	+1 / x1,5		

* Y compris les compensateurs de recul de toutes sortes : systèmes pneumatique, bipieds, gyrostabilisateurs, et autres.

** Y compris les tasers, les armes narcojet, et autres.



déterminer la valeur précise des objets et des services dans sa campagne ou son aventure. Par exemple, un seigneur de guerre qui a désespérément besoin du médicament X pour sauver la vie de son unique enfant sera prêt à payer beaucoup plus cher qu'une personne seulement intéressée par la valeur banalement monétaire du médicament. Dans le marché des vendeurs de la Zone de quarantaine, le meneur de jeu est seul juge des valeurs relatives.

TROUVER DE LA NOURRITURE

Heureusement, la nourriture n'est pas un problème dans la Zone de quarantaine. Le gouvernement des UCAS largue assez de nourriture à Chicago pour subvenir aux besoins des habitants. La nourriture des largages fédéraux n'est ni bonne ni copieuse, mais ils en distribuent assez pour que les gens soient vivants et en bonne santé. Mais il ne faudrait qu'une poignée d'individus s'emparant de la nourriture pour l'accumuler ou qu'un seigneur de guerre attaque un ou deux largages pour que le délicat équilibre soit rompu. Les fédés envoient juste assez de nourriture pour la manger, et non la stocker ; il n'existe pas de stock tampon au cas où les envois viendraient à s'arrêter...

OBTENIR CE QUE VOUS VOULEZ

Si l'on oublie leur valeur réelle ou subjective, certains biens ne sont tout simplement pas disponibles ou achetables dans la Zone, même si quelqu'un est prêt à les acheter au prix fort. Pour traduire cet état de fait, modifiez la Disponibilité et le Coût des objets en suivant les indications de la *Table de Disponibilité des objets rares*, p. 167. Par exemple, le modificateur de Disponibilité +3 / ×3 apprend au meneur de jeu que le seuil du Test de Disponibilité augmente de 3, et que le prix est multiplié par 3. « Généralement indisponible » signifie que l'objet en question est rarement à la vente. Le joueur peut trouver un moyen de les acquérir, à la discrétion du meneur de jeu.

Sauf indication contraire, utilisez les règles standards pour la Disponibilité.

RISQUES D'IRRADIATION

La zone qui entoure l'épicentre de l'explosion de Cermak reste radioactive et donc dangereuse. Utilisez le système suivant pour simuler l'exposition aux radiations. Bien que le système ne reproduise pas complètement les effets de l'exposition aux radiations, il est largement assez suffisant pour le jeu. Pour des règles plus précises sur l'irradiation, reportez-vous à *Arsenal*, p. 169, ou à *SOX – Ombres radioactives d'Europe*, p. 59.

Le nœud du système est le nombre total de rads (unité de mesure de la dose de radiation absorbée) que le corps absorbe. Tout peut-être irradié, littéralement, et par conséquent peut à son tour irradier autre chose. Se contenter de s'éloigner d'une source de radiations ne vous met pas à l'abri ; tout ce que vous transportez est irradié et vous êtes donc encore affecté après votre départ.

**TABLE D'IRRADIATION
DE L'EXPLOSION DE CERMAK**

DISTANCE DE L'EXPLOSION DE CERMAK (EN MÈTRES)	DEGRÉ D'IRRADIATION	INDICE DU CHAMP MAGIQUE
200+	Négligeable	1
200-150	Irradiation légère	2
150-100	Irradiation moyenne	3
100-75	Irradiation grave	4
75-25	Irradiation fatale	5
25-0	Irradiation fatale	6

À cause des circonstances particulières de l'explosion de Cermak, la zone irradiée est plus petite qu'elle ne le devrait, mais le taux de radiation augmente de manière exponentielle en s'approchant du centre de l'explosion, et atteint des sommets en son cœur.

VOYAGE DANS LES MÉTAPLANS

La Zone de quarantaine ne modifie ni ne pénalise particulièrement les quêtes métaplanaires. Cependant, un poids psychologique palpable semble peser sur ces activités et le champ magique ambiant peut rendre ces quêtes plus difficiles.

La zone de l'explosion de Cermak, décrite dans *La Magie des Ombres*, p. 118, est une distorsion mana d'Indice 7.

CONJURATION

Malgré ce que pourraient croire les personnes vivant dans la Zone de quarantaine, conjurer des esprits dans la ZQ n'est pas plus difficile qu'ailleurs.

L'invocation d'esprits peut aussi attirer l'attention d'esprits insectes dans le secteur en cas de complication sur le Test d'Invocation ou de Contrôle d'esprit. Le nombre et la Puissance de ces esprits est laissée à la discrétion du meneur de jeu, mais la Puissance de l'esprit invoqué devrait servir de base pour leur nombre et leur Puissance combinée (doublez les valeurs pour un esprit contrôlé, triplez pour un esprit sous forme majeure, etc.)

LES GROS BONNETS

Les individus puissants, influents ou notables de la liste suivante peuvent être rencontrés dans la Zone de quarantaine de Chicago. Le meneur de jeu peut utiliser ces profils comme des points de départ pour les caractéristiques et capacités de chaque personnage non-joueur. En laissant ces informations au bon-vouloir du meneur de jeu, les joueurs restent dans l'expectative quant à ce qu'ils affrontent, et le MJ peut adapter les PNJ pour qu'ils conviennent à sa campagne dans **Bug City** (voir **Faire jouer Bug City**, p. 162). Les personnages sont listés par ordre de puissance ou d'influence relatifs dans la Zone de quarantaine. Les indices de Professionnalisme et niveau de runner d'élite utilisent les règles pp. 280-285, *SR4A*.

KYLE TELLER

Kyle Teller, à moitié anglais et à moitié américain d'origine, est un puissant mage hermétique de 37 ans. Envoyé pour chercher le fils disparu du PDG corporatiste Daniel Truman, Kyle fut piégé derrière le Mur quand l'armée UCAS bloqua un gros morceau de la ville. En ce moment, il vit au refuge du Wrigley Dome, aidant à maintenir les défenses magiques contre les cafards.

Sympa et intelligent, Kyle Teller est un magicien très compétent. Depuis la catastrophe de Chicago, Kyle offre ses services de mage au plus offrant pour retrouver des personnes disparues. Avant tout ça, il travaillait au bureau des affaires paranormales du FBI des UCAS, mais il fut obligé de démissionner à cause de sa liaison avec la femme d'un sénateur. Cet adultère entraîna aussi le divorce de Kyle ; et entre-temps, son ex-femme et sa fille déménagèrent à Chicago. Kyle connaît très bien cette ville puisqu'il est très souvent venu y voir sa famille. Quand les esprits insectes envahirent la ville, son ex-femme et sa fille furent portées disparues toutes les deux, et Kyle eut peur pour leur vie. Bien qu'il fut presque certain de leur mort, il essaya de les retrouver en venant à Chicago, aidé par son ancien esprit allié *Seeks-the-Moon*.

Bien que Kyle puisse être impitoyable si cela s'avère nécessaire, il préfère utiliser la manière douce pour éviter d'ôter la vie. Il tient aux personnes qui l'entourent et se battra avec autant de conviction pour elles que pour sa propre vie. Il essaie de ne pas



KYLE TELLER



mettre la confiance des autres à l'épreuve, et a beaucoup d'intuition pour déceler les mensonges et les échappatoires. Habitué à l'indépendance, Teller a tendance à prendre en main la plupart des situations qui se présentent. Il ne suit que les ordres des personnes qu'il respecte, et à la seule condition qu'il soit d'accord avec ceux-ci.

INFORMATIONS DE JEU

Kyle Teller est un mage hermétique, auto-initié de grade 5 pour le moment. Il dispose de toute une batterie de sorts de combat, mais il est bien plus intéressé par les sorts d'investigation et de détection. Il utilise souvent des veilleurs et des esprits pour surveiller ses arrières et pour patrouiller. Teller a plusieurs focus, sous différentes formes. Il a un focus de Contrôle d'esprit de Puissance 4 en forme d'anneau pour chaque type d'esprit : diamant pour l'air, saphir pour l'eau, rubis pour le feu et émeraude pour la terre. Il a aussi deux bracelets métalliques veinés de gros fils d'argent, cuivre et orichalque. Celui de son poignet droit est un focus de Lancement de sorts de Détection, tandis que celui de son poignet gauche est un focus de Lancement de sorts d'Illusion. Il porte un focus de pouvoir en forme d'amulette en métaux dorés et cuivrés encadrant une grosse opale. Il possède aussi une arme focus sous forme d'une dague de style égyptien ornée d'argent et d'orichalque. La dague est perdue quelque part dans la ZQ, et bien qu'il ne parvienne pas à la repérer dans l'astral, il est inquiet car c'est un lien direct avec lui.

Il possède aussi quelques implants céphaloware de gamme alpha dont il se sert pour la gestion et l'accumulation de données.

Kyle Teller est à considérer comme un runner d'élite de niveau Égal ou Supérieur aux PJ.

ANNE RAVENHEART

Anne Ravenheart est d'ascendance sioux et haut-gradée des forces de sécurité de Knight Errant. C'est aussi une mage compétente et une tireuse d'élite au pistolet. Le capitaine Ravenheart s'est fait piégée dans la Zone de quarantaine avec son ami et ancien camarade de classe Kyle Teller. Elle dirige maintenant le refuge du Wrigley Dome, une zone carrée de quatre pâtés de maison entre les rues Irving Park, Addison, Halsted et Clark. En tant qu'officier de plus haut rang parmi les employés de Knight-Errant qui ont fondé le Dôme, le capitaine Ravenheart gère les tâches quotidiennes, y compris sa protection, et décide aussi qui est autorisé à y rentrer.

Anne est une belle femme d'environ 35 ans, aux cheveux noirs de jais, coupés courts dans un style militaire.



ANNE RAVENHEART

Ancien membre des Forces spéciales sioux, elle a suivi une éducation militaire à Columbia College où elle a étudié la magie. Après avoir servi plusieurs années dans les Forces spéciales, elle entre chez Knight-Errant Security et grimpe rapidement les échelons jusqu'à acquérir un haut niveau de responsabilité. Leader née, elle sait garder la tête froide en cas de crise. En tant que commandant d'une escouade d'élite Firewatch de Knight-Errant (ses membres sont formés pour les opérations spéciales et dotés de pouvoirs magiques et de cyberware dernier cri), Ravenheart a dû faire face à des menaces mortelles plus d'une fois. Son équipe et elle ont tenu les cafards à l'œil depuis des années avant la catastrophe de Chicago et ont déterminé l'importance de la ruche insecte de la ville. Des rumeurs persistantes insinuent que la tentative d'Ares pour détruire la ruche a en fait répandu les cafards dans toute la ville, avec pour conséquence le blocus de l'armée.

Dans les mois qui suivirent l'explosion dans la ruche principale, le capitaine Ravenheart a concentré ses efforts vers la

défense de la population locale contre les cafards. Sa loyauté envers Knight-Errant et sa société mère Ares était sans tâche avant la catastrophe, mais elle a commencé à s'effriter depuis qu'elle a commencé à penser qu'Ares a abandonné son personnel prisonnier de la Zone.

INFORMATIONS DE JEU

Anne Ravenheart est un mage de combat doté d'une grande quantité de cyberware, incluant des réflexes câblés de bas niveau et un ordinateur tactique. Elle est très compétente dans de nombreuses armes et possède une expérience très riche des diverses situations tactiques. Elle préfère les sorts de combat directs agressifs et les sorts de transformation ou de manipulation à fort potentiel de dégâts, mais elle utilise rarement les esprits.

Ravenheart est une initiée de grade 4.

Ravenheart est à considérer comme un runner d'élite de niveau Supérieur aux PJ.

SEEKS-THE-MOON

Seeks-the-Moon était auparavant l'esprit allié de Kyle Teller, mais il s'est libéré lors de l'attaque particulièrement ratée de Knight-Errant contre la principale ruche de Chicago, quand Teller passa à un cheveu de la mort. Plutôt que de quitter son créateur, cet esprit libre a choisi de rester aux côtés de Kyle et de l'aider à chercher son ex-femme et sa fille ; et pour l'aider à combattre les esprits insectes qui essaient de conquérir la ville. Les cafards peuvent le sentir dans l'espace astral parce que c'est un être magique puissant ; un esprit libre. Pour se protéger des esprits insectes, il passe la plupart de son temps matérialisé et masqué.

Kyle Teller créa Seeks-the-Moon avec la soi-disant méthode Rigetti, du nom d'un psychologue adepte de Jung. Le concept de la « conscience universelle » de Jung influença très fortement Rigetti, et son rituel de création d'esprit en est imprégné. Par conséquence, Seeks-the-Moon est le reflet de la partie inconsciente de la personnalité de Teller. Il est intelligent, lunatique, porté sur la moquerie et indépendant, surtout depuis qu'il n'est plus lié à Kyle. Seeks-the-Moon ressemble à un Amérindien mâle, mûr, habillé de jeans noirs et d'une veste en daim teinte en bleu à lanières. Il porte deux bracelets en argent à un poignet et une bande en cuir à l'autre, et se promène avec une paire de mocassins noirs en toile. Ses longs cheveux noirs sont attachés en queue de cheval et il porte un chapeau noir entouré d'une bande rouge, noire et blanche.

INFORMATIONS DE JEU

Seeks-the-Moon est un esprit allié libre, voir *La Magie des Ombres*, pp. 102-106. C'est un esprit libre de Puissance 7, avec une Chance de 3. Il a gagné les pouvoirs Camouflage d'aura et Forme réaliste.

Bien qu'il soit libre, il reste dans la Zone de quarantaine pour des raisons qu'il a du mal à s'expliquer. Quelquefois il pense que c'est à cause de sa loyauté envers Kyle Teller, l'humain qui l'a créé. Mais d'autres fois, il sent qu'il existe une autre raison, qui demeure inconnue à ce jour.

HANNA ULJAKEN

Ancienne secrétaire particulière de Daniel Truman, le PDG de Truman Technologies, Hanna Uljaken utilise maintenant ses compétences professionnelles pour survivre. Elle était restée en plein centre de Chicago pour organiser une ultime tentative pour retrouver Melissa Truman lors de la fuite de la famille. Elle se réfugia dans la sécurité relative de la Truman Tower au moment de l'invasion des esprits insectes, et rencontra Kyle Teller près du point d'impact de l'explosion nucléaire tactique



SEEKS-THE-MOON

qui détruisit la ruche. Elle est maintenant active quotidiennement dans la gestion du refuge du Wrigley Dome.

L'apparence de Mlle Uljaken révèle ses origines nordiques. Elle est grande et mince, avec une chevelure blonde presque blanche et des traits d'une grande finesse. Elle porte une unique boucle d'oreille qui peut servir de focus de maintien pour appuyer son charisme naturel déjà impressionnant. Mais depuis l'infestation, quand Kyle Teller lui a révélé que le sort maintenu était susceptible de provoquer une attaque depuis l'espace astral, elle a préféré désactiver le focus. Sensible et discrète, elle n'a qu'une faible expérience de la vraie magie, mais son amitié grandissante avec Kyle Teller lui procure une éducation accélérée en la matière.

