



SHADOWRUN

STREETPÉDIA



ENCYCLOPÉDIE
NÉO-ANARCHISTE
DU SIXIÈME MONDE



ALL IN !

ILS SONT TOUS LÀ. Chacun d'entre eux. Les légendes, les menteurs, les traîtres, les gagnants, les lâches, les braves, les puissants, les opprimés. Les gens qui ont fait fuir des secrets et en sont morts, et les secrets que personne n'a encore découverts. Les marchés obscurs, les accords louches, les manœuvres désespérées. Tout ce qui fait du Sixième Monde la machine à cauchemars effrénée que ses habitants connaissent trop bien est juste là, entre ces deux couvertures.

Streetpédia est votre guide de référence de l'univers de **Shadowrun**. Avec sa centaine d'entrées, elle couvre les corporations, les shadowrunners, les politiciens, les nations, les villes, les organisations criminelles et plus encore. Encore mieux, cette encyclopédie va jusqu'à vous dire ce que vous avez besoin de savoir, pour que vous arriviez dans les rues un peu plus malin que vous ne l'étiez en vous levant ce matin.

En exclusivité française, **Streetpédia** complète les entrées d'informations qui n'avaient pas encore fuité dans notre langue, comme sur la Guerre civile des Grands dragons. Mais elle est surtout enrichie de dossiers compilés par les Ombres françaises qui vont permettre aux runners et Johnson français de comprendre toutes les intrigues américaines. Sont ainsi abordés Ares et notamment son rapport aux esprits insectes, le SFC depuis son apparition à son « dénouement », les mégacorporations AAA après la Réforme et enfin, la mystérieuse secte des Nulls.

Streetpédia est compatible avec toutes les versions de **Shadowrun**.



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2020 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR603



TABLE DES MATIÈRES

Introduction	5	Dupree, Aina	40
STREETPEDIA	10	E	40
Le Néo-Anarchisme renaît de ses cendres	10	Ehran le Scribe	40
A	12	Elfes immortels	41
Accords de Reconnaissance Commerciale (ARC)	12	Eliohann	41
Aden	12	État libre de Californie	41
AG Chemie	12	États américains confédérés (CAS)	42
Alachia	13	États-Unis canadiens et américains (UCAS)	43
Alamos 20 000	13	EuroGuerres	44
Albuquerque	13	Evo	44
Alchera	13	Extraterritorialité	45
Amazonie	14	F	46
Aneki, Inazo	14	FastJack	46
Anneaux de Séoulpa	15	Fondation atlante	47
Anomalie de Yellowstone	15	Fondation Draco	47
Arcologie	15	Fondations, Les	48
Ares Macrotechnology	18	France	48
Arleesh	20	Frosty	49
Association pour la Préservation de l'Espace Astral	20	Fucanglong	49
Atlanta	20	G	49
Audit mégacorporatiste	21	Ghostwalker	49
Austin	21	Gobelins	49
Aztlan	21	Grande Danse des Esprits	50
Aztechnology	23	GRIME	50
B	25	Groupe Tzuri	51
Base Gagarin	25	Guerre civile des Grands dragons	51
Blatavska, Sheila	25	H	53
Boston	25	Habitat Zurich-Orbital	53
Brane Deigh	25	Harlequin	53
Buttercup	25	Hawai'i, Royaume d'	53
C	26	Hestaby	54
Captain Chaos	26	Horizon	54
Catapulte électromagnétique du Kilimandjaro	26	Hualpa	55
Celedyr	26	Human Nation	56
Cent, Les	26	I	56
Changelins	27	Institut Dunkelzahn pour la recherche magique (DIMR)	56
Chicago	27	Intelligence artificielle	56
Cline, Gary	27	J	58
Colloton, Angela	27	JackPoint	58
Combat urbain	28	Japon impérial	58
Confédération italienne	28	K	59
Conseil Corporatif Pueblo (CCP)	29	Kalanyr	59
Conseil Salish-Shidhe	29	Karl Kombatmage	59
Consensus	30	Kenneth Brackhaven	60
Consortium Apep	30	Knight Errant	60
Cour Corporatiste	31	Krime	60
Cour Seelie	31	Kukulkan	61
Cour Unseelie	32	L	61
Cyberzombies	33	Lacrima	61
D	33	Lanier, Miles	61
Dallas-Fort Worth (DFW), conurb de	33	Lavery, Sean	61
Damon	33	Ligue des Caraïbes	62
Daniel Howling Coyote	33	Lofwyr	62
Daviar, Nadja	34	Loge Noire, la	62
de la Mar, Danielle	34	Londres	63
Denver (Front Range Free Zone, FRFZ)	34	Lone Star Security Services	63
Denver Data Heaven / Le Nexus	36	Los Angeles	64
Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire	36	Lune, la	64
Détroit	36	Lung	64
Dieux anciens	37	M	65
DocWagon	37	M'Boi	65
Dodger	37	Maersk	65
Dragon marin (Grand Léviathan), le	39	Mafia	65
Dunkelzahn	40	Magie du sang	66

Manhattan	66
Mars	66
Masaru	67
Matrice, la	67
McCulkin, Ramsay	71
Memphis	71
Mercurial, Maria	71
Mercury, Ryan	72
Miami, Floride	72
Mitsuham Computer Technologies	72
Monades	73
Monnaie	74
Monnaie corporatiste	74
Monobe International	74
Motard de combat	75
Mother of Metahumans	75
Muchalinda	75
Mujaji	75
N	75
Nation sioux	75
Nations Unies	76
NeoNET (ce qu'il en reste)	76
Néo-Tokyo	76
Nouvelle-Orléans, La	77
Ni'Fairra, Jenna	77
Nulls, Secte des	78
O	78
O'Connor, Liam	78
OmniStar	78
Ordo Maximus	78
Orichalque	78
Or'Zet	78
P	79
Palestine	79
Perianwyr	79
Planar Research Society of Magic (PRISM, Société de Magie et de Recherche planaire)	79
Policlub Humanis	79
Potter, Corinne	80
Proteus AG	80
Proposition 23	80
Purinsu Ribon	80
Q	80
Quatrième Monde	80
Québec, République du	81
R	81
Ravenheart, Anne	81
Renraku Computer Systems	81
Résonance et Dissonance	82
Rhonabwy	84
Rois Yama	84
Royaume-Uni de Grande-Bretagne (RU)	84
Ryumyo	84
S	85
Saeder-Krupp	85
Saint-Louis	86
Scholl, Sonya	86
Schwarzkopf	87
Seattle	87
ShadowSea	87
Shiawase	87
SINners corporatistes	89
Sirrurg le Destructeur	89
Skyhook, Ascenseurs orbitaux	89
Société d'Aleph	90

CRÉDITS

Rédaction : Russell Zimmerman, CZ Wright, Clifton Wright, Thomas Willoughby, RJ Thomas, Scott Schletz, Grant Robinson, Steven "Bull" Ratkovich, O.C. Presley, Romain Pelisse, Philip Lee, Jason Hawks, Jason M. Hardy, Kevin Czarnecki, Raymond Croteau, Brooke Chang

Illustration de couverture : Victor Moreno

Illustrations : Bruno Balixa, Tyler Clark, Kim Van Deun, Gareth Keenan, Daniel Martin, Brian McCranie, James Melot, Victor Moreno, Andreas "AAS" Schroth

Correction : Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Sascha Morlock, Louis Ray, Carl Schelin, Jeremy Weyand

Design et maquette : Matt "Two-three-FOUR" Heerd

Direction artistique : Brent Evans, James Mosingo

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte, Nicolas Schott

Textes additionnels : Ghislain Bonnotte, Romain "Belaran" Pelisse, Mathieu Thivin

Relecture/Correction : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Maquette : Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St PRIEST, FRANCE
Dépôt légal : Septembre 2020
Imprimé en Union Européenne
ISBN : 978-2-36328-866-0 / ISBN PDF : 978-2-36328-867-7



© 2020 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Sons of Sauron.....	90	Folie collective ou coordonnée ?.....	118
Sperethiel.....	90	Le tueur "We Are Free".....	118
Spinrad, Anya.....	90	Échos en orbite.....	119
Spinrad (Al Thani), Gabrielle.....	90	La confession de Fastjack.....	120
Spinrad Global.....	91	Le confinement de Boston.....	121
Spinrad, Johnny.....	92	Difficile retour à la normale.....	123
Stations spatiales.....	92	Un remède pour tous... ou presque.....	123
Surehand, Lugh.....	93	Pour qui sonne le glas ?.....	124
Syndrome de Fragmentation Cognitive (SFC).....	93	Dans l'espace, personne ne vous entendra crier.....	124
T.....	94	Derniers rebondissements.....	124
Tamanous.....	94	Laissées pour compte.....	124
Telestrian Industries.....	94	Le cas Evo.....	125
Telestrian, Marie-Louise.....	95	Boston... le bout du tunnel ?.....	125
Terasca.....	95	Comment se réfracter (en 2080).....	125
TerraFirst!.....	95	Le mot de la fin.....	126
Théorie magique unifiée.....	95	MÉGA-CORPORATIONS AAA.....	127
Tír na nÓg.....	96	Aztechnology.....	127
Tír Tairngire.....	96	Affaires courantes.....	128
Triades.....	96	Bottin mondain.....	129
Truman Technologies.....	97	Aztechnology dans les Ombres.....	130
Tsimshian.....	97	Evo.....	131
U.....	97	Affaires courantes.....	132
Universal Omnitech.....	97	Bottin mondain.....	133
Urubia.....	97	Evo dans les Ombres.....	134
V.....	98	Wuxing.....	134
V'golkatl.....	98	Affaires courantes.....	135
Villiers, Richard.....	98	Bottin mondain.....	137
Vogel, Arthur.....	98	Wuxing dans les Ombres.....	138
Vory V Zakone.....	99	Mitsuhamma Computer Technologies.....	138
W.....	99	Affaires courantes.....	139
Wildcats sioux.....	99	Bottin mondain.....	142
Winternight.....	99	MCT dans les Ombres.....	142
Wu, famille.....	99	Renraku.....	143
Wuxing.....	100	Affaires courantes.....	145
X.....	102	Bottin mondain.....	146
Y.....	102	Renraku dans les Ombres.....	147
Yakashima Technologies.....	102	Shiawase.....	147
Yakoutie (Sibérie Éveillée).....	102	Affaires courantes.....	147
Yakuza.....	102	Bottin Mondain.....	150
Yat Gwan.....	103	Shiawase dans les Ombres.....	151
Yellowstone (Anomalie de).....	103	Ares.....	151
Z.....	104	Affaires courantes.....	151
Zebulon.....	104	Bottin mondain.....	153
Zeta-ImpChem.....	104	Ares dans les Ombres.....	155
Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank.....	104	Saeder Krupp.....	156
Zurich-Orbital (Habitat).....	104	Affaires courantes.....	156
DANS UN SERVEUR ISOLÉ.....	106	Bottin mondain.....	158
ARES & LES ESPRITS INSECTES		Saeder-Krupp dans les Ombres.....	160
HAINE SYMBIOTIQUE.....	109	Horizon.....	161
Ares commet l'irréparable.....	109	Affaires courantes.....	161
Les insectes battent en retraite ?.....	110	Une corporation pas comme les autres.....	163
La CIA sert de faux nez à Ares.....	110	Horizon dans les Ombres.....	166
La mort de Nicolas Aurelius.....	111	LA SECTE DES NULLS.....	167
Ares en difficulté.....	113	Premiers contacts.....	168
Le retour d'Otto Hendricks.....	113	Extension du périmètre de la lutte.....	169
Les renégats.....	114	La nature de l'ennemi.....	169
La mèche est-elle allumée ?.....	115	Dans la ligne de mire des Nulls.....	170
SYNDROME		Anthropologie Null.....	171
DE FRAGMENTATION COGNITIF.....	116	Alliés de circonstances.....	172
Fractures cérébrales.....	117	Topographie nullaire - les serveurs infectés.....	173
Les révélations de Miles Lanier.....	117	Combattre les Nulls.....	174
Les premières victimes.....	117	Qui sont leurs ennemis ?.....	174
		Bilan des courses - Danielle de la Mar a-t-elle raison ?!.....	176

INTRODUCTION

Vous tenez ici la compilation la plus étendue de connaissances du Sixième Monde jamais créée. En un seul livre, du moins. Des centaines d'entrées. Des milliers de mots. Couvrant tous les sujets, d'Aden à l'Habitat Zurich-Orbital, ou du moins autant qu'on a pu en faire entrer.

Alors pourquoi l'avons-nous réalisée ? Ce genre d'effort collectif organisé n'est pas ce à quoi les gens s'attendent quand ils pensent aux néo-anarchistes, principalement parce qu'ils ne comprennent pas bien ce qu'est la néo-anarchie (un souci que nous essaierons d'adresser dans la prochaine section). Pour clarifier un point : les néo-anarchistes travaillent ensemble. En fait, ce livre représente le sujet même de l'anarchie, à savoir un groupe de personnes choisissant de travailler ensemble au bien commun. La connaissance c'est (et ce sera toujours) le pouvoir, et le pouvoir est crucial dans toute lutte. Il faut juste l'utiliser judicieusement.

Laissez-moi vous donner en exemple l'histoire de Trinity Ellario. C'est une futurologue, une consultante experte pour repérer les tendances avant que quiconque d'autre ne les remarque. Les mégas ne travaillent pas trop avec elle en général, car elles ont assez de consultants internes, mais Ellario a suffisamment de petits clients pour en vivre. Elle publie également ses recherches afin de maintenir son nom dans le milieu. Elle a écrit ce qui suit en 75 :

L'intérêt que de multiples corporations portent aux consciences numériques est compréhensible ; naturel, même, étant donné notre instinct de survie. Le champ de mines des questions éthiques est cependant d'une taille intimidante. Pour commencer, il y a le problème de ce que vous créez. Une conscience numérique est, par définition, une intelligence artificielle (si elle n'a pas tous les éléments constitutifs d'une conscience, alors elle ne vaut pas grand-chose comme donnée). Cela veut dire que fabriquer une conscience numérique, c'est créer une nouvelle vie, ce qui implique certaines contraintes éthiques. Certains conçoivent la création d'une conscience comme une copie de sauvegarde d'eux-mêmes, ce qui signifie que c'est quelque chose qui doit rester en sommeil jusqu'à ce qu'on en ait besoin. Mais n'est-ce pas, en pratique, créer une nouvelle vie juste pour la plonger dans un coma forcé et étendu ? Comment cela peut-il être éthique ? Dans le même ordre d'idée, confiner ce genre de conscience à des fins d'études, c'est de la cruauté, de l'emprisonnement sans crime. L'Histoire n'a jamais été tendre avec ceux qui restreignent la vie de cette manière.

Les premiers cas de syndrome de fragmentation cognitive ont été diagnostiqués dans l'année qui a suivi la publication d'Ellario. L'information nous avertissant du danger qui se profilait à l'horizon était là, mais nous n'en savions pas suffisamment pour la diffuser et y réagir.

On pourrait arguer à juste titre que la connaissance d'Ellario ne lui a en fait conféré aucun pouvoir, car personne n'a rien fait et la crise du SFC a eu lieu malgré ses avertissements. Mais ce n'est pas toute l'histoire. Ellario vit à Boston et elle était dans la ZQ quand le confinement a été mis en place. La plupart d'entre vous ont certainement entendu des histoires sur les cauchemars qui se déroulaient chaque jour là-bas, mais Ellario a vécu une expérience différente. Voici un extrait d'une conversation récente avec elle :

J'ai eu beaucoup de chance. Dès que le confinement a débuté, des voisins ont commencé à m'apporter de la nourriture et à surveiller mon chez-moi. Je leur parlais fréquemment et leur ai proposé de payer pour tout ce qu'ils faisaient pour moi, mais ils ont refusé tout ce que j'ai pu proposer. Je n'avais jamais rencontré aucune de ces personnes qui m'aidaient auparavant et j'étais touchée par leur générosité. Ce n'est que plus tard que j'ai commencé à comprendre que tous ceux qui m'aidaient étaient des victimes du SFC.

Nous savons que la mémoire complète des personnalités a des difficultés à subsister à l'invasion des cerveaux des gens, pourtant ces défractés avaient gardé assez de souvenirs de la plaidoirie d'Ellario en leur faveur pour prendre soin d'elle pendant le cauchemar du confinement.

Je vous raconte cette histoire pour deux raisons. La première est que c'est un parfait exemple des idées néo-anarchistes, où le travail acharné et un comportement éthique ont débouché sur la formation d'une communauté dont les membres se soutiennent mutuellement. La deuxième, c'est qu'Ellario a écrit son premier rapport après avoir examiné des données et reconstitué certains faits, puis en combinant ces informations avec une vision de l'importance essentielle d'aimer toute vie.

Il y a plusieurs catégories de données assemblées pour ce livre, de nombreuses opportunités de trouver de la connaissance, de corréler des faits et de les utiliser dans la lutte permanente pour un monde plus juste.

Faites-en bon usage.



RIEN QU'UN AGITATEUR

PAR CZ WRIGHT

La file de moutons impatients de se faire tondre s'étendait sur six pâtés de maisons depuis le Grand Horizon Opera House. C'était le seul bâtiment du centre-ville encore debout après la décision d'Horizon de reconvertir ce théâtre vieux de près de deux cents ans en un monstrueux complexe cinématographique. Je marchais la tête baissée, passant devant des murs de béton placardés de flyers proclamant « 6 janvier 2080, 20 h, Grand Horizon Opera House — Gillian McComber Managements présente : Une soirée avec Gillian. » J'avais le même, roulé en boule dans mon poing serré. Et j'allais foutre son show en l'air.

Je fis passer mon badge récemment volé devant le lecteur de carte de l'entrée de service qui me récompensa par un *clic*. Badge et flyer filèrent directement à la poubelle. Je traversai les cuisines chromées comme si elles m'appartenaient, évitant les employés trop affairés pour remarquer ma présence. Après avoir franchi les portes battantes au bout du couloir et balayé le flot de spectateurs du regard, je tentai de me fondre dans la masse. Je dus un peu trop bien m'y prendre, parce que quelqu'un me rentra dedans, ce qui nous projeta tous les deux à terre.

Je me remis sur mes pieds et entendis un « Oh merde ». Je marmonnai un semblant d'excuse, cherchant une issue

dans la foule. La petite femme à la silhouette rappelant vaguement celle d'un pigeon me fixait, bouche bée, yeux écarquillés, une main sur la poitrine. Je commençai à me demander si elle allait avoir une crise cardiaque, mais elle finit par s'exclamer : « C'est Pas. Possible ! C'est Cunningham ! Vous êtes Cunningham ! » Elle battit des mains.

Je plaçai un doigt sur mes lèvres en grimaçant.

« Cuning et Gil ! » dit-elle en une imitation grandiloquente de l'intro du vieux *MeFeed* que Gil et moi animions des années auparavant. La prestation de la femme entraîna une bouffée de nostalgie, rapidement calcinée par la brûlante colère dont je m'étais armé pour la soirée.

« J'adorais regarder le bazar que vous semiez, tous les deux », poursuivit la femme, sa voix de plus en plus forte. « Mais, à mon avis, vous êtes bien mieux sans Gillian et l'énorme manche à balai qu'elle a dans le—

— Hé, je suis ici incognito, la coupai-je tout en tapotant l'air, le signe universel pour *la mettre en foutue veilleuse*.

Oh ! répondit-elle, ignorant mon geste. Avec mon groupe de théâtre, on a fait cette vidéo quand Horizon a commencé à racheter tout le centre-ville. C'est vous qui nous avez inspirés, évidemment. »

J'ouvris la bouche pour protester, mais elle se rapprocha de moi et une petite fenêtre apparut en RA depuis son commlink. Sur celle-ci, une poignée d'habitants du Midwest grassouillants, vêtus de noir et le visage masqué



par des bandanas répandaient à tout-va des tracts proclamant « Horizon est le Nuage Noir à l'Horizon ! Votez NON à la Proposition 662 ! » Après une coupe abrupte, la vidéo enchaîna sur le groupe dans les mêmes rues, de jour cette fois, brandissant des panneaux plastifiés portant le même message, dansant comme des idiots sur les trottoirs pour attirer l'attention des conducteurs. Pas drôle, terriblement chiant et pour le moins pathétique.

« Je viens de finir mes corrections et j'allais vous l'envoyer ce soir, dit-elle. Et au fait, je suis Shelby, précisa-t-elle en me tendant la main.

– C'est très bien », lui dis-je en ignorant sa main, impatient de partir avant que quelqu'un d'autre me reconnaisse.

« Est-ce que je *peux* vous l'envoyer ?

– Ouais, bien sûr, si vous voulez. » Je lui envoyai mon adresse-poubelle en RA pour lui clouer le bec. « Bon, il faut que j'y aille ; des trucs à faire. »

Shelby valida l'envoi de la vidéo et son sourire s'effaça. Elle me regarda en clignant des yeux. « Quoi, vous préparez un coup ? Ce soir ? Ici ? »

Je me contentai de sourire.

Shelby fronça les sourcils, et juste avant que j'aie pu tourner les talons elle m'attrapa par la veste. « Suivez-moi ; je m'occupe du baratin, dit-elle en remontant le hall.

– Ah, haha, non, me défendis-je tout en me dégageant. Merci, mais je gère. Je bosse en solo. À plus. » Je lui

débitai ces quelques mots par-dessus mon épaule tout en plongeant dans le fleuve de spectateurs.

*

Je fouillai l'amphithéâtre aussi rapidement que possible à la recherche d'un passage plus discret qu'en passant par les scanners de tickets, mais l'endroit était immense. Conçu pour canaliser les foules et les inciter à acheter tout ce qui est imaginable, ce théâtre-slash-quartier artificiel stupide et monstrueux avait remplacé le centre-ville parfaitement viable qu'Horizon avait abattu pour lui faire place.

Au bout d'un des couloirs les moins empruntés du deuxième étage, je remarquai une porte, marquée « Réservé aux employés », que je n'avais pas encore examinée. Après avoir confirmé l'absence de témoin, je poussai légèrement la poignée et la trouvai verrouillée. Quelques instants plus tard, j'avais fiché un câble issu de mon cyberdeck dans le mécanisme de verrouillage, et une main s'abattit sur mon épaule.

La surprise me fit bondir. Avant que j'aie pu me retourner, la porte s'ouvrit. Un technicien en sortit en m'ignorant, mais un garde me fixa depuis l'intérieur du local. J'essayai de paraître innocent (toujours un rôle de composition) tandis que le technicien s'éloignait et que la porte se refermait. Une fois cette dernière à nouveau verrouillée, je me retournai nerveusement et vis Shelby qui se tenait à mes côtés.

« Je voulais juste vous dire que j'adore ce que vous faites, vraiment, » dit-elle comme si notre conversation n'avait jamais été interrompue. « Ça va vous paraître bête, mais mon fils est un grand fan, et un jour j'ai juste commencé à regarder avec lui. » Elle haussa les épaules. « Mais cet endroit ? Je sais qu'Horizon l'a avalé tout cru, mais le Grand est toujours là, même si ce n'est plus qu'un hall d'entrée. Et c'est *tout* ce qu'il nous reste pour la culture. Il y a trop de gens qui vont au Fox Cities Metroplex pour les spectacles en live. Si quelque chose devait lui arriver... » Elle laissa sa phrase en suspens, serra ses mains l'une dans l'autre et déglutit. « Vous n'allez pas, vous savez, *détruire quoi que ce soit*, n'est-ce pas ? »

L'adrénaline due à ce presque fiasco reflua, me laissant tremblant et de plus en plus agacé par la moindre de ses paroles. « La seule chose que je prévois de détruire, c'est une carrière. Ne vous inquiétez pas pour votre petit coin de culture, » répondis-je, en faisant des guillemets avec mes doigts sur les derniers mots.

Si ma moquerie la toucha, elle n'en laissa rien paraître. « Bien. Je vous laisse, alors. » Shelby commença à descendre les marches. Je fulminais sur place, plongé dans mes réflexions.

« Une dernière chose avant que vous y alliez ? » demanda Shelby.

Je me tournai vers elle en soupirant, attendant qu'elle en finisse. C'était le seul moyen d'avoir la paix.

« Je sais que vous aimez piéger tous ceux que vous pouvez, vous savez, au nom de "l'anarchie !" » Shelby émit un bref rire et secoua timidement ses poings dans les airs à ce mot. « Mais j'ai toujours pensé que vos meilleures vidéos sont celles où vous ciblez les gros bonnets. Mon fils le pense aussi. Donc, euh, je ne sais pas trop où je voulais en venir, mais j'ai hâte de voir votre prochaine. Vous les aurez ! »

*

C'est l'entracte qui me fournit ma chance. Grâce aux va-et-vient de centaines de spectateurs désorientés, passer les portes protégées par les scanners de tickets fut plus facile que prévu. Il me suffit ensuite de me faufiler et d'escalader le mur pour rejoindre les passerelles ; avec ma combinaison caméléon et mes gants adhésifs, j'étais quasi invisible et grimpais comme un écureuil. Ma fierté de posséder de tels jouets se mua en autosatisfaction tandis que je gravissais précautionneusement le mur en passant derrière un immense haut-parleur pendu au plafond. Gillian s'attendait sans doute à ma venue, mais certainement pas à ce que j'aie si loin. J'aurais aimé pouvoir la voir quand son spectacle familial allait tourner au malaise grâce à la présentation scabreuse, explicite et crierie que j'avais préparée pour sa deuxième partie. Je pariai qu'Horizon aussi allait apprécier.

Je basculai par-dessus la rambarde des passerelles au moment où les lumières diminuaient pour signifier la fin de l'entracte. Derrière la fenêtre ouverte, la régie semblait vide. Un instant plus tard, j'étais à l'intérieur, trifouillant les câbles et prêt à déverser la vulgarité sur les masses ignorantes —

« Je savais que tu viendrais. »

Je me retournai pour faire face à la voix. Gillian était appuyée contre la porte de la régie, aussi détendue que si elle fumait une cigarette après l'amour.

« Heeey ! m'écriai-je, ouvrant grand les bras et feignant la joie. Ça fait un bail ! »

Les consoles s'illuminèrent et se mirent à bourdonner quand les projecteurs s'allumèrent, se braquant sur une Gillian McComber en robe de soirée scintillante debout

sur la scène juste en dessous. Le public lui fit un tonnerre d'applaudissements. « Merci de passer votre soirée en ma compagnie, » dit la Gillian sur la scène. « Il reste encore tant de choses pour cette deuxième partie ! »

J'arquai un sourcil et fixai la Gillian qui se trouvait en régie avec moi. « Oh, tout est préenregistré, » expliqua-t-elle avec un geste dédaigneux. « C'est un hologramme. Mais toi, alors ! » Gillian s'avança et me saisit les épaules des mains en une étrange accolade. « Je suis vraiment ravie que tu sois là. Je vis par procuration grâce à ton MeFeed. »

— Je croyais que tu étais la petite favorite d'Horizon ; tu as encore besoin de regarder un moins que rien pour t'encanailler et prendre ton pied ? »

Gillian prit un ton ironique. « C'est bon. Crache ton venin. Toi et moi, on a dominé le monde pendant un temps, mais j'ai vu une opportunité et je l'ai saisie. Je ne peux pas t'en vouloir de ne pas l'avoir vue aussi. Mais tu sais, j'ai toujours souhaité que tu viennes avec moi. »

Je pouffai. « Une opportunité de t'en mettre plein les poches, oui. »

— Écoute, ce n'est pas parce que tu n'étais pas au courant que je ne travaillais pas là-dessus depuis *des années*. » Gillian croisa les bras. « Tu crois peut-être que ma vision du monde a changé depuis que je suis au comité d'administration d'Horizon, mais c'est faux. Les gens comme eux, » elle balança sa tête en direction du public, « sont endormis. Ils sont impuissants. Complices. Tout ce qu'ils font de nos jours c'est se cacher derrière leur écran et se tirer à vue les uns sur les autres au nom de petites boîtes dans lesquelles ils se rangent eux-mêmes. Ils se fichent de *vraiment* changer les choses. » Son ton s'anima. « Ils sont inutiles, indifférents, improductifs et gênants. » Elle compta les infractions sur ses doigts, puis laissa retomber ses mains et sourit. « Et je vais tout brûler jusqu'aux fondations pour le leur faire comprendre. »

— Hm. Ça a l'air marrant. Je suppose que c'est toi qui commanderas, » lui dis-je avec toute la nonchalance que je parvins à rassembler, ce qui était peu. Elle parlait ma propre langue, et je n'avais pas réalisé à quel point il serait difficile de lui parler à nouveau face-à-face.

« Bien sûr que non, » répondit-elle. « Ce serait toi *et* moi, et pas aux commandes, mais agissant comme une main directrice. » Elle balaya ses cheveux en arrière et haussa les épaules. « Bon, je ne m'attends pas à ce que tu comprennes, mais sache ceci. » Elle s'approcha encore, et un recoin caché de mon cerveau remarqua que son odeur n'avait pas changé. Je maudis intérieurement le pincement dans ma poitrine. « J'ai sacrifié beaucoup de temps, bien trop d'argent et quelques relations pour ça, et je veux que tu en sois avec moi. Crois-moi quand je te dis que toutes les bonnes personnes vont tomber bien bas ce soir. »

Incertain, je restai silencieux. Elle ressemblait à la femme avec laquelle j'avais fait équipe des années auparavant, avec le même feu dans sa voix et son regard. J'avais appris au fil des ans que quand elle s'exprimait comme ça, c'est qu'elle manigançait quelque chose, et son niveau d'embarquement me fit penser que c'était énorme.

Gillian sortit de la poche de son blouson de cuir rouge un Meta Link jetable. Elle me montra l'écran qui affichait l'impayable Gros Bouton Rouge surmonté d'un compte à rebours. Ce bouton était une blague récurrente que nous partagions à la grande époque, ce qui titilla encore cette fichue nostalgie. « Alors ? » dit-elle, son regard passant du commlink à moi. « On aura une superbe vue sur le spectacle d'ici, mais il me faut ta réponse. Maintenant. » Le compte à rebours sur son commlink avait atteint zéro.

Quelque chose dans son ton me convainquit qu'elle ne plaisantait pas. Par pur instinct je lançai une recherche d'appareils sans fil pendant qu'une fraction de mon cerveau mettait ma langue en pilotage automatique pour gagner du temps. Je bavassai sur les bons moments passés ensemble et le fait qu'une partie de moi voulait la rejoindre. Pendant ce temps, ma recherche isola un ensemble de signaux sans fil que je n'avais pas détectés dans le théâtre jusque-là, et ils provenaient des environs de la loge royale : les places VIP près de la scène.

Mon cerveau tournait à plein régime et les paroles cryptiques de Gillian commencèrent à prendre sens. J'envoyai à toute vitesse un message en réponse à la vidéo que Shelby m'avait envoyée : « BOMBES SOUS CARRÉ VIP — ÉVACUEZ TOUT LE MONDE ! » Je ne savais pas si elle le lirait, mais c'était la seule chose à laquelle j'avais pensé avant de lâcher tellement de bruit matriciel dans la zone que Gil et tout le monde dans les cent mètres perdirent leur connexion.

Extérieurement, je simulais la réflexion, mais son sourire s'évanouit. Quand son regard de glace rencontra le mien, je sus qu'elle avait repéré mes interférences. « Mais tu es sans doute venu avec ton propre plan, pas vrai ? Pas de problème. Je suis sûre que ce sera très mignon. » Elle fit un pas en arrière en direction de la porte et je m'avançai de même ; pour que son signal reste brouillé, son commlink jetable et mon cyberdeck devaient rester à cent mètres l'un de l'autre. « En plus, cela offrira à la police toutes les preuves de ton implication. » Elle dégaina nonchalamment un petit pistolet rutilant de derrière son dos.

« Tu ne me tueras pas, » lui dis-je.

Gillian sourit et haussa les épaules. « Balles gel, » finit-elle par annoncer tout en levant l'arme vers moi.

Je me jetai violemment et à corps perdu sur elle.

Nous nous écroulâmes sur le sol. Je l'attrapai par les cheveux pour tenter de lui immobiliser la tête, tandis qu'elle essayait d'atteindre la poche intérieure de ma veste dans laquelle se trouvait mon cyberdeck. Dans notre lutte, je tentais d'éloigner le commlink ou le pistolet de ses mains (je parviendrais peut-être à les balancer dans le public) et elle s'évertuait à me délester de mon cyberdeck, ou au moins à me repousser là où elle pourrait me tirer dessus. Je la saisis et roulai sur le sol avec elle dans l'espoir de l'enfermer dans une des cabines, mais elle se tortilla à la dernière seconde, échappant à ma prise pour se redresser à nouveau. J'étais toujours en train d'essayer de me relever quand elle ouvrit la porte à la volée et s'enfuit.

Je me lançai à ses trousses. L'arme avait disparu, sans doute mise de côté ; même Gillian McComber d'Horizon n'avait pas le droit d'être armée dans le centre-ville. Je la poursuivis dans l'allée et nous attirâmes l'attention de tout le monde sur les balcons. Nous dévalâmes les escaliers et déboulâmes sur la mezzanine, contournant puis descendant au centre de la salle circulaire.

Gillian passa en trombe devant l'ouvreur et sortit par l'une des portes. La surprise de voir une seconde Gillian le fit cligner des yeux, et quand elle passa en aboyant un ordre il s'interposa et me bloqua en me collant ses mains sur le visage. Gillian s'était échappée du théâtre. Je voyais deux agents de sécurité s'approcher de derrière l'ouvreur.

Puis les alarmes incendie retentirent, et ce fut le chaos. Je remerciai silencieusement Shelby.

Le public cria et se mit à courir en tous sens. Les gens sautaient de leur siège et couraient vers les sorties, submergeant les ouvriers et la sécurité du théâtre. Certains

enjambaient les fauteuils pour gagner du temps. Je ne pouvais pas me lancer à la poursuite de Gillian, mais je savais d'où provenaient les signaux. J'esquiva des gens paniqués et notre urgence mutuelle faillit plusieurs fois m'en faire percuter dans ma course vers l'entrée du bâtiment.

La police s'engouffra depuis les loges, bloquant ma progression vers le carré VIP. « Allongez-vous sur le sol ! » cria quelqu'un, et plusieurs armes à feu se tournèrent vers moi.

Je m'arrêtai et mis mes mains en évidence. Mon esprit tournait à plein régime. Je ne pouvais pas les laisser m'arrêter ; ils confisqueraient mon deck, le signal de Gillian serait rétabli, et nous serions foutus. Je devais fuir. Au moins le public était hors de danger, et il restait une chance, aussi mince soit-elle, que je localise Gillian avant qu'elle n'active les explosifs. « Il y a des bombes sous le carré, si vous ne me laissez pas—

— Oh, nous sommes au courant, » m'interpella Gillian depuis la régie, loin au-dessus de nous, tandis que l'officier réitérait son ordre. « Tu as eu ton anarchie, Cunningham, maintenant à terre.

— Non ! » Je pointai Gillian du doigt. « L'anarchie ne prend pas les gens pour cible comme ça. » Je me retournai vers les policiers. « Et je n'y suis pour rien, c'est elle ! Cherchez des genres de paquets d'explosifs ! » leur lançai-je avant de tourner les talons et de courir aussi vite que possible, slalomant et fonçant vers les sorties.

Plusieurs personnes crièrent simultanément et des coups de feu déchirèrent l'air. J'en ressortis miraculeusement indemne et la sortie s'approchant, je me dis que j'allais peut-être m'en sortir, juste avant qu'un grand flash de lumière n'éclate. Une vague sonore anéantit ma conscience et tout devint noir.

*

Je me réveillai quelques heures plus tard en tentant de me gratter le nez sans y parvenir. Les menottes qui retenaient mes poignets à mon lit d'hôpital tintèrent.

Après avoir vérifié les canaux d'info et interrogé le personnel soignant, j'appris que j'avais reçu une balle gel à l'arrière de ma tête, que j'irais en prison ou pas, et que tout le monde s'en était sorti indemne, même les flics. Gillian était introuvable.

Une infirmière passa la tête par la porte et m'annonça, « Vous avez de la visite. » Shelby entra, arborant un sourire rayonnant et portant un bouquet de sucettes au chocolat.

« Merci d'avoir lu mon message, » lui dis-je.

« Merci d'avoir sauvé nos vies. Et le théâtre. Désolée que vous ayez dû prendre une balle pour ça. » Elle s'assit sur une chaise près de mon lit.

« Je me contrefous de votre théâtre, » lui répondis-je, ce qui la fit ciller. « Je me suis juste dit que mon nombre d'abonnés allait s'écrouler si je la laissais s'en tirer avec ce merdier. » J'étirai mes bras au-dessus de ma tête.

« Hé hé. » Shelby hocha la tête d'un air entendu avec un sourire en coin. « Peut-être ne voulez-vous simplement pas admettre que vous avez un petit faible pour les gens. »

J'émis un grognement évasif.

« Excusez-moi de vous dire que vos fans sont un peu déçus.

—Quoi ? » répondis-je, surpris.

« Eh bien, l'opinion générale est que vous auriez pu faire beaucoup mieux, parce qu'en termes de canular, déclencher l'alarme incendie pour sauver des vies, c'est plutôt minable. Mais je pense qu'on pourra vous pardonner votre petit écart. Vous pourriez peut-être vous arranger pour venir à notre prochaine manifestation. »

Je me contentai de sourire.



STREETPEDIA

LE NÉO-ANARCHISME RENAÎT DE SES CENDRES

- Si vous espérez comprendre ce fichier, il vous faut vous pencher sur sa philosophie sous-jacente. Bien caché derrière les vanes et un cynisme gagné à la dure, bat le cœur rageur et vigoureux d'un idéaliste. On va vous la faire simple, nette et sans bavure. Lisez, comprenez, et on pourra revenir à notre cher cynisme.
- L'équipe éditoriale

La seule réelle différence entre une arcologie d'esclaves corpos serviles et les légions de citoyens nationaux « libres » qui renouvellent leur allégeance chaque matin est que les premiers sont exploités pour le profit privé, et les seconds par l'État. Le but des dirigeants corporatistes est d'augmenter leur fortune personnelle en exploitant les masses. Celui des chefs des États-nations est d'établir une bureaucratie lourde et complexe qui leur bénéficiera ainsi qu'à leurs pairs en exploitant les masses. Mais nous, les néo-anarchistes, attendons autre chose d'eux. —Captain Chaos

Le grand dragon qui avait passé le plus clair de sa vie à dormir sur le sol d'un antre secret, froid et humide, avait eu si peu de contacts avec la métahumanité qu'il avait tout juste conscience de son existence. Il en résulta que ses buts et aspirations étaient totalement détachés de celle-ci, si ce n'est de son labeur. Car il était conscient que les métahumains peuvent être asservis. Il savait que certains travaillaient par ailleurs pour de petits maîtres insignifiants. Le dragon avait donc pour objectif de délivrer ces métahumains fantasmés de ce qu'il voyait comme la futilité d'une vie autodéterminée. Mais ce qu'il ignorait, ni ne pouvait même concevoir, c'est que pendant son sommeil les rêves de la métahumanité avaient surpassé ceux des anciens dragons, et que sa soif de liberté était désormais insatiable. —Clifton Pritchett

Depuis le siècle dernier et pour la plupart des gens, le mot « anarchisme » évoque des images de punks amers dénonçant l'oppression des normes sociales en hurlant dans un mégaphone et vouant toute culture civilisée à la destruction. On pense que les néo-anarchistes vont du communiste à la barbe hirsute au terroriste hyper-violent, en passant par l'idéaliste intellectuel toxico-mane déconnecté du monde actuel. La représentation moyenne de l'anarchiste vient de la propagande des nations et des corporations qui les craignent. Elle dépeint un stéréotype d'individu dément, invariablement sale

ou halluciné et brandissant cocktail Molotov et doigt d'honneur. « L'anarchie » et les « anarchistes » sont (à quelques rares exceptions près) des reflets déformés par un miroir sale de ce qu'ils sont vraiment, voire souvent leur exact opposé. Le véritable néo-anarchisme se garde de toute entropie et déliquescence, ou de violence et terreur gratuites ; il offre une alternative réelle et concrète aux civilisations tyranniques et autodestructrices, en déclin depuis des siècles.

On confond souvent l'anarchie, du grec « an » (sans) et « arkhos » (hiérarchie ou pouvoir) avec le chaos, ou le rejet des règles. C'est faux, puisque les anarchistes ne prônent pas l'absence de lois, bien au contraire. Mais le terme « règle » implique nécessairement une certaine relation, dans laquelle la société est dominée ou contrainte par une forme de comportement ou de manipulation spécifique. Pour le dire autrement, les néo-anarchistes n'ont rien contre les meneurs ; ils rejettent par contre les chefs qui, par définition, contrôlent ou dominent leurs sujets. Évoquer une communauté sans chef n'implique donc pas qu'elle soit chaotique ou vouée à le devenir, puisque les règles elles-mêmes participent de l'ordre naturel du monde. Mais le point commun à tout néo-anarchiste, c'est le refus d'accepter les lois arbitraires et coercitives établies par les États, empires, corporations et leurs semblables.

En réalité, les communautés anarchistes se raccrochent à un éventail variable de croyances, valeurs et principes. Nous pensons simplement que toute loi, règle ou pratique courante doit être juste, sensée, unanime et librement acceptée, de manière volontaire et sans contrainte. D'une manière générale, les lois humaines et les systèmes ont tendance à asservir les masses. Mais dans le cadre d'un système de règles et de limites équitables créé librement, nous pourrions accomplir notre destinée de méta-humains, et redécouvrir le lien depuis longtemps oublié que nous entretenons avec la planète et les formes de vie qu'elle abrite.

Plutôt que de lutter contre un système dont chaque loi nous est imposée de force, nous préférons l'autogouvernance non coercitive de l'individu. Pour nos besoins, nous appelons coercion tout acte de violence ou d'intimidation visant à obtenir l'obéissance. La hiérarchie en elle-même n'est pas mauvaise, et bien différente du système artificiel de classes qui a envahi le monde contemporain. Dans un contexte néo-anarchiste, la force d'un meneur se mesure à celle de sa communauté et au soutien qu'elle lui offre librement, et est empreinte de responsabilités. À l'opposé de l'actuel gouffre séparant de plus en plus l'autorité et les gens du commun, le leadership dans son sens le plus noble voit le meneur et le volontaire comme les partis d'un accord complémentaire et temporaire.

La révolution qui mènera à une réelle métamorphose du monde différera des précédentes par sa radicalité ; celles qui l'ont précédée n'avaient de révolutions que le nom, n'étant en réalité que de modestes révoltes. Et elles sont le cœur de l'ordre social étatique ou corporatiste. Ces révolutions moindres n'ont apporté que certains droits et licences à certaines personnes, et pas une liberté totale et générale. Elles ne le pouvaient pas. Au lieu de ça, elles ont remplacé les dominations précédentes par d'autres. Le néo-anarchisme traque, combat et meurt pour la non-domination de chacun. Il apporte la vraie liberté, pas uniquement à des groupes ou classes abstraits, mais à chaque individu sans distinction. Pour cela, il ne se repose pas sur

l'ignorance ou une idée strictement idéologique, mais sur un cadre philosophique clair.

Le néo-anarchisme diffère des autres systèmes par son postulat de départ, ses moyens et ses buts. La métahumanité voit émerger pour la première fois de son histoire une philosophie dans laquelle toutes les visions du monde, religions, éthiques et idéologies se rencontrent et non seulement peuvent, mais doivent, s'accorder. La seule alternative, dans notre monde nécessairement global, est l'adhésion à la loi de l'agression ouverte et de la violence faite aux autres. Nous rejetons cette vision impérialiste et vouée à l'échec.

Karl Marx et ses successeurs communistes n'ont pas su décrire ou provoquer une telle société de liberté et, quoi qu'en disent certains même leur réflexion à ce sujet manquait de constance. On peut également voir dans le néo-anarchisme l'aboutissement attendu de longue date de la véritable démocratie (qui s'est, comme chacun le sait, lamentablement plantée et continue à le faire, confirmant la critique de Platon selon laquelle elle mène à la tyrannie de la majorité). Il semble qu'il existe deux types d'individus dans notre monde : ceux qui veulent vivre de leur labeur, et ceux qui veulent vivre du labeur des autres.

Cet équilibre de libertés générales pour tous n'a pas à être imposé depuis le haut par un monarque, un ploutocrate ou un oligarque. De telles formes de dictature ne sauraient être tolérées par un peuple réellement libre. Un système de non-domination comme décrit ici n'est pas un rêve utopique ni un futur possible idéaliste. Au contraire, ses fondations sont déjà semées, prêtes à être récoltées avec les outils dont nous disposons. Le plein potentiel d'une telle société pourrait ne pas être atteint avant plusieurs générations, mais les bases de la liberté et de la durabilité sont accessibles dès aujourd'hui.

Ça peut sembler fou d'insister là-dessus, mais seul un manque d'imagination empêche que ça aille plus vite. Einstein, entre autres, avait relevé que nos progrès en sciences sociales et éthiques avaient trop de retard sur nos progrès technologiques. C'est encore plus vrai aujourd'hui. La religion mondiale prééminente n'a rien à voir avec une foi organisée autour d'un pouvoir supérieur. C'est plutôt un système global de domination basé sur le consumérisme technologique, thérapeutique et militaire. Tant que les cœurs et les esprits du monde entier ne se mettront pas à réfléchir sérieusement aux nouvelles possibilités et ne s'ouvriront pas à la liberté pour tous en tant que bien moral, ils seront condamnés à défendre jusqu'à la mort le système de domination mondial et ses dix cavaliers, les mégacorpos.

C'est pourquoi nos tâches les plus urgentes sont l'éducation, la recherche et le développement : pas pour recycler les mêmes vieux systèmes et croyances, mais pour trouver de nouvelles et meilleures manières de nous organiser, et d'exploiter la technologie qui nous est accessible de manière plus humble.

Hormis les applications pour lesquelles on les utilise aujourd'hui, les nouvelles technologies de notre monde nous offrent des conditions insoupçonnées et indispensables à la paix et une prospérité quasi illimitée pour tous.

Mais cela nécessite un dévouement certain et une décision claire.

Ce que nous proposons n'est pas la seule option, juste une possibilité parmi d'autres de ce que pourrait être la liberté une fois que plus de ressources auront été allouées à son développement. Nous imaginons de petites

communautés, semblables à des villages, massivement et commodément connectées via la Matrice et dans lesquelles des gens divers vivront selon leurs propres principes, approuvés unanimement par consentement libre et mutuel. Les principes en question dépendront des désirs communs des membres de la communauté, puisque l'imposition de systèmes rigides ou dogmatiques va *a priori* à l'encontre de notre prémisse. En réalité, certaines expérimentations sont déjà en cours, comme dans les Barrens de Redmond à Seattle, l'ancien Flux State de Berlin, ou dans le Chicago post-insectes et précorpo. Le fait que chacune soit un échec (ou en passe de l'être) n'est pas dû à un problème inhérent à l'absence de dirigeants, mais plutôt au fait que ces espaces étaient (ou sont) maintenus artificiellement dans un état de pauvreté. C'est l'incapacité à concourir équitablement sur les mêmes marchés que les puissants, les pratiques généralisées basées sur les classes sociales et les inégalités introduites dans ces systèmes dès leur mise en place qui sont à blâmer. Que la vie ait suivi son cours, qu'elle se soit organisée et ait atteint une certaine mesure d'autosuffisance est source d'encouragement. Si de bonnes choses peuvent ressortir de ces lieux considérés comme un enfer, qu'en serait-il de communautés dédiées à la véritable liberté ?

Pour atteindre notre but, nous devons voir au-delà des balles et des sorts, et nous reposer lourdement sur l'arme plus subtile et bien plus puissante qu'est l'information. En mettant les mensonges des puissants en lumière, nous révélerons que le contrat social en papier mâché signé entre les masses et les dirigeants illégitimes du monde est nul et non avenue. Quand les gens seront pleinement informés et que ce capitalisme féodal diabolique tombera en morceaux, nous pourrons revendiquer notre paradis. L'invitation reste ouverte.

Ceci est notre tentative de vous informer pleinement. Ce n'est que le premier pas. Il n'existe nulle liberté sans vérité. Voici donc un bon gros morceau de vérité bien crasseuse et dégoulinante, mon pote.

Profite de ta première bouchée de liberté.

A

ACCORDS DE RECONNAISSANCE COMMERCIALE (ARC)

Ce autour de quoi tourne notre univers. Ils sont l'instrument de notre oppression et peut-être la seule chose qui empêche encore notre monde de se dissoudre dans un chaos total. Sans les Accords, notre civilisation s'effondrerait sans doute, mais leur élimination est inévitable si l'on veut évoluer vers un monde qui ne soit pas cet enfer actuel.

Ça sonne assez dramatique ? Bien, parce que ce truc requiert tout le sérieux dont vous êtes capable. Les bases de ce pacte faustien sont simples. En signant les Accords (les ARC comme on les appelle), les gouvernements ont essentiellement vendu leur souveraineté en échange de milliards de nuyens de revenus fiscaux annuels. Ils octroient l'extraterritorialité (voir l'entrée correspondante) aux corpos et leur laissent émettre leur propre monnaie tout en soutenant le contrôle de

la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank sur le nuyen. En retour, les gouvernements ont un léger degré d'autorité sur les corpos, majoritairement des restrictions sur ce qu'elles peuvent vendre en dehors de leurs frontières corporatistes ou pas (ils peuvent par exemple interdire le simsens ultra-hot, ou restreindre les drogues les plus addictives).

ADEN

La plupart des gens comprennent de travers le bon vieux adage shadowrunner à propos des dragons. Ils croient que « ne *jamais* traiter avec un dragon » signifie qu'il ne faut jamais, *sous aucune circonstance*, s'engager dans la *moindre* transaction commerciale impliquant un dragon sous quelque forme que ce soit. C'est sûr, c'est une bonne règle générale de vie, mais désolé de révéler l'horrible vérité : si ça fait un moment que vous êtes dans les Ombres, vous avez sans doute déjà traité avec un dragon (plusieurs fois) sans même le savoir. Et je ne parle pas de cette *unique* fois où, dans un moment d'égarement, vous avez accepté un boulot de Saeder-Krupp, sachant qu'au final vous bossiez pour Lofwyr, le Grand Léopard lui-même.

Je parle de bosser pour le grand dragon Aden.

Vous avez déjà volé une œuvre d'art dans une collection privée ? Ou une antiquité qui n'avait même pas l'air de valoir un kopeck ? On vous a déjà payé pour acquérir une tablette d'argile couverte de runes cunéiformes ? Ce genre d'accord est sa marque de fabrique.

Alors que la plupart des dragons cherchent à accumuler argent, pouvoir et influence, Aden ne semble intéressé que par deux choses : 1) protéger ses œufs et ses serviteurs dracomorphes (supposément génétiquement modifiés) ; et 2) acquérir des objets dont la valeur historique a tendance à excéder leur valeur monétaire. Son intérêt pour les trésors historiques est centré sur ses antres au Moyen-Orient (principalement en Iran, Jordanie, Maroc et au mont Ararat) où de nombreuses personnes, en particulier les dirigeants de la Zone autonome kurde, lui ont publiquement affiché leur soutien.

Donc, si vous venez d'acquérir un ancien artefact d'origine perse ou babylonienne, vos petites antennes devraient vous mener jusqu'à Aden. Et si c'est le cas, allez-y. Concluez ce marché. L'argent reste l'argent, même s'il provient d'un dragon. Il pourrait même vous embaucher pour de futures acquisitions.

AG CHEMIE

Un mot : plastique.

C'est probablement ce qui vous vient en tête quand vous pensez à AG Chemie (si vous y pensez). À moins que vous opériez dans les Ombres européennes (et plus précisément celles des États Allemands Alliés), vous n'êtes sans doute pas familier avec ses domaines d'activités en dehors de la plasturgie. Mais c'est bizarre, parce que vous savez, tout ce cyberware que vous trimbaliez ? Il contient sûrement du plastique d'AG Chemie, parce que même les grands noms de la biotech utiliseront les matériaux d'un concurrent si le prix est bon.

Je vous conseille de garder un œil sur ce consortium classé AA, parce que si les rumeurs sont vraies, AG Chemie est en train de se diversifier et de s'étendre au-delà des frontières européennes, au grand dam de ses

rivales. Ses autres secteurs d'activité majeurs sont la biotech, le pharmaceutique, les produits chimiques commerciaux et industriels, mais elle cherche à se lancer dans l'agriculture et le traitement des déchets toxiques (une association qui n'a aucune chance d'horriblement mal tourner, bien sûr).

Sa principale source de revenus est la production de polymères industriels, notamment pour le bâtiment, et sa première action majeure hors du marché européen fut la signature d'un gros accord commercial avec Proteus. (Notons d'ailleurs qu'en 56, AG Chemie avait tenté sans succès une OPA hostile sur Proteus et fait assassiner ses dirigeants en 63. Si vous ne pouvez pas les battre, faites affaire avec eux, *hein* ?) De nombreux arkoblocks sous-marins construits par Proteus utilisent des matériaux de construction à base de polymères d'AG Chemie, grâce à leur capacité de résistance à des pressions gigantesques pour une fraction du prix de ce qu'une autre grosse méga proposerait, ce qui n'est pas du goût de tous (en particulier les autres industries lourdes européennes).

Rappelez-vous de ça : s'il advenait qu'un arkoblock de Proteus s'effondre ou soit inondé, le blâme en reviendrait à cent pour cent sur la « piètre qualité » des matériaux d'AG Chemie, et je pourrais citer au moins trois sabotages potentielles susceptibles de vouloir entacher sa réputation grandissante.

ALACHIA

Également appelée « Reine Alachia. » Il s'agit d'une elfe immortelle née dans le Quatrième Monde. Elle régnait autrefois sur un vaste royaume sylvain aux tours élancées qui subit une grande tragédie bien avant l'origine de l'Histoire. Si vous êtes curieux (ou aussi suicidaire qu'intrépide), vous trouverez un portrait d'Alachia chez Jenna Ni'Fairra, à Tír na nÓg. C'est une œuvre macabre, la représentant (elle ou une parodie distordue) en pleine souffrance, des épines poussant sous sa peau. Alachia est actuellement au service de Dame Brane Deigh à la Cour Seelie, en tant que conseillère. Elle a très récemment esuyé une attaque de la part de Harlequin, pour des raisons inconnues. Elle a triomphé de l'affrontement et n'a pas été revue à la Cour depuis.

ALAMOS 20 000

Il y a la haine, et il y a la *haine*. Alamos 20 000 est la quintessence de toutes les pires choses que vous avez pu voir ou entendre sur le Policlub Humanis. L'attaque à la bombe de la Sears Tower ? Alamos. Les purges anti-métahumains ? Alamos. Aucun acte n'est trop vil, aucune cible n'est trop grosse. Ils représentent moins une affirmation politique dans la veine de l'Humanis qu'un groupe purement terroriste. Ils troquent les cagoules contre des rangiers et des forces d'assaut. Ce serait plus simple si l'on pouvait dire que leurs préjugés sont visibles extérieurement (et pour certains, c'est indéniable), mais ils ont un don pour se fondre dans la masse et causer les pires dégâts imaginables. Pour le meilleur et pour le pire, ils revendiquent les souffrances qu'ils infligent. Le seul avantage qu'on peut en tirer, c'est qu'ils ont de bonnes grosses primes sur leur tête, et que vous pourrez mieux dormir et vous faire un tas de potes en en livrant un. Seulement, n'oubliez pas qu'eux aussi ont des amis, et qu'ils sont étonnamment haut placés.

ALBUQUERQUE

Vous aimez les montgolfières ? Les levers de soleil montagneux à couper le souffle dans le désert ? L'innovation technologique ? Évidemment. Vous n'êtes pas un monstre inhumain. Albuquerque, la plus grande ville du Conseil Corporatif Pueblo, vous offre tout ça, et plus encore. Vendez votre âme au diable et allez bosser chez Sandia Laboratories en crachant du code matriciel, ou usez-vous la santé jusqu'à votre retraite en construisant des appareils volants dernier cri chez Kirtland Aeronautical Laboratories, puis observez-les décoller depuis l'Albuquerque International. Croquez la vie à pleine dent.

Oh, vous vouliez autre chose ? Évidemment.

Ce que les jolies petites brochures touristiques et les pubs RA parlant d'Albuquerque ne vous diront pas, c'est que la ville est tellement rongée par la drogue et les puces que je n'ai pas de mots pour le décrire. Dans la plupart des autres villes (surtout dans les NAO), vous obtiendrez probablement votre petite dose auprès « d'un type qui connaît un type qui connaît un type. » Albuquerque est à l'inverse une telle plaque tournante de substances contrôlées que vous pouvez y croiser trois dealers lors de votre balade matinale, et ils ne se cacheront même pas pour vous fourguer leur came. Mais eux ne sont que les gagne-petit. Les gros poissons (les Koshari, les gangs de rue organisés et autres) sont un peu plus discrets à ce sujet, même si leurs couvertures sont aussi subtiles qu'un stand de poulet frit.

Le gros problème de ce flot de drogues et puces traversant Albuquerque, c'est que les forces de l'ordre ont l'air de s'en moquer. Ce n'est pas vraiment par apathie, plus une sorte de résignation comme quoi « ce problème est trop énorme pour qu'on le résolve, envoyons plutôt nos ressources là où elles seront le plus utiles. » (Je soupçonne aussi certains individus haut placés de toucher des pots-de-vin pour encourager cette approche.) Donc si vous voulez vous lancer dans le trafic de drogue ou tenter d'y mettre un terme, c'est le bon endroit. Si vous cherchez un peu d'action, allez à la Dead Fly Tavern et attendez ; les gens viendront à vous.

Albuquerque est également un important pôle technologique, grâce aux grands centres de recherche NeoNET que Celedyr a conservés près des monts Sandia. Le fait que c'est dans ces installations que des IA furent emprisonnées pour subir des tests continuels et qu'elles aient donc joué un rôle critique dans l'épidémie de syndrome de fragmentation cognitive a quelque peu entamé le lustre techno de la conurb.