INFORMATIONS DE JEU

Fondamentalement, Hanna Uljaken est le contact Secrétaire corporatiste (p. 13, livret *Contacts & aventures de l'Écran du meneur de jeu*), bien qu'elle soit plus intelligente, plus agile, plus compétente et beaucoup plus charismatique que la jeune fille décrite dans ce profil (après tout, Hanna était l'assistante personnelle de Dan Truman) – ajoutez 1 ou 2 à ses attributs mentaux et à ses compétences professionnelles.

Indice de Professionnalisme recommandé : 1



HANNA ULJAKEN

MELISSA TRUMAN

Melissa Truman, 16 ans, est la fille cadette du magnat corporatiste Daniel Truman. Jusqu'à la catastrophe de Chicago, Melissa gagnait son argent de poche en étant modèle. Elle était proche de son frère Mitch, qui fut capturé puis tué par les esprits insectes. Ils partageaient tous deux le même dégoût de leurs vies confortables et restreintes, ainsi qu'un fort ressentiment à l'égard du père qu'ils ne trouvaient pas du tout concerné par leur sort. Aujourd'hui, Melissa est quelque part dans la Zone de quarantaine de Chicago, puisqu'elle a manqué le grand départ organisé pour sa famille par les gardes de Knight-Errant. Sa localisation est inconnue, mais les gardiens Ares du Wrigley Dome ont entendu des rumeurs persistantes qui l'associeraient à un seigneur de guerre. Ces rumeurs n'ont pas été confirmées, de même que l'identité du seigneur de guerre.

Melissa a des yeux et des cheveux noirs, un esprit vif, et une langue acérée. Insatiable et toujours insatisfaite, elle recherche l'excitation partout, mais se lasse rapidement parce qu'elle ne sait pas vraiment ce qu'elle veut. Ses parents sont prêts à payer une grosse somme pour la récupérer, ou même pour des informations fiables sur ses allées et venues. Si Melissa est encore en vie, c'est une denrée de grande valeur.

INFORMATIONS DE JEU

Melissa Truman est une personne ordinaire. Elle a des attributs moyens autour de 3, excepté son Charisme de 4 et sa Volonté



MELISSA TRUMAN



de 2. Avant la création de la Zone de quarantaine, elle ne savait pas faire grand-chose d'utile. Qui sait, elle a peut-être appris depuis ?

Indice de Professionnalisme recommandé : 1

LINDA HAYWARD

En pratique, Linda Hayward n'est plus un être humain. Son corps est devenu l'hôte d'un esprit mante, et son ancienne identité perdue dans les souvenirs de l'esprit. Linda Hayward naquit à Chicago en 2019, perdit ses parents en 2039, et vivait en ville tranquillement depuis 2051. À partir de ce moment, toutes traces d'elle disparurent, ce qui laisse penser que la mante prit possession de son corps à ce moment précis.

La mante est membre d'un gang nommé les Desolation Angels, composé uniquement d'esprits mantes présentant une apparence extérieure de femelles (méta)humaines. Le corps de Linda est d'une beauté époustouflante, avec des yeux bleus brillants, des cheveux noirs et un beau visage. Alors qu'elle était sous forme humaine, Linda rencontra Mitchell Truman, le fils profondément perturbé et bisexuel de Dan Truman, alors âgé de 17 ans. Linda entama une amourette avec lui, afin de le préparer à recevoir un esprit mante mâle, mais elle devint trop accro au jeune homme pour le transformer en hôte pour un esprit. Elle affirme combattre les autres insectes, responsables du traumatisme psychologique et de la mort de Mitch.

Sa localisation et ses activités dans la Zone de quarantaine sont inconnues.

INFORMATIONS DE JEU

« Linda Hayward » est un esprit mante (*La Magie des Ombres*, p. 146) de Puissance 6 environ.

Indice de Professionnalisme recommandé : 6



LINDA HAYWARD





JEROME STANDISH

JEROME STANDISH

Ancien maire de Chicago, Standish perdit la dernière élection avant l'érection du Mur. Depuis la clôture de la ville, Standish est devenu l'un des plus puissants soi-disant seigneurs de guerre qui se partagent le territoire à l'intérieur de la Zone de quarantaine de Chicago. On dit qu'il essaierait de devenir le « maire » de toute la partie close de la ville. On en sait peu sur ses véritables motivations à s'emparer du pouvoir. Les rumeurs les plus actives parlent d'une mégalomanie tous azimuts à un sombre complot visant à placer la ZQ sous le contrôle des zombies. Cette dernière provient d'affirmations durant le dernier mandat de Standish, comme quoi il était « plein de mauvais Mojo » et était en réalité un genre de mort-vivant.

L'apparence et les manières de Standish donnent du poids à ces accusations : son visage pâle, son corps décharné, et son comportement absent révèlent clairement que quelque chose n'est pas clair à son propos. Dans son passé flou, il aurait été mercenaire pour un gouvernement non identifié de la Ligue de Caraïbes pendant un moment, et les rumeurs disent qu'il s'est alors accouquiné avec des pratiquants du vaudou. Pour autant qu'on puisse dire, Standish a dans la quarantaine, et est originaire de Chicago. Ses parents furent tous les deux tués dans un accident aberrant, quand des démolisseurs locaux les écrasèrent avec un gros canapé tombé d'un balcon du cinquième étage. Aucune trace n'indique que Standish ait eu une femme ou des enfants, bien qu'il dût se défendre contre sept procès pour paternité pendant son mandat.



CATHERINE CUNNINGHAM

INFORMATIONS DE JEU

Les caractéristiques, les compétences et les éventuels pouvoirs et capacités de Jerome Standish sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

Indice de Professionnalisme recommandé : aucun

CATHERINE CUNNINGHAM

Si on écoute ses adversaires, ce puissant seigneur de guerre humain mérite amplement son surnom de « Catherine la Terrible ». Intelligente, charismatique et impitoyable pour ses ennemis (ou ceux qu'elle perçoit comme tels), Mlle Cunningham a amassé un immense pouvoir dans la Zone de quarantaine en très peu de temps. Bien qu'elle semble sensible aux flatteries et puisse devenir enragée à cause d'une insulte dérisoire, les adversaires qui la rejettent parce qu'elle est déséquilibrée et irrationnelle ne le regrettent souvent que peu de temps (très très peu de temps).

Ceux qui lui sont loyaux trouvent qu'elle se soucie grandement de leur bien être, et les histoires abondent sur la générosité et les sacrifices personnels qu'elle a fait en leur nom. Il semble qu'elle n'ait aucuns préjugés raciaux parmi les groupes qui constituent ses « sujets ». Son caractère est aussi légendaire que son charme, mais elle ne permet jamais à sa colère d'altérer son jugement.

D'origine russe du côté de sa mère, Catherine est fière de son héritage et trouve ironiquement que son nom soit particulièrement approprié. Grande et mince sans paraître fragile, elle a des yeux gris et une chevelure blonde si pâle qu'elle paraît presque blanche. Elle semble avoir entre 30 et 40 ans, mais personne ne le sait avec certitude. Son passé reste mystérieux à l'exception de son service dans l'espionnage pour le compte des UCAS. Ses partisans sont nombreux à penser que c'est une mage hermétique puissante, mais rien n'a pu confirmer (ou infirmer) cette rumeur.

INFORMATIONS DE JEU

Si Catherine la Terrible est une mage hermétique, c'est certainement une initiée de grade 3. Elle préfère travailler avec des esprits de l'air et du feu qu'elle utilise comme de puissants émissaires porteurs de messages verbaux ou brutaux. Si elle n'est pas une mage hermétique, elle possède alors assurément du céphalaware suffisant pour lui assurer des capacités de stockage de données en gigapulses et de grandes capacités de manipulation. Elle possède aussi un système de communication céphalaware crypté capable de percer le brouillage des UCAS.

Indice de Professionnalisme recommandé : 6

Magie 6 (0 si elle n'est pas Éveillée)

KING VLAD

Ce seigneur de guerre est un ork énorme, avec un égo qui concurrence sa taille, et qui éprouve du ressentiment à l'égard du monde entier. Il s'est lui-même appelé « Roi des orks », ce qui a joué en sa faveur auprès de ses partisans. Certains de ses disciples, cependant, commencent à douter. Vlad est enclin à la paranoïa, et certains « lieutenants » de son armée personnelle sont morts pour avoir fait preuve d'un peu trop d'initiative au mauvais moment. Ils sont devenus particulièrement nerveux à cause de sa tendance à récompenser ou à punir de façon variable ses partisans compétents. Il a maintenu son pouvoir par une combinaison d'intelligence et de brutalité ; il sait toujours exactement ce qui se passe sur son domaine, et réprime joyeusement les rebellions dans le sang.

Vlad méprise les non-orks, bien qu'il reconnaisse qu'on peut leur trouver une utilité (pour sortir les poubelles ou nettoyer

les latrines par exemple). Pour lui, le monde a piétiné les orks depuis trop longtemps et de trop nombreuses fois, et il va le lui faire payer. Cependant, plutôt que se rembourser avec du sang, il préfère l'humiliation. Il aime tout particulièrement humilier les elfes qui, pour lui, auraient grand besoin d'être considérés comme des pions.

Vlad dit qu'il a grandi dans Blood Town, et que la mort de son père dans un accident à Fast Felsh Entreprises (qui aurait pu être évitée) poussa sa mère sur le trottoir pour continuer à manger. Il déclare être allé à l'école pieds nus dans la neige chaque hiver parce que sa mère ne pouvait pas lui acheter de chaussures. Il a perdu la moitié de son oreille gauche, et il dit aux gens qu'elle a gelé pendant le fameux hiver de 35. Mais des rumeurs persistantes attribuent cette blessure à un coup de couteau.

INFORMATIONS DE JEU

Le meneur de jeu devrait décider des caractéristiques de Vlad. Il a sûrement des capacités, un équipement, des compétences et un comportement proches d'un samouraï des rues, ou peut-être d'un mercenaire si l'équipement paraît trop cher. Mais la chose qui compte chez Vlad est surtout sa grande expérience de la rue.

Indice de Professionnalisme recommandé : 6



KINGVLAD



TAMIR GREY



TAMIR GREY

Tamir Grey est un porte-parole important des droits des goules et l'un des premiers chefs du refuge goule appelé Ghoultown.

Grey fut l'un des rares travailleurs humanitaires assez courageux pour venir aider les goules aux premiers jours de la création du refuge Cabrini. Il passa trois ans dans les égouts à faire tout ce qu'il pouvait pour aider ceux qui étaient affectés par ce que l'on identifia plus tard sous le nom de Souche Krieger du virus VVHMH. Pendant ces années, il acquit le respect des goules avec lesquelles il travaillait et fut l'un des rares humains à pouvoir passer en toute sécurité dans les repaires des goules.

Quand Grey lui-même fut infecté, les « malheureux » qu'il avait aidés l'accueillirent. Heureusement, il était alors en bonne santé, et sa volonté fut assez forte pour endurer la grande partie des effets psychologiques de la transformation. Par conséquent, il conserva toute sa personnalité.

Durant les cinq années suivantes, Grey continua son travail en tant que goule. Il devint un porte-parole éloquent pour la cause des droits des goules et fut l'un des premiers à signer la pétition de la Metahuman Rights Coalition pour une reconnaissance formelle des goules en tant que race métahumaine à part entière. La population goule lui délivra l'honneur suprême en choisissant Grey comme l'un des premiers « noms goules ».

INFORMATIONS DE JEU

Tamir Grey est plus faible physiquement que la plupart des goules, mais plus intelligent et certainement plus charismatique. Il possède les compétences d'un humain normal et il connaît le fonctionnement de la rue et les goules mieux que quiconque. C'est aussi un tireur d'élite avec son pistolet lourd Ares Predator.

Indice de Professionnalisme recommandé : 4



BLAINE HAMMOND

BLAINE HAMMOND

Blaine Hammond est un chef important de la faction nationaliste goule de Ghoultown, dans laquelle il est responsable de la sécurité de la communauté.

Né et élevé goule, Hammond est l'une des goules de deuxième génération pour lesquelles les interactions avec la société humaine sont ordinaires. Il s'aventura hors des égouts à douze ans et entama l'apprentissage de ses connaissances concernant ceux qu'il considère comme ses proies.

Peu après le vote du Special Order 162, Hammond devint l'une des premières goules à demander l'asile, déterminé à aider les autres goules à affronter les nombreuses batailles dont la venue lui était certaine. Pendant les premiers jours, il organisa un programme de surveillance et aida les habitants à résister aux attaques des extrémistes humains. Quand Knight-Errant refusa de renouveler son contrat pour assurer la sécurité du refuge, il organisa et dirigea la force de sécurité des résidents de Cabrini.

Hammond est un casse-couille coriace, fort comme un troll, capable de voir dans l'espace astral, et un maître en combat au corps à corps. La seule faiblesse de Hammond est sa cécité, qui affecte les goules de deuxième génération. Mais contrairement à tous ceux qui sont dans la même situation, il a appris à compenser cette faiblesse avec ses autres sens plutôt que de corriger la situation avec une greffe ou des implants cybernétiques. Par conséquent, il a du mal à viser quelque'un au-delà de 20 mètres (en fonction des vents dominants).

INFORMATIONS DE JEU

Hammond est une goule virile, plus coriace et plus intelligente que la plupart. Il maîtrise de nombreuses compétences habituellement humaines, excelle en combat à mains nues et avec les armes à feu. Il arbore fièrement les cicatrices qu'il a gagnées en affrontant les racistes et la police.

Indice de Professionnalisme recommandé : 6

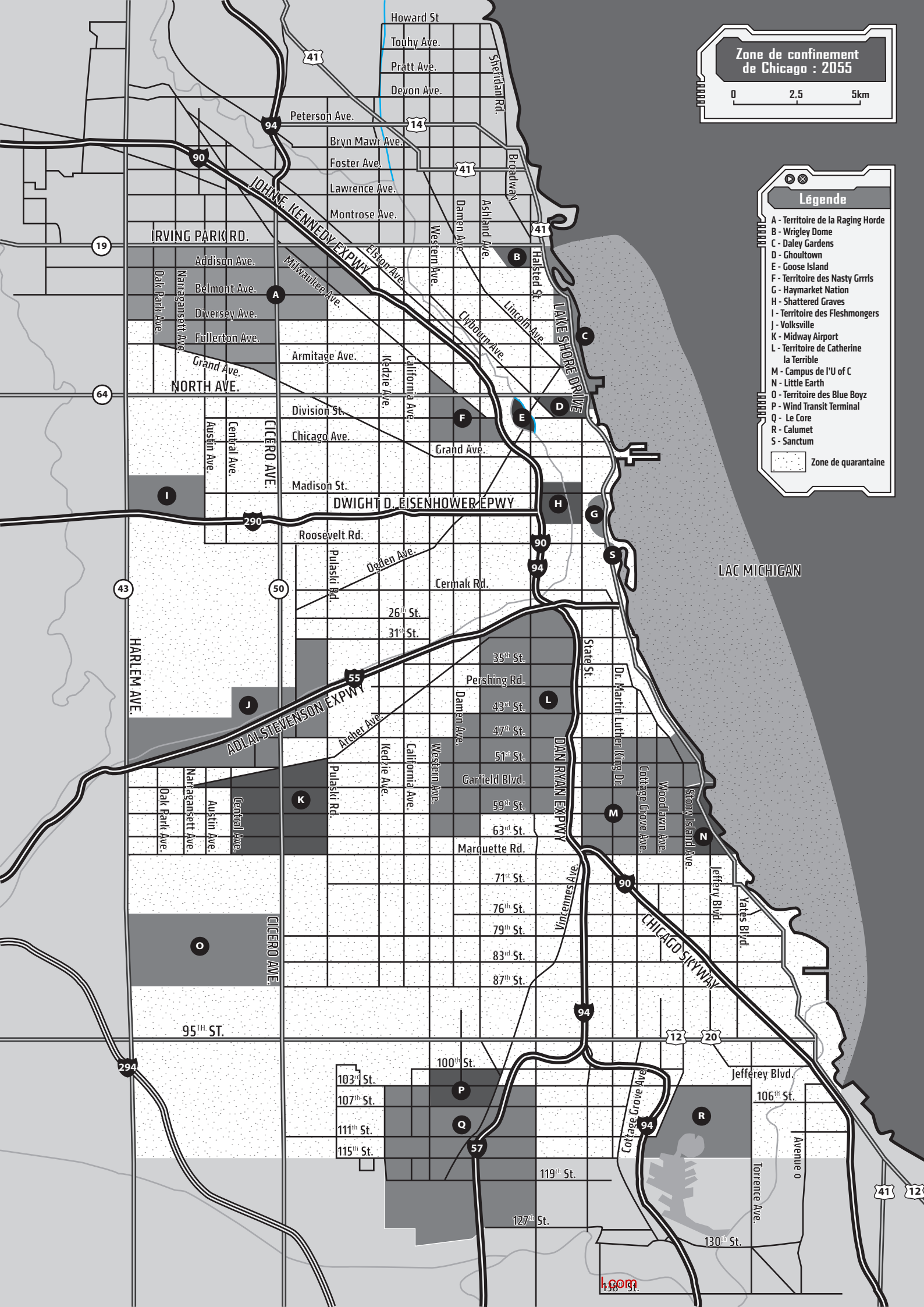
Zone de confinement de Chicago : 2055

0 2,5 5km

Légende

- A - Territoire de la Raging Horde
- B - Wrigley Dome
- C - Daley Gardens
- D - Ghoultown
- E - Goose Island
- F - Territoire des Nasty Grrrls
- G - Haymarket Nation
- H - Shattered Graves
- I - Territoire des Fleshmongers
- J - Volksville
- K - Midway Airport
- L - Territoire de Catherine la Terrible
- M - Campus de l'U of C
- N - Little Earth
- O - Territoire des Blue Boyz
- P - Wind Transit Terminal
- Q - Le Core
- R - Calumet
- S - Sanctum

Zone de quarantaine





- Depuis que le Président Haeffner a officiellement mis fin au blocus de Chicago (lors de son discours sur l'état de l'Union de cette année), nous avons été inondés de données venant de l'ancienne ZQ. Jusqu'à récemment, les contacts matriciels entre Chicago et le reste du monde se limitaient aux éventuelles liaisons satellites, quand vous pouviez passer le brouillage. Mais maintenant, les lignes de communication sont bien plus ouvertes, même si de nombreuses lignes terrestres reliant Chicago n'ont pas été rétablies depuis que l'armée les a coupées. Je suis parvenu à compiler

pas me sortir de notre entretien en bluffant ou en mentant. Ça veut pas dire que j'avais une raison de mentir. J'avais fait mon boulot et je n'avais rien à cacher. Mais c'est mon cul qui était en jeu : si la compagnie décidait qu'elle avait besoin de punir quelqu'un pour ce désastre, j'étais le choix tout trouvé.

D'une voix calme mais bizarrement absorbée, la mage m'a demandé si j'étais sûr que je n'avais vu personne entrer dans la pièce. J'ai répété ma réponse : « Non... absolument personne ». En regardant cette femme, j'ai eu la conviction qu'elle ferait baisser les yeux à

CHICAGO – LA FIN DE L'OUBLI ?

ce document après avoir trié les milliers de posts dans les forums concernant Chicago, dispersés dans tout Shadowland, depuis que j'ai mis l'annonce d'Haeffner et le texte associé en ligne. Avec de la chance, il vous donnera une vision globale du bordel qui est arrivé à Chicago et de ce à quoi ressemblent les choses maintenant que les insectes sont « partis » (et si vous croyez ça, j'ai un « run facile » pour vous. Vous connaissez le genre : pas de complications...).

Ça fait juste un mois que la ZQ a été levée, et on reçoit toujours des rapports mitigés sur ce qui s'y passe. Ares dit une chose, les gens qui sont toujours à Chicago disent autre chose, le gouvernement ne dit pas grand-chose... de quoi vous faire tourner la tête ! J'ai essayé de ne faire figurer dans ce fichier que les éléments d'information qui étaient à peu près vérifiables, mais il n'y a aucun moyen de dire à quel point ces conneries sont véridiques, paranoïdes ou simplement trop belles pour être vraies. Alors, amusez-vous bien en le lisant, mais n'oubliez pas vos pincettes : vous allez en avoir besoin.

- Captain Chaos
Transmis : 1 avril 2058 à 10:03:58 (EST)

DÉCLENCHEMENT

- L'ami de l'ami d'un... bref, vous voyez le tableau...est tombé sur ce fichier pendant une passe dans le système de BacteriTech. Il était marqué avec un putain de marqueur top-secret que mon pote n'avait jamais vu avant, alors il s'est dit que ça devait être important. Mais, après lecture, le fichier s'est avéré être une entrée du journal de quelqu'un. Ça n'avait pas l'air de valoir tout ce tralala, alors il a commencé à poser des questions, et c'est comme ça que j'ai mis la main dessus. Le pauvre mec n'est pas revenu du run suivant, alors je me retrouve avec cette entrée de journal ultra-top-secrète sur les bras, à essayer de trouver pourquoi c'est si important. Une idée ?

- Widow

4 FÉVRIER 2058 - 22:43:12

Ça devait arriver pendant mon tour, hein ? La pire défaillance de sécurité de l'histoire du département, et c'était moi qui était branché à regarder ça. En fait, il n'y avait rien à voir. Tout avait l'air normal. Pas d'alarme, personne n'a rien vu d'inhabituel. Et puis toute la population paranaturelle de la Cellule Sigma s'est écroulée, morte, en l'espace d'une heure. Et j'étais le petit veinard qui devait faire face à l'enquêteur spécial de la division de recherche paranormale et expliquer comment j'ai pu « laisser » ce bordel se produire.

La nana qu'ils ont envoyée pour « discuter » avec moi était une mage. Même si je ne l'avais pas su à l'avance, je l'aurais compris très vite après le début de notre réunion. Elle avait une façon de regarder à travers les gens plutôt que vers eux. J'ai pensé que ça signifiait qu'elle me regardait astralement. C'était déconcertant de me dire que je ne pouvais

une statue. La première fois qu'elle est entrée dans la pièce, je ne lui avais rien trouvé de spécial. Pendant l'entretien, c'était mon tour de me sentir insignifiant. J'ai finalement laissé tomber le concours de regards fixes, et je me suis frotté les yeux d'un geste fatigué, content d'avoir une excuse pour éviter son regard. Mon répit momentané fut brisé par le bruit de son stylet sur son datapad alors que la mage prenait des notes. Il me vint soudain à l'idée que les gens qui avaient l'air nerveux avaient l'air coupable. Je devais avoir l'air aussi coupable que le pèché.

Mon interrogatrice m'a laissé transpirer encore un peu avant de reprendre l'entretien. Elle m'a demandé si j'avais vérifié les accès de sécurité après l'« incident ». Oubliant brièvement ma nervosité, j'ai rétorqué que *bien sûr* j'avais vérifié les putains d'accès. Malgré les apparences initiales de toute cette situation, je sais vraiment comment faire mon travail. Elle a ignoré ma sortie, ne quittant pas un instant sa façade décontractée, et suggéra calmement que nous revoyions encore les bandes ensemble. Enfin... c'était pas vraiment une « suggestion » en fait. La grammaire de la phrase en faisait une question, mais son ton ne laissait pas de place à la réplique. Alors je me suis branché à la console de sécurité et je me sentis aussitôt un peu mieux. J'étais dans mon élément. « Vous préférez vous brancher ou est ce que je dois le mettre sur le moniteur ? », je demandais, en plaisantant à moitié. Je remarquai alors le datajack derrière son oreille droite, à peine visible sous ses cheveux noirs coupés courts, et j'ai arrêté de rigoler. Au temps pour les stéréotypes sur les magiciens.





Elle ne marqua aucune pause. « Le moniteur, s'il vous plaît ».

J'avais jamais rencontré quelqu'un d'aussi poli et froid à la fois. Elle se leva d'un mouvement souple et marcha jusqu'à se retrouver derrière moi, légèrement sur le côté. La longue procédure d'autorisation semblait encore plus longue que d'habitude : je me sentais constamment distrait par le besoin paranoïaque de regarder la mage par-dessus mon épaule. Finalement, l'ordinateur a décidé que j'étais bien qui je prétendais être, et m'a autorisé l'accès à l'unité centrale de sécurité. J'ai appelé le fichier d'enregistrement et j'ai chargé les données des caméras de la Cellule Sigma des douze dernières heures. Sur la suggestion de l'enquêtrice, j'ai démarré la lecture de l'enregistrement trois heures avant la première fois où j'avais remarqué que quelque chose clochait.

Je ne faisais pas vraiment attention au défilement des images. Je savais qu'on ne trouverait rien d'utile. J'avais parcouru ces bandes un million de fois à la recherche de quelque chose (n'importe quoi) que j'aurais pu manquer, en vain. Il n'y avait pas le plus petit signe d'un problème. Alors j'ai été vraiment surpris quand, après environ dix minutes de bandes passées à grande vitesse, la nana m'a brusquement demandé d'arrêter et de revenir en arrière. Je suis un peu remonté jusqu'à ce qu'elle soit satisfaite et j'ai regardé l'écran plus attentivement. Il montrait toujours l'aile paranaturelle, faiblement éclairée à cette heure tardive, les spécimens animaux endormis dans leurs cages. La scène avait l'air paisible ; rien n'avait l'air de clocher. À la limite, c'était trop calme, alors je lui ai demandé ce qui se passait.

Elle m'a ignoré, bien sûr, et a continué à fixer l'écran. Perplexe, et passablement énervé, j'ai continué à regarder tout en attendant qu'elle veuille bien me donner un indice. La nana a étudié la scène encore un moment, puis a désigné une des cages. « Là. L'annis noir ».

Toujours perplexe, j'ai plissé les yeux sur le moniteur et j'ai remarqué l'animal en question. « Il dort », j'ai répondu, avant de lui balancer un regard synonyme de s'il-vous-plait-dites-moi-ce-qu'il-y-a-d'étonnant-chez-un-putain-de-singe-paranormal-endormi.

Elle se détourna du moniteur et me fixa. « Exactement » répliqua-t-elle sur un ton condescendant. « Il dort ».

J'étais pas plus avancé, alors j'ai essayé une autre approche. J'ai fait remarquer qu'on était en fait au milieu de la nuit. Alors pourquoi est-ce que l'annis noir ne dormirait pas ? Elle me lança le même regard qu'une institutrice soupe-au-lait à un élève obtus, comme si elle voulait m'étrangler pour ne pas avoir la bonne réponse. J'ai tressailli, me préparant instinctivement à recevoir une claque derrière la tête. Mais elle a juste secoué la tête. « L'annis noir est une créature nocturne. Vous travaillez ici depuis tout ce temps, et vous ne savez pas ça ? »

Je suis un rigger de sécurité, pas un putain de parazoologiste ! Comment est-ce que je suis sensé savoir ce genre de conneries ? J'ai fait l'erreur de dire ça à voix haute et je l'ai immédiatement regretté. Heureusement, elle laissa filer le commentaire sans rien émettre de plus qu'un autre regard sévère, et demanda à voir la température de l'animal. J'ai basculé les données d'entrée sur ce que la caméra thermographique avait enregistré. La mesure vacilla à l'écran. La mage hocha la tête et commenta qu'elle était au moins dix degrés au-dessus de la normale. Je pouvais rien faire d'autre que me demander quel genre de nana a en tête la température corporelle normale d'un annis noir. Je savais pas que j'avais encore rien vu.

Sur ses instructions, j'affichai les lectures thermo de toutes les autres cafards. Elle a hoché la tête à la température de chaque animal, sans lâcher un seul putain de mot excepté pour annoncer qu'elles étaient toutes au dessus de la normale. « Vous êtes quoi, un genre d'encyclopédie vivante des créatures Éveillées ? » j'ai marmonné. « Comment est-ce que vous savez tout ça, putain ? ».

De la façon dont elle m'a regardé à ce moment là, je me suis à moitié attendu à ce qu'un sort de boule de feu me grille direct sur mon siège. Mais au lieu de me frire, elle a reporté son attention sur l'écran. Puis, sans plus d'explication, elle s'est levée et elle est sorti. Je l'ai regardée partir, me sentant désespérément embrouillé, et puis j'ai décidé de jeter un œil à ce qu'elle faisait. J'ai basculé sur l'interface cybernétique totale et l'ai suivie en utilisant le circuit fermé du système de sécurité. Je ne mis pas longtemps à deviner sa destination : la Cellule Sigma. Tandis qu'elle glissait son passe magnétique dans le lecteur de carte, j'observais la scène de l'autre côté de la porte.

On avait retiré tous les animaux, embarqués vers une salle d'autopsie zoologique quelque part pour des « études complémentaires », mais à part ça, le labo était le même que celui affiché par les caméras de sécurité la nuit dernière. La porte s'ouvrit en glissant et la nana entra. Elle a regardé autour d'elle un moment ; et puis ses yeux ont eu l'air de partir dans le flou avec le même regard distant qu'elle avait fixé sur moi plus tôt, pendant l'entretien. Mais le truc vraiment bizarre, c'est ce qui s'est passé après. La mage a ramené ses mains devant son visage comme pour se protéger et a fait un pas en arrière. Sa surprise fut de courte durée : elle baissa ensuite les bras et fit comme si elle s'époussetait. Elle prit un air dégouté, comme celui des gens qui marchent dans une merde de chien, et je me suis demandé ce qui se passait.