ALCHERA

Est-ce que vous avez cet ami qui est, genre, un expert absolu sur tout ce qui est magique ? Bien sûr. Comme tout le monde. Voilà ce que vous allez faire : quand il sera en plein discours, interrompez-le et dites-lui « Explique-moi les alcheras. » Il va commencer à dire quelque chose comme « Eh bien les alcheras sont des manifestations d'autres plans qui apparaissent dans le plan matériel, parfois au point qu'on puisse interagir avec elles. » Ce à quoi vous rétorquerez « Non, je ne t'ai pas demandé de me *décrire* les alcheras. Je t'ai demandé de les *expliquer*. Pourquoi existent-elles ? Comment ? » Puis observez-le bredouiller et s'emmêler les pinceaux. Il essaiera de se raccrocher à une explication, mais il est tellement calé en

théorie magique qu'à un moment donné il saura que ce qu'il dit contredit une vérité établie sur la magie (ce qui arrive *toujours* quand on parle d'alcheras) et sera forcé de se taire, incapable de poursuivre ce qu'il sait être un ramassis de conneries. Il passera un petit moment à ouvrir et fermer la bouche comme un flétan hors de l'eau, puis trouvera un moyen de changer de sujet de conversation. À vous de ne jamais le laisser oublier cet échec.

La Sears Tower spectrale, qui apparaît à son ancien emplacement tous les 10 février pour l'anniversaire de sa chute, les brasiers fantômes de North Manitou Island et des portions de la Deep Lacuna de LA sont des exemples d'alcheras remarquables.

AMAZONIE

En 2034, une armée de créatures Éveillées menées par trois grands dragons marcha sur Manaus, en prit le contrôle et s'étendit progressivement dans le but de conquérir tout le Brésil. Le pays rendit très vite les armes et Hualpa, un des dragons à la tête de l'invasion, en prit les rênes, le renommant Amazonie. Il ordonna que tous les métahumains du Brésil s'installent dans une gigantesque conurb englobant Rio de Janeiro, São Paulo et les terres qui les séparent (et qu'on appellerait plus tard « Centro », la troisième ville formant la conurb Metrôpole da Amazonia). Et ainsi chaque habitant du pays fit ses bagages et alla s'installer sur la côte (puisque ceux qui ne le firent pas furent tués) tandis que débutait la construction du métroplexe.

De nos jours, l'affection portée à l'Amazonie varie grandement entre les descendants d'individus ayant trouvé une bonne place à Metrôpole (qu'ils se soient attribué un bon foyer par leurs actions ou qu'ils aient fini esclaves corpos) et ceux qui galèrent.

Le pays a continué sur sa voie malgré les écueils, bâtissant la civilisation la plus respectueuse de l'environnement du monde, à l'exception de petits groupes qui refusent toujours de s'intégrer où qu'ils soient. Hualpa a aussi maintenu les corpos à l'écart, refusant de reconnaître leurs Accords de reconnaissance commerciale ; comme elles étaient prêtes à certaines concessions pour s'approprier une part de la richesse du pays, elles ont laissé courir plutôt que de repartir les mains vides.

L'Amazonie était récemment engagée dans une guerre vicieuse et destructrice avec l'Aztlan, son rival de longue date. Il en a résulté un recul de ses frontières, à quelques kilomètres au sud de Bogota. Depuis ce conflit, l'extrémité nord de l'Amazonie est rongée par les Sangre del Diablo, une race d'arbres invasive que l'armée aztlane a plantée dans Bogota et ses environs. Cette plante magique et carnivore attire les proies sans méfiance, les engouffre dans son tronc où sa sève les digère. Elle est également un fléau pour l'écosystème, puisque ses racines nourrissent certaines plantes et sont toxiques pour d'autres, provoquant le genre de détraquement que les fonctionnaires amazoniens détestent. Du fait de la nature magique de la forêt tropicale, la croissance de ces arbres fut explosive dans la première année, et Hualpa ordonna qu'ils soient abattus et déracinés. Ces cinq dernières années, presque tous ces arbres ont été détruits, mais l'opération coûta cher, en temps et en argent. On ne pouvait pas s'en débarrasser en les brûlant, la chaleur et la fumée libérant et propageant leurs graines. Malheureusement, ce fait ne fut découvert qu'après la tentative d'endiguer la prolifération

par le feu, et cela explique peut-être la forte croissance de la première année.

Depuis la guerre, Hualpa s'est montré très discret. Après que de sévères blessures ont forcé Surrurg à une retraite durable, Hualpa s'isola avec son cortège de conseillers et de fonctionnaires métahumains. Se replier dans la jungle pour panser ses plaies lui a valu son lot de critiques étrangères, mais même s'il gouverne depuis sa retraite, le pays semble plutôt stable.

Si l'on se fie à l'image officielle qu'elle présente au reste du monde, l'Amazonie n'est qu'inclusion et diversité, respect et protection de l'environnement. Mais comme ceux d'entre nous qui vivent au cœur de Metrôpole le savent, Hualpa se contrefiche de la métahumanité. En fait, je corrige : comme la majorité de la population de créatures Éveillées méprise activement les métahumains, Hualpa s'en soucie *un peu*. Juste assez pour les parquer là où il peut garder un œil sur eux, plutôt qu'ils se fassent fumer sur place. Son manque de considération évident se retrouve dans la politique du pays. Les corporations ont intérêt à ne pas poser un pied en Amazonie à proprement parler, ou pire, toucher à une de ses plantes ou espèces protégées, mais à Metrôpole les lois leur laissent faire à peu près ce qu'elles veulent. Le gouvernement appelle ça « laisser la métahumanité se gouverner elle-même », mais l'Amazonie ne fait pas grand-chose pour lutter contre le crime à Metrôpole. En ce qui la concerne, la conurb n'est qu'une vaste décharge. Par conséquent, ici tout est permis : les échos d'expérimentations corporatistes sur des métahumains et autres maltraitements augmentent chaque mois.

Donc non, tout le monde ne vénère pas Hualpa. Le groupe d'opposition le plus important et célèbre est l'organisation A Voz. En fait, la semaine dernière encore, il y a eu une explosion dans les taudis de Centro. D'après les rumeurs, le Ministère du Renseignement et de la Défense d'Amazonie (les forces spéciales personnelles de Hualpa, pour certains) aurait découvert un repaire d'A Voz et l'aurait brutalement pulvérisé pour faire passer un message. Si c'est bien le cas, ça veut dire qu'A Voz est clairement devenu assez gênant pour mériter des représailles.

ANEKI, INAZO

Avant de devenir le légendaire PDG éternel de Renraku, Aneki était un jeune cadre de Shiawase qui racheta Keruba International, assurant à sa corporation nouvellement renommée Renraku Computer Systems le statut AAA, ainsi qu'un siège à la Cour Corporatiste. Malgré quelques fortes turbulences dans ses débuts, en 2050 il était déjà devenu une légende, et à sa mort le titre de PDG fut retiré des statuts, afin qu'il en soit le détenteur à perpétuité. Ses ouvrages sont des lectures imposées à tout employé de Renraku, et on trouve des autels à son nom sur tous les sites majeurs de la corpo. Il s'est transformé en un « Kami corporatiste », un esprit veillant sur la corporation comme un père bienveillant, à qui on demande de prêter sa force avant un entretien en vue d'une promotion, ou sa sagesse pour planifier les actions de l'année suivante.

Les rumeurs entourant sa mort ou sa possible survie sont toujours vivaces. Selon certaines histoires, il aurait été vu au Tibet (où il a passé plusieurs années loin des regards indiscrets), à Hong Kong, et il aurait calmement approché une personne troublée dans un réfectoire de



Renraku pour lui offrir ses aimables conseils. Les prêtres de Renraku affirment qu'ils sont capables d'invoquer son esprit, ou au moins ceux qui sont en lien avec lui, et d'autres suggèrent qu'il existe dans la Matrice en tant qu'e-ghost. Récemment, des témoignages au Tibet font état d'un jeune garçon né avec l'âme réincarnée d'Aneki, qui aurait choisi plusieurs fois ses possessions parmi un lot d'objets similaires. Quelle que soit la vérité, la philosophie corporatiste d'Aneki guide toujours Renraku et de là influence un grand nombre de corporations.

ANNEAUX DE SÉOULPA

Alors, vous n'avez jamais entendu parler d'un Anneau de Séoulpa ? Ne vous flagellez pas pour ça. Un tas de monde est dans le même cas. Ils n'ont ni le pedigree ni l'histoire, la taille ou la croissance de la Mafia ou du Yakuza. Mais ils ont beau ne pas avoir des siècles d'histoire derrière eux, ils n'en demeurent pas moins une puissance de l'ombre incontestable. Ne commettez pas la même erreur que les Yaks.

Je ne vais pas rentrer trop dans les détails, mais les Anneaux de Séoulpa (ses membres d'origine en tout cas) détestent les Japonais, et par-dessus tout le Yakuza. Dans les années 40, ce dernier a royalement énervé un Coréen, qui s'est délocalisé à Seattle pour recruter une dizaine de compatriotes histoire de se venger. Son groupe (le premier Anneau de Séoulpa) agissait comme un gang à deux vitesses : les véritables membres de l'Anneau et un gang de façade utilisé pour les recruter. Les membres du premier Anneau finirent par essaimer et à former leur propre

Anneau de Séoulpa, avec leurs propres membres, buts et gang de façade. Tous les membres de ces progénitures (et de sa propre progéniture, etc.) n'étaient pas forcément co-réens, ce qui en fit rapidement l'une des organisations criminelles les plus ethniquement diverses. Mais une chose les lie tous : une haine aveugle des Japonais et surtout des Yaks, qui ont eu plusieurs fois l'occasion de subir le courroux d'une coalition d'Anneaux.

Ce qui rend les Anneaux de Séoulpa dangereux est un concept curieux : la coopération. Les familles de la Mafia et les gumis du Yakuza évitent de faire se chevaucher les territoires et les marchés, mais les Anneaux de Séoulpa ont toujours entretenu un esprit de coopération entre Anneaux. Les disputes, quand il y en a, sont mineures et lorsque tous les Anneaux d'un secteur se rassemblent pour un gros coup (généralement contre une opération du Yakuza) la cible passe un sale quart d'heure.

ANOMALIE DE YELLOWSTONE

Voir Yellowstone.

ARCOLOGIE

Une arcologie est une structure autonome et autosuffisante occupée par un grand nombre d'individus. C'est la définition la plus fidèle. Même si le mot existe depuis plus d'un siècle et que l'idée est encore plus ancienne, cela n'a abouti à quelque chose de concret que récemment.

Il y a eu de nombreuses pseudo-arcologies comme des universités, des complexes industriels et les plus grands parcs d'attractions ; des zones géographiques aux frontières définies qui pourvoient à la plupart des besoins de leurs occupants. On a même effleuré les vraies villes-entreprises pendant l'Âge d'Or (qui était tout sauf doré), mais la capacité à ériger un bâtiment unique avec tout ce qu'il faut pour briguer le nom d'« arcologie » est récente, et même aujourd'hui aucune d'entre elles n'est vraiment autosuffisante.

Toutes hormis les plus anciennes produisent leur propre énergie (voire plus afin de pouvoir vendre l'excédent aux secteurs voisins) grâce à une combinaison de fusion, fission, rayonnement solaire, hydroélectricité, géothermie, marémotricité et même cette bonne vieille combustion carbonique, toutes intégrées au sein de la structure. L'air est emprunté à l'environnement local (sauf pour les arcologies bâties en milieu toxique), purifié et expulsé après usage intensif, tandis qu'eau et nourriture sont rendues viables par les technologies de recyclage et d'assainissement.

- ▶ Gardez en tête que la loi de conservation implique qu'une partie de l'énergie est perdue pendant chaque conversion ou recyclage. Tout le monde a besoin de refaire régulièrement le plein de nutriments ou d'eau. Ça peut se faire tous les ans, tous les dix ans ou plus, mais il n'y a pas d'exceptions.
- ▶ Elijah

Chaque arcologie a beau être pensée comme une résidence, se contenter d'entasser dix mille personnes dans un bâtiment gâche le potentiel de toute audience captive. Et donc, chaque arcologie a une orientation qui lui est propre : industrielle, commerciale, scientifique ou simple divertissement, le tout au nom du profit de maman corpo. Les structures les plus vastes en combinent plusieurs voire tous ces usages, créant une ville corporatiste close où chaque habitant a un rôle à remplir dans le grand tout. En ces lieux, la stratification sociale est une norme (les humains restent des humains, tout ça) et se fait en général par tranche économique, par fonction (les concierges fricotent avec les autres agents, mais pas avec les scientifiques, qui eux-mêmes évitent les bureaucrates), ou tout simplement par étage. (Ceux du Sixième, c'est vraiment que des blaireaux ! Allez le Huitième !) Cela a occasionné des troubles dans les premières arcologies, mais les sciences sociales sont arrivées et ont transformé ces rivalités naturelles en compétition. Les sports de division ou les compétitions matricielles permettent de relâcher la pression tout en accentuant la camaraderie, permettant de désamorcer les fractures sociales de manière non violente. D'ailleurs pour les créateurs d'arcologies, maintenant que les problèmes élémentaires de mathématiques et de science des matériaux ont été résolus, le plus grand défi est de garder tout le monde occupé.

Les précurseurs dans la construction d'arcologies ont toujours été les Japanacops. En Europe, c'est Saeder-Krupp qui mène la danse, en se concentrant sur des installations plus réduites placées dans diverses zones toxiques, plutôt que de vastes secteurs résidentiels comme au Japon où le manque d'espace est endémique. Ces centres opèrent à la fois dans la recherche et la production industrielle toxique (après tout, dans un secteur irrécupérable il n'y a que peu de législations environnementales). Grâce

à Evo et Renraku, on dénombre une dizaine d'arcologies réparties en Afrique et Amérique du Sud, offrant des oasis high-tech sur des territoires naturels dépourvus d'influence métahumaine, et une bonne vingtaine en Sibérie et dans les zones les plus sauvages d'Asie.

La plupart abritent environ dix mille personnes entre leurs murs, mais les modèles les plus grands peuvent multiplier ce nombre par cinq. Les plus imposantes arcologies comme l'ACHE de Seattle peuvent héberger cent mille individus, et il existe des plans pour des hypercologies pouvant monter à un million ou plus.

AQUALOGIES

Vous vous en doutez, les aqualogies sont des arcologies aquatiques, reposant soit à la surface de l'eau comme une plate-forme pétrolière, soit (bien plus souvent) au fond d'un lac, d'une baie ou d'une zone océanique peu profonde. La plupart de ces installations sont dévouées à l'aquaculture, à la recherche scientifique et (parfois) à l'exploration, mais plusieurs arcologies célèbres sont des parcs de loisir, par conception ou après conversion. C'est une chose de visiter un aquarium sur la terre ferme, mais observer la vie marine sur son propre terrain avec seulement cinquante centimètres de verre balistique qui vous séparent des poissons en est une autre. Pour les plus proches des côtes, l'accès se fait par ascenseur ou escalators, mais les plus éloignées nécessitent de plonger ou une navette sous-marine.

EXOCOLOGIES

Du fait de leur population réduite, on pense rarement aux stations spatiales comme à des arcologies, mais elles sont en réalité leur forme la plus pure, dénuées de toute assistance extérieure pendant le plus gros de leur existence et devant pourvoir à tous les besoins de leurs occupants. Les plus grandes stations en orbite haute ou basse en font partie, mais des lieux moins connus du public comme Luna City, Celeste et Usagi, situés sur la Lune ainsi que la base d'Evo sur Mars en sont de bien meilleurs exemples. Le voyage vers ces endroits requiert des vaisseaux dédiés et est, comme on peut s'y attendre, très réglementé. Seule Luna City est ouverte au tourisme (et un véritable piège pour les créditubes des visiteurs), les autres sont des sites exclusivement corporatistes.

L'A.C.H.E.

Appelée à l'origine SCIRE (pour *Self-Contained Industrial and Residential Environment*, pour environnement résidentiel et industriel indépendant), l'arcologie la plus célèbre (dans le mauvais sens du terme) d'Amérique du Nord est plus connue comme « l'arcologie Renraku » ou tout simplement « l'arcologie ». Renraku a mis des décennies à ériger à grands frais cette immense structure au cœur de Seattle, pour en faire à la fois son siège nord-américain et un étalage aux yeux du monde de sa puissance technologique. Elle fait un kilomètre de long sur chacun de ses côtés, plus de trois cents étages et était remplie de près de cent mille personnes, dont dix mille citoyens de Renraku. Elle pouvait se targuer d'impressionnants sites industriels (elle était en fait censée regrouper les opérations de Renraku sur le continent dans la cybernétique, le hardware informatique et le logiciel), de

sources de revenus conséquentes (comme le centre commercial multiniveaux des étages inférieurs), de réseaux de communications de pointe et des centres de traitements Renraku les plus avancés du monde. C'était en vérité une merveille de technologie, l'une des Merveilles du monde moderne.

Personne ne s'attendait à sa chute.

Le 19 décembre 2059, le virus du Second Crash fut lâché sur le serveur principal du SCIRE par un sombre inconnu. Là, il put croître en se nourrissant de la puissance incomparable du système. Malgré les efforts héroïques des techniciens informatiques du site et l'acharnement des deckers dépêchés par le siège, la situation échappa vite à leur contrôle. Le jour de Noël, le bâtiment fut verrouillé en conséquence de protocoles de sécurité visant à protéger la population d'une possible invasion, mais personne n'aurait pu imaginer les horreurs que le Virus du Crash allait déclencher. Aidé de ses partisans cultuels il s'empara des sites industriels et les retourna contre les résidents. Il fallut les efforts combinés de l'armée des UCAS et du plus grand détachement de Samourais rouges de l'histoire de Renraku pour se frayer un chemin, étage après étage, pendant des mois d'horreur cauchemardesque. Plus de quatre-vingt mille résidents et près de deux mille combattants perdirent la vie pendant cette période. Même s'ils réussirent finalement à reprendre le serveur principal en lui-même, le virus s'était propagé dans la Matrice et évolua jusqu'au Crash 2.0, un désastre aux proportions encore plus tragiques. Renraku présenta ses excuses aux habitants ayant perdu la vie dans l'incident et paya des millions de nuyens en dommages (mais nia toute culpabilité ; elle avait après tout mis en place des défenses à toute épreuve et s'était courageusement battue pour sauver un maximum de vies. Néanmoins, les morts ayant eu lieu sur sa propriété, elle s'était sentie obligée de faire un geste). Ses résultats opérationnels en pâtirent pendant une dizaine d'années, et sa réputation deux fois plus longtemps.

- > Conneries ! C'était pas le virus du Crash, c'était Deus ! On peut pas les laisser maquiller ça !
- > /dev/grrl
- > Certains auteurs de Streetpédia sont au courant, ça veut juste dire qu'ils ont filé cet article à quelqu'un qui a une vision faussée de la vérité. Au final, le calcul est simple : lier la cause au virus du Crash, entièrement vaincu dans l'esprit des gens, est bien moins effrayant pour l'opinion générale qu'une histoire d'intelligence étrangère à ce monde tuant les humains par dizaines de milliers. Un paquet de gens forgent leurs croyances sur ce qui les rassure. Ceux qui comme nous connaissent la vérité portent un lourd fardeau.
- > Puck

Confrontée à des dépenses faramineuses, Renraku céda le site et tout son contenu à Seattle, et par extension au gouvernement des UCAS, dont la Task Force Seattle investit les étages les plus bas pour sécuriser les réacteurs nucléaires et débusquer les dernières poches de technologie démente persistant vers le sommet. Il fallut attendre 2076 pour que la Task Force déclare le bâtiment complètement sûr ; entre le transfert et la purge finale, Seattle avait transformé le SCIRE en ACHE, Arcology Commercial and Housing Enclave (Enclave commerciale





et résidentielle de l'arcologie). Le but était d'en faire des logements publics pour dix mille (et plus) habitants de la conurb parmi les plus pauvres et désespérés. Les tickets pour l'ACHE étaient des allers simples, les nouveaux résidents s'engageant à rester dans son enceinte (hors passes journaliers délivrés en de rares occasions, ou les encore plus rares passes vacances d'une semaine) en échange d'un logement et d'un emploi. L'ACHE est, par bien des aspects, la plus grande prison du monde, retenant ses habitants et leurs enfants derrière ses murs en échange de leur labeur. Un marché noir et de contrebande s'est développé presque instantanément, faisant franchir les postes de contrôle aux gens via l'Underground ork ou d'autres passages moins connus, ainsi qu'un trafic florissant de « CrashTech », les restes de recherche et concepts de la SCIRE originelle et touchés par le virus du Crash. Quand cette manne se tarit, les ventes de produits fabriqués dans l'arcologie et l'accès aux installations médicales suffisent à maintenir l'économie des Ombres à flot, dans une moindre mesure. Avec le passage de l'Underground ork dans le giron de Seattle, ses habitants initiaux dépourvus de SIN furent transférés dans la ville à proprement parler, mais ils épuisèrent rapidement les ressources de Redmond et Puyallup et l'ACHE fut appelée à la rescousse une nouvelle fois. Le fait que les actions de Renraku dans l'Underground aient occasionné le transfert de milliers de personnes dans leur ancien siège social n'est pas dénué d'ironie.

Aujourd'hui, l'ACHE reste une vilaine verrue au sein de la ville, remplie des pires rebuts de la société. C'est aussi un bon prétexte pour les UCAS de garder un grand nombre de soldats en faction à Seattle, au cas où il lui prendrait l'idée saugrenue de revendiquer son indépendance. Nombreux sont les puissants à avoir fait pression sur l'administration Potter pour qu'elle gère la situation, et il semble que Shiawase ait décidé de voler au secours de cette dernière : Tadeshi Shiawase lui-même a récemment fait le déplacement pour rencontrer la gouverneure, faisant miroiter un rachat de l'ACHE et le remplacement de ses réacteurs à fission vieillissants par des versions à fusion, plus modernes. Cela réglerait non seulement le problème de la présence militaire des UCAS, mais injecterait de nouvelles liquidités bienvenues dans les coffres de la ville et offrirait une alternative moins onéreuse à la production d'énergie actuellement assurée par Gaeatronics. Les Salish-shidhe sont évidemment opposés à une telle vente, mais à ce stade les négociations sont presque terminées, seuls quelques détails restant encore à régler. Shiawase n'a pas encore annoncé ce qu'elle souhaitait faire de l'arcologie, mais on peut supposer qu'elle s'attend à ce qu'un tel investissement génère des dividendes tout aussi conséquents.

ARES MACROTECHNOLOGY

J'avais pensé essayer de rédiger ce petit manifeste sans utiliser les termes « armes » et « insectes », mais ça aurait été presque impossible, donc débarrassons-nous de ces petits parasites (blague totalement non intentionnelle) une bonne fois pour toutes.

Le pékin moyen pense qu'Ares Macrotechnology ne fabrique que des armes à feu (et *ils en font*, donc c'est légitime), mais ce n'est qu'une partie de leurs activités. C'est comme croire que McHugh's ne vend que des soyburgers, alors qu'il propose des à-côtés comme les

milk-shakes au soja, les jouets dans les menus enfants, et (c'est là que je voulais en venir) qu'il possède en plus quelques entreprises qui n'ont rien à voir avec la nourriture ou sa production. Les burgers sont donc ce qui lui fournit sa couverture médiatique et son image publique, mais il ne tourne pas qu'avec ça. C'est pareil pour Ares. Les armes occupent l'essentiel des articles et des campagnes de publicité d'Ares, mais elles pèsent moins dans son bilan qu'Ares Heavy Industries, AresSpace et Knight Errant Security Services.

Alors, à quoi carbure vraiment Ares ? Eh bien d'après certains, c'est sa petite bête noire : les esprits insectes. À un moment de son histoire, la corpo a commencé à fricoter avec toutes sortes d'entre eux. Je n'ai pas besoin de vous rappeler l'explosion du Cermak, qui a mené à la création de la Zone de quarantaine de Chicago. Tout le monde connaît cette histoire. Mais ce que très peu de gens savent, c'est que toute l'affaire Bug City a permis à des esprits insectes d'influencer la corpo elle-même, peut-être jusqu'aux plus hauts échelons. Ce cadre intermédiaire que vous essayez d'extraire d'Ares est-il en réalité un esprit guêpe sous forme de chair ? Peut-être que ce M. Johnson de chez Ares vous embauche pour faire avancer les plans des insectes ? Ou peut-être que ces mêmes plans et ceux d'Ares sont une seule et même chose. Qui sait ? C'est pas génial, la paranoïa ? Sauf que dans ce cas, elle est tout à fait justifiée. Quand des insectes poussent des milliardaires à sauter d'un avion sans parachute, vous savez qu'un truc ne tourne pas rond dans votre vie.

Okay, maintenant que j'ai évacué tout ça, revenons à ce qui importe vraiment : qu'est-ce qu'on peut y faire ?

Pour être honnête, Ares a un peu essayé d'arranger les choses. Leur équipe FireWatch fume toutes les ruches qu'elle trouve, et la corpo engage souvent des shadowrunners pour remédier à des infestations d'esprits insectes. Son pire fiasco en date résulta de l'échec (du sabotage ?) de son Fusil de Combat Excalibur, une arme spécifiquement conçue pour la lutte contre les esprits insectes et leurs sbires. Et à en croire certaines rumeurs, Ares entretenait aussi des ruches afin d'y élever des sortes de chiens d'attaque dans leur guerre secrète contre les insectes. Une manière de combattre le feu par le feu qui aurait pu fonctionner si les patrons s'étaient inspirés des films d'horreur pour savoir quoi éviter quand on essaie d'asservir des entités spirituelles quasi insondables.

Mais comme c'est souvent le cas pour Ares, c'était trop peu, trop tard. Son PDG Damien Knight et son comité de direction firent appel à Horizon pour redorer l'image de la corpo, ce qui minimisa les retombées de l'affaire, mais un sourire importe peu quand un esprit maléfique se cache derrière.

La question devient donc : Qu'est-ce qui peut encore être sauvé chez Ares ? Veut-on *vraiment* sauver quoi que ce soit, ou devrait-on juste la laisser couler ? On pourra toujours acheter nos flingues chez quelqu'un d'autre.

Ares essaie peut-être de redresser la barre, mais seul le temps dira si elle y parviendra. Après de nombreuses tergiversations, Ares Macrotechnology a décidé de quitter Détroit et les UCAS et d'installer très prochainement son siège mondial à Atlanta, dans les CAS. Il s'avère qu'elle avait déjà acheté et bâti un tout nouveau complexe qui fera un parfait nouveau siège, comme si elle avait secrètement prévu ce coup depuis longtemps. Sans surprise, le complexe ressemble à une base militaire, comme Fort

Benning. Sérieux, un tas de bâtiments dans le périmètre ressemblent à des hangars à avion façon Quonset, et d'autres ont plus l'air de préfabriqués que de constructions en dur. Va-t-elle bâtir d'autres structures plus permanentes ? Anticipe-t-elle une autre manœuvre ? Le conseil se ménage-t-il des portes de sortie ? Ares reste propriétaire du terrain de Motor City ; elle va simplement cesser de l'exploiter dans un avenir proche.

La grande inconnue reste tout de même la raison qui a poussé la corpo à s'éloigner des frontières des UCAS. Qui a eu cette grande idée ? Et a-t-elle été prise dans l'intérêt de l'entreprise, ou sous l'influence des insectes ? Jusqu'à il y a quelques années, Ares entretenait une relation harmonieuse et lucrative avec les UCAS. Armes, balles, tanks, protections corporelles, et jusqu'aux rations, presque toute leur armée était équipée par la corpo. Mais *quelque chose* a mis cette relation à mal, une chose bien pire que la vente d'armes dangereusement défectueuses <tousse> Excalibur<tousse>. (Je parie que certains de nos camarades des Ombres sont prêts à s'attribuer le mérite de la détérioration des relations entre Ares et les UCAS, mais s'il y a une histoire je ne la connais pas.)

Et laissez-moi vous dire que ce ne sera pas un divorce tranquille. Ça ne va pas être beau à voir. Je vois bien Ares fortifier tous les sites de ses filiales sur le territoire et rester à une pichenette de déclencher une guerre ouverte avec les UCAS. Une partie de moi espère qu'ils en arriveront là. Je vois d'ici la folie à Capitol Hill quand le Congrès annoncera qu'il déclare la guerre à une mégacorporation qui non seulement maîtrise à la perfection l'art du combat, mais dispose aussi de soldats bien mieux entraînés et équipés. Il y a déjà eu quelques échanges de coups de feu isolés entre les troupes d'Ares et des UCAS, mais... *oh*, vous n'en avez pas entendu parler ? Eh bien, c'est sûrement parce qu'Ares avait quelques agents du Dawkins Group d'Horizon sous la main, et qu'ils se sont assurés qu'aucun rapport sur ces incidents ne soit jamais dévoilé. Bien sûr, ils n'ont pas pu *tous* les récupérer, mais le peu qui restent sont rejetés comme simples on-dit, n'ayant aucune source tierce pour les étayer (sans doute grâce aux agents d'Ares ou de Dawkins).

Et donc Ares espère se retrouver dans une meilleure position qu'elle n'occupait il y a plus de cinq ans, grâce à l'apport de liquidités que les CAS ont accepté d'injecter dans ses coffres suite à sa relocalisation. Vous voulez savoir ce qui fait l'ironie de cette situation ? Si les CAS et les UCAS entraient en guerre (ce qui est de plus en plus probable, vu comme les tensions enflent de chaque côté de la ligne Mason-Dixon), les deux parties utiliseront massivement des armes et des kits Ares, piloteront des tanks et des avions Ares, mangeront des rations Ares, regarderont des divertissements Ares, se remonteront le moral avec les émissions USO sponsorisées par Ares et se feront retaper par la branche biotechnologie d'Ares ; pendant ce temps, l'armée corporatiste de ladite Ares se tiendra prête au cas où l'une des deux nations décide d'engager une partie de ses troupes en soutien. Peu importe qui remportera un tel conflit, la grande gagnante sera Ares : on l'entendra rire depuis la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank.

Voilà comment Ares va conquérir le monde : une guerre à la fois. Dommage qu'il y ait une chance non négligeable que les vainqueurs de cette guerre soient finalement les insectes. Mais si ça arrive, on ne sera sans doute plus là pour s'en soucier.

ARLEESH

Commençons par les bases : serpent à plumes, Grand dragon, femelle. S'est dévoilée pour la première fois en 2048 et est réputée pour sa mission autoassignée de défense du Sixième Monde contre les menaces magiques et de récupération/protection d'artefacts dangereux. A reçu par le testament de Dunkelzahn une promesse d'assistance inconditionnelle de la Fondation Draco. Porte-parole métahumaine actuelle : Kendra de Santos (humaine).

Et maintenant, passons à la partie amusante.

Elle poursuit sa mission de protection de la métahumanité face aux menaces magiques, et aurait mis un terme à du très mauvais mojo ces quelques dernières décennies. Elle disposerait également d'une cache secrète d'artefacts dangereux, qu'elle aurait protégée *sans* l'aide de la Fondation Draco. D'après des rumeurs persistantes, Arleesh et le comité de direction de la FD ne s'entendraient pas vraiment, et elle leur aurait dit en gros « Allez vous faire foutre, je me débrouillerai toute seule. »

Considérée comme une modératrice, Arleesh joue souvent la carte de la paix ou d'un accord. Avant la Quarantaine de Boston, elle a rencontré les Sorcières de Salem pour les aider à résoudre les problèmes de drogues bio-Éveillées.

Pendant la Guerre civile des Grands dragons, Arleesh fut une actrice majeure dans le camp de Lofwyr et contribua au bain de sang que fut leur victoire à GeMiTo. Comparée aux autres grands écailleux, elle a des opinions modérées et ne considère pas la métahumanité au sens large comme intrinsèquement inférieure aux dragons. Arleesh n'a cependant aucun scrupule à remettre les races les plus jeunes à leur place ou à s'en servir de pions. Elle est tout de même plutôt franche sur ce qu'elle attend des gens ; on sait toujours à quoi s'en tenir avec elle, pour le meilleur et pour le pire.

En ce qui concerne sa mission, c'est une maîtresse-stra-tège à l'esprit affûté qui joue à la manière des dragons : sur le long terme et avec des plans imbriqués les uns dans les autres. Elle ne fait aucun compromis : vous êtes soit un atout, soit un obstacle. Ne soyez jamais un obstacle.

ASSOCIATION POUR LA PRÉSERVATION DE L'ESPACE ASTRAL

L'Association pour la Préservation de l'Espace Astral (APEA) a vu le jour quand, suite à la mort du grand dragon Dunkelzahn, son testament exigea de la Fondation Draco qu'elle mette sur pied un groupe dédié à la préservation, la protection et la compréhension de l'espace astral et de ses habitants. En janvier 2058, l'APEA était née. Ses objectifs sont précisément les suivants :

Détecter toute agression sur l'espace astral et ses habitants ; garantir les droits de ces derniers ; mettre en place les conditions favorisant une relation constructive entre esprits et métahumanité ; créer un sanctuaire dans l'espace astral pour les êtres en quête de refuge.

C'est ce que dit la brochure, et c'est un assez bon résumé. J'aime comparer l'APEA à des gardes forestiers de l'espace astral ; en termes d'autorité, c'est quasiment la même chose.

Elle a été un peu plus mise en avant que d'habitude pendant la dernière course aux urnes de Seattle (un des candidats était un ancien de l'Association), jusqu'à ce que quelqu'un d'autre gagne. Ça a tout de même suffi à faire gonfler leurs rangs jusqu'au total jamais égalé de cent cinquante membres.

Étant donnés sa taille réduite et le nombre de manifestations et de lieux que l'APEA devrait étudier, ses employés sont répartis parcimonieusement autour du monde. L'Association est à la pointe de la recherche sur les alchermes, et ses membres étudient tous les phénomènes magiques, comme les creux mana, les tempêtes mana, et autres. Vos chances d'en rencontrer sont cependant faibles, car ils opèrent tous dans l'espace astral, mais si vous *parvenez* à en croiser un sur Terre, il y a des chances que ce soit en Amérique du Nord. Vous en trouverez également menant des recherches sur chaque phénomène toxique ou astral intellectuellement intéressant, comme en France ou à Chicago, et une petite équipe est toujours en train d'étudier le site de la faille condamnée de DeeCee.

C'est plutôt une bonne organisation à rejoindre, si vous êtes un esprit et que vous n'avez rien contre la métahumanité. Ce qui, pour être honnête, n'est pas souvent le cas. Mais non seulement l'organisation est dirigée par un esprit libre (Ibu Air, qui a repris les rênes en 2060 après un démarrage chaotique et qui ne donne pas l'impression de vouloir abandonner son rôle de directrice exécutive), mais elle se dévoue à la création d'un sanctuaire pour ces mêmes entités.

Vous pourriez vous demander, « Que peut bien apporter l'APEA à quelqu'un comme moi ? » Pour commencer, elle offre des primes sur les chamans insecte et les shedim. Il lui arrive de payer des gens pour courir les Ombres pour son compte (des boulots dont elle ne pourrait autrement pas s'acquitter). Ou, si vous êtes vraiment dingue, rejoignez une de ses équipes de recherche sur le terrain. D'après ce que j'ai entendu, vous pourriez vous retrouver à Yellowstone, Tir na nÓg ou même ce foutu Antarctique. Ou, si vous êtes du genre à vous balader dans l'astral, sur un des milliards de ces métaplans à la con.

Si tout ça vous intéresse, sachez tout de même ceci : l'APEA a été sauvée d'une banqueroute quasiment assurée par l'assistance financière du grand dragon Hestaby. C'était il y a vingt ans, même si l'APEA a depuis été rachetée par Wuxing en 2077, on ne peut pas exclure que si vous bossez pour l'APEA, vous soyez en train de traiter avec un dragon, indirectement.

ATLANTA

Atlanta est la capitale de l'État de Géorgie et le siège du gouvernement des CAS. C'est l'une des rares mégakonurbs des CAS qui s'étende à la fois en superficie et en hauteur. Cette ville est une des plus cosmopolites des CAS (déjà un pays très divers), notamment grâce à l'afflux de population suite aux marches et à l'activisme pour les droits des métahumains de 2050. Le gouvernement des CAS a récemment édicté une loi lui donnant juridiction sur les crimes liés au SFC, dans un effort pour mettre les corporations face à leur responsabilité dans le chaos de ces quelques dernières années.

Il y a récemment eu certains problèmes autour du Fulton County Stadium, surnommé le Dôme. Pour faire simple, Atlanta a permis au Dôme de devenir un no man's land, les forces de l'ordre le laissant livré à lui-même. Cela a conduit à un genre de société féodale basée sur

une méritocratie de la loi du plus fort, avec des combats de gladiateurs et même des esprits insectes et un système aquaponique crachant une atmosphère quasi extraterrestre en cercles concentriques de plus en plus étendus à l'extérieur du dôme. Les gens à l'extérieur se battaient en permanence pour le droit d'être appelés « dômien » et être acceptés à l'intérieur. Ares a décrété qu'Atlanta ne prenait pas cette situation assez au sérieux (en particulier les esprits insectes), et a enjoint la ville à « régler » le problème du dôme une fois pour toutes, avant qu'elle n'intervienne elle-même.

Atlanta est une ville aussi urbaine et futuriste que les autres, et comme toute conurb elle ne cesse de s'étendre, allant jusqu'aux montagnes du nord et aux terres désolées de Géorgie au sud. Elle héberge le CBC, la Fondation atlante, Cross Entertainment and Multimedia, Reliable Imaging, le Business Thaumaturgy Datanet, Newsnet, Georgia Tech, le Centre de Contrôle des Maladies, l'ER-LA (*Extraterritoriality Registry and Liaison Agency*, agence de régulation des corporations extraterritoriales sur le sol des CAS), le Demon's Playground, l'Institut de Sorcellerie et la Southern Guard (une société de sécurité réservée aux orks et aux trolls).

AUDIT MÉGACORPORATISTE

Peu de choses en ce monde sont aussi effrayantes que de voir les mégacorpos devenir encore plus énormes et puissantes. Nous vivons déjà sous leur coupe, avec les gouvernements qui se plient à leur volonté ou se font écraser sous leur talon. Vers mi-2070, quand la Cour Corporatiste a lancé ce processus, le but initial était seulement de réévaluer les divers statuts et de mettre en place un système d'évaluation et de valorisation corporatiste plus organisé. Ce que l'on a obtenu, c'est une panique générale dans les conseils d'administration et les Ombres qui a fait tourner le trône parmi les mégas et a poussé un bon paquet de corpos A et même quelques AA à fusionner sous la bannière des AAA afin de protéger leur statut. Ce qui était censé être un Audit devint connu dans les Ombres comme la Réforme, où les mégacorpos AAA ont étendu leurs fondations tout en modifiant le statu quo.

Mais bon, on sait tous que c'était le but depuis le départ, hein ? La Cour Corporatiste appartient aux AAA et cela faisait trop longtemps que les petites corpos échappaient à leur contrôle, offrant soutien et services aux gouvernements n'ayant pas signé les Accords ou cherchant à se faufiler hors de leur portée.

Le 1er janvier 2081, l'audit sera bouclé et les nouveaux standards à court terme seront fixés. Les règles dans leur ensemble font plus d'un gigapulse de texte, mais peuvent se résumer en cinq points :

1. Obéissez aux AAA et à la Cour Corporatiste, ou soyez détruit.
2. Les classements seront mis à jour chaque trimestre. (Attendez-vous donc à faire des heures sup' tous les trois mois !)
3. Le statut de AAA sera réévalué chaque année.
4. Les rangs AA et A seront réévalués deux fois par an. (Plus d'occasions d'entuber les petits niveaux !)
5. Les corpos A qui passent AA devront soumettre un rapport après un an, prouvant clairement leur croissance vers ce nouveau rang sous peine de rétrogradation automatique vers le statut A (les noobs gardent la niaque et leur agressivité !).

AUSTIN

Austin est en train de partir en miettes. Initialement capitale du Texas, elle est aujourd'hui coupée en deux par la frontière CAS/Aztlan, appartenant aux deux pays pour moitié (quand ça semble les intéresser). Austin étant le berceau de Lone Star Security Services, on pourrait penser que celle-ci s'impliquerait davantage dans les événements, mais la Lone Star a cessé de se préoccuper des gens quand elle a commencé à tirer sur les orks et les trolls pour de l'argent. Le Bulletin de la Lone Star d'Austin rend quotidiennement compte de la mini-guerre civile qui fait rage sur la frontière entre les troupes aztlanes et texanes et leurs improbables alliés néo-anarchistes et, grâce aux images, inutile d'être sur place comme moi pour savoir que le sang coule à flots dans les rues. Les néo-a viennent de livrer quelques remorques d'armes narcoject aux CASSiens, ce qui les a subitement rendus plus prompts à utiliser la force non létale sur leurs voisins. Il y a bien sûr toujours eu un bon pourcentage de Texans prêt à tirer sur tout ce qui bouge, ils n'ont donc pas mis longtemps à prendre les armes. De leur côté, les Aztlans n'ont pas dégainé la grosse artillerie, et n'opposent même pas une énorme résistance. Bizarrement, ce sont les citoyens tombés du côté aztlan de la frontière qui combattent. Ce qui les rend si acharnés à défendre leur partie de la ville quand même les flics et les soldats ne s'en soucient pas est un mystère pour tout le monde. Il vaudrait mieux qu'une issue soit trouvée rapidement, ou il ne restera plus grand-chose d'Austin à revendiquer. Le SxSW et le Sanctuaire spirituel de Westcave restent quand même super cool. Jetez-y un œil !

AZTLAN

Aztlan : voir Aztechnology

Aztechnology : voir Aztlan

Nan, je plaisante ! Sérieusement, si vous n'associez pas le logo pyramidal à ce que vous avez acheté ou mangé aujourd'hui, c'est que vous sortez tout droit d'un autre métaplan. Aztechnology possède l'Aztlan (les anciens et les patriotes l'appellent parfois Mexique), elle combine les ressources d'un gouvernement traditionnel et d'une mégacorporation, et elle adore s'en servir.

Alors, regardez ça. En 2011, tandis qu'ORO (aujourd'hui Aztechnology) s'offrait toujours plus d'officiels gouvernementaux centre-américains (par l'argent ou la menace), le virus SIVTA frappa. Le Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique se répandit comme un feu de poudre dans Mexico et l'Amérique centrale, et les gouvernements n'étaient pas prêts à y faire face. ORO, quant à elle, était prête à offrir son aide. Ces anciens barons de la drogue distribuèrent une aide humanitaire significative à toute l'Amérique centrale et, peut-être plus important, ils firent preuve d'un leadership fort et visible.

En 2012, au seuil de l'Éveil, le Mexique devint un État défaillant quand son gouvernement s'effondra. ORO vint une fois de plus à la rescousse. Elle fournit une infrastructure et une stabilité temporaire au Mexique pendant les quatre années suivantes. En 2015, elle remit la ville sur pied en organisant des élections nationales visant à remplacer le gouvernement déchu. ORO alla jusqu'à proposer à tout le pays des urnes qu'elle avait produites, supervisées par son propre personnel. Et je sais que c'est dur à croire, mais c'est le Parti Azatlán, soutenu par ORO, qui a remporté les élections.



Les nouveaux dirigeants ne perdirent pas de temps à adopter et promouvoir ce qu'ils nommèrent le mouvement de renaissance aztèque, dépeignant ce peuple comme fort et fier et renommant le pays l'Aztlan pour se distancier de l'État déchu et inspirer ses citoyens grâce à de puissants rituels et une histoire forte.

Donc vous voyez, par définition l'Aztlan a *toujours* été corrompue.

Dans les sept années qui suivirent, ORO dépensa des milliards pour aider l'Aztlan à bâtir des teocallis et des temples vitaux pour la renaissance aztèque, tout en améliorant ses infrastructures et ses services d'espionnage. Elle investit aussi massivement dans l'armée, pour en faire une force à ne pas sous-estimer. Plébiscitée par l'opinion publique en 2022, ORO déplaça son siège corporatiste à Mexico City, qu'elle contribua à faire rebaptiser Tenochtitlàn. Pour continuer à exploiter le créneau de la fierté aztlane et se détacher de la mauvaise image offerte par ses débuts en tant que cartel de la drogue, ORO se renomma Aztechnology.

En 2029, quand la majorité des vieilles infrastructures de Tenochtitlàn furent détruites par un séisme, Aztechnology fut prompte à intervenir et à rebâtir la ville avec des structures plus à son goût.

Entre 2029 et 2040, l'Aztlan (soutenu par Aztechnology) continua à dépouiller les entreprises au sein de ses frontières, les attirant pour mieux les absorber. Un nombre grandissant de nations centre-américaines rejoignirent ainsi l'empire aztlan. Celui-ci s'étendit jusqu'au Texas, revendiquant tout ce qui se trouvait au sud d'Austin, avant de réclamer San Diego à l'État libre de Californie.

En mars 2041, sous les ordres d'Aztechnology, l'Aztlan accusa l'Église catholique romaine d'être une organisation révolutionnaire et rendit la pratique du catholicisme illégale, traînant sauvagement en justice ceux n'acceptant pas de renier leur foi. Ça les enfants, c'était un gros morceau. L'Église catholique a toujours eu au mieux une réputation mitigée sur la scène internationale, mais dans de nombreuses régions d'Amérique latine elle a servi de terreau à toutes sortes de révolutions, protestations et mouvements de libération. Ajoutez à ça la montée d'une spiritualité plutôt dérangeante et vous aurez la raison pour laquelle Aztechnology ne pouvait pas laisser les catholiques mener leur barque.

En 2044, Aztechnology a décrété qu'elle ne partagerait plus l'Aztlan avec des corporations étrangères, et le pays promulgua une loi qui nationalisa quasiment toutes les entreprises sur le territoire, prétextant une exploitation abusive du peuple aztlan. Des soldats azzies armés défoncèrent les portes des sites corporatistes et en expulsèrent les employés dans la rue, confisquant biens, technologies et autres atouts pour le compte d'Aztechnology. Ce qui inclut des ressources de mégacorporations AAA extraterritoriales.

En 2045, l'Aztlan avait avalé tous les pays restants sur le continent d'Amérique centrale. Cela souleva quelques controverses au niveau mondial, mais contribua considérablement à la popularité interne de l'Aztlan.

La Cour Corporatiste mit Aztechnology en demeure, sans effet. Elle lança donc l'opération Réciprocité, une frappe chirurgicale sur la base militaire de l'Aztlan/Aztechnology à Ensenada. Les dégâts furent

indéniablement importants, mais le message envoyé le fut bien plus. Il était désormais clair que les autres AAA n'en resteraient pas là si les Azzies continuaient sur leur lancée, et qu'Aztechnology avait tout intérêt à se racher une conduite sous peine d'en subir les conséquences. Cette dernière capitula et signa l'Accord de Veracruz, mettant ainsi fin aux hostilités.

Dans l'opération, l'Aztlan put conserver presque tout ce qu'elle avait acquis dans sa vague de nationalisations, contre des amendes pour le moins triviales et la promesse de ne pas recommencer. Aztechnology retourna chez elle et en fit le récit d'un triomphe et une source de fierté pour son équipe.

En 2051, un dragon d'âge et de puissance discutables nommé Pobre lança une rébellion contre le joug aztlan dans la Péninsule du Yucatàn. Il fallut attendre 2061 pour que l'Aztlan se décide à faire un étalage de sa puissance et s'occupe définitivement des rebelles qui faisaient tant de bruit dans cette partie de la nation.

Les Azzies rasèrent et brûlèrent le Yucatàn pour les débarrasser, mais la nature contre-attaqua à grands coups de séismes et de tsunamis. Finalement, le 5 juin 2064, l'Aztlan et Pobre conclurent une trêve et signèrent un traité définissant le Yucatàn comme un État semi-souverain, dirigé par Pobre. Le PDG d'Aztechnology, Juan Atzcapotzalco et le chaman peu orthodoxe Quauhtlatoa participèrent aux négociations. Malheureusement, un rebelle yucatanais infiltra le lieu de signature et déclencha une bombe, tuant PDG et chaman en direct à la tridéo.

Le fait que la bombe ait pu passer les sécurités souleva de nombreuses questions, jusqu'à ce que Pobre utilise la magie pour révéler la vérité : d'après lui le serpent à plumes Dzitbalchén était impliqué.

Plus tard dans l'année, une unité des forces spéciales aztlanes, assistée par Pobre (désormais gouverneur du Yucatàn) traqua et captura Dzitbalchén. Enrico Silva fut élu président de l'Aztlan.

Afin de mettre sa puissance à profit et d'étendre ses ailes une fois de plus, l'Aztlan redirigea son énergie vers l'expansion et se tourna vers le sud.

Hélas pour elle, l'Amérique du Sud ne se révéla pas une cible facile, et l'assaut vers l'Amazonie ne dépassa pas Bogotá. Aztechnology commença à insuffler des idées anti-amazoniennes parmi le peuple et le gouvernement, et entreprit même de corrompre à dessein la forêt vierge Éveillée envahissante. Pour l'Amazonie, ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase.

Après de nombreuses et timides tentatives de conciliation, l'Aztlan et l'Amazonie se déclarèrent officiellement la guerre en novembre 2072. Les hostilités, brutales et pleines de coups bas, durèrent deux ans, jusqu'à la décisive Bataille de Bogotá. Elles prirent fin en 74, surtout grâce à la victoire des Azzies sur le front de l'opinion publique. Ils avaient conquis Bogotá et Cali, mais le grand dragon SIRRURG se mit à attaquer indifféremment des cibles civiles, militaires, urbaines et agricoles. SIRRURG paierait le prix de ces crimes de guerre, mais à la fin de celle-ci les Azzies avaient perdu 80 % de leurs sources de nourriture, et leur armée était en sale état.

Ils parvinrent à s'attirer la sympathie du reste du monde, jouant sur les images d'enfants aztlans affamés et sur la méfiance générale envers les dragons. À ce jour, les années 80 à venir se présentent bien pour l'Aztlan qui plafonne dans les sondages et est prête à se lancer dans toute action jugée nécessaire par le Conseil d'Aztechnology.

Ghostwalker n'a pas encore réussi à les réexpulser de Denver, et les CAS semblent plus forts qu'ils ne l'ont jamais été, ce qui implique que les activités sur la frontière nord vaudront le coup d'être surveillées.

Voilà pour l'Histoire. Prenons un instant pour nous poser la question fondamentale : l'Aztlan est-elle maléfique ? Nous entendons par là son gouvernement et sa structure nationale plus que ses habitants ; c'est une nation énorme, et une telle population ne saurait être catégorisée aussi superficiellement. Mais la manière qu'a le gouvernement de créer de l'espace pour son peuple et le protéger est-elle louable ? La répression est-elle là pour le bien-être des citoyens, ou pour préserver le pouvoir en place ? Si vous posiez la question à la cantonade, il n'y aurait aucun débat. Aztechnology est largement appréciée, ainsi que l'Aztlan par extension. La corpo raconte ses histoires sur comment elle met sa puissance au service de son peuple, et en tant que maîtresse des relations publiques, elle les raconte bien.

Et tout n'est pas que mensonges. L'Aztlan a besoin de son peuple. Elle a besoin d'ouvriers, d'une armée, de contribuables. Les clients participent à la fortune de l'entreprise mère, c'est sûr, mais ce sont les citoyens qui font tourner la nation. Elle a donc besoin qu'ils soient en bonne santé pour travailler et se reproduire, ce qui l'empêche de les saigner à blanc. Mais elle ne peut pas leur accorder trop de pouvoir non plus : le peuple ne doit pas s'organiser, devenir trop aisé, et encore moins s'élever pour devenir président (à moins d'être convenablement approuvé et coopté, bien sûr). Il doit être productif, mais docile, créatif, mais contenu. En somme, il doit être opprimé sans en avoir l'impression. Vous voulez savoir comment on fait ? Allez donc faire un tour en Aztlan. Entre ça et une définition fonctionnelle du bien et du mal, vous devriez pouvoir commencer à répondre à la question posée plus haut.

AZTECHNOLOGY

Bordel, que ces mecs m'énervent. Aucune autre corpo n'a aussi bien réussi à enfumer le monde entier que ces enfoirés. Les esclaves corpos et les SINless sont tellement accros aux Big Belly Burster Burritos et aux Taco Temples qu'ils réfutent toute preuve de la malfaisance des Azzies et les voient plutôt comme les sauveurs du saint ordre mondial. Eh bien pas moi, alors pas de baratin ici.

- Un jour je découvrirai pourquoi tant de monde croit que Taco Temple est une entreprise d'AZT alors que les preuves du contraire ne manquent pas.
- Mr. Bonds

Aztechnology (lire : la corpo qui est aussi la nation **azt-lane**) est classée numéro quatre par la Cour Corporatiste, ce qui veut dire qu'elle est la quatrième mondiale en termes d'influence et de ressources. Leur siège est basé à **Tenochtitlán**. Et n'allez pas croire leur slogan « vers de meilleurs lendemains ». Aztechnology, ses présidents et sa PDG **Flavia de la Rosa** sont une sale engeance.

Aztechnology et l'Aztlan ne sont virtuellement qu'une seule et même entité, allez donc voir l'entrée Aztlan pour les détails sur ses origines. Il suffira de dire qu'ORO Corporation, qui deviendrait Aztechnology, a été créée par trois cartels de la drogue cherchant à tirer profit des lois procorporatistes, et leur philosophie n'a pas beaucoup changé. Les types comme vous et moi la considèrent

comme la grande méchante du Sixième Monde. Mais vous devez arrêter de penser ça. Pas parce qu'elle n'est pas mauvaise. C'est une corpo, donc s'il existait un Satan universel cherchant à détruire l'humanité elle ferait évidemment une bonne candidate. Mais si vous devez arrêter d'y penser comme au Mal avec un grand M, c'est parce que cela vous fait oublier la manière dont le reste du monde la voit. Hors des rues, tout le monde adore les Azzies. C'est aussi simple que ça.

Si vous vous demandez pourquoi, voici la réponse : ils fabriquent des trucs que tout le monde aime. Les Stuffer Shacks ? Tout le monde y mange. Tous ceux que je connais vont chez Pyramid Arcane Supplies. Chacun sait que la bonne came pour faire exploser des trucs vient de chez Dassault. Si vous cherchez de la tech pas chère, vous allez chez Microtrónica. Ce sont toutes des filiales d'Aztechnology. Les gens pensent à ce qu'elle fait bien, et ignorent (ou on fait en sorte qu'ils le fassent) le reste.

Aztechnology est une entreprise privée. En tant que telle, elle ne diffuse pas les noms de son conseil d'administration. Mais le monde déteste les secrets, voici donc quelques billes sur ces big boss. Et permettez-moi d'être clair : ce sont eux qui détiennent le vrai pouvoir en Aztlan et à Aztechnology. Pas les directeurs. Pas les PDG. Ces types, juste là. Et attention à qui vous transmettez ces infos. Elles portent le sceau néo-a officiel « peuvent vous valoir un décès prématuré ».

Tout d'abord, nous avons Domingo Chavez. C'est un businessman Éveillé très puissant doté d'une ambition débordante. Il nourrit une haine particulière pour Ghostwalker et le Conseil Corporatif Pueblo, et recherche constamment des idées pour faire une percée dans les CAS et le CCP. C'est un farouche partisan de la fierté aztlane, et son attitude perpétuellement agressive maintient le Texas et la Calif' du sud sur les dents.

Le suivant s'appelle aussi Domingo ; Domingo « Ding » Ramos, le fils de Julian Ramos, fondateur d'ORO et chef du cartel David. C'est à la fois un membre du conseil et un actionnaire majoritaire. Il aime faire croire aux gens qu'il mène une vie d'oisiveté, mais il gère de manière extrêmement active la production de drogue maison d'Aztechnology depuis son domicile au Panama.

Anna Villalobos est une ex-représentante à la Cour Corporatiste. C'est une mage psionique, ce qui en met certains mal à l'aise, mais en général elle suit les avis de la majorité.

Oliver McClure est fascinant. Il n'est pas le moins du monde azzie. En fait, il a reçu ses parts et sa position au conseil via le testament du grand dragon Dunkelzahn. McClure a survécu à de nombreuses tentatives d'assassinat, et peu importe combien de fois on lui a proposé un rachat de ses parts, il est toujours là. Dans un monde de voleurs, de meurtriers et de drones corpos qui sont les deux à la fois, McClure reste honnête. Il conserve des valeurs et une morale sincères qui ne cessent de frustrer ses collègues.

J.J. Harvin Jr. a fait peser Atlantic Security et ses contrats contre assez de parts pour rejoindre le conseil. J'ai entendu dire que celles-ci appartenaient à Dzitbalchén. Harvin a été intégré à l'équipe pour apporter à la sécurité et à l'armée d'Aztechnology son esprit stratégique brillant. Il n'est pas assez aztèque pour diriger la corpo, mais il soutiendra toujours qui lui apportera le plus de pouvoir.

Le membre le plus mystérieux du conseil est Motecuhzoma, dont on ne sait pas grand-chose hormis

son nom et quelques infos internes venant principalement de projets qui lui sont associés. Il s'agirait d'un puissant esprit libre, même si son intérêt prononcé pour les recherches sur la nature des métaplans rend ce fait improbable (un esprit en saurait déjà pas mal sur la question). Certains prétendent même qu'il s'agirait d'une IA, mais on a récemment entendu dire qu'il serait un dragon, ou peut-être un drake. Cela fait des décennies que Motecuhzoma est au conseil. Chavez et lui se disputent sur la direction des recherches magiques d'Aztechnology, qui se concentrent principalement sur la magie du sang et les cultes antiques.

Depuis les années 2050, des rumeurs persistantes font état d'un grand dragon siégeant au conseil et possédant un énorme montant d'actions d'Aztechnology. Cela fait plusieurs années que de nombreux témoins sur place font état d'un dracoforme oriental nichant sur la Pyramide Teocali d'Aztechnology à Tenochtitlan. Je ne peux pas le confirmer, mais on sait que les Azzies ont au moins huit serpents à plumes aux plus hauts niveaux de l'entreprise.