Après avoir froncé des sourcils en faisant le tour de la pièce du regard encore un petit peu, la nana sortit un téléphone portable de la veste de son tailleur. Elle appuya sur l'une des touches d'appel préenregistré et attendit. Je me suis laissé guider par ma curiosité, et j'ai écouté sa conversation avec la personne, quelle qu'elle soit, qui était à l'autre bout du fil. Je me souviens encore de ce qu'elle a dit : « Tashkey, c'est moi. Je crois que j'ai trouvé l'explication de notre petit problème ici. Envoie une de nos équipes de nettoyage à la section Sigma. Et vérifie les joints d'isollements des conteneurs bêta. Si c'est ça la cause, on devrait pouvoir rallonger un peu le planning. » Elle regarda autour d'elle, presque comme s'il y avait quelque chose dans la pièce avec elle. « Je crois qu'on pourrait obtenir des résultats d'un test de terrain préliminaire ici. Très bien. Bye. » Elle éteignit son téléphone, le glissa de nouveau dans sa poche et sortit de la pièce.

Cinq heures plus tard, je cherchais un nouveau boulot. Super façon de commencer une nouvelle année, merde !

- Chouette histoire, mais je ne vois toujours pas en quoi elle serait si chaude. Un autre projet de recherche corpo a mal tourné ? Waouh, arrêtez les presses. Ce genre de conneries arrive tout le temps.
- Naysayer
« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »
- Les liens sont ténus, mais je crois savoir pourquoi le Captain a inclus ce post. Le timing et la remarque sur les « conteurs bêta » qu'a entendue le rigger peuvent faire référence aux Strain-III-Bêta. Voilà ta connexion, 'Sayer. On dirait que le copain rigger de Widow était aux premières loges pour les prémices de cette petite opération.
- Phantom
- Un peu tiré par les cheveux, à mon avis. Bêta peut désigner n'importe quoi, pas forcément le Strain-III.
- Weasel Boy
- Ouais, mais quelles sont les chances de les voir tous deux figurer dans un même post qui implique justement BacteriTech et un paquet de métacréatures qui crèvent sans raison apparente ? Pour moi, tout est clair.
- Ivo
- Hé, une seconde. Si je me souviens bien des posts sur le Strain-III d'il y a un moment, il fallait un putain de délai à ce truc avant de tuer quelque chose d'aussi petit qu'un rat du diable. Mais dans ce post, le truc balaye tout un wagon de créatures en l'espace de quelques heures. Quelque chose ne colle pas.
- Slow Bob
- Tu démontres encore la pertinence de ton pseudo, Bob ? Le terme critique que tu oublies est « bêta ». Comme dans « nouvelle version améliorée ». En général, on n'a pas envie qu'une arme mette des jours à tuer l'ennemi. Le Strain-III original avait des applications pratiques limitées. Naturellement, les corporations ont pris des mesures pour augmenter son efficacité.
- Professor J
jjacobs@mitt.edu
- Oh, trop cool. L'invasion de la bactérie magique mutante d'outre tombe.
- Tservo
- Oh, ne soit pas si mélodramatique. Les recherches sur les bactéries existent depuis bien avant qu'on soit nés. Avec le succès du projet Fat Bac, il était tout naturel pour les gens de la R&D des technologies connexes de continuer sur la lancée.
- Professor J
jjacobs@mitt.edu
- Ouais, bon, tous ces nouveaux germes me rendent nerveux. Fat Bac, Strain-III, Strain-III bêta... et puis quoi ensuite ?
- Tservo
- Je crois pas que j'ai envie de savoir.
- Naysayer
« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »
- Strain-III Delta ???
- Slow Bob
- Merci Bob. Pff.
- Tservo

DANS LE MILLE

- Voilà la transcription d'un show tridéo émis rapidement après la conférence de presse du Président Haeffner. Holly, pour la filiale locale de NBS à Chicago (en fait hors de Chicago : je crois qu'ils ont émis depuis Schaumburg), a été assez chanceuse pour arracher les droits d'interview exclusifs, mais l'enregistrement a été diffusé dans tout le pays. Si vous voulez la version complète en vidéo, regardez dans les archives des divertissements.
- Captain Chaos
Transmis : 1 avril 2058 à 06 : 15 : 03 (EST)

[Holly] : Bienvenue à l'émission *Dans le mille* de ce soir. C'est moi, Holly Kazinsky, qui vous accueille aujourd'hui. Ce soir, nous (et une grande partie de la nation) portons notre regard sur Chicago. Voilà seulement quelques minutes, le Président Haeffner a formellement déclaré la fin de la Zone de quarantaine de Chicago. Dans la prochaine demi-heure, nous parlerons avec certaines des personnes qui ont permis à ce grand moment d'arriver, et nous examinerons certains des effets à long terme qui attendent Chicago. Le Président a-t-il agi prématurément en faisant cette déclaration ? Les actions d'Ares Macrotechnology furent-elles vraiment réalisées dans notre intérêt, et dans le celui des pauvres malheureux qui furent piégés dans la Zone de quarantaine pendant presque deux ans et demi ? Ce soir, nous nous poserons ces questions, et plus encore, car nous allons mettre *Dans le mille : la fin de l'oubli*.

Ce soir, nous avons avec nous le commandant Andrew Kirkpatrick de Knight Errant Security. Ce dernier va livrer son regard sur les coulisses de l'opération qui a mis fin au cauchemar de la Zone de quarantaine. Nous avons aussi avec nous Savannah Simmons, qui est ici pour l'Empowerment Coalition, alors que nous examinons les implications de la libération de Chicago aux yeux du mouvement pour les droits des métahumains, qui a le vent en poupe ces derniers temps. Merci à vous deux de nous avoir rejoints.

[Kirkpatrick] : C'est un plaisir, Holly.

[Simmons] : *Hochement de tête*.

[Holly] : Commandant, cette annonce du Président Haeffner est, sans aucun doute, une surprise pour presque tout le monde. La Zone de quarantaine existe depuis plus de deux ans, et maintenant, le gouvernement semble y mettre fin comme par magie ? Pouvez-vous nous apporter un éclairage sur les événements qui ont conduit à ce... revirement ?

[Kirkpatrick] : Et bien... *raclement de gorge*. Je suis sûr que vous êtes bien au courant des événements qui ont conduit à l'établissement de la Zone de quarantaine voilà plus de deux ans. Personne ne voulait isoler la ville, mais comme on dit, à situation désespérée, mesures désespérées. Dès que nous avons assuré la sécurité des zones avoisinantes, nous avons lancé l'opération que nous avions prévue pour mettre fin à la Zone de quarantaine.

[Simmons] : Il est facile de montrer les habitants libérés de la Zone de quarantaine et de dire que les actions d'Ares et du gouvernement furent réalisées dans leur intérêt. Mais la fin ne justifie pas toujours les moyens, commandant Kirkpatrick !

[Kirkpatrick] : Je suis d'accord avec vous sur le principe, mademoiselle Simmons, mais je ne crois pas que cette remarque s'applique à la situation. Nous avons donné le feu vert à l'opération Extermination uniquement après avoir prudemment considéré les dangers potentiels. Le résultat final a été que nous avons repris Chicago aux esprits insectes.

[Holly] : Vous avez mentionné l'opération Extermination commandant. Que pouvez-vous nous dire à ce propos ? Qui a été impliqué ?

[Kirkpatrick] : L'opération Extermination est une opération conjointe impliquant des membres des forces armées des UCAS et des équipes d'assaut spécialement entraînées de Knight Errant Security. Armées d'un dispositif spécial, à la fois magique et technologique, conçu pour



éradiquer les esprits insectes, les troupes ont été déployées pour nettoyer en profondeur la Zone de quarantaine de l'infestation.

- ♦ Mon cul ! Je suis au moins sûr d'une chose : KE était tout seul. Ils y sont allés sans le feu vert du gouvernement, et après coup Haeffner a décidé qu'il était préférable d'en tirer un tant soit peu de crédit plutôt que d'avouer la merde qu'avait foutu l'armée des UCAS pour mettre fin à cette situation.
- ♦ G-man
- ♦ Ben, tant qu'ils ont viré les cafards, qui en a quelque chose à branler qu'ils aient eu le soutien du gouvernement ou pas ?
- ♦ Machiavelli
- ♦ C'est probablement ce que pensait Haeffner quand il a appliqué son tampon « approuvé » après coup.
- ♦ Redfoot

[Holly] : À quel point pouvez-vous être sûr, commandant, que la zone est maintenant sécurisée ? Le gouvernement ne prend-il pas le risque d'agir trop rapidement ?

[Simmons] : Oui, qu'est ce qui vous fait penser que vos méthodes vont vraiment empêcher l'infestation des esprits insectes de Chicago de se propager au reste du pays ?

[Kirkpatrick] : Et bien, toutes nos projections indiquent une efficacité de 95 pourcent après la diffusion du Strain-III bêta. Et nous savions que les équipes d'assaut que nous avons envoyées dans la Zone s'occuperaient des insectes restants. Les rapports préliminaires provenant de Chicago confirment nos estimations. En se basant sur le succès de la mission, Ares a fait un rapport officiel au Président et l'a informé qu'il n'y avait plus de menace significative pour les citoyens en dehors de la Zone. M. Knight a recommandé la fin de la quarantaine parce que la situation ne l'exigeait plus.

- ♦ « Recommandé » mon cul ! Damien Knight a lâché Chi-Town comme une patate chaude et a laissé le gouvernement faire le ménage. Haeffner était forcé de mettre fin à la Zone vu que sans l'aide d'Ares, il n'avait pas la plus petite chance de maintenir le blocus de la ZQ.
 - ♦ G-Man
 - ♦ Hé, G-Man, c'est une histoire de pognon. Quand D.K. dit que la zone est nettoyée, les UCAS crient « Monsieur, oui, monsieur ! Vraiment nettoyée, monsieur ! ». Regarde les choses en face, mon pote, la ZQ pourrait être aussi pleine d'insectes que le jour où la bombe A a explosé. Mais qui va dire que l'empereur a tort ?
 - ♦ Spike
- « Mon nom est mon passeport... »

[Holly] : *Hochement de tête* vous avez mentionné la diffusion de « Strain-III Bêta ». Cette bactérie a été surnommée par certains l'« arme secrète » d'Ares contre les esprits insectes. Pouvez-vous nous en dire plus ?

[Kirkpatrick] : Strain-III Bêta est une prolongation du projet Fat Bacteria, un projet commun entre Ares et BacteriTech. Strain-III est une entité astrale qui se fixe aux esprits insectes et draine leur énergie magique. Elle nous permet d'attaquer les insectes affaiblis avec des moyens plus conventionnels.

[Simmons] : Vous simplifiez beaucoup, n'est ce pas, commandant ? Ce virus ne se fixe pas seulement sur les esprits insectes, il draine n'importe quel être ou objet astralement actif. Il n'a rien d'exclusif dans le choix de ses victimes. Voyez ce qui est arrivé à la population goule du Refuge Cabrini.

[Kirkpatrick] : Dans toutes les guerres, il y a des dégâts collatéraux. Nous pouvons à peine commencer à compter le nombre de citoyens des UCAS qui sont morts dans la Zone de quarantaine aux mains des esprits insectes, et vous faites de ces goulas des martyrs ? Auriez-vous préféré, mademoiselle Simmons, que nous laissions la Zone de quarantaine intacte et que nous sacrifions la vie des milliers de personnes piégées à l'intérieur ?

[Simmons] : Ares a eu vite fait de sacrifier les goulas.

- ♦ Une seconde. Qu'est ce qui est arrivé aux goulas ?
- ♦ Tservo
- ♦ Comme dit la dame, ce Strain-III Bêta n'est pas très regardant pour ses repas. Les goulas sont de nature duale, et elles étaient tout aussi appétissantes que les esprits insectes pour la bactérie astrale. J'ai entendu dire qu'il était arrivé la même chose aux élémentaires et aux esprits de la nature du coin. Le côté positif, c'est qu'Ares a guéri Chicago de son problème de rats du diable. ☺
- ♦ Phantom
- ♦ Très drôle. Je suis sûr que les familles de ces goulas mortes se tordent de rire.
- ♦ Luther
- ♦ Les familles... pff ! Dis-moi une chose : est ce qu'une goule pense à deux fois à la famille du pauvre type qu'elle mange pour son goûter ? J'arrive pas à croire ces conneries.
- ♦ Doc
- ♦ Ça fait des années que le gouvernement cherche à se débarrasser des goulas du Refuge Cabrini, et ils ont fini par trouver un moyen, sans que ça se voie trop.
- ♦ Lone Gunman

- Une info en passant : ça n'a pas résolu le problème des rats du diable. Ces enfoirés sont aussi résistants que des cafards. Certains ont réussi à survivre, comme ils le font toujours. Et certaines goules ont survécu aussi. Ne laissez pas la propagande du Ghoul Liberation Front vous bernier. S3-B est un virus, comme les autres. Ce n'est pas une arme de destruction massive.

• Naysayer

« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »

- Raconte ça aux cafards. Sérieusement, quand même, l'Empowerment Coalition et les activistes des droits des métahumains ont pris ce truc des goules et l'ont jeté à la face du gouvernement. Si le gouvernement essayait de mettre les goules sous le tapis, ils se sont lamentablement plantés.

• Khafka

- Je dis ça je dis rien, mais si M. Knight pensait simplement que tout le matériel vivant de la ZQ devait être détruit... ben, le prez et le gouv ont pas eu leur mot à dire. Faut voir les choses en face, les filles. C'est Knight qui décide. Knight dit qui vit et qui meurt.

• Spike

« Mon nom est mon passeport... »

- Wow, Spike... tu sais, ils ont des simchips pour t'aider.

• Granite

« Rock Steady »

[Holly] : On dirait qu'on en revient au débat sur « la fin justifie les moyens ». Mais vous devez admettre, commandant, que l'efficacité du virus a l'air d'avoir été un peu sous-estimée.

[Kirkpatrick] : Aucun test en laboratoire ne peut suffire à prévoir tout ce qui peut arriver dans la réalité. Nos estimations, basées sur les informations R&D les plus complètes qui soient disponibles, montraient que les bactéries se réuniraient dans les zones à forte énergie magique, comme les ruches insectes, minimisant les risques pour les passants.

[Holly] : Est-ce que ce virus est une menace pour les habitants de Chicagoland ?

[Kirkpatrick] : *Négation de la tête* non. Il n'y a aucun risque pour les ordinaires, et les magiciens peuvent se protéger avec quelques précautions simples. Le virus n'est attiré que par les choses qui sont astralement actives. Les magiciens peuvent assurer leur sécurité en n'utilisant pas de perception ou de projection astrales dans la zone pendant de longues périodes de temps. Dès qu'ils cessent d'être astralement actifs, le virus se déplacera pour chercher d'autres sources de nourriture.