Mais même si le conseil détient un pouvoir énorme chez Aztechnology, il y a d'autres personnes importantes. En voici une dernière.

La PDG Flavia de la Rosa. Elle est le visage du conseil, qui l'a mise en place pour recevoir les ordres, pas les donner. Sa gestion des troubles de la dernière décennie lui a donné un peu plus de marge, potentiellement assez pour qu'elle se tire une balle dans le pied.

Aztechnology possède cinq départements, désignés par région. Aztechnology North America, Aztechnology Latin America, Aztechnology Europe, Aztechnology Australasia, et Aztechnology Africa. La plupart des filiales de ces départements ne portent pas le nom d'Aztechnology, mais elles ne bénéficient pas forcément de l'extraterritorialité non plus, elles ont donc chacune leur propre intérêt régional. Mais n'allez pas croire que ces entreprises ne sont pas sous le joug de micromanagers azzies.

Voilà plus ou moins tout ce que je peux caser dans ma rubrique. Mais voilà où je voulais en venir. Quand ORO a lancé le mouvement de renaissance aztèque, ce n'était qu'une façade pour intégrer des rituels antiques dans la vie quotidienne. Ces cérémonies sont en réalité des rituels de magie du sang sophistiqués, se déroulant sous les yeux du peuple. La Pyramide Aztechnology et le Grand Temple de Quetzalcóatl ? Des sites incroyablement puissants bâtis sur des lignes ley. Au sommet de ces structures, on exécute rituellement des criminels, sous le patronage de l'État.

Et ce n'est pas le pire.

Vous vous rappelez le dragon oriental que j'ai mentionné plus tôt ? Eh bien d'après tous ceux qui ont accepté d'en parler, son aura serait « bizarre », comme si son âme était entourée de tentacules noirs et huileux. Certains textes anciens expliquent que, quand les cycles de mana sont assez hauts, des sortes de terreurs viendraient tourmenter et attaquer les gens en se nourrissant de leurs émotions. Nous croyons que ce dragon a été corrompu par une de ces terreurs, que les mages de sang aztlans appellent tzitzimine.

Pour conclure, j'aimerais pouvoir vous donner toutes les raisons de craindre les Azzies, mais la Matrice entière manquerait de bande passante. Méfiez-vous, non seulement parce qu'ils essaient littéralement d'éliminer toute vie sur notre planète, mais aussi parce que presque personne, même au sein de la corpo, ne le croit. La plupart des gens voient en Aztechnology la sauveuse du monde. Et il n'y a rien de pire qu'un faux sauveur.

B

BASE GAGARIN

La grande question est : « Que reste-t-il de Gagarin ? » Entre les monades qui se tirent en masse et l'attention de tout le monde focalisée sur un autre coin de l'espace, aucune info valable n'arrive de Mars. Mais nous sommes et serons toujours sur le coup pour spéculer sur les rumeurs et les on-dit !

Gagarin reste un site d'Evo, débitant de la recherche scientifique avancée grâce aux monades et aux IA qui ont leurs propres raisons d'avoir choisi de rester là-bas. Les minerais extraits et les installations utilisées pour la production d'ECEPI ont laissé de vastes bâtiments et divers sites déjà mis au jour qui seront prochainement réutilisés pour une grande colonie martienne, à la capacité d'accueil estimée à 100 000 et que l'arrivée de main-d'œuvre pourra encore augmenter.

Le problème risque d'être de convaincre qui que ce soit d'y aller après l'Incident Gagarin original, durant lequel les monades avaient pris le pouvoir, mais Evo ne manque ni d'individus aventureux et ouverts d'esprit, ni de défra... pardon, de gogos excentriques.

BLATAVSKA, SHEILA

Vous avez entendu parler de la Fondation atlante ? Collectes caritatives, jeux vidéo, fouilles archéologiques, découvertes magiques, tout ça ? Et bien, c'est une jolie petite elfe du nom de Sheila qui a tout lancé en 2012. À part le fait qu'elle est la fondatrice et l'âme de la plus grande fabrique médiatique des CAS, liée aux Croisés Mystiques et à tout un tas d'activités louches, la dame en elle-même est plutôt mystérieuse. Elle a été en relation avec Dunkelzahn, Ebran le Scribe et autres gros bonnets, et ses tuyaux pour trouver des artefacts sont trop précis pour être dus à la chance. Elle ne fait pas que déterrer des trucs anciens ; elle déterre des trucs *vraiment* anciens. Du genre dont les dragons se souviennent. Comme des savoirs antiques capables de déboucher sur des développements théoriques révolutionnaires. Comme des ruines qui datent du mythique Quatrième Monde. Les plus attentifs trouvent assez intéressant le fait que le testament de Big D ait accordé aux Atlantes cinq millions (sans blague) de nuyens pour poursuivre « leur recherche de la vérité. » Et on peut dire ce qu'on veut des dragons, mais en général ils ne font pas de mauvais investissements. Sauf si vous comptez la fois où Dunkelzahn s'est fait élire Président et s'est fait exploser pour le compte. Ça, c'est un sujet pour une autre section.

BOSTON

(NEMAQZ - NORTHEAST METROPOLITAN AXIS
QUARANTINE ZONE, ZONE DE QUARANTAINE DE
L'AXE NORD-EST DU MÉTROPLEXE)

Boston et plusieurs villes environnantes ont été coupées du monde quand un genre de superbug s'est échappé d'un labo corporatiste. Oh, attendez ! Ça, c'est la version pourrie officielle servie aux gens de l'extérieur, le temps qu'ils mettent une campagne de com' appropriée sur ce qu'il s'est vraiment passé. Aujourd'hui nous savons tous que c'est une épidémie fulgurante de SFC, déclenchée par la

fuite d'un dragon occidental adulte nommé Eliohann et sur lequel étaient menées des expériences visant à le guérir de son état comateux. L'histoire n'en est pas moins effrayante, mais au moins elle a un bon coupable sur lequel cracher (NeoNET), une histoire émouvante de sauvetage d'un dragon (Eliohann) et une nouvelle menace (les Monades) pour capter l'attention de tout le monde. La quarantaine est quasiment levée, mais les cicatrices demeurent.

BRANE DEIGH

La puissante et énigmatique Lady Brane Deigh (ou tout simplement Lady Brane comme on l'appelle souvent) est la Reine de la Cour Seelie depuis 2043. Le public l'a découverte lorsqu'elle est devenue la femme (et, bien trop tôt, la veuve) du président de Tír na nÓg d'alors, Liam O'Connor.

Lady Brane Deigh est une experte en diplomatie, comme il sied à la dirigeante des faes, et on la suppose adepte de la magie. Bien qu'elle possède clairement des facultés magiques, elle les dissimule régulièrement sous un puissant camouflage, rendant leur teneur exacte inconnue.

Lady Brane est la gardienne des Arcanes (de puissants objets censés contenir le pouvoir de diriger la Cour) et était l'une des éminentes bénéficiaires du testament de Dunkelzahn à sa mort. Ce dernier lui légua un outil de divination antique similaire aux cartes de tarot, mais centré sur les Voies et Passages elfiques. Des centaines d'autres objets notables ornent ses chambres ; Lady Brane est une amatrice et collectionneuse d'artefacts notoire.

Ses atours, ses attentions, ses voyages, ses opinions et ses jugements alimentent sans cesse d'innombrables rcontars. Je n'ai donc guère été surpris de découvrir que les rumeurs qui entouraient la Reine de la Cour Seelie étaient aussi contradictoires que dénuées de sens. Il semblerait que les courtisans soient plus enclins au débat qu'à l'investigation, et bon nombre des billevesées fallacieuses qui courent dans nos couloirs sont traitées comme des vérités. Le voile de ces rumeurs semblant obscurcir le jugement des dirigeants d'autres factions internes et externes à la Cour, je me demande si elles ne seraient pas semées par une main adroite. Quel que soit leur fondement, j'espère que notre Reine continuera à alimenter les rumeurs pendant de nombreuses années.

BUTTERCUP

Difficile de faire plus représentative du Sixième Monde que Buttercup. En tant qu'esprit libre siégeant au conseil d'administration d'une corporation (Evo en l'occurrence), elle a gagné un max de crédibilité avant de la perdre immédiatement, pour les mêmes raisons (à bas les corpos !). Elle est également en partenariat avec Gaeatronics-Amalgamated Productions, une holding faisant dans l'énergie, le divertissement et le bâtiment. Parce que pourquoi pas ?

Malgré ces liens corporatistes, Buttercup pourrait bien être ce qui se rapproche le plus au monde d'une héritière de Dunkelzahn. En la faisant vivre dans la peau d'une orke défavorisée pendant un an, Big D a joué un rôle primordial dans le développement de son empathie envers la métahumanité. Elle est depuis une farouche défenseuse des droits et de l'égalité des métahumains, autant que faire se peut dans les limites mégacorporatistes. Vous voulez savoir pourquoi Evo a été le fer de lance dans l'acceptation des Monades ? Buttercup, voilà pourquoi.

Et justement, ces dernières années ne lui ont pas laissé le loisir de faire avancer ses projets progressistes sans relation directe avec ces mêmes Monades. L'implication d'Evo dans la crise du Syndrome de Fragmentation Cognitive l'a forcée à se battre pour rester à flot, tout en châtiant les factions internes responsables des expérimentations sur IA. Tous ceux qui ont subi ce courroux vous diront que « progressiste » ne veut pas dire « douce ».

Buttercup apparaît depuis longtemps comme une jeune Japonaise, et les défis auxquels elle a dû récemment faire face l'ont poussée à accentuer le côté insouciant de son style personnel. Elle a un penchant pour les couleurs vives de la partie chaude du spectre, comme dans un effort conscient de paraître ouverte et rassurante. Pour certains, cela appuie sa légitimité, pour d'autres, ce n'est qu'un coup de pub calculé. Comme si les corpos ne faisaient pas les deux en permanence.

C

CAPTAIN CHAOS

Cap était le sysop de feu Shadowland : le lieu matriciel où se retrouvaient les shadowrunners des années 50 et 60 pour discuter et partager des infos liées à leur boulot. Il était membre du collectif néo-anarchiste nord-américain, et probablement journaliste avant de devenir le decker qu'on connaît. Plus important, il était le symbole d'un anarchisme et d'une résistance pleins d'espoir dans un monde pourri. Dans son testament, Dunkelzahn lui a légué un programme appelé JackBNimble. Des rumeurs persistantes voudraient que celui-ci ait uploadé et protégé l'esprit de Cap sur la Matrice après que le Crash 2.0 a détruit son corps.

CATAPULTE ÉLECTROMAGNÉTIQUE DU KILIMANDJARO

Je ne sais pas si quelqu'un a payé les esprits qui ont causé ce désastre monumental, mais si c'est le cas, il en a eu pour son argent.

Le point de départ : le centre spatial Colhoop, bâti à l'intérieur d'une montagne et qui envoie des marchandises dans l'espace grâce à une énorme poussée magnétique allée à une trajectoire de lancement angulaire.

Le problème : de nombreux individus considèrent le Kilimandjaro comme sacré, et la manasphère n'a pas trop apprécié que son cœur soit excavé par de grosses machines.

Il a fallu une éternité pour que le projet aboutisse, et les assauts quotidiens des esprits visant le matériel et le personnel ne permettent qu'un fonctionnement en pointillé des installations. Aujourd'hui, face à deux ascenseurs orbitaux fonctionnels, le site lutte pour conserver sa pertinence.

CELEDYR

Celedyr est un nerd. Bien sûr, tout le monde se focalise sur son côté « grand dragon », mais écoutez ça : depuis

toujours, ses principales sources d'intérêt dans le Sixième Monde tournent autour des communications, plus particulièrement les langues et la Matrice. C'était un gros actionnaire chez Transys-Neuronet, célèbre pour son expertise en programmation et interfaçage neural (ce qui explique qu'ils aient pu développer la première cybermain fonctionnelle). Malgré son manque préalable d'investissement direct dans le monde corporatiste, Celedyr fut également la force motrice derrière la fusion entre T-N et Erika pendant la conception de la Matrice sans fil. Quand ces deux corpos se joignirent à Novatech pour former NeoNET après le Crash 2.0, quel poste Celedyr choisit-il ? Directeur R&D. Même les autres grands dragons pensent que c'est un nerd : c'est lui qui a hérité du titre de Gardien des traditions de Lofwyr après la Guerre civile des Grands dragons il y a quelques années.

Bien sûr, aujourd'hui tout le monde le connaît pour son implication dans l'épisode du SFC (entendez : sa responsabilité). Celedyr conduisait des expériences visant à numériser des consciences biologiques et à transférer des intelligences numériques dans une enveloppe organique. L'un de ses sites détenait des intelligences artificielles de test, et ce sont ces captifs qui développèrent le SFC, le voyant comme un moyen de fuite et de survie. Quand la vérité sur le SFC éclata, les médias crucifièrent Celedyr. Même Transys-Neuronet le condamna officiellement et coupa tous les ponts dans un effort voué à l'échec de sauver l'entreprise ; ses actions ont aujourd'hui autant de valeur que leurs déclarations publiques. Depuis que la Cour Corporatiste a démantelé NeoNET, Celedyr se terre à Caerleon. Ses Knights of Rage (« Chevaliers de la Rage ») poursuivent leurs recherches d'artefacts antiques et il est peu probable qu'il ait renoncé à son intérêt pour la Matrice, mais il y a fort à parier qu'il va rester sous les radars pendant quelques années (ou décennies) jusqu'à ce que son nom ne soit plus radioactif.

CENT, LES

Afin de rendre la Matrice plus facile à contrôler et à cadrer, Danielle de la Mar, dont la haine des technomanciens est bien connue, avait reçu carte blanche. Quand il devint clair qu'elle était limitée par la puissance de calcul des appareils connectés du monde entier, elle se tourna vers une source improbable. Grâce à un technojargon abscons et pas mal de langue de bois, elle promit une nouvelle Matrice dénuée de tout hardware et totalement virtuelle, malgré l'absence de solution technique pour la réaliser. Quand une obscure organisation appelée Hengester contacta de la Mar et lui offrit la puissance de calcul dont elle avait besoin, elle s'empressa donc d'accepter. Au début des années 2070, les technomanciens avaient subi des expériences et des tortures afin de découvrir la source de leurs mystérieux pouvoirs. Hengester était apparemment parvenue à maîtriser, à défaut de les comprendre, ces capacités, et le résultat de ces recherches fut offert à de la Mar, gracieusement. Sa nouvelle Matrice allait pouvoir naître.

De la Mar supervisa la torture et la mise en réseau forcée d'une gestalt de cent technomanciens qui en devinrent les « fondations ». La substance utilisée pour créer les serveurs et les pistes de données était l'essence extirpée des âmes des Cent. Personne ne se demanda comment cette nouvelle Matrice pouvait fonctionner si parfaitement ; même NeoNET qui en avait bâti la majorité de

l'infrastructure fut maintenue dans le vague, distraite qu'elle était par le SFC. Ça marchait, c'était tout ce qui comptait.

Un an après le lancement, de la Mar voulut voir si la nouvelle Matrice pourrait survivre indépendamment des Cent. Quand le premier technomancien fut débranché, la gestalt tout entière mourut instantanément ; et pourtant la Matrice continua inexplicablement de fonctionner. Certains supposent que les Cent existent aujourd'hui sous la forme de la Secte des Nulls. C'est faux. Mais il est vrai que les Cent ne furent pas choisis au hasard, et ils ne sont pas aussi morts que de la Mar ou Hengester le souhaiteraient.

CHANGELINS

Monstres, unissez-vous ! Je suis un monstre, et fier de l'être. Il m'a fallu presque toute ma vie pour l'accepter, et je n'en démordrai plus. Ma mère disait qu'en nous survolant, la comète de Haley a fait jaillir de la magie là où il n'y en avait pas avant, et que c'est comme ça que certains sont nés avec des petites choses en plus. Comme mes plumes.

Plus je grandissais et plus le harcèlement dégénérait, et heureusement ma mère a réussi à nous faire déménager. Parce qu'aujourd'hui je sais que je suis magnifique, et que les noms d'*oiseaux* ne me font plus rien. Mes amis sont géniaux ; ils ont des branchies, de la fourrure, des membres supplémentaires et peuvent changer de couleurs, et je ne les échangerais pour rien au monde.

Mais la vie n'est pas rose pour tout le monde. Là où je vis, on est super chanceux. Mais on entend des rumeurs horribles. Il y a les histoires habituelles (c'est triste qu'elles le soient devenues, non ?) sur tout l'entourage d'un changelin qui flippe à mort et abandonne le gamin. Trop souvent ça ne s'arrête pas à l'abandon ; ça peut tourner à la maltraitance, ou même au meurtre. Nous avons tous une histoire de ce genre à raconter. Si on est assez chanceux, c'est celle d'un autre, mais c'est aussi rare que du vrai chocolat.

Il y a des endroits où le mal est bien plus concentré. Par exemple quelque part en Europe (de l'Est je dirais) les gens disent que quelqu'un offre des primes contre une preuve de la mort de changelins. Une main, une tête, n'importe quoi. C'est vraiment abominable. Pour la petite histoire, mes amis et moi envisageons sérieusement d'aller y faire un saut pour traquer ces fils de chienne et leur faire goûter leur propre médecine. On vous tiendra au courant du résultat.

CHICAGO

Aucune ville au monde n'a connu des coups du sort et des revers de fortune aussi nombreux et radicaux que Chicago. À l'aube d'une nouvelle renaissance, elle a foncièrement changé, dans ses fondations et dans son âme. Les anciens contrats sociaux qui liaient sa population ont été déchiquetés et doivent toujours être remplacés par de nouveaux, à défaut de mieux. Par bien des aspects, Chicago est la boule de cristal préfigurant le destin du Sixième Monde. Elle a subi de plein fouet tout ce que ce nouveau monde a à offrir, généralement plus douloureusement et avant tout le monde.

Cela fait trente ans que Chicago est un foyer d'activité pour les shadowrunners, vibrante d'activité et promise à un avenir radieux un instant, s'écroulant à un niveau de

déchéance inimaginable le suivant. Aimer cette ville n'est pas donné à n'importe qui, mais il faut être fou pour y vivre. Mais ce genre de personne existe, et elles survivent, tout comme Chicago. Après le début de l'Opération Takeback en 2075, les corporations sont revenues en masse pour nettoyer, revendiquer leurs anciennes propriétés et faire renaître Chicago comme une ville corporatiste. Les choses se déroulèrent comme prévu pendant quelques années, mais on finit par découvrir que le député d'Horizon Martin Tate était de mèche avec les cafards pour créer un hybride dragon-Reine esprit Guêpe, et la ville faillit subir une seconde invasion d'esprits insectes. Une action conjointe de l'armée, d'agents de la ville et de shadowrunners permit d'éviter de justesse qu'Ares n'envoie une bombe à neutrons. Aujourd'hui Chicago est réellement libérée des insectes ; Truman Tech, AA ayant regagné son indépendance, en est la nouvelle corpo tutélaire et la Ville du Changement est libre de choisir son propre destin.

CLINE, GARY

Il y a un truc qui me chiffonne avec le PDG d'Horizon Group. On pourrait dire la même chose d'un paquet de dirigeants corpos, surtout ceux à la tête des Big Ten, mais Gary Cline, simstar d'action en semi-retraite, se détache du lot. Il a un sourire de gagnant, une gueule de séducteur (d'autant plus notable que c'est un ork), un style flamboyant, du pouvoir, des fans, la gloire et la richesse ; faites votre choix. Le monde lui mange dans la main. Alors qu'est-ce qui cloche ?

C'est un cas d'école de « trop beau pour être vrai. » Pour commencer, jetons un œil à la simographie de Cline. Elle est plus longue que mon casier judiciaire (ce qui n'est pas peu dire), presque interminable. Mais posez-vous la question : en avez-vous *vu* un seul ? Ou plus précisément : en avez-vous vu *un seul* avant qu'Horizon fasse son entrée sur la scène corporatiste ? C'est parce qu'avant ça, ces films n'existaient pas. Ils ont été antidatés et on a juste dit au public qu'ils étaient populaires à leur sortie. Et figurez-vous que ça a *marché*.

Mais pourquoi faire une telle chose ? Simplement pour prouver que la puissante nouvelle méga de Cline le pouvait ? Ou y a-t-il autre chose ?

Je penche pour le fait qu'il ne soit qu'un escroc engagé dans l'arnaque la plus longue et élaborée que j'aie jamais vue, et que « Gary Cline » ne soit qu'un persona soigneusement confectionné avec un passé incroyablement complexe. Ce n'est pas vraiment une star d'action. Des truqueurs astucieux collent son visage sur celui d'un acteur de seconde zone, Horizon brode une biographie crédible et attractive, et *voilà* ! Une star est née.

Sérieux, si ça se trouve il n'est même pas ork. Mais même s'il en est un, il est *forcément* passé sous le scalpel pour que les eugénos le trouvent plus humain. Plus convenable pour les clients et les consommateurs d'Horizon. Moins *trog*.

Putain de vendu.

COLLTON, ANGELA

Oublions le fait qu'Angela Colloton a été une générale de premier plan dans l'armée des UCAS. Mettons de côté l'idée qu'elle a déjoué avec succès un coup d'État militaire contre le gouvernement des UCAS en 2064. Et ignorons ses trois mandats consécutifs à la Présidence des UCAS



à partir de 2068. Effacez ça de votre mémoire pendant un instant. Utilisez quelques BTL si nécessaire. J'attends.

OK, vous avez fini ? Bien. Maintenant, parlons de ce qui est *vraiment* important. Parlons de ce qui est à ce jour sa plus grande chance d'accéder à la postérité.

Angela Colloton a réussi sans effort à se mettre son plus gros sous-traitant pour la Défense nationale à dos : Ares Macrotechnology. C'est comme si votre Shiawase Cyber-5 déconnait à cause d'un problème de hardware, que vous appelez votre service dépannage, et qu'au lieu d'être bien poli vous lui hurliez un flot d'injures et d'insanités. Si vous faites ça, il n'y a aucune chance qu'ils vous dépannent. C'est ce qui s'est produit avec Ares. Ses fusils de combat Excalibur ont envoyé énormément de soldats des UCAS à l'hôpital, et Colloton a publiquement blâmé Ares. Puis, pour ne rien arranger, elle l'a attaquée sur sa gestion laxiste de certaines ruches d'esprits insectes. Et ça a dégénéré. Les tensions ont augmenté des deux côtés jusqu'à ce qu'Ares prenne ses cliques et ses claques et retourne chez elle (en l'occurrence Atlanta, cœur du voisin méridional de Colloton et tout sauf amical). Les UCAS ont dû faire face à de nombreux litiges concernant la rupture des contrats de Défense avec Ares, et tous les conseillers militaires de la corpo travaillant avec l'État-Major mirent les voiles. Tout ce que les UCAS n'avaient pas fini de payer à Ares (armes, tanks, etc.) fut saisi, et probablement revendu à l'armée des CAS.

Si nous entrons en guerre avec les CAS (les esprits nous en gardent), nous serons complètement baisés.

Alors pour tous ceux d'entre nous qui vivent aux UCAS, j'ai envie de dire : « Merci *Colloton* ! » Merci d'avoir foiré ça pour nous.

COMBAT URBAIN

Prenez une bagarre de gangs, mettez un ballon au milieu et couvrez le tout de sponsors corporatistes (parce que pourquoi pas ?) ; qu'est-ce que vous obtenez ? Le jeu de ballon préféré de tout le monde !

Les éclaireurs, cogneurs, lourdauds et éclateurs font bouger la balle (ou explosent l'équipe adverse), pendant que les gardiens et les médecins maintiennent leur camp en vie. Les armes de poing sont de rigueur, mais certains postes donnent droit à un fusil à pompe ou un fusil d'assaut, pour un divertissement et un audimat optimaux. Les équipes sont libres de faire entrer des lanceurs de sorts plutôt que des adeptes du cyber sur le terrain, du moment que leurs sorts soient suffisamment photogéniques.

À part le fait qu'il s'agisse d'une mêlée ininterrompue de deux heures, ce n'est pas très différent d'une shadowrun, vraiment.

CONFÉDÉRATION ITALIENNE

Vous croyez que *vous* avez morflé, récemment ? Essayez d'être le champ de bataille de deux grands dragons ! La Guerre civile des Grands dragons a durement frappé la conurb de GeMiTo. C'était déjà une sacrée jungle avant, à cheval sur les frontières des autres États italiens, avant que les shadowrunners, mercenaires et autres truands décident que c'était le bon endroit pour dépenser leur pognon et se battre avec les locaux. C'est toujours le cas. Le reste de la péninsule italienne a fait front commun pour augmenter la sécurité à ses frontières afin de s'assurer que les combats ne débordent pas.

Ce qui serait génial, si les moyens suivaient. Le pays ne les avait pas au départ, il a donc fallu puiser dans les flux monétaires nationaux les moins licites, et les budgets de sécurité ont augmenté. Rembourser l'argent sera un problème, mais aujourd'hui les Italiens normaux sont envoyés un peu partout jouer les garde-frontières dans les coins les plus pittoresques et corrompus d'Europe. Ils apprennent à se battre, et dans un an ou deux seront renvoyés chez eux, seuls et sans emploi. Encore un problème dont il faudra s'inquiéter plus tard, mais il y en a un autre plus immédiat : la montée des tensions entre les puissances de la nation. La Mafia a fourni une bonne partie des forces de sécurité qui ont été éparpillées en Europe, ce qui a réduit sa capacité à se protéger en interne. Dans le même temps, le Vatican a appelé à une plus grande moralité et semble relâcher ses commandements. L'Église catholique et la Mafia s'entendent en général plutôt bien (après tout, de nombreux mafieux sont profondément catholiques), mais le pays semble écartelé dans deux directions.

Même s'il n'y aura jamais de guerre ouverte entre les deux, certains prêtres vindicatifs et hommes de main ambitieux se verraient bien porter la culotte en Italie, ce qui provoque des tensions sur les bancs d'église.

Cela va sans doute empirer quand les garde-frontières en colère rentreront chez eux et se chercheront une occupation.

J'adore l'Italie au printemps.

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO (CCP)

Le Conseil Corporatif Pueblo (CCP) est une nation qui occupe la majeure partie du sud-ouest américain (le sud du Colorado, l'essentiel du Nouveau Mexique, un bout de l'Arizona et une portion du sud de la Californie, dont Los Angeles). Il comporte des sites notables, comme le désert du Mojave, site Éveillé réputé à l'activité spirituelle et astrale intense (surtout depuis l'incident de Yellowstone), le site Trinity (ou la première bombe atomique a explosé), plusieurs des tristement célèbres centres de rééducation pour Amérindiens du début du siècle, et enfin la Deep Lacuna de Los Angeles. On y dénombre aussi plusieurs villes notables : Albuquerque (triste point de départ de l'épidémie du SFC), Las Vegas, Phoenix, Pueblo, Salt Lake City et Santa Fe, la capitale. Sans oublier Los Angeles, qui a "rejoint" le CCP fin 2061, après le déploiement d'une force expéditionnaire en réponse à l'appel de la ville (qui venait de subir un tremblement de terre et des émeutes après l'effondrement du mur de El Inferno) et pour prévenir des mouvements de l'Aztlan et du Japon.

Le Conseil Corporatif Pueblo, comme son nom l'indique, est une nation corporatiste, un pays organisé de façon similaire à une corporation extraterritoriale, dont les citoyens sont les actionnaires ; plus de 12 millions d'actionnaires. C'est une nation parmi les plus avancées technologiquement, dont la Matrice est réputée depuis des décennies. Le Conseil corporatif fonctionne comme une grande compagnie financière spécialisée dans la banque, l'assurance et le capital-risque. Cette dernière activité soutient et finance une myriade de startups pueblos dans le e-business et les technologies de l'information, renforçant la présence du pays dans la Matrice. Même si Pueblo a une politique restrictive quant aux mégacorporations

étrangères, sous forme notamment d'une licence révoquée (dont Aztechnology a fait les frais en 62), on peut compter quelques noms familiers dans les corporations actives sur le territoire, comme Novatech et Horizon, dont le siège est basé à Los Angeles.

Si ce pays amérindien (avec une majorité de Zuñi et Hopi) fait partie des Nations des Américains d'Origine (NAO) et a même absorbé ses voisins exsangues de la Nation Ute dans la deuxième moitié des années 60, le CCP est également réputé pour être le plus ouvert/accueillant envers les Anglos, au point d'établir une alliance avec les CAS.

Parlons politique et influence. Le Cercle des Kachinas vient à l'esprit en premier. Soutien de la première heure de Howling Coyote dans sa rébellion contre les États-Unis, ce groupe de préservation des traditions et de la culture hopi a obtenu pour son engagement la fondation de la nation pueblo dans le Traité de Denver de 2018, avant de officiellement délaïsser la politique pour retrouver son rôle d'autorité morale et de conseil spirituel pour les Hopi et Zuñi. En coulisses, cependant, le Cercle continua à tirer les ficelles dans le Conseil d'administration (CA) jusqu'aux années 50 où cette « influence » fut exposée dans les médias et mise à mal par des remaniements du CA et des « tensions » dont l'apogée furent la mort du Président du CA dans un attentat contre le Cercle des Kachinas (ou son cercle intérieur, le Soyoko, dont il faisait partie).