[Simmons] : Un bon conseil, sauf si vous êtes de nature duale. Les esprits alliés et libres, la faune paranaturelle dans la zone environnante, en particulier le zoo paranaturel, les élémentaires d'eau et d'air du lac Michigan... et, bien sûr, les goules. Ce dont vous parlez est un cauchemar écologique magique !

- Vous pouvez parier qu'Arthur Vogel n'était pas super content de tout ça. Il a essayé de tirer Ares du côté pro-écologie depuis que le Big D lui a laissé un siège au conseil.

• Birdwatcher

- De toute évidence, Ares n'est pas très intéressé par la préservation de l'environnement. Je

veux dire, allez, ils ont fait sauter une putain de bombe nucléaire au centre ville !

• Emissary

- Ils ont fait quoi ? Qu'est ce que tu t'es branché, Emissary ?

• Sheri

swilson2715@UCASQL.com

- De toute évidence t'es nouvelle dans le coin, Sheri. Regarde les archives dans le vieux post sur Bug City. Emissary dit la vérité, là.

• Sage

« Sache tout, mais révèle peu »

- Hé, en parlant de vérité : je suis le seul à penser que cette interview est une mascarade ? Je veux dire, allez, NBS appartient à Ares. Ils ne vont sûrement pas laisser passer la chance de se faire bien voir à la tridéo nationale.

• Skeptic

- Ben, ça serait idiot de se fier aux apparences, mais je connais Holly et ce n'est pas une lèche-botte. Vous vous souvenez de ce reportage qu'elle a fait l'an dernier sur le scandale de Biggs Investment ? Tu peux parier tes câbles



que celui-là n'a pas plu aux boys de M. Knight, mais elle l'a fait quand même. Alors j'ai tendance à penser que ce n'est pas que de la propagande d'Ares qu'on a ici.

• Iceman

[Kirkpatrick] : Le premier souci d'Ares était les vies des gens piégés dans la Zone de quarantaine. Les effets secondaires du virus seront minimes au pire, et limités aux frontières de la Zone.

• Ouais, *bien sûr*... et si tu crois à celle-là, j'ai une propriété de première classe sur la plage en Iowa qui pourrait t'intéresser. Knight s'en fout des gens dans la ZQ : ce sont les gens assis sur le mur qui gardent la place qui l'inquiètent. Tous ces tarés de Knight Errant coincés à regarder Chi-Town alors qu'ils pourraient être ailleurs sur un contrat, à gagner leur solde. Tout ce qui préoccupe D.K. c'est le solde final, vous faites pas avoir par cette propagande.

• Skeptic

[Holly] : Quelle garantie avez-vous que le virus ne se répandra pas hors de Chicago ?

[Kirkpatrick] : Une fois que le virus aura épuisé sa nourriture, il deviendra dormant. Après cela, il mourra rapidement. Nos analystes de recherche ont soigneusement pris ces faits en considération avant que nous mettions notre plan en action. D'ici quelques petites semaines, la ville sera nettoyée du virus.

[Holly] : Il est temps de faire une coupure publicitaire. À notre retour, nous nous tournerons vers le mouvement des droits des métahumains, qui s'est renforcé dans les mois qui ont suivi l'assassinat du Président Dunkelzahn, et mademoiselle Simmons nous donnera son point de vue interne du rôle que joue l'Empowerment Coalition dans le combat pour l'égalité. Alors restez avec nous pour la deuxième partie de notre émission spéciale, *Dans le mille : la fin de l'oubli*.

LA VILLE QUI TRAVAILLE !

• Dans cette section, j'ai réuni quelques posts pour mettre en relief certains des différents points de vue venant de l'intérieur de Chicago. J'ai laissé le marqueur de date original des posts pour montrer comment les choses se sont développées depuis l'opération d'Ares. Lisez et apprenez, les enfants.

• Captain Chaos

Transmis : 1er avril 2058 à 11 : 20 : 49 (EST)

OPÉRATION EXTERMINATION

• La première partie est la transcription d'une conversation sur un système BBS local de Chicago qui a eu lieu le 22 février 2058, le jour où Ares a lancé l'opération Extermination. Cet enregistrement dure huit heures, alors j'ai coupé beaucoup de conneries style « Putain, qu'est ce qui se passe » parce que ça devenait répétitif à force. Si vous voulez vous torturer avec la version complète non abrégée, regardez dans les archives.

• Captain Chaos

Transmis : 1er avril 2058 à 11 : 21 : 14 (EST)

• Héhéhé ! Il y a quelqu'un ici près du lac ? Il faut que vous voyiez ça ! Il y a une espèce de force d'assaut qui se pose à Oak Street Beach !

• Domino

• Ouais, je les vois... Putain ! Des soldats, des citernes, des hélicoptères... qu'est ce que c'est, le retour du Jour J ? On est entré en guerre pendant que je ne regardais pas ? Qui sont ces mecs ? Des corpos ? Les UCAS ? Le Québec ???

• Elroy

• Peut-être que le gouvernement a finalement décidé de tous nous passer au karcher plutôt que de nous laisser crever ici de mort lente et douloureuse. Hé, Dom... qu'est ce qu'ils font maintenant ?

• Max

• Ils sortent des camions des bateaux et les débarquent sur la plage... avec des putains de grosses citernes à l'arrière. Ils ont des sortes de grosses lances sur les citernes, comme celles des véhicules anti-émeute Citymaster. On dirait que les camions portent des logos Knight Errant.

• Domino

• Oh putain c'est génial ! Encore un raid anti-insecte de Knight Errant. Ils ont pas appris leur leçon il y a deux ans ?

• Callahan

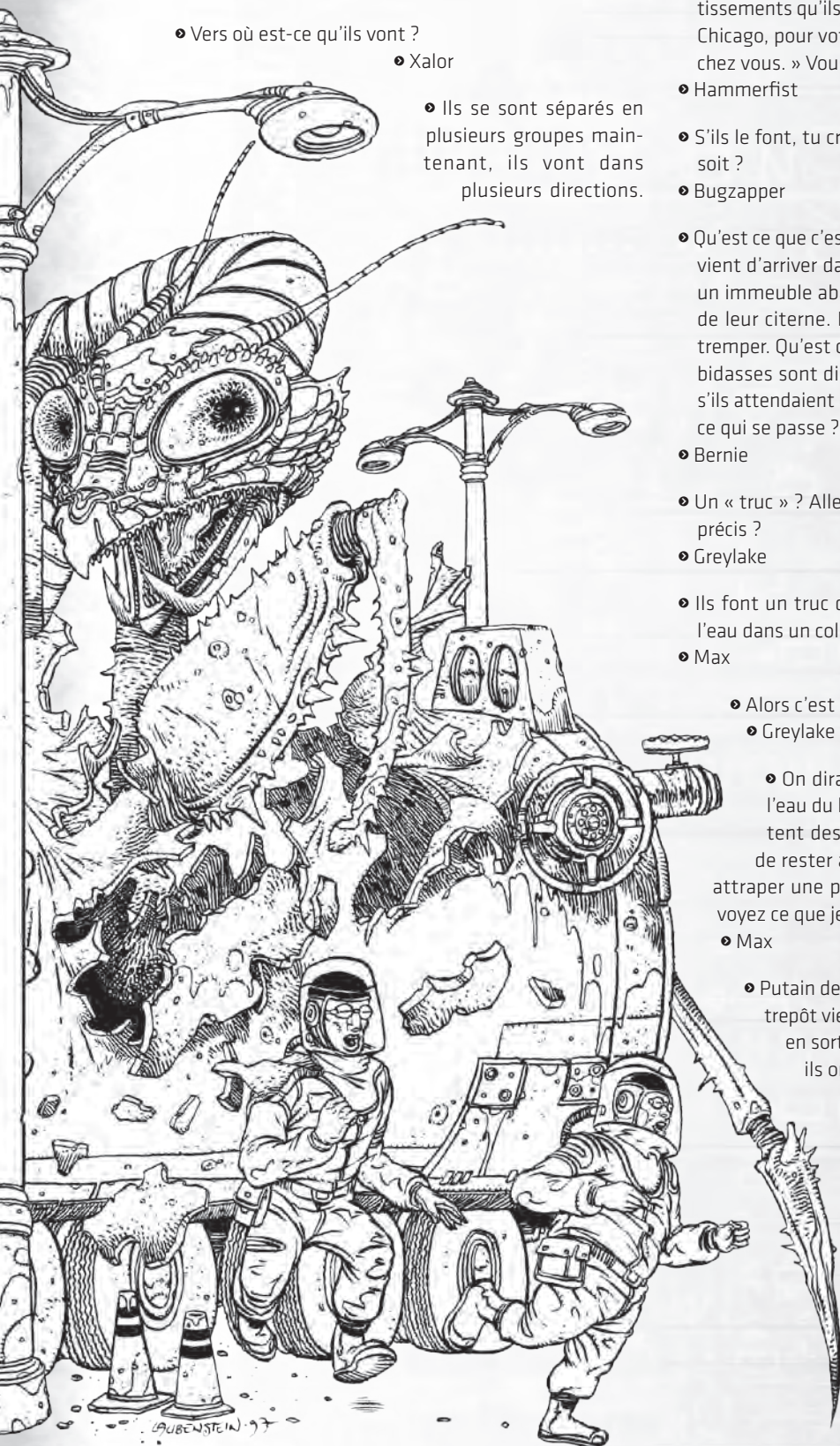


- Peut-être qu'ils vont faire le boulot comme il faut cette fois-ci ?
- Tran
- Bordel de Dieu, ils sont en train de mettre des combinaisons antiradiations. Vous croyez pas qu'ils vont lancer une nouvelle bombe A, hein ?!
- Domino
- Du calme, Domino. C'est pas des combi antirad, c'est des combi chimiques. Même si je suis pas sûr que ce soit vachement mieux. On dirait qu'ils sont prêts à bouger maintenant... Ils se rassemblent autour des camions. Ces types sont armés jusqu'aux dents !
- Elroy

• Vers où est-ce qu'ils vont ?

• Xalor

• Ils se sont séparés en plusieurs groupes maintenant, ils vont dans plusieurs directions.



Depuis mon point de vue en hauteur, on dirait les rayons d'une roue, qui irradient vers l'intérieur de la ville.

- Domino
- Un de mes potes mage vient de me dire que l'espace astral dans le coin ressemble au putain d'O'Hare pendant un week-end de vacances. C'est blindé de magiciens, d'esprits (des vrais, pas des cafards) et d'élémentaires qui flottent partout. Je sais pas ce qui se passe, mais c'est *énorme*. Valere dit qu'elle n'a jamais vu autant de magiciens au même moment au même endroit depuis qu'elle a reçu son diplôme du MIT&T.
- Max
- Hé, il y en a qui viennent par ici. Je suis pas sûr d'aimer les avertissements qu'ils donnent dans les haut-parleurs : « Citoyens de Chicago, pour votre propre sécurité nous vous incitons à rester chez vous. » Vous êtes *sûrs* qu'ils ne vont pas nous atomiser ?
- Hammerfist
- S'ils le font, tu crois que rester chez toi va changer quoi que ce soit ?
- Bugzapper
- Qu'est ce que c'est que ce bordel... !?! Une des équipes d'assaut vient d'arriver dans mon quartier, et ils sont en train d'arroser un immeuble abandonné au coin avec le truc qui y'a dans une de leur citerne. La grosse lance du haut est en train de tout tremper. Qu'est ce qu'ils croient faire, bordel ?? Tous les autres bidasses sont dispersés dans la rue, les armes prêtes comme s'ils attendaient que quelque chose sorte de l'immeuble. Qu'est ce qui se passe ?!
- Bernie
- Un « truc » ? Allez, Bernie, est-ce que tu peux être un *peu* plus précis ?
- Greylake
- Ils font un truc dans le même style ici. Sauf qu'ils balancent l'eau dans un collecteur d'égout.
- Max
- Alors c'est de l'eau, hein ? C'est tout ?
- Greylake
- On dirait, d'après ce que me dit Valere. On dirait de l'eau du lac non-filtrée. Beur...pas étonnant qu'ils portent des combinaisons chimiques. Vous feriez mieux de rester à l'intérieur les enfants, si vous ne voulez pas attraper une putain de saloperie de parasite... enfin... vous voyez ce que je veux dire.
- Max
- Putain de bordel de merde ! Ici le mur de ce putain d'entrepôt vient juste d'être éventré et un essaim d'insectes en sort ! L'équipe d'assaut leur tire dessus... bon Dieu, ils ont une sacrée puissance de feu ici.
- Bernie
- Alors qu'est ce qui se passe, Ares arrive et débusque les insectes ? C'est ça qui se passe ? Je veux dire, c'est logique : les hélicos, la puissance de feu, l'heure de pointe en astral. Mais qu'est ce que l'eau du lac vient faire là dedans ? Ils essayent de noyer les insectes ou quoi ?
- Greylake

- Nouvelle mise à jour de Valere : elle a regardé de plus près cette eau du lac qu'ils balancent partout. C'est pas que de l'eau. Il y a autre chose dedans, quelque chose qui provoque un petit champ magique ou quelque chose autour de l'eau. Comme une brume dans l'espace astral, elle dit. Alors quoi qu'il y ait dans cette eau, c'est magique d'une certaine façon, et ça a l'air de déloger au moins certains insectes.

• Max

- PUTAIN DE BORDEL DE MERDE !!!! Un autre insecte vient de s'arracher de l'immeuble... un gros. Je veux dire GROS. C'est une putain de reine !! Elle est en train de déchiqueter la citerne ! Les bidasses ont pas une chance !

• Bernie

- Une reine ! Waouh ! Cool ! Où est-ce que t'es ? J'en ai jamais vu une avant. Ça doit être trop cool à voir.

• Hammerfist

- Ils ont appelé la cavalerie : quelques hélicos. Ils tirent sur la reine. On se croirait au 4 juillet ici. La vache, ces types d'Ares sont grill...Quuuu ?! Je le crois pas ! Bordel je le *crois* pas ! PUTAIN, ILS VIENNENT DE VIANDER LA REINE !!!!!!!!!!!!!!!

• Bernie

- Quoi ?? Ils l'ont tué ? Ces choses sont presque impossibles à tuer ! Bordel, et j'ai raté ça !

• Hammerfist

- Ben, aussi sûr que je suis branché ici, ils viennent de la tuer.

• Bernie

- J'entends des coups de feu en bas du block, mais c'est trop loin pour voir quoi que ce soit. Qu'est qu'Ares croit faire ? Est-ce qu'ils vont se faire tous les insectes de Chicago un par un ?

• Greylake

- Merde, une escadrille d'hélicos d'attaque Yellowjacket viennent de passer mon immeuble d'appartement ! Ils allaient vers Grant Park... on dirait qu'il y a une grosse bagarre aérienne par là. Je vois pas bien d'ici, mais on dirait qu'un détachement d'esprits guêpes se battent avec les hélicos d'assaut. Et les hélicos sont en train de gagner !

• Sleeper

- Les mecs, je viens de reparler à Valere. Elle dit que la brume astrale s'est fixée sur certains insectes, et qu'elle draine leur énergie. Je sais pas ce qu'Ares a mis dans cette putain d'eau, mais quoi que ce soit, on dirait que ça fait la différence dans les combats. Contrairement aux prévisions, les bidasses se font pas botter le cul.

• Max

- J'irais quand même pas jusqu'à dire qu'ils s'en sortent « bien » non plus, Max. D'après ce que j'ai vu et entendu, ils ont pris des coups : ils répliquent juste plus fort. Qui sait, ils ont peut-être une petite chance de gagner cette fois-ci.

• Globe

- Des choses plus étranges sont déjà arrivées.

• Believer

*****FIN DE TRANSMISSION*****

*****FIN DE TRANSMISSION*****

*****FIN DE TRANSMISSION*****

- Alors laissez moi voir si j'ai bien compris. La « brume astrale » dont tout le monde continue à parler est supposée être ce Strain-III Bêta qu'Ares a balancé dans la Zone pour tuer les insectes ? Alors c'est quoi cette histoire d'eau ?

• Hal

- Réfléchis une minute, Hal. Le Strain-III n'a pas de composant physique. Alors comment tu fais pour la faire aller où tu veux ? Un bon moyen c'est de le combiner, d'une façon ou d'une autre, avec quelque chose de physique que tu *peux* envoyer où tu veux, et si cette chose physique est aussi vivante, elle embarquera le Strain-III avec elle. D'où l'eau du lac. Toutes les bactéries et les trucs dans l'eau donnent assez de présence physique pour forcer le Strain-III dans une direction donnée.

• Duckie

- Bien sûr, ces mêmes bactéries et « trucs » rendent l'eau vachement malsaine. Ça montre juste à quel point Ares s'inquiète vraiment du bien-être des gens dans la ZQ. Vous remarquerez qu'ils ont fagotés leurs gars bien à l'abri dans des combi chimiques. Ares connaissait les dangers pour les populations locales et les a ignorés. Des égouts inondés, des maladies, des corps de rats du diable qui sortent de partout : j'ai entendu dire que c'est un vrai foutoir.

• Birdwatcher

- Je ne vois toujours pas pourquoi ils avaient besoin d'envoyer le Strain-III quelque part. Je veux dire, pourquoi ils n'ont pas juste ouvert les containers et laisser le truc flotter jusqu'à ce qu'il trouve une ruche insecte ?

• Naysayer

« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »

- Voilà comment je vois les choses. Si Ares avait juste laissé le truc libre dans la ZQ, pour ce qu'ils en savaient, celui-ci pouvait tout aussi bien aller se balader à Detroit pour y trouver à manger plutôt que de s'accrocher à une ruche insecte. D'un autre côté, plus près ils pouvaient l'approcher d'un groupe d'insectes, plus il y avait de chance qu'il s'y accroche et hurra, vous avez un tueur d'insectes.

• Reilly

AU-DELÀ DU MUR

Posté le : 28 février 2058

- Captain Chaos, j'ai eu ça d'un pote à moi : un caporal de l'armée des UCAS qui était stationné sur le Mur de la ZQ pendant l'opération Extermination. Je pense que vous le trouverez tous assez intéressant pour le poster sur Shadowland.

• Scarecrow

- Nous aimons faire plaisir.

• Captain Chaos

Transmis : 1er avril 2058 à 11 : 24 : 25 (EST)

La semaine passée a été un tel cauchemar, je ne peux pas attendre pour donner les détails. Je savais que tu crevais d'envie de savoir ce qui s'était passé à Chi-Town, mec. Ben, bienvenu au club. En fait, personne ne sait exactement ce qui s'est passé. Je peux juste te dire ce que je sais.

On entendait des rumeurs comme quoi Ares allait envoyer des gens de l'autre côté du Mur de plus en plus souvent. Les gars de Knight Errant stationnés sur notre section du Mur n'avaient pas l'air d'en savoir beaucoup plus que nous, mais c'était clair que quelque chose de gros se préparait. C'est juste qu'on ne savait pas quoi, exactement. Même quand ils ont finalement lancé leur opération, ils nous ont dit que dalle.

On avait l'ordre de tenir des patrouilles rapprochées et d'être sûr que rien ne sorte (ou ne rentre) ce jour-là. Point barre. Ça a été plus dur que tu l'imagines. Essaye, *toi*, de te concentrer sur ton programme de patrouille quand des hélicos d'assaut font des cartons sur des esprits guêpes près de la Truman Tower, à seulement quelques kilomètres de là, ou quand tu regardes à travers tes jumelles et que tu vois une escarmouche entre plusieurs insectes et une équipe de KE Firewatch. C'était un putain de bordel.

Personne ne s'attendait à ce que Knight Errant se contente de lever le camp et de nous abandonner là, sur le Mur, une fois que les choses s'étaient calmées. Je crois pas que beaucoup de gens mesuraient vraiment l'importance de la contribution de ce bon vieux M. Knight et d'Ares pour garder la ZQ. Quand ils sont partis, on s'est retrouvés avec une équipe squelettique, formée de réguliers de l'armée des UCAS et de gardes nationaux, pour assurer tout le blocus. Et c'était pas beaucoup.

- Hé, une seconde. Je croyais que c'était l'armée des UCAS sur le Mur. Qu'est ce qu'Ares a à voir là dedans ?
- Tservo
- Ben, après toutes les émeutes quand le Big D s'est fait descendre, et avec tous les problèmes brûlants aux frontières, les va-t-en-guerre avaient d'autres chats à fouetter que la demi-douzaine de têtes-de-câble qui essayaient de passer le Mur de la ZQ chaque semaine. Damien Knight a toujours été copain avec le gouvernement, alors c'était tout naturel pour lui de se lancer et de faire baby-sitter la ZQ par ses gorilles de Knight Errant, non ?
- Matador
- Sans parler du fait que le QG d'Ares de Detroit est à un jet de pierre. Knight couvrait probablement ses propres arrières. Si j'avais des cafards qui créchaient de l'autre côté de ma palissade, je m'assurerais qu'ils *restent* de leur putain de côté.
- Yori
- Un jet de pierre ? Peut-être si un troll lance la pierre. Où est ce que tu as appris la géographie, Yori ?
- Fiddler
- Va te faire, Fiddler. Marre-toi tant que tu peux, mais Ares a les yeux fixés sur cet endroit au bord du lac depuis des années. Quand vous vivrez tous dans la petite dictature privée de Damien Knight, vous verrez.
- Yori

Quand l'opération d'Ares a débuté, des gens ont commencé à sortir de la ZQ. D'abord, ils étaient juste quelques uns, se faufilant par les brèches où Ares avait l'habitude de surveiller. Mais ensuite ils ont commencé à être plus nombreux, bravant les zones de tir. Notre premier instinct a été de suivre nos ordres et de les descendre, mais on a entendu des rumeurs comme quoi Ares avait viré tous les cafards. J'ai entendu les officiers se disputer à propos de ça, ce soir-là, dans la tente de commandement. La moitié d'entre eux disait que s'il n'y avait personne à retenir, à quoi bon une Zone de quarantaine ? L'autre moitié disait qu'on ne pouvait pas mettre en péril la vie des gens sous notre protection sur la base d'une simple rumeur comme quoi les cafards seraient partis. Je pense pas que j'ai déjà senti une telle tension dans les rangs et, pour être honnête, je ne sais pas de quel côté je me serais rangé si j'avais eu le commandement. Heureusement je ne l'avais pas.

Je ne trouve pas les mots pour décrire mon soulagement quand Haeffner a fait son discours sur l'état de l'Union douze heures plus tard, et qu'il a officiellement mis fin au blocus. J'ai cru que c'était fini.

Malheureusement, ce n'était que le début du vrai merdier. Les gens ont commencé à s'amasser vers le Mur en formant des putains de *hordes*. Je te jure, au moins un millier est passé le premier jour, et encore plus la semaine suivante et après. Tout le monde voulait sortir avant que le Président n'ait changé d'avis.

Le problème, c'était pas les réfugiés, c'était les gens de notre côté. Après avoir regardé le Mur pendant deux ans et prié chaque nuit que les cafards ne viennent pas de leur côté, le reste de Chicagoland n'était pas prêt à accueillir des flopées de réfugiés qui pouvaient être des cafards déguisés. Des combats ont éclaté le long de la frontière de la ZQ. Cette fois, ce n'était pas nous qui ouvrons le feu sur les fuyards : c'était les civils. Ils se sont réunis et ont décidé que, puisqu'on n'allait pas garder ces pauvres types enfermés dans la ZQ, ils allaient prendre les choses en mains. Et on a été pris au milieu de tout ça. C'était assez ironique, les soldats qui avaient passé deux ans à se défoncer pour que les gens restent dans la ZQ se sont retrouver à les aider à passer le Mur en un seul morceau. Ça a été dur, et pas que pour nous. Le reste de la ville était la proie d'émeutes, de manifestations, et même d'attaques sur des réfugiés. « Les cafards dehors ! » et ce genre de conneries. Tout le monde avait peur, nous y compris. Tout bien considéré, ça n'a pas été la meilleure semaine de ma vie. Mais je suppose que ça aurait pu être pire. Ces pauvres gens auraient vraiment pu être des cafards.

- Alors Ares a raison ? Les cafards sont vraiment partis ?
- Skeptic
- Qui sait ? Mais je ne crois pas que le Président Haeffner aurait pu maintenir la ZQ en place même s'il l'avait voulu. Pas après qu'Ares ait retiré ses troupes.
- Hobbes
- C'est juste moi, ou bien est-ce bizarre de voir Ares se retirer si soudainement après s'être donné tant de mal pour garder les gens enfermés dans la ZQ pendant deux ans ? Surtout s'ils n'étaient pas totalement sûr que l'affaire des cafards était réglée (et comment auraient-ils pu être aussi sûrs) ?
- Puck
- Knight se fout de Chicago. Il ne s'intéresse qu'au total des dépenses. Garder la ZQ n'était plus dans son meilleur intérêt, alors il a dégagé.
- Yankee
- J'y crois pas, Yankee. Knight a consacré beaucoup de dépenses et d'efforts à la chasse aux cafards. Ça ne lui ressemble pas de faire un virage à 180 degrés et de ne plus s'en préoccuper. Il doit y avoir une autre explication.
- Birdwatcher
- En fait, Ares n'a pas retiré *toutes* ses troupes. Ils veulent juste que tout le monde le croit. Knight Errant a aidé à calmer les émeutes après la fin de la ZQ. Et vous pouvez parier que notre copain D.K. a des gens dans et autour de la zone, gardant un œil sur la situation.
- SamIM

Les choses ont fini par se calmer, mais c'est toujours un sacré bordel. Sur le papier, la Zone fait de nouveau partie de la ville, mais personne ne veut en entendre parler. Malgré les garanties de Knight, les gens ont toujours peur que les cafards ne soient pas vraiment partis. Les « citoyens concernés » qui vivent près du mur de la ZQ ont engagé des firmes privées de sécurité pour garder les réfugiés hors de leur quartier. Et ils ne sont pas toujours polis non plus, si tu vois ce que je veux dire. Les choses sont encore pires de l'autre côté du Mur. Environ la moitié des secouristes qui s'y sont rendus en suivant le plan d'aide au sinistre



du gouverneur ne sont pas revenus, et ceux qui y sont parvenus ne veulent plus vraiment y retourner. Les efforts de secours ont été abandonnés assez rapidement, et la ZQ a été pratiquement livrée à son sort. Le gouvernement se contente de l'oublier, et la plupart des gens de la zone sont contents d'être ignorés.

J'ai entendu dire qu'on va se retirer et être affectés ailleurs. C'est pas trop tôt, si tu veux mon avis. Ça j'en suis sûr, mon pote. Dans la réalité, même si c'est pas officiel, la ZQ est aussi isolée du reste du monde qu'avant.

INFILTRÉS

Par Zoned

Posté le : 1er mars 2058

Si j'entends encore une personne se répandre sur toute la reconnaissance que l'on devrait à Ares pour nous avoir « sauvés » des cafards, je jure que je l'étrangle. C'est comme si tout le monde avait oublié tout ce qui s'est passé ces deux dernières années. Knight Errant était le premier responsable, ils ont mis un coup de pied dans la fourmilière et ensuite ils ont fait sauter une putain de bombe A pour nettoyer leurs conneries. Le gouvernement nous a tous emmurés ici comme des putains de criminels et nous a laissés pour morts. On s'en est très bien sortis sans leur aide pendant deux ans alors qu'ils nous traitaient comme si on ne n'existait pas. Alors ils nous arrosent avec de l'eau du lac, font des signes de mains et disent : « les cafards sont partis », et on est supposé remercier notre bonne étoile et leur baiser les pieds pour nous avoir sauvés ? Putain, je pense pas, non !

En plus, qui est ce qu'ils croient tromper ? Ils n'en ont toujours rien à foutre de nous. Le gouverneur de l'Illinois peut toujours sortir le thème « Chicago réuni » pour faire bien à la tridéo, parlant de toutes ces pauvres « âmes en peine » dans la ZQ. Mais vous n'avez qu'à regarder par vos fenêtres pour voir qu'elle ne saute pas sur l'occasion pour abattre le Mur. Personne à l'extérieur ne veut avoir à faire avec nous. Ils pensent qu'on est tous fous, ou désespérés, ou des cafards déguisés. Et si c'est le prix pour qu'ils restent de leur côté du Mur et qu'ils nous fassent pas chier, c'est bon pour moi.

♦ Laissez moi comprendre... ce gars aime être vraiment être dans la Zone ??

♦ Alexis

♦ Ça doit être un cafard.

♦ Naysayer

« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »

♦ JE SUIS PAS UN PUTAIN DE CAFARD ESPECE D'ENFOIRÉ DE...
 <<5 Mp effacé par Sysop>>

♦ Zoned

♦ Du calme, les enfants.

♦ Captain Chaos

Transmis : 5 avril 2058 à 04 : 15 : 20 (EST)

♦ Sérieusement, quand même, avec les cafards partis, la ZQ est devenue le rêve de tout anarchiste. Le gouvernement est encore en train de se demander ce qu'ils vont bien pouvoir en foutre, les corpos commencent juste à penser à récupérer les trucs sympa qui peuvent encore traîner, et j'ai même pas mentionné tous les coins et recoins populaires pour les squatters, les gangs, les shadowrunners, les cafards et autres malfaisants. La ZQ est un havre pour tous ceux qui font leur vie sur la misère des autres.