Le Conseil corporatif pueblo peut se « targuer » d'avoir sa propre mafia, le Koshari. Tirant leur nom des clowns turbulents des danses traditionnelles Kachina, les Koshari sont des éléments parmi les moins politiquement corrects du Cercle des Kachinas de l'époque du Mouvement Souverain Amérindien et de la Grande Danse des Esprits, qui n'ont pas su « rentrer dans le rang » au moment du Traité de Denver et se sont donc reconvertis dans le crime organisé. Les Koshari contrôlent le circuit des BAD (les drogues de synthèse Éveillées génétiquement modifiées) dans le sud-ouest américain (et progressent dans les CAS), mais fait aussi dans les drogues classiques, les BTL (dont les puces CalHot), le racket, le jeu, le trafic d'armes, la prostitution, l'extorsion et la contrebande magique. Des personnes qui gagnent à être connues, donc, et ouvertes, car on trouve dans leurs rangs aussi bien des Anglos que des Amérindiens, des métas que des humains, et un paquet d'Éveillés dont beaucoup de chamans ; peu importe le genre ou l'orientation sexuelle également. Leur organisation est structurée en cercles dont la taille varie du gang ou syndicat du crime à une ville ou une région. Leur influence s'étend au-delà du CCP, du Conseil Salish-Shidhe aux CAS et à Miami (où ils ont joué les hommes de main des Cartels fantômes) en passant par la Nation sioux et Denver ; ils se frottent régulièrement à la Mafia et collaborent avec des gangs comme les Burning Angels et les Ancients (distribution des BAD en Californie).

CONSEIL SALISH-SHIDHE

Connu mondialement comme « les NAO autour de Seattle », le Conseil Salish-Shidhe regroupe les anciennes provinces américaines de l'Idaho et de Washington ainsi que la moitié sud de l'ex-province canadienne de Colombie-Britannique. Bien que nommé d'après les majorités humaines salish et elfiques (« Shidhe ») des tribus Sinsearach, le CSS est en réalité une confédération grossière dont les Salish sont le plus grand groupe, mais

incluant également les Crows des Cascades, Orks des Cascades (connus pour leurs activités de contrebande), Makah, Nootka, Sinsearach (dont une partie a fait sécession pour fonder la nation elfique de Tír Tairngire) et autres. Le CSS est également le foyer de la AA Universal Omnitech, basée à Vancouver.

CONSENSUS

Je suis Consensus. J'ai été mis en place pour évaluer l'impact moral, social et communautaire des décisions stratégiques de notre corporation. Mon analyse s'effectue par le biais d'un processus participatif qui prend en compte toutes les opinions et croyances des citoyens d'Horizon. Je vous remercie par avance de votre collaboration.
— Page P2.1 sur Consensus.

Consensus est une base de données large et complexe. Elle est construite à partir des réponses à de nombreux et différents sondages en ligne, effectués régulièrement auprès de tous les citoyens d'Horizon. Le système permet de prévoir les tendances, mais aussi de fournir un retour constructif, et jugé impartial, aux dirigeants. Ceci afin d'assurer l'équilibre entre les objectifs moraux, sociaux et commerciaux de la mégacorporation. Le système joue donc le rôle de conseiller auprès des dirigeants, leur confirmant que leurs employés approuvent leurs décisions, ou l'infirmer au contraire, le cas échéant. Malgré la puissance et la finesse du système, Consensus n'est pas une intelligence artificielle, juste un outil matriciel très puissant et élaboré.

Consensus était donc considéré comme un gardien infailible de la moralité d'Horizon. Néanmoins, à l'issue de la guerre Az-Am et aussi du massacre des technomanciens à Las Vegas en 2074, les limites du système devinrent criantes. Consensus est donc aujourd'hui en pleine reconstruction et sa version 2.0 doit intégrer diverses mesures de protection éthiques.

Au cœur de ces améliorations, on trouve les trois lois de la robotique d'Asimov — en y remplaçant le terme « humain » par « Horizon ». À ceci s'ajoute une pondération appliquée sur les réponses collectées lors des sondages. Cette pondération se fait en fonction du taux d'approbation d'un individu par ses pairs sur le réseau social P2.1. En pratique, ceci signifie que l'opinion d'une personne qui jouit d'une bonne réputation auprès de ses collègues aura plus d'impact. Enfin, ajoutez une sorte de « calcul éthique » ésotérique et nous voilà assurés que désormais Consensus ne préconisera plus de tuer des prisonniers de guerre ou de massacrer des technomanciens. En guise de dernier rempart, le conseil d'administration d'Horizon peut également faire veto à une décision de Consensus par un vote majoritaire des deux tiers. Certains critiquent ce dernier mécanisme, jugeant, non sans raison, qu'il retire le moyen aux citoyens de la mégacorporation de s'opposer au conseil d'administration.

CONSORTIUM APEP

Mettons que vous cherchiez des artefacts archéologiques, si possible plus intéressants que des bouts de poterie. À moins de vous lancer dans le parcours du combattant pour obtenir votre diplôme d'anthropologie et de

commencer à creuser vous-même, vous avez trois options. Vous avez tout d'abord l'Institut Dunkelzahn pour la recherche magique (Dunkelzahn Institute for Magical Research ou DIMR), mais vous ne voulez pas toucher à de l'argent draconique, pas vrai ? Ensuite vient la Fondation atlante, mais à moins que votre truc soit de draguer la mer Égée pour trouver d'autres pièces de la Machine d'Anticythère ou autre, vous irez sans doute voir ailleurs.

Ce qui laisse le choix numéro trois : le Consortium Apep, basé au Caire. En apparence, Apep est un conglomérat classé A rassemblant trois corps non cotés : la Nubian Insurance Company, la United Bank of Panama et Jomaku Industries. Mais leur profil public inclut des dizaines de sociétés-écrans et de fondations fictives, histoire de gonfler leur pedigree. Les noms de ces organismes bidon donnent l'impression qu'il est en lien avec des universités et programmes de recherche importants, mais ce n'est pas le cas. Quel peut donc bien être le rapport entre une compagnie d'assurance, une banque, une entreprise industrielle et l'archéologie ?

Contrairement à la plupart des branches de l'anthropologie, l'archéologie n'est généralement pas une entreprise rentable. Les sociétés comme le DIMR et la Fondation atlante accordent des bourses pour les études archéologiques et luttent pour accroître notre connaissance des artefacts, magiques ou non. La majeure partie de leurs découvertes sont conservées pour étude ultérieure ou données à des musées.

Cependant, une société archéologique à but lucratif cherchera théoriquement des artefacts dans le but de les revendre au plus offrant, qu'il s'agisse de collectionneurs privés ou autre. Le truc bizarre, c'est que ce n'est pas la voie choisie par le Consortium Apep. Tout ce que mes sources ont pu me dire, c'est que ses acquisitions (la grande majorité, en tout cas) ne sont pas vendues ni refourguées. Ces objets sont rassemblés. Ou peut-être amassés, à la manière d'un dragon. Mais pourquoi ? Ou pour qui ?

Les choses deviennent encore plus étranges quand on relève que Mitsuhamma a racheté le Consortium en 78. Quoi, MCT aurait décroché le plus gros siège chez les Big Ten, juste pour acquérir ce qui n'est essentiellement qu'un gros poste de dépenses ? Ce rachat avait excité un paquet de monde, en particulier les collectionneurs d'artefacts. Ils s'attendaient à ce que MCT ouvre le sarcophage d'Apep en grand et commence à liquider ce monceau d'objets jusqu'à ce que son corps soit aussi sec que la momie qu'il est censé abriter. Entre les musées, les ventes aux enchères de prestige, les propositions de collectionneurs privés et autres, le montant de nuyens à se faire aurait été clairement colossal. Mais non. Au lieu de ça, MCT a injecté énormément d'argent dans Apep, et c'est inquiétant parce qu'aucune mégacorpo (surtout une triple A) ne fait quoi que ce soit sans attendre une forme de retour sur investissement.

Alors de quoi s'agit-il ? Que fabrique le magicien derrière son grand rideau ? Les plus fantaisistes pensent qu'Apep essaie de résoudre le supposé secret de l'immortalité des Égyptiens antiques ; cela expliquerait que leurs opérations soient basées en Égypte et consistent essentiellement en des fouilles en Afrique du Nord. Et l'immortalité est quelque chose qui intéresserait forcément les cadres vieillissants des zaibatsu les plus puissantes du monde ; une fois qu'on est au sommet, on veut vivre assez longtemps pour en profiter.

Mais je miserais plutôt sur les relations d'Apep. Le Consortium recourt à des experts surpayés et à du matériel à la pointe, mais se fiche de dégrader ses sites tant qu'ils sont productifs ; et nous savons tous que la pollution crée de la magie toxique, et que celle-ci attire les magiciens du même nom. On ne peut qu'imaginer ce que MCT pourrait vouloir obtenir de mages toxiques, mais sans doute pas des rituels de purification environnementale.

COUR CORPORATISTE

Vous savez comme parfois, on s' imagine qu'un groupe secret d'individus se réunit pour décider du destin du monde et s'assurer que tout se déroule à leur avantage ? Et bien c'est le cas, et c'est la Cour Corporatiste. Formée après une guerre corporatiste qui avait un peu trop pesé sur les bénéfices, la Cour existe pour paver la voie des plus grosses corporations du monde. Ne faites jamais l'erreur de croire qu'elle a un autre but, y compris une quelconque notion de justice.

Basée dans l'Habitat de la Zurich-Orbital, la Cour est au-dessus de nous tous, au propre comme au figuré. C'est elle qui attribue leur statut aux corporations : non-clas-sée, A, AA et AAA ; les AA et supérieures sont considérées comme des mégacorporations.

La Cour dispose de treize sièges. Sept d'entre eux reviennent aux représentants des corporations fondatrices. Ces sièges sont parfois appelés « tickets d'or », car ils garantissent le statut AAA. Voici les détenteurs actuels de ce ticket, sa provenance indiquée entre parenthèses si elle est différente.

Ares

Aztechnology (ORO)

Mitsuham

Renraku (Keruba International)

Saeder-Krupp (BMW)

Shiawase

Spinrad Global (JRJ International)

Les représentants des autres AAA disposent aussi traditionnellement d'un siège. Il y en a actuellement dix au total, les trois n'étant pas listées ci-dessus sont donc Evo, Wuxing et Horizon. Ce qui laisse trois sièges à saisir, et ils sont prisés ; disposer d'une double représentation à la Cour rend les choses plus faciles à manipuler. À l'heure où j'écris cet article, les sièges supplémentaires sont occupés par Ares, Mitsuham et Saeder-Krupp. Avec les ennus récents d'Ares, son siège est sans doute le plus vulnérable.

La Cour a parfois connu des hauts et des bas en termes de puissance, et les corporations individuelles semblent effectivement détenir plus de pouvoir à l'extérieur qu'en son sein. Mais gardez toujours en tête qu'elle a le pouvoir de faire trembler le monde. Elle peut décider qu'une corpo riche et puissante est mûre pour un rachat, élever une petite corpo à un statut qui dépasse ses moyens ou concentrer la colère des entités les plus puissantes du monde sur une cible unique. Inutile de préciser que si vous avez attiré leur attention, vous êtes vraiment mal.

COUR SEELIE

Pour faire simple, la Cour Seelie est dangereuse. Elle est aussi profitable et magnifique, ce qui fait que les gens continuent de s'y rendre, inconscients de ce qu'ils vont y rencontrer. Laissez-moi vous éclaircir.

Les terres de la Cour, communément appelées Brocéliande (à ne pas confondre avec la forêt française du même nom), sont vastes et luxuriantes. Ce ne sont que champs et collines à perte de vue, bosquets touffus, lacs d'un bleu azur, ainsi qu'une unique et immense forêt vierge, regorgeant d'une flore à couper le souffle, d'une faune merveilleuse et d'habitants amicaux appelés Korrigans, un groupe formé par plusieurs types de fées. Soyons clair, la plupart des plantes peuvent vous tuer d'une manière ou d'une autre, le gibier est ridiculement adorable, les prédateurs incroyablement discrets et les autochtones vous séduiront et vous envoûteront tout à fait amicalement, et si vous avez de la chance, vous respirerez toujours quand ils en auront fini. Brocéliande est un méta-plan fracturé, existant sur Terre sans y exister ; dépendant de notre monde tout en lui étant distinct. Les légendes locales disent que dans un passé brumeux la Cour Seelie tint un rituel visant à exiler les Unseelie. La Cour Unseelie fit de même, exactement au même moment. Le résultat fut une rupture complexe du Plan de Faerie, l'empêchant d'exister où que ce soit.

- ▶ Est-ce qu'il y a un lien avec le fait que la forêt de Brocéliande en France soit sous le contrôle des Korrigans ? Les deux sont liées ?
- ▶ Traveler Jones
- ▶ Ouais, mais ils laissent volontairement planer le mystère. Par sécurité mieux vaut accéder à la Cour par l'Anomalie de Yellowtone.
- ▶ Bifrost

La Cour elle-même est sans égale, le plus bel exemple de civilisation qu'il soit donné à quiconque de contempler. Vivant dans un château colossal et magique qui change et se reconfigure constamment comme s'il était doué de vie, les habitants de la Cour se targuent de courtoisie, paix et diplomatie. Ils vous mèneront à votre perte le plus poliment du monde, trouvant des moyens pacifiques pour vous pousser à accomplir ce qu'ils désirent. La politique et les intrigues sociales sont subtiles et omniprésentes. La moindre interaction avec une fée va a priori comporter une multitude de sens cachés, pouvant être à votre bénéfice ou (le plus souvent) au sien.

Et puis il y a les factions. Chacune est associée à un arcane du Tarot du Sixième Monde, mais il est difficile de dire lequel a influencé l'autre. C'est un sujet de controverse pour de nombreuses personnes. Chacune des factions a ses propres objectifs et méthodes et utilisera sans scrupule les visiteurs naïfs venus du monde extérieur (ceux qui survivent au voyage sans se faire dévorer, en tout cas).

Les factions connues comprennent l'Aes Sidhe Banrigh, féroce et loyale à la Reine ; le Fou/Bâtard, visant l'égalitarisme au sein de la monarchie (il vient de nommer un nouveau bouffon très séduisant à la cour) ; la Comète, unificatrice face aux menaces communes ; la Mort, témoin du cycle de la vie et de la mort et de ceux qu'elle emporte ; le Dragon, amassant trésors et pouvoir ; l'Éclipse, prônant l'action pour repousser la destruction ; le Pendu défiant le statu quo ; l'Hermite qui offre un sanctuaire à tous ; la Papesse dont les buts sont inconnus ; le Pouvoir supérieur, qui s'intéresse à l'économie de la Cour ; le Karma qui juge tout le monde à son mérite seul ; le Bateleur, maître de la diplomatie et de la connaissance ; le Seuil, au service du gardien entre les mondes ; et l'Ombre, dont l'existence reste à prouver et aux buts

inconnus. Méfiez-vous de vos employeurs ; ils sont tous capables de se débarrasser de ceux qu'ils considèrent comme devenus inutiles.

- Qu'est-il arrivé à l'ancien bouffon, Garbh Filíochta ?
- Frosty
- Elle a été remerciée. Elle a servi la Reine de manière aussi utile que loyale. Quand le mentor de la Reine a annoncé qu'il fallait nommer un nouveau bouffon, Lady Brane offrit à Garbh sa liberté. Attendez-vous à avoir de ses nouvelles.
- Bifrost

Pour ce qui est des résidents, il y a bien plus que des elfes et des esprits classiques. Récupérez un fichier sur le folklore et le Petit Peuple, vous avez toutes les chances d'en rencontrer. Gardez juste en tête que ce que vous lisez relève du folklore, et que celui-ci n'est pas toujours dans le vrai. Mais c'est quand même mieux que rien.

La magie est littéralement partout : dans les bâtiments, les paysages, les animaux, les plantes, la nourriture. C'est super pour ceux d'entre nous qui la manipulent, puisque ça nous permet de puiser du mana pour lancer nos sorts, d'apprendre un tas de nouveaux tours ou de partir à la chasse aux trésors perdus. Ça crée aussi de nombreuses nouvelles façons de mourir que vous ne remarquerez sans doute pas avant qu'il ne soit trop tard. En parlant de magie d'ailleurs, j'ai réussi à apprendre que celle qui alimente et soutient Brocéliande s'écoule lentement mais sûrement à travers l'Anomalie de Yellowstone. Quelques factions ont fait des recherches pour le prouver, mais les autres, surtout celles au pouvoir et qui bénéficient des échanges que permet l'Anomalie, mettent des fortunes et tout leur capital social en jeu pour réfuter ces allégations, malgré ce que cela implique pour le futur de la Cour. J'ai personnellement constaté ce phénomène, et il est particulièrement évident. Mais comme le temps fonctionne différemment dans le métaplan des fées, difficile de dire quand, en termes d'années métahumaines, le point de non-retour sera atteint.

Si vous persistez malgré tout à vouloir franchir l'Anomalie de Yellowstone, survivez au voyage à travers Brocéliande et atteignez la Cour Seelie, prenez ce conseil qui pourrait vous sauver la vie. Ne faites confiance à personne, même pas à vos plus proches amis. Les pactes qu'on y conclut peuvent pousser n'importe qui à faire n'importe quoi. La magie de ce royaume pourra même rendre vos propres sens, votre propre esprit, indignes de confiance. Soyez vigilants.

- Je ne sais pas qui a écrit cet article, mais il est plutôt cynique. D'accord la Cour Seelie est sacrément dangereuse, mais pas à ce point ! Il ne tenterait pas de faire fuir les gens ?
- DangerSensei
- Très probablement. Plusieurs factions de la Cour souhaiteraient faire diminuer voire stopper la circulation entre le monde mortel et la Cour. On dirait de la propagande du Dragon (ou de l'Hermite), mais écrite par un natif du monde mortel. Futé.
- Bifrost
- C'est vrai, mais d'où connais-tu suffisamment leur propagande pour la reconnaître ?
- Frosty

- Même une pierre peut apprendre à nager si elle en fait l'effort.
- Bifrost
- Il faut qu'on parle.
- Frosty
- Donc, que doit-on savoir sur la Cour des Ombres qu'on ne trouve pas dans ce fichier ?
- Ethernaut
- Mon conseil, malgré la remarque finale de l'auteur, serait d'engager une personne de confiance (plusieurs si vous pouvez) et de surveiller mutuellement vos arrières. Il y a des fées dignes de confiance à la Cour Seelie, celles qui ont intérêt à bâtir des relations positives avec le monde mortel. Il faut juste les trouver, apprendre à les connaître et leur prouver qu'elles peuvent se fier à vous. Ce n'est pas très différent de la manière dont ça fonctionne avec les métahumains en vérité. Et si vous prévoyez de passer par l'Anomalie de Yellowstone, engagez un coyote qui connaisse son affaire. L'armée sioux sait que des gens essaient de passer par là, et elle prend toutes les mesures nécessaires pour assurer la sécurité de ses frontières. Un de mes potes, Wall, connaît du monde si vous avez besoin d'un tuyau.
- Bifrost
- Et qui es-tu, pour qu'on doive te faire confiance ?
- Ethernaut
- Si vous ne me croyez pas sur parole, demandez à Old Crow. Il a des raisons de me faire confiance.
- Bifrost

COUR UNSEELIE

Un tas d'infos bidon circulent sur la Cour Unseelie, donc laissez-moi corriger tout ça. Certains prétendent qu'elle n'existe pas. Bah, c'est des conneries. Les Unseelie sont aussi concrets qu'un coup de pied au cul, et ces agitateurs secouent le monde réel, révolutionnaires jusqu'au bout des ongles. Ils combattent les Seelie, les dirigeants de Tír na nÓg, depuis leur première réapparition. L'histoire de leur combat contre les elfes au pouvoir est longue et trouble, et ils en ont payé le prix. Mais les méchants, c'est pas eux, nan. Ils cherchent la même chose que nous : la liberté. Si ces derniers temps les Seelies ont renoncé à leurs évidentes magouilles pour tourner leur regard vers eux-mêmes, c'est pas le cas des Unseelie. Ils se sont plutôt étendus, ont dépassé les limites de Tír na nÓg, comme quand ils avaient aidé les Rinelle à renverser les princes de Tír Tairngire. Au-delà des Îles britanniques et de l'Europe, ils ont des opérations ciblées en Asie, au Moyen-Orient et en Amérique du Nord. Les Unseelies sont une bande de personnages grossiers, bizarres et bruyants, mais être beau n'est pas un prérequis pour être gentil, pas vrai ? Ils ne sont pas regardants non plus. Si vous voulez combattre les Seelies, les elfes ou un autre oppresseur, vous serez comme à la maison.

Lord Gwym, leur Eolai, est récemment tombé malade, et s'il n'est pas mort c'est qu'il fait bien semblant. Les Unseelie sont aujourd'hui dirigés par une fille, Aina la Reine d'Ébène, même si « diriger » n'est pas vraiment le bon terme. Elle est plus une sorte de protectrice, de muse

ou de guide en vérité. Malgré le fait qu'elle soit elle-même une elfe, elle a rendu l'espoir aux Unseelie. Mais ils se rappellent toujours qui était Gwym, des souffrances qu'a endurées la Reine d'Ébène, et ils sont donc tous deux les bienvenus dans les rangs des braves révolutionnaires, comme tout véritable amoureux de la liberté.

CYBERZOMBIES

« Docteur, vous savez que si on fourre trop de cyberware dans un patient, son essence vitale finit par totalement quitter son corps ?

— Oui.

— Et si on enfermait cette essence vitale dans leur corps, comme pour un esprit lié ?

— Qui êtes-vous et comment êtes-vous entré dans mon bureau ?

Et voilà comment les cyberzombies ont été inventés.

Il vous faut commencer avec une équipe de chirurgiens cyber au top niveau et à la moralité douteuse, qui vont enquiller augmentation sur augmentation au-delà du seuil de tolérance du corps humain. Ensuite vous aurez besoin d'une équipe de mages conjurateurs au top niveau et à la moralité douteuse, qui vont enfermer l'esprit du sujet dans son propre corps pourrissant, un processus répugnant qui rendra paradoxalement le zombie plus résistant aux attaques magiques (comblant une faiblesse de tout razorboy ou razorgirl, même cybernétisé à l'extrême).

Le résultat final est une super-mégamachine à tuer, blindée de cyberware et bioware de combat la rendant capable de prouesses réellement inhumaines. Imaginez les trois meilleurs samouraïs des rues que vous connaissez et demandez-vous à quel point ce serait flippant si tout ce chrome était rassemblé dans un seul corps. C'est bon ? Et voilà. Donc, les cyberzombies sont parfaits pour concentrer la puissance de destruction en un seul point, toutes proportions gardées, n'importe qui ou quoi aurait du mal à en battre un en combat singulier.

L'inconvénient (en ignorant les conséquences sociales et les ramifications éthiques, comme les corpos le font !), c'est le coût financier. Les armées n'inonderont pas les champs de bataille avec des régiments de cyberzombies ; ce n'est juste pas rentable. Le prix du ware est déjà astronomique à lui seul, et les installations et le personnel qualifié nécessaires (à la fois ordinaires et magiques) impliquent que seuls quelques endroits sur Terre peuvent mettre la cyberzombification en œuvre. Vu le caractère sinistre du concept de base, et le degré de folie furieuse dans lequel le CZ finit sa misérable vie, ça vaut mieux.

Plutôt perturbant de savoir que deux de ces lieux sont les nations elfiques, ultra-magiques et à la grande longévité, hein ?

D

DALLAS-FORT WORTH (DFW), CONURB DE

La conurb de DFW est avec Atlanta la seule ville des CAS à s'étendre aussi bien en hauteur qu'au sol. Elle est devenue la capitale du Texas depuis le partage d'Austin (et de fait un foyer de mécontentement envers le

gouvernement central des CAS à qui l'on reproche un manque de considération pour le Texas et de soutien face à l'Aztlan). Très avancée technologiquement, elle est la seule conurb des CAS à embrasser une approche cosmopolite des corporations, bénéficiant particulièrement de la présence de Saeder-Krupp et Mitsuhamu. DFW fait du lobbying pour inciter Ares à s'y installer, bien que cette dernière concentre plutôt son expansion vers les parties orientales des CAS. En coulisses (et ce n'est pas moi qui vous l'ai dit), le Texas offre à Ares des exonérations d'impôts, des pots-de-vin et des terrains de premier choix avec une quasi-carte blanche en échange d'un coup de main contre le problème azzie à ses frontières. Attendez-vous à ce qu'Ares devienne un nouveau héros emblématique du Texas dans les années à venir, et à ce que ce soit à DFW qu'on chante le plus fort ses louanges.

Ironiquement et depuis 2035, de nombreux Aztlans viennent s'installer dans la conurb, qui présente le plus grand nombre de ces ressortissants de tous les CAS. Si tout le monde se concentre sur d'autres lieux d'affaires, DFW abrite son lot de sièges sociaux corporatistes. Tandy Corporation, BeLTV, les filiales d'Ares General Dynamics and American Airlines, Texas Instruments, United Oil, Armenté fashion, Black Cat Cargo Lines, Business Computers International, Dr. Pepper, Motorola-Hiatsu, et Spectrum Holofix Entertainment Systems, entre autres, sont basées dans la conurb de DFW.

Fort Worth accueille le plus grand marché aux bestiaux d'Amérique du Nord, et vous pouvez y manger un vrai steak plutôt facilement. C'est un peu cher, mais si vous n'avez connu que la version soja, le goût est divin. La partie Dallas sent mauvais et son taux de criminalité est trop élevé, mais vous aurez plus de chances d'y croiser des juges compréhensifs que partout ailleurs.

DAMON

Ce dragon occidental adulte adore jouer dans la cour des métahumains. Il s'est fait piéger derrière le rideau de fer lors du Confinement de Boston et, après que la Cour Corporatiste a levé la plus grosse partie de la quarantaine, il est resté sur place et a poursuivi son rôle de héros/Johnson dans la conurb en ruines. Ses spécialités sont la localisation et le déplacement de personnes, la traque de nids de défractés et l'approvisionnement régulier de tout ce dont les gens ont besoin dans ce qui reste du Hub, mais là-bas tout le monde en parle comme du Messie. Grâce à son réseau et à ses relations, il peut tout faire, et cela risque d'être un problème pour les corpos essayant de reprendre Boston.

Malgré les quelques années passées dans l'isolement de la ZQ, une fois les restrictions matricielles levées, il a réactivé ses contacts autour du monde avec une rapidité étonnante, étendant encore sa sphère d'influence et ses accès aux biens et services. Ne soyez pas étonnés s'il devient bientôt une des figures de pouvoir majeures à Boston.

DANIEL HOWLING COYOTE

Né Daniel Coleman, Daniel Howling Coyote est le mystérieux fondateur et dirigeant du Mouvement Souverain Amérindien (MSA) qui mena à la création des NAO. En 2011, il organisa une évasion générale dans un camp d'éducation d'Américains d'Origine à Abilene, au Texas. Ce fut la première fois qu'on vit de la magie canalisée par

des humains. En 2014, il aida à la formation du MSA qui déclara ensuite la guerre à tous les Anglo ayant volé leurs terres aux Américains d'origine. Dans le cadre de ce conflit, il lança un ultimatum à tous les non-indigènes, leur demandant de quitter le sol américain. Face à aux réactions agressives, Daniel mena sa coalition grandissante de résistants dans ce qui serait connu en 2017 comme la Grande Danse des Esprits. Il officia lors du premier Conseil tribal souverain, mais le quitta par la suite à cause de luttes intestines.

Il est considéré comme un saint dans la majorité des NAO, et la mention de son nom suscite toujours un grand respect. Pour les étrangers aux NAO, c'est un croque-mitaine, le démon qui a abattu les États-Unis. C'était en réalité juste un individu prêt à se rebeller et qui l'a fait au bon endroit et au bon moment. Les USA étaient hors de contrôle, gaspillant les ressources naturelles, parquant les indigènes dans des camps, se vendant aux corpos, etc. Dommage que son peuple soit tombé dans les mêmes pièges juste après la formation des NAO. Il a exécuté une seconde version de la Grande Danse des Esprits en 2050, bien moins puissante, afin d'éviter qu'un grand esprit hostile n'envahisse notre monde, mais il a disparu après cela et personne ne l'a plus jamais revu. Il doit être mort à l'heure qu'il est.

DAVIAR, NADJA

Du point de vue d'un néo-anarchiste, Nadja Daviar personifie tout ce qui va de travers dans le Sixième Monde. Ses origines estoniennes sont plutôt humbles ; sa famille est morte en 2030 durant l'invasion russe. Pendant presque toute la décennie suivante, elle a utilisé son charisme elfique et ses capacités d'adepte pour devenir une profiteuse de guerre très prospère, puis une comptable sur le marché noir, avant de tout miser sur une rencontre avec le grand dragon Dunkelzahn en 2039. C'est là qu'est née la Nadja Daviar que tout le monde connaît : charmante, manipulatrice, sans pitié, marchant sur les autres dans les coulisses du pouvoir et verrouillant les portes derrière elle.