♦ Nocode

Beaucoup de gens ont déjà quitté la Zone, et je dis bon débarras. Les faibles disparaissent ; les forts restent. Et nous sommes forts, pas comme ces têtes-de-câbles pitoyables qu'ils aiment montrer à la tridéo. Nous avons passé les deux dernières années enfermés ici avec les cafards et la lie de l'humanité. Et ils croient qu'on n'a pas appris à s'occuper de nous-mêmes ? Et bien le réveil va être dur s'ils essayent de nous faire chier.

Quand les troupes se sont retirées, moi et le reste des Howlers on s'est installés dans un des vieux miradors de l'armée le long du Mur. On

a même récupéré de l'artillerie lourde d'une équipe de KE, sûrement trop occupée à chasser les cafards pour faire attention à quelques gangers. On contrôle notre territoire de notre côté du Mur, et les minables de l'autre côté devraient y rester s'ils ne veulent pas d'ennuis. On a pas besoin et on ne veut plus de leur « aide ».

- Seigneur ! Si tout le monde dans la Zone est aussi ravagé, je dis qu'Ares devrait l'atomiser encore pour nous éviter plus de problèmes.
- Machiavelli
- T'es un amour. Et qu'est ce que tu fais des pauvres têtes-de-câbles qui sont terrées dans leur cave parce qu'ils ne croient pas que les cafards sont vraiment partis ? Ou ceux qui ne sortent pas parce que les gangs et les seigneurs de guerre se castagnent jour et nuit et qu'un mec ne peut pas traverser une putain de rue sans un pyjama en kevlar ?
- Kitt
- Vivre dans la peur n'est pas une façon de vivre.
- Machiavelli
- Hé, c'est pas de la paranoïa s'ils sont *vraiment* tous après toi.
- Sage
« Sache tout, mais révèle peu »
- Je pense que le point de vue de Zoned est peut-être un peu extrême, mais il n'est pas *complètement* à jeter. La Zone a développé ses propres jeux de valeurs Darwinistes et une économie de survie. Tout ça commence à changer, mais tout ne change pas en une nuit. C'est exactement comme quand le Mur de Berlin est tombé au siècle dernier. Vous pouvez abattre la barrière physique en quelques heures, mais les barrières mentales et émotionnelles mettent des années à s'éroder, si elles y arrivent.
- Hobbes
- C'est encore plus long quand on n'abat *pas* la barrière physique. Le Gouverneur Colucci n'a pas vraiment sauté sur l'occasion de détruire le Mur dans un grand geste symbolique. Le Mur est un moyen pratique de garder les mécontents enfermés à l'intérieur.
- Winger
- Hé, peut être que le Gouverneur Schultz devrait y penser pour les Barrens de Seattle.
- Tservo

FUMIGATION

Par Samwise

Posté le : 7 mars 2058

Ne vous laissez pas avoir par la propagande d'Ares. Les esprits insectes sont peut-être à terre, mais ils ne sont sûrement pas morts. Maintenant, je ne dis pas qu'Ares n'a pas fait un bon travail en affaiblissant les insectes. Leur petit effort d'extermination a tué des chiées de cafards, et en a affaibli beaucoup d'autres, suffisamment pour en faire des proies faciles, même pour un chasseur d'insectes novice. Une preuve évidente est le nombre énorme de corps d'insectes éparpillés dans les rues du centre-ville de Chicago dans les jours suivant l'action d'Ares. Mais le truc avec les cafards, c'est que quand tu en vois un, il y en a mille que tu ne vois pas. Ares a peut être nettoyé quelques douzaines de ruches insectes, mais combien d'autres est-ce que les chasseurs d'insectes ont manquées ? On en a pas fini avec eux (et quand ils reviennent, ils seront plus gros, plus dur-à-cuir, et plus malins).

- Alors le Strain-III Bêta ne tue pas vraiment les insectes, ça les affaiblit seulement ?
- Winsome

- D'après ce que j'ai entendu sur ce truc, ça tue les insectes si tu lui laisse assez de temps. En supposant qu'ils ne trouvent pas un moyen pour se décontaminer. Mais dans l'intervalle, ça les rend malade, et c'est vachement plus rapide d'y aller et de les réduire en pièces. Si tu files une mauvaise grippe à un runner, tu obtiendras à peu près le même résultat.

• Grym

- Wowowo ! Va pas donner des idées aux corpos, mec !

• Tservo

En laissant l'expédition d'Ares de côté pour un moment, j'ai remarqué quelques nouvelles tendances inquiétantes chez les insectes dernièrement. Pour commencer, ils sont beaucoup plus subtils. Ils ne cherchent plus à atteindre leurs objectifs (quoi que ça puisse être) en envahissant ouvertement une ville. Ils ne vont pas refaire la même erreur qu'à Chicago, qui leur a valu une bombe nucléaire sur la gueule, suivie par deux ans en enfer, et puis le massacre en masse avec le petit virus génétiquement modifié d'Ares. J'ai entendu des rumeurs faisant état du nombre croissant d'insectes déguisés qu'on trouve dans des corporations, dans les échelons inférieurs du gouvernement, et Dieu sait où encore. Même feu le général Yeats, un des candidats au poste suprême de notre nation, avait apparemment une sorte de lien avec des cafards. Pire, certaines personnes aident de leur plein gré les esprits insectes. Pas seulement les chamans insectes, qui sont assez violents, mais des gens normaux qui ont rejoint un des fameux cultes insectes et croient que les insectes sont la « seconde résurrection » ou quelque chose comme ça.

Les histoires les plus bizarres que j'ai entendues concernent les esprits insectes qui survivent une fois que leur reine est canée. Peut être qu'ils ne font que traîner un peu plus longtemps avant de s'écrouler, ou peut être qu'ils n'étaient pas vraiment de cette ruche mais seulement de passage, ou quoi (qui sait... c'est des cafards !). Mais j'ai aussi entendu des théories qui disent que ces insectes ont trouvé un moyen de se libérer après la mort de leur reine. Je ne sais pas à quel point ces théories sont vraies, mais ça suffit à me faire réfléchir... et à m'inquiéter.

- Peut-être que c'est ça le truc des cultes insectes. Un esprit insecte libre essaye d'imiter sa reine et démarre une ruche parce qu'il n'en a plus. Seulement, à la place des insectes, il utilise des humains.
- Hal
- Une ruche insecte avec des humains ? C'est carrément trop bizarre pour moi, Hal.
- Greylake

LE REFUGE CABRINI

Par Stone

2 mars 2058

Il vient un temps où tout homme regarde en arrière et espère qu'il a pris les bonnes décisions, qu'il a suivi toutes les bonnes voies et a fait quelque chose de significatif de sa vie. Aujourd'hui, je regarde en arrière et je trouve peu de regrets. Et aujourd'hui, je suis debout au cœur d'un grand bouleversement, alors que le monde autour de moi bouge dans des directions qu'aucun d'entre nous n'a osé espérer, ou n'a de raison de craindre. Pourtant, notre capacité à surmonter le changement est ce qui fait de nous tous des humains. Oui, tous. Je connais certaines personnes par ici qui choisissent d'appeler les miens des monstres, des cannibales, des abominations. Mais j'ai vu l'humanité de mon peuple. J'ai appris sa tristesse, sa douleur, aux premières loges... en travaillant parmi eux, puis en devenant l'un d'entre eux. Piégés derrière ce Mur comme un rat dans une cage, j'essaye de poursuivre le combat de mon peuple, mais je crains que mon heure ne soit venue. Je peux seulement espérer qu'un jour, les vents du changement nous montreront le chemin, et le monde nous laissera marcher au milieu du reste de la métahumanité, au lieu de nous condamner pour toujours à cette prison de désespoir.

J'ai trouvé ce passage en fouillant les affaires de Tamir Grey le jour où il a été tué. J'ai pensé que ça ferait une bonne épitaphe. Il a conduit notre peuple hors des heures sombres, quand d'autres ne voyaient en nous que des bêtes sans cervelles. Nous aurions pu rester des bêtes, aussi, si Tamir Grey n'avait pas ouvert les yeux des gens. Il était celui qui est allé voir la Metahuman Rights Coalition (Mouvement pour la défense des droits des métahumains) et qui leur a demandé de nous aider à obtenir nos droits. Il est celui qui a parlé ; il est celui qui nous a fait entendre et nous a amené le Special Order 162. Ce jour là, le Refuge Cabrini est devenu le symbole de ce que nous avons accompli. Ils ont bien vite abrogé la loi et nous ont repris nos droits. Mais, pendant un court moment, nous avons gagné.

Aujourd'hui, le Refuge est devenu un autre genre de symbole : un symbole de trahison. Knight Errant nous a déjà tourné le dos une fois, quand ils nous ont abandonné aux foules furieuses hors du Refuge, il y a quatre ans. Rien n'a changé, sauf la magnitude de l'injustice. Ils nous ont tués maintenant. Ils l'ont tué *lui*. Et nous n'oublierons pas. Les choses ont changé autour de nous depuis trop longtemps. Maintenant il est temps de *les* faire changer, et de prendre ce qui nous revient.

- Est-ce que quelqu'un pourrait traduire cette merde ?
- Emilio
- Je suis stupéfait par l'ignorance des gens parfois. Laisse-moi de donner un indice, mec, vu qu'apparemment tu n'as pas fait attention. Quand Ares a lâché son Strain-III merdique dans la ville, elle a abattu une portion significative de la population paranaturelle avec les esprits insectes. Les goules du Refuge Cabrini sont de nature duale, alors elles ont été aussi durement touchées que les cafards. Ghoultown est devenu une ville fantôme. D'après moi, notre ami Stone est un membre de la nouvellement formée et assez militante GLL : Ghoul Liberation League.
- Reilly
- J'ai entendu dire que les goules avaient rejoint la Metahuman Rights Coalition mais aussi l'Empowerment Coalition, le bébé de l'ex-candidate à la vice-présidence Anne Penchyk. Droits égaux pour tout le monde. Ils pointent les morts des goules de Cabrini comme la preuve indéniable de la persécution des métahumains. Bien sûr, ils laissent opportunément de côté le fait que les goules ne sont pas officiellement reconnues comme métahumains.
- SamIM
- En fait, maintenant que le processus qui transforme les gens en goules a été scientifiquement identifié comme une maladie (par opposition à la vieille théorie de « gobelinisation parallèle »), ils se retrouvent dans une meilleure position pour réclamer le statut de métahumains. Bien sûr, une tête-de-câble qui se retrouve avec le SIVTA-3 ne se fait pas abattre par son médecin contre une prime.
- Nocode
- Ouais, mais quelqu'un avec le SIVTA-3 ne se balade pas en mangeant les gens.
- Doc
- C'est un point de détail mineur. D'ailleurs, les goules ne *se baladent* pas vraiment en mangeant des gens. Elles ont juste besoin de consommer 1 pourcent de leur masse corporelle en véritable chair métahumaine chaque mois. Le testament de Dunkelzahn prévoit une belle récompense pour la première compagnie qui créera de la chair synthétique pour nourrir les goules, la course est lancée.

Les goules peinent à se faire accepter, mais leur position sociale continue de s'améliorer, surtout depuis la publication du journal de Tamir Grey l'année dernière en pleine fièvre électorale. Cela a engrangé une publicité et des soutiens énormes au bénéfice de leur cause. Une goule lettrée, qui écrivait une jolie prose finalement plutôt émouvante... c'est vraiment quelque chose qu'on ne voit pas tous les jours. Ça a vraiment écorné l'image de « monstre cannibale sans cervelle ».

- Scrivler
- Et alors ? J'ai vu des singes qui peuvent utiliser la langue des signes. Vous pouvez apprendre des trucs à n'importe quel animal.
- Emilio
- Je déteste vraiment, vraiment, les ignorants.
- Reilly
- Je ne voudrais gâcher le martyr de personne, mais Tamir n'est pas mort. Il a peut-être disparu pour un moment, mais il est toujours là, quelque part. Je suis tombé sur certaines infos selon lesquelles il aurait été ramassé par Ares (avec d'autres goules) juste avant le début de l'opération Extermination. Mais Tamir était assez malin pour s'échapper. Aux dernières nouvelles, on l'aurait vu dans le Wisconsin.
- Spider
- Qu'est ce que tu veux dire par « s'échapper » ? Qu'est ce qu'Ares foutait à kidnapper une bande de goules ?
- Reilly
- J'sais pas, mais personne n'a vu le corps de Tamir. On est pourtant foutrement sûr qu'il n'était pas à Cabrini (me demandez pas comment je le sais). Il est toujours en vie, mais il veut que tout le monde le croie mort. Même son propre peuple. Je ne sais pas pourquoi, mais je suis sûr qu'il a ses raisons.
- Spider
- Ou peut-être que tes infos c'est de la merde et que Grey est vraiment mort.
- Naysayer
« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »

LA CHUTE

Posté le : 17 mars 2058

- Ce qui suit provient d'une édition récente du journal des étudiants de l'University of Chicago (vous savez, la grosse école de magie). Ça a d'abord été posté sur MagickNet, mais comme ça semblait pertinent, je l'ai inclus dans ce document.
- Captain Chaos
Transmis : 1er avril 2058 à 13 : 10 : 44 (EST)

Il est temps pour la communauté magique de Chicagoland de se lever et d'agir. Nous sommes restés passifs assez longtemps à regarder d'autres corrompre ainsi notre espace astral : d'abord les esprits insectes, ensuite la quarantaine du gouvernement, puis Ares avec son explosion nucléaire, et maintenant encore Ares avec sa dernière abomination en date, le Strain-III. Ils pensent pouvoir faire n'importe quoi sans se soucier des conséquences. Leur excuse est l'ignorance, comme une autruche qui enfouie sa tête dans le sable : ignorance de la magie et de ses dangers potentiels. Rien de nouveau pour les mégacorporations, mais cette fois, ils sont allés trop loin. En relâchant un virus astral en quantité massive dans la Zone de quarantaine, ils ont créé un désastre magique, aux proportions inimaginables, à notre porte (pourtant, le reste du monde passe notre détresse sous silence).

Si un tanker pétrolier répand sa cargaison en haute mer, tout le monde condamne aussitôt la corporation responsable, et les efforts de nettoyage sont rapides et définitifs. Pourquoi ? Parce que le rejet met en danger la faune marine et l'équilibre écologique de toute la zone environnante. Ce qu'Ares a fait à Chicago n'était pas différent. Le Strain-III est leur pétrole, et la Zone de quarantaine est la mer. Rien n'est à l'abri de cet organisme implacable, car il ne fait aucune discrimination. Tout est bon pour le virus, depuis un rat du diable jusqu'à un spécimen Éveillé rare, en passant par un magicien astralement actif. Il est impossible de dénombrer les créatures paranaturelles déjà occis par le virus, surtout si l'on inclut les esprits et autres élémentaires. L'équilibre délicat de l'espace astral de la conurbation de Chicago a été bouleversé, et personne ne peut connaître la portée des effets à long terme.

- Super... voilà les cœurs sensibles. Montrez à des étudiants d'université quelque chose qui souffre, même s'il vient juste de se manger sa propre jambe, et ils montent aux créneaux. Et quoi ensuite ? « Sauvons les cafards » ??
- Dori

L'un des plus gros mensonges d'Ares dans les jours qui ont suivi l'opération Extermination a été d'affirmer que le Strain-III serait rapidement à court de nourriture après avoir affaibli les esprits insectes. Mais ce n'est pas arrivé. Les échantillons du virus sont aussi forts aujourd'hui qu'il y a deux semaines. Ares a apparemment négligé un facteur critique dans ses calculs : le champ magique qui imprègne toute la Zone de quarantaine. Au mieux, une telle erreur démontre une négligence stupéfiante et un mépris effroyablement nonchalant pour les conséquences de leurs actes.

- Putain, ça c'est tout simplement magnifique. Se débarrasser d'un fléau pour le remplacer par un autre ? Ils ne se sont pas inquiétés de l'effet qu'aurait un champ magique sur le virus ? Ça ressemble à une *putain* de négligence pour moi.
- Scarecrow
- Qu'est ce qui te fait croire que c'était une négligence ?
- Lone Gunman
- Une seconde, je suis paumé. Cette merde de Strain-III se nourrit d'énergie magique, non ? Bien, si le champ magique fournit cette énergie, est ce qu'il ne devrait pas s'épuiser ? Ça réglerait le problème du virus et du champ magique d'un seul coup.
- Kitt
- Les champs magiques arrivent naturellement en réponse à certains traumatismes. Des émotions intenses, généralement la peine et la souffrance, la peur ou la mort, sont des causes typiques, mais il y en a bien d'autres. Ce virus peut drainer cette énergie, mais l'« inertie » naturelle des êtres vivants expérimentant et ressentant constamment des émotions fournit toujours plus d'énergie et renouvelle le champ magique.
- Professor J
jjacobs@mitt.edu
- Mais selon cette même logique, prof, est-ce que cette énergie ne doit pas venir de *quelque part* ?
- Ivo
- Il y a une énergie sans limites dans les métaplans, une puissance au-delà de la compréhension de tout être vivant. Les habitudes alimentaires d'un virus faible et localisé pourraient à peine entamer cette énergie.
- Professor J
jjacobs@mitt.edu



- Peut-être qu'elle le peut, professeur. Lisez la suite...
- Sage
 - « Sache tout, mais révèle peu »

Déjà, les magiciens à travers la ville ont remarqué une nouvelle et inquiétante tendance à la suite de l'opération Extermination : les Vides. Ces nouveaux phénomènes semblent être causés par un affaiblissement du tissu de l'espace astral. Des activités magiques normales, comme le lancement de sorts et l'invocation, provoquent un léger drain d'énergie astrale qui est à peine perceptible pour nous. Par contre, les effets du virus Strain-III se situent plusieurs ordres de magnitude au-delà. Tandis que le vorace virus Strain-III épuise l'énergie magique de la Zone de quarantaine, l'inertie naturelle des métaplans ne peut compenser. Le résultat ? Les Vides : des régions où l'espace astral est sombre et presque sans vie.

Ces Vides sont extrêmement dangereux pour les voyageurs astraux. Bien qu'ils n'aient encore causé aucun décès à notre connaissance, une rencontre avec l'un d'eux peut provoquer des chocs et traumatismes mentaux. La faculté du Département de Thaumaturgie, ici à l'U of C, a recommandé que le gouverneur poste une annonce officielle sur les newsnets publiques, avertissant les magiciens d'éviter la Zone de quarantaine. Nous avons déjà délivré ce genre d'avertissements nous-mêmes, mais le message doit encore être relayé. Les Vides apparaissent et disparaissent apparemment au hasard ; une équipe de chercheurs d'universités locales (incluant des représentants de l'U of C) essaient encore d'établir un schéma. Le docteur Howard Tierney, magicien hermétique initié et président du Département de Thaumaturgie, a récemment déclaré : « Notre but est de déterminer où et quand ces Vides apparaîtront afin de permettre aux autorités d'émettre des consignes de voyages adéquates pour les magiciens en projection. De plus, avec de la chance, découvrir leurs positions nous rapprochera un peu plus de la détermination de leur cause. »

Ces Vides représentent un danger non seulement pour les magiciens de Chicago, mais aussi pour les praticiens de la magie à travers tous les UCAS. Nul ne peut prédire ce qui se passerait si ce phénomène se répandait sans entrave. D'ici à ce que nous ne le découvrons, tout l'espace astral autour de Chicago pourrait être endommagé de manière irréversible. Nous devons travailler ensemble pour trouver une solution à cette crise, avant que ce ne soit notre fin à tous.

- Tout mélodrame et politique mis à part, ce post est carrément inquiétant. Un de mes amis est presque rentré dans plusieurs de ces Vides dans la ZQ. Il décrit l'astral dans Chicago comme un gros morceau de gruère. Des champs magiques partout, sauf à ces endroits, où il y a presque l'inverse d'un champ magique. D'après ce que j'ai entendu, les Vides ressemblent beaucoup aux foveae d'Aztlan. Est-ce que quelqu'un peut confirmer le lien ?
- Gael
- Ils sont peut être liés, mais ils ne sont pas pareils. Ils ont des effets similaires, mais je pourrais dire la même chose d'un mage qui quitte l'atmosphère et qui ensuite fait une excursion dans l'espace astral. Dans les trois cas, vous avez un mage très chanceux, un mage très mort, ou un légume.
- Doc
- T'sais, ce taré a probablement raison. Les Vides qui apparaissent dans la ZQ sont probablement liés au Strain-III qui draine le champ magique d'une certaine manière. Je veux dire, c'est logique, non ? Conservation de l'énergie, et toute cette merde ?
- Tservo
- Les lois de la physique conventionnelle ne s'appliquent pas dans l'espace astral, mon ami. Mais malgré tout, la possibilité existe. Si, comme notre apprenti écrivain le suggère, nous avons affaire

à un affaiblissement du tissu même de l'espace astral, alors qui peut prédire ce qui arrivera si les effets ne sont pas restreints ? Il faut certainement de plus amples études.

- Professor J
jjacobs@mitt.edu
- Tous ceux qui sont impliqués dans la magie dans la ZQ se sont évertués à découvrir exactement ce qui cause ces vides astraux et trouver un moyen de réparer les dégâts.
- Tanner
- À part l'U of C, les autres groupes qui financent des recherches et / ou des shadowruns pour en apprendre plus sur le Strain-III sont le Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy (MIT&T), les magiciens indépendants de Little Earth, l'Institut Dunkelzahn pour la Recherche Magique, et même le nouveau Groupement de sécurité magique du gouvernement. Ils n'ont pas l'air de travailler ensemble, comme l'auteur de ce post le suggère (bon sang, je me demande bien pourquoi...), mais il semble que tout le monde veut être sur ce coup- là.
- Globe
- Qui peut les en blâmer ? Je veux dire, qui peut affirmer que les Vides (ou le Strain-III) vont se limiter d'eux-mêmes à Chicago ?
- Yori
- Voilà une info intéressante. D'après les reconnaissances astrales que Knight Errant a faites avant le début de l'opération Extermination, ils ont découvert que le Sanctum, où ce dingue de Two-Spirits s'est installé, devait être le seul endroit de toute la Zone sans champ magique. Bizarre, hein ? Et vous savez ce qui est encore plus bizarre ? Depuis l'opération Extermination, personne n'a vu ou entendu parler de Two-Spirits. En fait, le Sanctum entier est vide.
- G-Man

LES OMBRES DE L'OUBLI

Par Caruso

Posté le : 24 mars 2058

J'étais dans la ZQ quand ils ont construit le Mur, travaillant comme homme de main pour un des seigneurs de guerre. Dans le mois suivant l'arrêt officiel de la quarantaine par le Président, beaucoup de choses ont changé dans Chicago. Tous ceux qui courent les Ombres ont intérêt à se tenir au courant de ces changements, ou ils vont avoir une carrière vraiment très courte. Je poste ça ici pour que tous ceux qui veulent rendre une petite visite à la Zone se fassent une idée un poil meilleure de qui est qui maintenant que le blocus a été levé.

Pendant les deux ans où la ZQ était officielle, Catherine « La Terrible » Cunningham a réussi à placer un bon cinquante pourcent de Chicago sous son contrôle. Elle avait un talent pour mettre la main sur des technologies brûlantes, le genre de choses auxquelles les autres seigneurs de guerre ne faisaient que rêver. Elle possédait aussi un autre avantage : un noyau de magiciens pour aider à repousser les cafards. Ça lui a donné assez d'ascendant sur la plupart des autres petits dictateurs de la Zone. Puis, quasiment du jour au lendemain, sa poigne de fer s'est brisée. L'opération Extermination a égalisé le terrain de jeu, magiquement parlant, et Catherine a découvert que quelqu'un lui avait piqué l'as planqué dans sa manche. Presque immédiatement, certains des seigneurs de guerre mineurs se sont empressés d'exécuter quelques démonstrations de force. Les régions sud et sud-ouest de la Zone sont toujours en pleine pagaille alors que Catherine se bat pour conserver son territoire. Elle se sent assiégée sur tous les fronts : la rumeur prétend qu'elle est devenue si paranoïaque qu'elle ne croit plus personne en dehors de son cercle intérieur.

- Catherine était en chemise avec les cafards. C'est pour ça que tout s'est effondré autour d'elle quand Ares est arrivé, purement et simplement.
- Cog

- Ouais, c'est ça... Écoute, la magie et les cafards ne sont pas obligatoirement derrière tout et n'importe quoi. La prochaine fois, tu vas dire qu'Ares et le gouvernement ont un accord secret avec les insectes.

- Quasar

- Ils ne pourront pas toujours cacher la vérité.
- Lone Gunman

Un des plus gros joueurs de la Zone est Tom Nishio, arrivé récemment. Beaucoup de gens doutent de sa santé mentale pour être délibérément venu à Chicago. Mais il a vu une niche à occuper dans la Zone de quarantaine : nommément, l'absence d'un marché noir organisé. Nishio a apparemment décidé que l'argent qu'il y avait à se faire contre-balançait les risques. Je suppose qu'il ne voulait pas non plus laisser une chance à la Mafia d'intervenir et de s'en emparer. Il a ramené un groupe de gorilles de confiance, un certain capital de départ (argent et matériel), et il a ouvert boutique sur Lake Shore Drive. La plupart de ses cargaisons arrivent par le lac, par commodité et pour les protéger des raids des autres seigneurs de guerre (qui sont tous cloués à terre).

- Quand il dit « gros » joueur, il ne plaisante pas. Nishio était un lutteur de sumo, et au dernier compte il approchait les 250 kilos. Mais j'ai entendu dire qu'il avait perdu du poids depuis.
- Duckie

Quand le gouvernement a mis fin à la quarantaine, le crime organisé a commencé à se réaffirmer à Chicago, mais pas vraiment du jour au lendemain. La Mafia était assez puissante à Chi-Town avant la création de la ZQ, mais les huiles de la Famille ne voulaient pas commencer à renvoyer leurs gens sur place tant qu'ils ne seraient pas sûrs que l'endroit était sûr. Ils avaient une chose pour eux, cependant : Marcus Quinn. Alors petit lieutenant de la pègre de Chicago, Quinn a été piégé dans la Zone quand ils ont construit le Mur. Durant les deux dernières années, il a consolidé sa position et celle de la Mafia parmi les autres puissances de la Zone. Il a commencé avec quelques gorilles vraiment bas dans l'échelle, accompagnés de quelques aspirants mafiosi, et, à la surprise générale, il a réussi à faire quelque chose de cette clique. Ils n'étaient pas terriblement influents dans le grand jeu qui se jouait ici, mais ils ont réussi à tenir à l'œil les intérêts de la Mafia dans la ZQ jusqu'à ce que tout le monde revienne. Maintenant qu'il n'est plus complètement coupé du reste du monde, Quinn a réussi à rétablir le contact avec la famille McCaskill à Milwaukee et leur a fait savoir l'état des opérations dans la ZQ. Ses efforts ont été remarqués, et Quinn est vraiment dans les bonnes grâces de la Famille en

ce moment. On dit que les McCaskill essayent de décider exactement quel niveau de présence ils veulent réinstaller à Chicago, et qui exactement va être en charge de tout ça. Entre temps, ils laissent Quinn s'occuper du reste. On dirait que Quinn a échangé deux ans de vie en enfer contre une promotion accélérée.

- Si ce Quinn a jamais travaillé pour la pègre. D'après ce qu'on sait, c'est un épicier qui a vu des cafards manger quelques affranchis et qui a décidé qu'il y avait du fric à se faire en entrant dans la Famille. À moins que Don « Tools » O'Toole ne débarque et réclame se qui reste de Chicago pour son clan, McCaskill va arrêter tous ceux qui empêcheront sa prise de contrôle de Chicago. La première partie consiste à renvoyer un cadeau de bon retour à Quinn juste entre les deux yeux et de reprendre sa part du gâteau. Si « Le Lion » veut se frotter à Don Roland « Le Grec » Stephanopoulos à Detroit, il ne va pas laisser un pisseux de la ZQ l'arrêter.

- Johnny the Bug
« Pas ce genre de bug, crétin »

Un autre joueur de la Zone est King Vlad, l'ork qui dirige la section nord-ouest. Pendant la quarantaine, Vlad s'est concentré sur la protection de son enclave contre les esprits insectes. Maintenant que les cafards ne sont plus vraiment un problème, il est devenu plus audacieux et plus agressif, attaquant des seigneurs de guerre et des gangs voisins. Vlad a même traversé le Mur et attaqué des centres de secours et des entrepôts de l'autre côté. Il a buté beaucoup de citoyens en dehors de la Zone, mais Vlad et ses gars ont su évité les gros ennuis jusqu'à présent. Leur tactique d'attaques éclairs est difficile à contrecarrer et encore plus difficile à anticiper, et aucun flic sain d'esprit ne poursuivrait quelqu'un dans la ZQ. Les choses que Vlad s'accapare à l'extérieur, ils les utilisent pour alimenter son petit coin de marché noir. Même si les actions de Vlad ne sont pas une menace suffisante pour mériter une attention particulière, Nishio a gardé l'œil sur Vlad pour tenir ses ambitions en respect.

- Ne laissez pas cette merde néo-anarchiste vous berner. La ZQ n'est pas vraiment en train de se changer en destination touristique. Il faut toujours se méfier des cafards (malgré les fantasmes d'Ares) et du Strain-III, les gangs et les seigneurs de guerre se sautent à la gorge, et les goules attaquent tout le monde. Ce n'est pas un joli endroit à visiter, et je plains les pauvres têtes-de-câbles qui doivent y vivre. Chicago est devenu un endroit où tout a un prix.

- Naysayer
« Arrêtez le monde, je veux sortir ! »

- Et si vous n'êtes pas prudent, vous pouvez finir par le payer de votre vie.

- Sage
« Sache tout, mais révèle peu »