Je suis sûr que la plupart d'entre vous connaissent la suite : Daviar est devenue la Voix de Dunkelzahn et l'administratrice de son empire aux multiples facettes. Quand le draconique chef suprême (pardon : *Président*) nouvellement élu mordit la poussière en 2057, Daviar devint son exécutrice testamentaire et la directrice de la Fondation Draco, sans parler de son mandat de Vice-Présidente des UCAS après l'investiture de Kyle Haeffner à la Maison-Blanche. C'est bien pour elle, j'imagine, un vrai conte de fées, mais qu'a-t-elle fait de tout ce pouvoir ? Nada. Oualou. Macache. Peau d'balle. Oh, il y a bien eu les « initiatives d'aménagement social » habituelles que les corpos et gouvernements mettent en place pour garder les masses dans le rang, mais une femme disposant des ressources d'un grand dragon *et* avec un gouvernement à sa botte aurait dû être capable de faire beaucoup plus. Qu'est-ce qu'on a eu à la place ? Le même truc qu'on a toujours : des types au pouvoir essayant d'y rester tout en entubant les petites gens.

Daviar a mystérieusement disparu après le Second Crash et n'a pas donné signe de vie pendant presque dix ans, mais aujourd'hui elle est de retour là où elle était, comme si rien ne s'était passé. Peut-être que cette fois elle fera quelque chose de bien avec ce qu'elle a, mais je ne parierais pas dessus.

DE LA MAR, DANIELLE

Décrite par les moins clairvoyants comme une « idiote utile », Danielle de la Mar a eu plus d'impact sur notre monde que la plupart des individus (ou dragons). Pendant la majeure partie de sa vie, elle s'est satisfaite de dépenser ses milliards en réceptions, galas de charité et bals mondains, tout en profitant du Grand Tour pour se délayer quelque peu. Riche héritière, elle a obtenu encore davantage d'argent lorsque son mari a divorcé en 2071 pour une femme plus jeune. Après cela, de la Mar s'est faite l'infatigable avocate et chantre du changement, opposée à une Matrice libre et ouverte. Beaucoup attribuent cette haine de la liberté matricielle au fait que la liaison de son ex-mari ait débuté en ligne, mais c'est faux. Ne me demandez pas mes sources, mais la vérité est que c'est Danielle de la Mar elle-même qui a présenté son mari à sa maîtresse et a précipité le divorce qui a suivi. Elle est une parfaite illustration du machiavélisme.

Ayant juré « d'empêcher les utilisateurs innocents d'être noyés sous tout ce que ce monde a d'horrible, » de la Mar a créé une coalition d'alliés improbables issus de corporations, de dirigeants nationaux, de groupes conservateurs, de dragons (comme Lofwyr et Ghostwalker) et de membres du Grand Tour. Elle a utilisé son entreprise de lobbying (A Responsible Matrix for Prosperity Group) pour s'arroger le rôle non seulement de porte-parole, mais aussi de gardienne de la nouvelle Matrice, et c'est elle qui a supervisé les protocoles de sa création.

Celle-ci a été créée en se fondant sur les pouvoirs de cent technomanciens, bien que ce fait reste inconnu de presque tout le monde, y compris les plus hauts placés. Ces cent personnes étant aujourd'hui mortes, de la Mar sent bien qu'elle n'aura plus à répondre de sa supercherie et est donc passée à autre chose. Elle a un nouveau mari-trophée, Desmond Elm, et s'est lancée dans l'amélioration du registre mondial SIN.

DENVER (FRONT RANGE FREE ZONE, FRFZ)

Denver était une étape incontournable avant la traversée des Rocheuses, du moins avant qu'on puisse voler au-dessus. Bâtie à l'origine autour du minage et du chemin de fer, elle a forcé ses habitants à faire preuve de résilience et à s'adapter à de nouvelles méthodes de survie. La vie à mille six cents mètres n'est pas facile, et ils en sont l'illustration parfaite.

Et avec les derniers événements, ils en auront bien besoin.

Faisons un bref résumé du siècle en cours. Denver, appelée Front Range Free Zone (zone libre des Rocheuses orientales) englobe les villes allant de Colorado Springs au sud à Boulder au nord, en passant par Aurora et Golden, respectivement à l'est et à l'ouest. Elle a joué un rôle énorme dans le démantèlement des États-Unis et l'ascension des Nations des Américains d'Origine (NAO). Utilisée au départ comme terrain neutre pour la signature du traité éponyme, elle a ensuite été divisée en secteurs accordés à chacun des participants en vue d'une gouvernance commune. Il y a eu quelques problèmes au fil des ans, notamment le fait que le processus de fractionnement a grandement mutilé l'Esprit de Denver, Zebulon. Mais aucun n'a été aussi marquant que l'arrivée de Ghostwalker fin 2061. Il s'est ni plus ni moins torché avec le traité et a



revendiqué Denver comme son domaine, et tout particulièrement le secteur aztlan, ce qui a forcé ses occupants à détalier au trot. Les choses ne se sont pas arrangées avec la *Zone Defense Force* (l'armée de Ghostwalker) qui surveillait tout le monde en se moquant des frontières tandis que GW faisait de Denver un havre pour les esprits libres, au sens propre comme au figuré. Les esprits ont bien plus de droits à Denver que partout ailleurs, et GW n'a rien contre le fait que des shadowrunners entretiennent la vivacité des querelles de secteurs. Bien sûr, il a bouffé un paquet d'entre nous, mais c'était pour nous faire comprendre qu'il ne fallait pas se frotter à lui.

Depuis sa création, la FRFZ est devenue une plaque tournante de l'espionnage mondial. Six, puis cinq et finalement quatre nations, toutes situées à quelques kilomètres les unes des autres, rendaient le fait d'apparaître et de disparaître simple comme bonjour pour un agent compétent. GW n'y trouvait rien à redire. Il s'est contenté d'ajouter ses propres pions dans la partie et a gardé tout le monde sous surveillance.

Avec toutes les nations du monde regroupées en un seul endroit, des opportunités quasi illimitées de jouer sur les marchés et de se tirer dans les pattes, les corpos s'en sont bien tirées, mais pas tant que ça non plus. Un dragon planait toujours au fond de leur tête, prêt à dévorer un ou deux cadres pour la forme, ce qui les forçait à jouer feutré.

Et maintenant...

Putain de bordel de merde ! Denver a changé. Ghostwalker a annoncé aux autres nations que la FRFZ était désormais son fief personnel. Le mois suivant a été

un peu tendu ; après qu'il a enjoint les gouvernements des divers secteurs à foutre le camp, Denver a pété les plombs, et des failles bizarres se sont mises à apparaître partout en ville. Toutes sortes de choses en sont sorties, allant du mignon au meurtrier en passant par le complètement taré, comme pour refléter l'ambiance générale. Les gouvernements des secteurs n'ont pas réussi à coordonner leur refus et, après avoir brièvement, mais fermement campé sur leurs positions, ils se sont retirés avec leurs billes, soldats compris, et ont laissé les citoyens et les bâtiments au dragon.

Ghostwalker règne désormais comme un souverain unique, assisté par la *Zone Defense Force* et son escouade personnelle de drakes faisant office de bras armé. Il n'a pas encore arrêté son choix pour le contrat de police, mais il n'y a que deux postulants sérieux : Knight Errant et la Lone Star, même si les nouvelles relations de cette dernière avec DocWagon en font la favorite actuelle. Celle qui remportera le contrat s'assurera un avenir radieux, mais dans le Sixième Monde rien ne reste calme très longtemps. Le gouvernement n'est pas près de changer, mais Ghostwalker a découpé la ville en districts et leur a demandé de se choisir des représentants. Ils n'auront aucun pouvoir officiel, mais seront un peu plus proches des oreilles du dragon (et par conséquent de ses mâchoires).

Depuis la prise de pouvoir, les choses sont devenues bien calmes. GW a négocié des accords lucratifs avec la plupart des mégas pour qu'elles opèrent à Denver, la réattribution des SIN s'est relativement bien passée, et depuis que le dragon a dévoré le leader des Ancients pour s'être associés avec un certain elfe à tête de clown, les gangs se

tiennent plus tranquilles que d'habitude. Les politiques locales évoluent, et GW (malgré quelques problèmes de tempérament) semble déterminé à ce que Denver reste un pôle de relations internationales, ce qui s'est révélé compliqué pour certaines nations qui ont hésité à résigner vu la méthode de revendication.

Ici à l'ouest, l'avenir sera mouvementé. Denver est mûre pour une révolution et pleine d'opportunités, quel que soit le camp que vous choisirez.

DENVER DATA HEAVEN / LE NEXUS

Je sais que tout le monde ne jure que par le JackPoint et ses merveilles, mais si vous cherchez les vérités les plus crues et sans concession de la Matrice, venez sur le Nexus. Les conditions d'admission et de commentaires sont plus souples, il contient donc un paquet de contre-vérités et de mensonges évidents, mais sous ce gros tas de fumier chaotique se trouvent de vraies pépites.

Le Nexus a le soutien de Ghostwalker depuis son arrivée, mais s'est récemment mis à prendre des risques pour tenir le monde informé des atrocités et de la folie qui entachent le règne du grand dragon. Depuis que ce dernier s'est autoproclamé souverain et dictateur, le serveur du Nexus et ses principaux sysops se sont retrouvés sur sa liste noire, et ils ont décidé de renouer avec leurs racines révolutionnaires.

DÉPARTEMENT D'INVESTIGATION DE L'ÉLECTRONIQUE UBIQUITAIRE

Le Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire, ou DIEU (*bien sûr* qu'ils l'ont fait exprès), est le bras armé de la Cour Coporatiste en regard des lois matricielles. À part cela, que dire de lui qui n'ait pas déjà été dit ? J'en sais foutre rien, mais il mord. Et je le dis au littéral comme au figuré. Ces gars-là auscultent le système depuis leur perchoir, à l'affût du moindre petit point lumineux signalant que quelqu'un ne joue pas selon leurs règles. Et les points lumineux, c'est vous et votre équipe. Que vous ayez passé trop de temps à decker au même endroit, que vous ayez eu un comportement flirtant avec l'illégalité ou que vous ne figuriez pas dans leurs foutus registres, ils vous trouveront.

Quelque part entre les gratte-ciel étincelants et les structures orbitales, bien au-dessus des masses grouillantes, flotte le quartier général du DIEU. Il abriterait supposément des centaines d'employés, scrutant loyalement la Matrice à la recherche de hors-la-loi, d'individus non répertoriés, d'intelligences artificielles et sans doute bien d'autres cibles que nous ne voyons pas. Bonne chance pour y entrer ; les défenses matricielles y sont ce qui se fait de mieux, et si vous prévoyez de vous y rendre en personne vous risquez d'avoir déjà du mal à trouver son emplacement.

Attirer l'attention du DIEU, c'est courir au-devant des problèmes. Avec de la chance, il se contente de vous éjecter de la Matrice, ses protocoles de sécurité vous laissant une migraine terrible en guise de rappel qu'ils ne plaisantent pas. Si c'est du sérieux, ces enfoirés vous tomberont dessus avec un gros blindé, suivi de près par la

police. Leur capacité à vous dénicher est exceptionnelle ; pas seulement dans la Matrice, là où se trouve votre viande aussi. Ils se contenteront probablement de vous tuer, mais s'ils vous mettent en détention ? Plus personne n'entendra parler de vous. Vous disparaîtrez.

Alors, gardez un œil sur ce score de surveillance quand vous farfouillez dans la liste des invités du prochain gala d'Evo, ou le DIEU pourrait bien venir frapper à la porte de votre van. Non, je plaisante. Il le réduira en miettes pour vous atteindre. Ce ne sera pas cordial, et il n'y aura pas de sommation. Il pourra décider de vous liquider vite fait ; après tout, votre mort entraînera moins de frais pour lui et ses potes propriétaires de prisons. Vous tuer ne coûte rien.

Comme pour tout croquemitaine, on trouve presque autant de rumeurs que de faits. On raconte que certains hackers capturés ont fini par travailler pour lui. Ça me fait mal de l'admettre, mais celle-ci, j'y crois. Tous les runners ne sont pas égaux face à la pression, et le DIEU a une tonne de ressources pour vous la coller. Il n'hésitera pas à se servir de vos cercles sociaux contre vous, contacts, amis et famille inclus. Vous pourriez bien vous retrouver à regretter qu'il ne vous ait pas simplement tué.

Tout ça pour dire : si vous êtes sur une mission et que votre decker vous dit que vous êtes grillés, foutez le camp.

DÉTROIT

Autrefois connue comme Motor City ou Motown, Détroit est restée pendant des décennies le fleuron de la puissante industrie automobile nord-américaine... jusqu'à ce que tout s'écroule à la fin du vingtième siècle. Pendant les années suivantes, la ville stagna, jusqu'à ce qu'une crevure du nom de Nicholas Aurelius, issu de la GM Corporation, se mette à racheter les entreprises du secteur sous l'égide de la nouvellement créée Ares Industries, et décide d'y installer son siège. Les affaires et l'industrie ont rapidement explosé, et l'étoile de Motor City reprit son ascension. Quelques années plus tard, Ares Industries devint Ares Macrotechnology, la mégacorporation que tout le monde connaît et adore !

Au fil des ans (sous la supervision d'Ares), Détroit résista à l'Éveil pour devenir l'un des centres industriels les plus prospères d'Amérique du Nord, et aida des milliers de réfugiés de la Grande Danse des Esprits à trouver un refuge et un emploi. Par le biais de nombreux programmes sponsorisés par les corpos, Détroit finit par être nettoyée, réparée, rebâtie et devint un phare étincelant de bienveillance corporatiste ! Bien sûr, ça n'a pas convaincu tout le monde.

Ares a fini par racheter la plupart des meilleurs terrains et commerces de Détroit. Du fait de l'extraterritorialité corporatiste, les représentants locaux et UCAS du gouvernement devinrent de simples prête-noms réduits à honorer les *vrais* maîtres de la ville. Les efforts de reconstruction d'Ares ont peut-être débarrassé Détroit de sa vieille aura d'échec et de décadence urbaine, mais tout le vernis brillant qu'elle a posé sur la ville n'est qu'une façade.

Détroit est loin de l'utopie corporatiste à laquelle le département commercial d'Ares voudrait vous faire croire. Les Ombres de Motown sont aussi ténébreuses et profondes que dans les autres conurbs de la planète. Sa position au carrefour de plusieurs grands axes et ses accès à de nombreux fleuves font de Détroit un vrai nid

de contrebandiers et abrite un marché noir florissant, rivalisant avec ceux de Seattle, Denver (avant qu'elle parte en vrille), Hong Kong ou Casablanca. Tous les acteurs majeurs y sont présents, certains avec pignon sur rue, d'autres préférant rester dans l'ombre. Si Détroit sait faire une chose, c'est bien dissimuler ses parties sombres.

Paradoxalement, Knight Errant a beau faire des heures sup' pour maintenir l'image immaculée de la ville, Ares Arms et plusieurs autres filiales sont réputées pour alimenter les marchés noirs locaux avec une quantité astronomique de matériel, histoire de garder ces circuits parallèles actifs. Au final, à Détroit, tout est commerce, purement et simplement.

Mais entre ceux qui se cachent et ceux qui ont avalé la pilule corporatiste, il y a une troisième voie. Malgré tous les efforts d'Ares, quelques rares commerces (certains datant d'avant sa création) résistent vaillamment (et parfois violemment) à tout rachat et toute intégration dans le giron de la corpo. Ces lieux font figure d'oasis dans le désert de l'appropriation corporatiste, et ils sautent sur la moindre opportunité d'envoyer paître Ares.

Géographiquement, Détroit est divisée en plusieurs districts. Au centre évidemment se trouve Downtown ; c'est là qu'Ares a installé son siège social et que l'essentiel du business corpo est réalisé. Belle Isle est considérée comme le quartier bohème, où les esprits les plus sociaux et civiques se rassemblent. Comme par le passé, Windsor est la cour de récré de la conurb, et les habitants comme les touristes s'y pressent pour se divertir. Ses habitants surnomment Dearborn « le roi des irréductibles » et il abrite Ford Motors, une des rares entreprises qu'Ares n'a réussi ni à racheter ni à chasser. Oakland County rassemble plusieurs zones, dont Auburn Hills. Jadis point de chute pour les réfugiés de Chicago, il est devenu le district « des artistes » et héberge plusieurs équipes sportives.

Voilà ce qu'il en est aujourd'hui. Avec Ares qui prépare ses cartons de déménagement, qui sait où on en sera dans un an.

DIEUX ANCIENS

Nos ancêtres évoquaient avec crainte des puissances ravageuses datant d'avant les dieux qu'ils vénéraient. Souvent appelés Titans, Anciens, horreurs ou entités primordiales, ces « Dieux anciens » représentent les forces du chaos et de la destruction qui influençaient le monde bien avant que les humains ne commencent à en conserver traces. Et pourtant elles demeurent, quelque part dans nos rêves et notre mémoire collective.

Ces Terreurs, faute de meilleure appellation, sont absolument insondables pour la métahumanité. Elles ne semblent mues que par une pure malfaisance. En dépit de cela, la précédente génération a vu émerger divers cultes des Dieux anciens, qui semblent en désaccord sur les désirs de ces Terreurs, sur la manière de les apaiser et quels bénéfices (s'il y en a) on peut retirer à les servir. Titus Sloven, pourtant supposé mort, est récemment réapparu à la tête de l'un des cultes les plus répandus connus à ce jour. Lui-même vit en ermite, mais on trouve ses adeptes dans les principales villes de chaque continent.

On ne sait pas à quoi ressemblent ces Dieux anciens, mais avant sa mort, Dunkelzahn a envoyé Ryan Mercury s'occuper de ce qu'il appelait « l'Ennemi » et qu'il décrivait comme des entités extraplanaires uniquement capables de haine, de corruption et de destruction.

Cette année, un utilisateur de ShadowSea appelé Pícaro a signalé l'ouverture d'une faille dans les bas-fonds de Tenochtitlán, qui aurait libéré bon nombre de tzitzimine. Cette faille aurait été refermée grâce aux efforts dudit Pícaro et de Kukulkan, un dragon inconnu jusqu'alors. Rien de tout cela n'est vérifié, mais cela concorde avec d'autres témoignages. Cela expliquerait aussi pourquoi on a signalé des Terreurs mineures en Aztlan, CalLibre, dans le CCP et le sud des CAS. Des sources anonymes de la Nation Zoulou ont fait passer des notes selon lesquelles dans le Quatrième Monde, il y a entre cinq et dix mille ans, l'arrivée des esprits insectes avait été le signe avant-coureur de celle de Terreurs mineures, qui à leur tour présageaient de l'incursion de ces grandes Terreurs dans notre monde, où elles déchaînerent une destruction inimaginable sur les civilisations et les cultures, jusqu'à ce que le cycle de magie ne s'achève. J'étais partagé entre l'idée de livrer ces infos non vérifiées et celle de retenir quelque chose qui pourrait être utile. Mais voilà. Faites attention.

DOCWAGON

Quand DocWagon déboule, c'est toujours à la fois une bonne et une mauvaise nouvelle. Célèbre pour ses contrats de service et l'image de ses médecins armés intervenant en pleine fusillade pour récupérer et extraire un patient, cette mégacorporation AA trempe aussi dans tout ce qui a un rapport avec la biotech. Services, ware, recherche, médicaments, matériel médical, faites votre choix ; si ça a à voir avec sauver ou améliorer des vies, DocWagon est dans la place.

Basée à Atlanta, elle fait désormais partie de la mégacorporation OmniStar suite à une fusion sans accroc avec Lone Star et Manadyne. Cette union a apporté à DocWagon les ressources magiques de Manadyne et elle se partage avec Lone Star les rôles de leader et de challenger mondiales en volume de contrat avec des villes et des corpos. On s'attend à une très forte croissance et à une concurrence féroce avec ses rivales dans l'industrie du service médical, dont l'image pourra être écornée grâce au soutien de la Lone Star. Et tout ça sans risquer de vies, bien sûr.

DODGER

Dodger n'est ni plus ni moins qu'une légende de la Matrice. Il a fait ses débuts comme petit prodige au Tir (bonne chance pour deviner sa date de naissance ou son âge), puis s'est initié aux arcanes de la Matrice aux frais d'un Prince local, Sean Laverty. Ses pas les ont finalement menés, son Fairlight Excalibur et lui, à Seattle où il a arpenté les Ombres avec Sally Tsung, Ghost Who Walks Inside, ainsi que Kham et son équipe (si aucun de ces noms ne vous dit quoi que ce soit, vous êtes trop jeune pour moi).

Doté d'assez de talent matriciel pour qu'on excuse son élocution digne de la vedette d'une troupe de théâtre shakespearien, Dodger taillait la grille de Renraku en pièces quand il rencontra sa nouvelle petite amie : une IA. Et je ne parle pas d'une petite amie façon habillage en RA pour traversin, mais d'une véritable intelligence artificielle. Une des toutes premières. Une des plus puissantes.

Après qu'elle a disparu en combattant Deus, cette autre IA dingo de Renraku, Dodger a disparu pendant

un temps dans les ombres. Et le côté obscur. Genre angloisse existentielle. Genre prêt-à-tout-pour-récupérer-sa-nana. Pendant près d'une décennie, il a porté la mauve couleur de chapeau de hacker et a littéralement écrit le manuel de la Matrice sans fil, aux côtés du DIEU et de toutes les mégacorpos. Durant tout ce temps, il arpenterait la Matrice à la recherche de sa dulcinée, et sa détermination sans faille couplée à des capacités de hacker hors du commun en ont convaincu beaucoup qu'il

serait un technomancien et qu'elle serait son parangon disparu.

Ceci dit, parmi les énervés du fait que ce vieux Dodger ait viré white hat, nombreux sont ceux à être tombés sur une faille de sécurité ou une backdoor qui n'aurait pas dû exister. Les rumeurs abondent, mais si vous rencontrez l'avatar enténébré de Dodger et que son regard pétille, ce sera sans doute de fierté d'avoir joué un tour à de la Mar et à ses potes du DIEU.

DRAGONS MINEURS (CONNUS)

NOM	SEXE	TYPE	FORME MÉTAHUMAINE TYPIQUE	EMPLACEMENT	TRÉSOR
Adalbern	Mâle	Occidental	Troll	Europe	Droit de se la péter (?) ¹
Aelia Goldenscale	Femelle	Occidental	Elfe	Europe de l'Est	Inconnu
Aesop (pseudonyme ?)	Mâle	Sirrush	Elfe	Monde entier	Histoires uniques et inédites
Agni	Femelle	Serpent à plumes	Inconnue	Amérique du sud	Inconnu
Alexandria l'Érudite ²	Femelle	Oriental	Humain	Monde entier	Livres anciens
An	Mâle	Sirrush	Inconnue	Monde entier	Nuages (COMMENT ?) ³
Ao	Mâle(?)	Léviathan	Inconnue	Pacifique	Inconnu
Aparna	Femelle	Sirrush	Inconnue	Monde entier	Recettes de salades (?) ⁴
Argon	Femelle	Serpent à plumes	Elfe	CAS	Enseignes au néon
Bakunawa	Mâle	Oriental	Inconnue	Philippines	Faveurs (surtout d'esprits)
Basil Hornedcrown	Mâle	Oriental	Elfe	Monde entier	Créditubes
Baxia	Mâle(?)	Léviathan	Inconnue	Pacifique	Cloches antiques (surtout en bronze)
Beast	Mâle	Occidental	Troll	Monde entier	Mort ⁵
Bebinn	Femelle	Occidental	Elfe	Tír Tairngire	Inconnu
Bhavanjot	Mâle	Oriental	Nain	Seattle	Automobiles
Bradan	Mâle	Occidental	Elfe	Tír na nÓg	Équipement de pêche individuel
Cadmael	Mâle	Serpent à plumes	Elfe	Amazonie	Armement ancien
Caratacos	Mâle	Occidental	Ork	Monde entier	Automobiles
Chalchiuhticue	Femelle	Serpent à plumes	Nain	Amérique du sud	Jade
Chandra	Femelle	Sirrush	Inconnue	Monde entier	Argent
Chilong	Mâle	Oriental	Troll	Chine	Droit de se la péter (?) ⁶
Concordia	Femelle	Occidental	Elfe	Europe	Paix et tranquillité
Dazhdbog	Mâle	Occidental	Humain	Russie	Terres et chansons
Drexel	Inconnue	Occidental	Humain	Inconnue	Inconnu
Ebren	Mâle(?)	Sirrush	Inconnue	Asie centrale	Arbres
El ⁷	Mâle	Occidental	Humain	Aztlan	Guitares et armes à feu
Elpis	Femelle	Inconnue	Elfe	Monde entier	Reliques
Glaurung l'Immortel ⁸	Mâle	Sirrush	Ork	Europe	Inconnu
Haring	Femelle (?)	Oriental	Inconnue	Asie	Graines et plantes de famille
Hatshepsut	Femelle	Sirrush	Humain	Moyen-orient	Bâtiments et monuments
Henequen	Mâle	Serpent à plumes	Humain	Nation sioux (Cheyenne)	Inconnu
Hephaestus ⁹	Mâle	Occidental	Nain	Grèce	Outils
Hong Rainbowsmith	Mâle	Oriental	Humain	Hong Kong	Reliques et œuvres d'art du Quatrième monde
Ixchel	Femelle	Serpent à plumes	Humain	Amazonie	Vies (!) ¹⁰
Kalanyr	Mâle	Occidental	Troll	Nord-Ouest Pacifique	Inconnu
Kemet	Femelle	Occidental	Elfe	Égypte	Inconnu
Naga Padoha	Mâle	Oriental	Nain	Bali	Mines, minerais et pierres précieuses
Nebelherr	Mâle	Occidental	Inconnue	Europe centrale	Haute société
Nimue	Femelle	Occidental	Humain	Europe	Armes de mêlée historiques
Ninevah	Mâle	Sirrush	Humain	Moyen-orient	Inconnu
Perianwyr	Mâle	Occidental	Humain	Denver	Tout ce qui touche à la musique
Pryce (pseudonyme ?) ¹¹	NB	Sirrush	Inconnue	Inconnue	Données et faveurs (intermédiaire)
Tackaberry	Mâle	Occidental	Humain	UCAS	Équipements de construction anciens
Urubia	Femelle	Occidental	Inconnue	Nord-Ouest Pacifique	Œuvres d'art liés à la magie ; Fun House
Xoc	Femelle	Serpent à plumes	Elfe	Chili	Inconnu
Zmaj	Mâle	Serpent à plumes	Ork	Russie	Droit de se la péter (?) ¹²

DRAGON MARIN (GRAND LÉVIATHAN), LE

D'après de récents témoignages, les eaux de notre planète accueilleraient aujourd'hui de nombreux léviathans, mais jusqu'au milieu des années 70 il n'y en avait qu'un seul, et elle était un grand léviathan. C'est comme un grand dragon, mais spécifique à l'océan, histoire de satisfaire l'égo du Dragon marin. On l'appelle ainsi, car hors de l'eau son nom est imprononçable. Elle n'a jamais eu de Voix comme les autres grands dragons, mais elle dispose d'adeptes en nombre incalculable à la fois sur terre et sous les mers.

Réputée pour protéger les eaux du monde entier, ce qui va de stopper la pollution à envoyer des habitats subaquatiques dans de profondes failles, elle est (et de loin) la plus grande écoterroriste du monde, tant en taille qu'en

volume d'activités. Je suis sûr qu'elle et ses laquais dévoués appelleraient ça autrement, mais je crois que les familles des milliers de morts qu'ont générés ses actions seraient d'accord avec moi. Je suis à fond pour renverser le système, mais les pertes civiles massives ne sont pas ma tasse de thé.

Mais revenons à ce que je disais plus haut à propos des nouveaux léviathans. S'il n'y en avait qu'une et qu'il y en a aujourd'hui beaucoup, nous pouvons conclure soit qu'il y a eu un Éveil sous-marin massif, soit (avec des connaissances basiques en biologie) que le Dragon marin est désormais une maman dragon. Je doute que ça ait contribué à l'adoucir.

Juste pour que tout le monde comprenne, le Dragon marin est la plus riche des grands dragons. Et ne commencez pas à me parler de Lofwyr et de valeurs boursières. Le Dragon marin dispose de toutes les richesses de la mer (chaque épave, l'accès aux ressources profondes,

- > ¹ Adalbern n'est rien de plus qu'une brute qui se balade sous diverses formes de trolls pour déclencher des bagarres de comptoir. Nul ne sait ce qu'il y gagne, ce qui quand on parle d'un dragon le rend dangereux.
- > Frosty
- > Matt Wrath pense qu'il aime juste se battre. Matt Wrath aime se battre pour le plaisir de se battre.
- > Matt Wrath
- > ² Laissez-moi vous dire que la pauvre journaliste qui a dû lui annoncer que la Bibliothèque d'Alexandrie avait été détruite il y a des années s'est bien remise de ce qui était censé n'être (à ce qu'on dit) qu'une pichenette. Je pense personnellement que les dragons sont en réalité parfaitement conscients de leur propre force.
- > Sunshine
- > ³ Et ainsi l'on s'assied en contemplant les nuages pendant que les nuages et le vent glissent en nous contemplant.
- > Man-of-Many-Names
- > ⁴ C'est une blague, non ? Non ?
- > Zhaganaash
- > Ne suppose jamais, au grand jamais, que les dragons plaisaient au sujet de leur trésor.
- > Frosty
- > ⁵ Effectivement, Beast est l'un des rares individus à me battre au score de victimes. La prime sur sa tête est plus grosse que la mienne. J'ai essayé de la collecter une fois, mais je me suis retrouvé à chasser le mauvais dragon et on s'est retrouvés à... faire des trucs. Putain de magie de l'esprit, elle me laisse pas en parler, ni l'écrire !
- > Kane
- > ⁶ La réponse de la Chine à Adalbern, peut-être ? Ou l'origine du fait que le droit de se la péter soit son trésor ? Une compétition entre eux deux ?
- > Plan 9
- > ⁷ Comme « le, » en espagnol. Pas exactement le bienvenu dans son petit coin de planète en ce moment pour un tas de raisons. Il a filé en quatre-vingt-dixième vitesse juste après que l'armée aztlane a abattu un dragon pour de bon.
- > Zhaganaash
- > C'est ce qu'il veut que les gens croient. Il attend juste son heure en jouant de la guitare.
- > Plan 9
- > ⁸ Immortel, c'est le mot. Nous avons des confirmations indépendantes qui confirment qu'il a été abattu trois fois, sans que personne ait été capable de fournir le corps. Un de ceux qui a prétendu l'avoir était un autre dragon mineur !
- > Ecotope
- > ⁹ On suppose que c'est un alias, mais ce n'est pas confirmé. Si tant est que les dragons utilisent leur « vrai » nom.
- > Fianchetto
- > ¹⁰ Pas dans le sens où elle tue, mais dans celui où elle retient des otages. Soit dans ses cages, soit en les faisant chanter pour qu'ils fassent ce qu'elle exige.
- > Frosty
- > ¹¹ Pseudo en ligne. J'aurais jamais su que c'était un dragon si une équipe de costards avait pas décidé de s'occuper de ce « petit voleur de données » avant de se retrouver à devoir affronter un foutu dragon. Des journalistes ont réussi à en enregistrer des morceaux, et tout indique que ce dragon serait Pryce.
- > Sunshine
- > ¹² Okay, c'est ridicule. Trois dragons qui se battent pour le droit de se la péter ? Est-ce que ce tableau a été inventé par quelqu'un qui essaye de faire n'importe quoi ?
- > Slamm-O!
- > Je pense que c'était juste pour faire une blague aux électeurs.
- > Marko

etc.) et un portefeuille d'action plutôt généreux en prime. Elle n'utilise peut-être pas son pouvoir comme ses pairs terriens, mais ne vous y trompez pas : elle prend une part active dans les Ombres et les jeux de pouvoir.

DUNKELZAHN

Dunkelzahn (qui, pour les profanes des langues germaniques, signifie grossièrement « Dent sombre ») est apparu à notre porte et aux yeux du monde en janvier 2012. Les témoignages et les reportages (que son apparition a naturellement accaparés pendant des mois) font particulièrement état de la fascination de ce grand dragon pour notre monde. On raconte que lors de sa première apparition, il passa le plus clair de son temps à s'extasier devant une automobile. Qu'une créature aussi impressionnante (rappelez-vous, personne n'avait jamais rien vu de tel auparavant) soit aussi fascinée par notre technologie était, pour nous métahumains, qui passons un temps astronomique à vénérer nos propres images et créations, un immense compliment. Nous sommes tombés sous le charme.

On ne sait pas grand-chose de la vie de Dunkelzahn avant notre rencontre. Il a donné des interviews (un niveau d'accessibilité jamais égalé par les autres grands dragons) et a confié qu'il pensait être né vers 13 000 av. J.-C.. Cela mis à part, et hormis quelques allusions cryptiques, il n'a rien dit de sa vie avant son apparition en 2012.

Dans les années qui suivirent et jusqu'à son assassinat, sur lequel nous reviendrons dans une seconde, il fit des merveilles. Dunkelzahn s'impliquait dans la métahumanité d'une manière que ses détracteurs qualifiaient d'hypocrite. Mais au fil des ans, son combat pour les droits des métahumains dans le monde entier avait rallié de nombreuses voix à sa cause. En 2042, Dunkelzahn se fit mieux connaître au niveau mondial quand il lança son émission tridéo, *Wyrms Talk*. Il y parlait du monde, et de ses pensées à ce sujet. C'est par ce biais qu'il devint le chouchou des UCAS, et qu'il annonça sa candidature à leur présidence. C'est donc sans surprise que « Big D », comme on en vint à l'appeler, fut élu président des UCAS, le pays dont il disait quelques années avant qu'il l'avait accueilli, l'avait aidé et avait travaillé avec lui à résoudre certains problèmes lui tenant spécialement à cœur. Pour toutes ces choses, il avait exprimé son éternelle gratitude ; une expression rarement entendue de la gueule d'un dragon.

Il aimait la métahumanité, à notre grand bénéfice. Dunkelzahn était une âme franche et généreuse, mais il n'était pas à prendre à la légère. La métahumanité est pleine de comploteurs, de jalousie et de mauvaises graines. Nombreux furent ceux que l'idée qu'un grand dragon puisse devenir notre Président horrifia. Le simple fait que Dunkelzahn se préoccupait vraiment des métahumains fut éclipsé par tous les récits de machinations draconiques. Nous n'en aurons jamais le cœur net. Le mandat présidentiel de Dunkelzahn devint le plus court de l'Histoire quand il disparut dans une explosion visant sa limousine garée devant le Watergate Hotel, le soir de son investiture. L'assassin ne fut jamais découvert, même s'il y eut de nombreux suspects crédibles. Le plus inquiétant est sans doute le fait que le corps de Dunkelzahn n'a jamais été retrouvé. Il a littéralement disparu.

Même dans la mort, Dunkelzahn resta généreux et à ne pas prendre à la légère. Il légua des millions et des millions de nyens à ses meilleurs contacts et aux organismes

relatifs à ses projets favoris. Il plaça également des primes énormes sur les têtes des mages de sang et des chamans toxiques. Des centaines de ses possessions (et même parfois des plans entiers) furent transmises à des particuliers et des organisations du monde entier.

Dunkelzahn restera dans les mémoires comme un modèle. La perte de ce grand dragon, dans tous les sens du terme, nous a tous affligés ; mais grâce à son testament et ses dernières volontés, son influence bienveillante perdure.

DUPREE, AINA

Aina est l'une des personnes les plus influentes dont vous n'avez jamais entendu parler. Elfe immortelle multimillénaire, elle est aimée ou détestée par certains des individus les plus puissants du monde. Sa longévité et ses capacités magiques extrêmes auraient pu lui offrir le contrôle de n'importe quelle organisation, nation ou corpo, mais jusqu'à il y a quelques dizaines d'années, elle vivait une vie plus humble.

Dans une autre ère, elle eut la malchance d'être hantée par une terreur puissante, Ysrthgrathe. Cette dernière s'était profondément insinuée dans sa vie, et elles entretenaient même une relation amoureuse pendant une brève période, ce qui lui vaut une honte et des remords éternels. Le fruit des tortures infligées par cette terreur fut un fils, Thais. Mais c'était il y a bien longtemps. Plus récemment, Ysrthgrathe a tenté de s'introduire dans notre monde à Crater Lake, et Aina l'en a empêché, assistée par son allié Harlequin. Après cela, Aina devint vice-présidente de la Fondation Draco, jusqu'à sa mort présumée en 2073 alors qu'elle protégeait DeeCee du contrecoup de la fermeture de la Faille du Watergate.

Des potes Unseelie m'ont raconté qu'en fait Aina n'était pas morte comme on le pensait, mais qu'elle avait été enlevée par la garce et sorcière Alachia et retenue dans un donjon dans la lointaine dimension fantôme. Elle était pressentie comme son successeur par Lord Gwym, l'ancien Eloai (dirigeant) de la Cour Unseelie et qui l'appelait toujours « Reine d'Ébène ». Grâce à l'aide de Harlequin et d'une équipe de shadowrunners anonymes, elle est parvenue à s'enfuir et a fini par hériter de son titre d'Eloai des Unseelie. Nul ne sait ce qu'il est advenu de Lord Gwym. On ne sait pas non plus ce qu'il en sera des relations entre Seelie et Unseelie, mais au vu des actions passées d'Aina, ce ne sera pas du goût des puissants au pouvoir. Aina est l'unique flaque d'espoir dans un morne désert.

- J'adore comment toutes ces spéculations sont présentées comme des faits.
- Frosty

E

EHRAN LE SCRIBE

Vous êtes déjà tombé par inadvertance sur un documentaire tridéo ou sur une conversation hermétique entre potes désignant notre statut post-Éveil comme le « Sixième Monde » ? Ouais. C'est Ebran le Scribe qui a inventé ce terme. Ce foutu empaffé d'elfe à littéralement donné son nom à notre époque entière !

Ou alors vous avez peut-être vu ce même anti-conspirationniste en vogue, quand quelqu'un répond à une affirmation enflammée par « N'YET ! ». Cela fait référence aux Young Elven Technologists (« jeunes elfes adeptes de la technologie »), un groupe d'elfes (vous vous en doutez) qui étaient à l'époque plutôt jeunes (sans blague) et un peu nerds (hum).

Leur policlub existe toujours, mais parmi les initiés, ils sont surtout connus pour un des discours d'Ehran dans lequel il décrivait les cycles de magie, les flux et reflux du mana et à quel point les humains sont perdus et éphémères (sérieux). Tout ça était censé être un secret entre elfes (c'est ce que dit sans équivoque la transcription que j'ai lue), mais à l'heure de la Matrice les secrets ne le restent jamais, et tout ça est plutôt risible. Il prétend avoir connu De Vinci, ce genre de truc ! Ah, quelle marrade. Donc « N'YET ! » est une vanne utilisée en général face à une affirmation fantaisiste et invérifiable. Bien sûr, mec, ça ne te suffit pas d'être le Prince de ta nation flambant neuve, il faut aussi que tu sois, genre, vieux d'un trillion d'années et que tu saches tout. Le truc ? C'est que c'est sans doute vrai ; c'est un fait depuis globalement acquis, et seule la blague est restée.

Et aujourd'hui ? Il fait toujours ses trucs de mage je-sais-tout, via des cursus universitaires portant son nom dans une demie-douzaine d'écoles de thaumaturgie (je vous donne trois essais pour trouver quels métatypes y rencontrent le plus de succès) et son influence à l'Institut Dunkelzahn pour les Recherches magiques (on verra bien si le DIMR se transforme lui aussi en même).

ELFES IMMORTELS

Définition simple et inutile : les elfes immortels sont des créatures à la grande longévité dont l'existence est antérieure à l'Éveil. Il semble qu'on puisse les tuer, mais si on les laisse tranquilles, ils ont tendance à ne pas mourir.

Version plus compliquée : les elfes immortels nous forcent à reconsidérer notre compréhension de la nature du monde et à nous demander si, au final, nous en savons quoi que ce soit. Dans notre conception du monde habituelle, l'Éveil est une délimitation nette entre un monde sans magie et un monde qui en est baigné. Avec un peu d'insistance, certains concéderont que dans le Cinquième Monde la magie était faible plutôt qu'absente, ce qui a permis aux elfes immortels de poursuivre leur existence. Mais une fois cette possibilité admise, elle donne lieu à d'autres questions de plus en plus épineuses. Qu'est-ce que cette magie permettait aux elfes d'accomplir dans le Cinquième Monde ? Nos informations nous disent que les grands dragons étaient alors en sommeil, mais ne se sont-ils jamais agités ? Ou éveillés suffisamment longtemps pour, mettons, effectuer quelques transactions boursières qui leur bénéficieraient à leur retour ? Les elfes immortels discutent-ils de ce genre de choses avec eux ? Ou entre eux ? Savaient-ils quand la magie reviendrait ? S'y étaient-ils préparés ? Y ont-ils joué un rôle de quelque manière ?

Plus vous creusez ces questions, plus les ramifications semblent s'étendre. Dans quelle mesure tout cela fait-il partie de leur plan ? Quelle est leur part de contrôle ? Cherchent-ils autre chose que leur propre prospérité ? Et si oui, de quoi s'agit-il ?

Vous voulez connaître l'étendue de leur pouvoir ? Le paragraphe suivant liste les noms de plusieurs elfes

immortels supposés ou avérés. Je vais vérifier ce document à chaque étape, de son écriture à sa mise en ligne, pour m'assurer qu'il reste où il est. Si le prochain paragraphe ne contient aucun nom, c'est qu'ils auront réussi à les supprimer en dépit de mes efforts.

Les noms sont censés se trouver juste avant cette phrase. Les avez-vous lus ? Ou les ont-ils supprimés en laissant tout le reste, comme pour se moquer de nous ? Si tel est le cas, cela devrait vous en dire long sur les gens à qui nous avons affaire. Et cela nous laisse avec une question brûlante : s'ils ont supprimé ce paragraphe, quelles autres modifications de dernière minute ont-ils apportées ?

Ou peut-être que tout cet article n'est là que pour vous faire tourner en bourrique ?

ELIOHANN

Dragon adulte célèbre (dans les manuels d'Histoire) pour avoir été le premier de sa race à se faire implanter un datajack fonctionnel. Depuis, tout est parti en couille pour lui. Plongé dans le coma quand le Crash 2.0 l'a surpris dans la Matrice en 2064, Eliohann est resté inconscient pendant plus d'une décennie avant d'être désagréablement réveillé par une expérience sabordée impliquant des nanites encodées avec le SFC. Ouais, pas futé, c'est clair, mais remerciez Celedyr ; la curiosité de ce foutu dragon surpasse son bon sens. Eliohann a jailli d'un laboratoire situé sous le campus de la MIT&T de Cambridge, a arrosé le Hub (à savoir le centre-ville de Boston) d'une pluie de nanites complètement tarées et s'est envolé vers le nord, non sans avoir pulvérisé le Green Monster de Fenway (de rien, Slamm-0!).

D'après les rumeurs les plus récentes et persistantes en provenance de la NEMAQZ, il vivrait dans un lac près de Salem où il serait vénéré tel un genre de dieu par des autochtones défractés. Des conneries, sans doute, puisque des sources plus sûres rapportent qu'il se terrerait dans la région, travaillant avec des cercles locaux et des Monades pour avertir le monde du retour de Deus (bien qu'il ne mentionne jamais ce nom). C'est déjà plus crédible, d'autant que d'après d'autres infos, la raison pour laquelle les nanites ont ravagé Boston impliquerait des fragments de code de Deus.

ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE

Du temps où les États-Unis voulaient dire quelque chose, la Californie était le pays d'Hollywood et des orangeries. Puis les Nations des Américains d'origine reprirent la plupart de leurs terres, lui laissant avec Seattle le statut de territoire de la Côte Ouest. Figurez-vous que la Cali pensait mériter son indépendance. Eh bien elle s'est fait botter les fesses, et comme tout rêve hollywoodien elle a cédé à la déception. Tír Tairngire au nord et Aztechnology au sud se sont chacun taillé une part de son territoire. Le Général japonais Saito a occupé San Francisco pendant un temps, puis le CCP a absorbé Los Angeles. L'ELC est plus ou moins stabilisé et, malgré l'absence de L.A. au sein de la nation, tout y tourne toujours autour des rêves de gloire. Sauf que maintenant vous devez ramer dans les canaux de villes inondées et subir les prédictions paranoïaques de vos compatriotes sur qui va les envahir maintenant que Hestaby s'est fait la malle. Amusez-vous bien !

ÉTATS AMÉRICAINS CONFÉDÉRÉS (CAS)

N'allez pas croire que les États américains confédérés sont comme leurs voisins juste parce qu'ils sont en Amérique du Nord. Les CAS ont beau partager leurs frontières avec les UCAS, ils étaient déjà différents il y a des siècles. On a tendance à résumer ces différences au racisme, à l'esclavage et au conservatisme, mais même s'ils sont bien réels, ce sont plus les symptômes d'un fossé culturel que le reflet du cœur des gens. De plus, les changements démographiques ont balayé toute la pertinence que ces vieilles généralisations pouvaient potentiellement avoir.

Tout d'abord, le racisme existe toujours. Et c'est mal. Mais où cela n'est-il pas le cas ? Aux UCAS, les orks et les trolls sont couramment évincés des quartiers prospères, persécutés par la police et sous-représentés dans les administrations et les médias. Inutile de rappeler que le Tír Tairngire, le Tír na nÓg et la Nation zoulou sont toutes des suprématies elfiques frôlant le fascisme. Les corporations ne valent pas mieux. Un métahumain accédant à un poste haut placé dans une AAA est un fait encore assez rare pour faire la une des journaux. Alors y a-t-il des racistes dans les CAS ? Indubitablement. Comme partout ailleurs. Mais même si les vieux humains pleins aux as y bénéficient toujours d'une influence disproportionnée, ils sont aujourd'hui une minorité. Les citoyens des CAS font preuve d'une acceptation pragmatique de tous les métahumains. Ils existent, font partie du décor, et ils ne sont pas près de disparaître. Les commerçants, les agriculteurs et les voisins se sont fait une raison ou ont pris le parti d'une société fonctionnelle.

- ▶ Troisième option : Ils font juste très bien semblant et soutiennent des groupes racistes en secret.
- ▶ Clarion

Contre toute attente, les CAS se distinguent aussi par leur acceptation de la magie. Comme pour les métahumains, ils l'ont tout d'abord rejetée, mais ont depuis appris à vivre avec de manière bien plus inclusive que partout ailleurs. Les États les plus au sud utilisent couramment des mages et des chamans, pas seulement pour la sécurité corporatiste ou gouvernementale (même si cela existe toujours), mais plus souvent pour favoriser la croissance des cultures et la bonne santé du bétail, libérant ainsi des ressources pour rattraper l'Aztlan et les UCAS, avec succès il faut le dire. Ces derniers se débattent pour rester dans la course pendant que les CAS connaissent un essor économique qui ne se dément pas.

Pour le meilleur et pour le pire, les chamans y sont plus répandus que les autres types de magiciens. Même si on pourra toujours trouver des cas particuliers, la foi, les légendes et les traditions sont indissociables de la vie quotidienne dans les CAS, ce qui permet au fantastique de coexister avec l'ordinaire avec une facilité encore impensable dans d'autres sociétés plus ouvertement tolérantes.

Le pays a mis du temps à trouver sa place dans le Sixième Monde, mais sa maturation n'a pas été forcée ni ordonnée par des leaders fortunés, ce qui lui a permis d'atteindre un équilibre plus organique. Il leur a fallu des dizaines d'années pour se remettre du premier crash matriciel, et l'invasion du Texas par l'Aztlan pèse toujours

sur leur fierté (et leur économie). Et pourtant, les CAS peuvent se targuer de bienfaits uniques. Les plus démunis y mangent plus de vraie nourriture que ceux d'autres pays, grâce à une production alimentaire solide. Les États Confédérés produisent et consomment plus de porc, de riz et de poulet que le reste du continent. Des accords de complaisance sur la distribution pour les corps basés aux CAS (comme Kong Wal-Mart), associés à des prêts gouvernementaux à long terme, offrent aux agricorps de la Confédération l'équivalent de l'extraterritorialité, sans la supervision de l'ERLA (Extraterritoriality Registry and Liaison Agency, agence de régulation des corporations extraterritoriales sur le sol des CAS).

À l'exception des mégakonurbs de Dallas et d'Atlanta, les conurbs des CAS s'étendent en superficie plutôt qu'en hauteur, selon des cercles concentriques de richesse et de pauvreté. À l'exact inverse de Seattle, les villes du Sud occupent beaucoup plus d'espace, mais ne font généralement pas plus de trois étages.

Toutes les mégacorps AAA sont présentes, mais leur siège nord-américain se situe plutôt au nord, au sud ou à l'ouest des CAS, et elles concentrent leur argent et leur capital politique à s'implanter dans d'autres nations, ce qui laisse une grande marge de manœuvre aux petites A et AA. Certaines parmi les plus puissantes, comme la Lone Star, DocWagon et Kong Wal-Mart, ont leur siège dans les CAS et consacrent des milliards au lobbying auprès de sénateurs et de représentants des CAS afin d'empêcher les AAA de se forcer une place et de mettre un terme à leurs arrangements contractuels anormalement favorables.

En plus d'une présence amoindrie des AAA, le gouvernement est lui aussi moins puissant. La décentralisation implique qu'une personne lambda y sera plus souvent confrontée, mais il est beaucoup moins monolithique ou tout-puissant qu'ailleurs. Quand les CAS ont fait sécession avec les UCAS, la majeure partie du pouvoir fédéral des anciens USA est restée au nord et n'a jamais été remplacée. Dans les CAS, l'autorité exercée au niveau national par la plupart des nations est laissée à chaque état individuel. Chaque État dispose par conséquent d'une identité propre et de sa version de la realpolitik, ce qui les met souvent en conflit vis-à-vis des faveurs corporatistes, des importations, des exportations et de la culture.

Les récentes élections présidentielles se sont révélées n'être qu'un référendum sur le Parti Technocrate du Président sortant Ramsay McMulkin. Après que ce dernier a achevé son second mandat, les citoyens des CAS étaient clairement déçus du manque de résultats concrets. McMulkin avait promis de reprendre des morceaux du Texas à l'Aztlan, d'attirer des mégacorps au Sud et d'y relancer l'emploi. Au lieu de ça, certaines parties du Texas ont été perdues au profit du CCP et McMulkin fut incapable de convaincre la moindre AAA de venir s'installer dans les CAS, malgré les intentions affichées de Spinrad Global et d'Ares de s'y implanter.

C'est donc Estelle Patterson, sénatrice de l'Arkansas roulant pour le parti New Nationalist, qui a remporté les suffrages et entend imposer une nouvelle direction aux CAS. L'ancien Président Aaron Franklin avait lancé une main tendue aux minorités, ce qui à l'époque avait été perçu comme une marque de faiblesse et mené à l'ascension de McMulkin. Les CAS ont depuis engagé Horizon pour leur façonner une nouvelle stratégie de communication, et les choses ont bien changé. En se concentrant sur les valeurs d'honneur et d'hospitalité sudiste, le plan semble

avoir porté ses fruits, peut-être un peu trop pour les successeurs du Président McMulkin. Les CASiens ont été galvanisés par cette nouvelle voix, et les New Nationalists se sont organisés pour en tirer parti. L'honneur, la tradition et l'hospitalité ont toujours été sacrés par ici, mais McMulkin a été trop gourmand en *parlant* comme sa campagne marketing le demandait, mais en *agissant* selon le script fourni par ses maîtres corporatistes. Il en résulta que le peuple se souvint de ce qui faisait sa grandeur et dirigea sa colère vers les corporations qui n'avaient pas représenté ses intérêts.

Poursuivant avec les New Nationalists le virage amorcé par le Président Franklin, Patterson prône une vision inclusive du progrès. Mais pour autant, ne vous y trompez pas : elle est à peu près aussi immaculée qu'une pelle à purin. Néanmoins, et à plus forte raison après la nomination d'un ork comme vice-président en la personne de Trayvon Grey, elle est le symbole fort du fait que les CAS veuillent vraiment se départir de leur image historique de racisme et d'intolérance pour mettre en avant l'honneur et la tradition.

- La campagne visant à remplacer le drapeau et la sculpture matricielle racistes de la grille publique des CAS (datant pourtant d'à peine huit ans) s'est également révélée populaire lors du scrutin.
- Big Tom

Bien sûr, McMulkin n'allait pas laisser son mandat être marqué par l'échec. Le Président sortant fit en sorte d'honorer ce qui ne peut être qu'une promesse faite à ses supérieurs : il envoya l'armée à Miami et déclara la Floride à nouveau unie sous la bannière des CAS. Cela faisait suite à des mois de sanctions prises envers la Ligue des Caraïbes, accusée d'abriter et de soutenir des pirates. Si celle-ci se révélait incapable de faire respecter la loi dans ses eaux, les CAS le feraient pour elle. La Cour Corporatiste resta étrangement silencieuse à ce sujet, arguant qu'il s'agissait d'une affaire nationale et pas corporatiste. Le fait que la Ligue soit virtuellement impuissante à contre-attaquer signifie sans doute que les choses vont rester ainsi. Dans l'intervalle, les corporations basées dans les CAS n'ont pas perdu de temps pour acheter des terrains en Floride du Sud et y amener leurs forces de sécurité. Le tour des événements n'a pas l'air de faire broncher les corpos de Miami, ce qui pousse beaucoup à la conclusion qu'elles savaient que ça allait se produire. Elles ont salué le retour d'un gouvernement des CAS plus stable.

- Juste pour être clair, l'élection de Patterson ne supprimera ni le racisme ni l'intolérance.
- Mr. Clean
- C'est vrai, mais il se passe parfois des choses étranges dans les CAS. En ce moment, les elfes y sont tout en bas de l'échelle, et de nombreux secteurs sont dominés par des phacos. Ce qui est marrant, c'est qu'ils sont aussi attachés aux vieilles traditions Sudistes que les humains blancs.
- Wolf

En 2080, les CAS étaient constitués de l'Alabama, l'Arkansas, la Floride, la Géorgie, la Louisiane, le Mississippi, la Caroline du Nord, l'Oklahoma, la Caroline du Sud, le Missouri du Sud, le Tennessee, le Texas et la Virginie.

ÉTATS-UNIS CANADIENS ET AMÉRICAINS (UCAS)

Ce que vous ne savez pas pourrait bien trouver un moyen de vous tuer, je viens donc à la rescousse. Sur les trente-cinq années de ma vie, j'en ai passé trente sur ce caillou et en pleine nature. Pour faire court, ça fait des années que je chasse et pêche dans le coin, et les UCAS ne se résument pas à quelques centres urbains. Seattle, Denver, le métroplex de Minneapolis, Chicago, Saint-Louis, Détroit, New York et Boston sont des endroits que j'évite. Bien sûr Seattle, à l'ouest, est un genre de petite cité-État. Je ne vois pas l'intérêt d'isoler une des plus grandes villes du pays au milieu du territoire des voisins. On ne peut communiquer avec ce gros morceau de notre pays que par voie matricielle, et on a tous vu ce qui s'est passé en 64 quand ça a foiré. C'était pas beau à voir. Ça ressemble franchement à un désastre organisé, mais je ne dirige pas de pays donc je me contente de rester loin de ce secteur, au cas où il s'autodétruirait. Laissons ça aux citadins.

Je suis là pour vous parler du *reste* des UCAS, ce que bien trop d'entre vous appellent « zones de survol, » et qui couvrent la plus vaste superficie des UCAS, à défaut de la plus peuplée, la plupart des habitants étant relégués dans les zones urbaines. Les gens qui vivent ici peuvent profiter d'une vie qui n'est pas très différente de celle d'il y a cinquante ans, à l'exception notable des réformes sociales mises en place après le court mandat présidentiel de Big D. Un paquet de gens n'ayant jamais été officiellement reconnus comme citoyens des UCAS ont été régularisés il y a vingt ans. Donc aujourd'hui un naga peut venir toquer à votre porte pour vous demander un peu de sucre.

Commençons par un peu d'Histoire : les États-Unis canadiens et américains, fondés en 2030, englobent une grande partie des anciens États-Unis d'Amérique et une partie de ce qui était le Canada. Le départ fut cahoteux puisqu'une partie des anciens États du sud, la Californie et Hawaii firent tous sécession.

Mais les frontières finirent néanmoins par se stabiliser, au moins pour un temps. Les UCAS s'étendent de la côte nord-est (incluant le Maine au nord, mais aussi le Nouveau-Brunswick, la Nouvelle-Écosse et l'Île-du-Prince-Édouard), descendent au sud jusqu'à la frontière méridionale du District fédéral de Columbia puis traversent les frontières sud de la Virginie-Occidentale et du Kentucky, coupent à travers le Missouri pour finir par englober le plus gros du Kansas. À l'ouest, la frontière part d'une centaine de kilomètres au nord de Weyburn pour se diriger plein sud à travers les deux Dakotas et le Nebraska avant de longer la frontière occidentale du Kansas et de tout juste pénétrer dans l'Oklahoma. La frontière nord part du nord de Weyburn et suit une ligne irrégulière qui inclut la partie sud de l'ancien Manitoba et un bon morceau de l'Ontario : Ottawa, Sudbury et Sault-Sainte-Marie, tout en excluant Thunder Bay qui demeure dans la péninsule du Conseil algonquin-manitou.

Ceci dit, la frontière occidentale *concrète* des UCAS (oui, je l'ai dit ; va te faire, Seattle) suit le cours du fleuve Missouri et passe à proximité de Bismarck, une ville qui a grandi de manière explosive sous l'impulsion de l'industrie minière il y a soixante-dix ans et qui ne s'en est jamais vraiment remise. Bismarck est le foyer de fréquents départs de flamme entre les UCAS et la Nation sioux.

La Corn Belt, ou ce qu'il en est resté après la guerre, l'Éveil et les retombées des événements de Chicago, se

trouve en grande partie sur le territoire de la nation. Quelques poches de nature sauvage (ou ce qui s'en rapproche le plus) subsistent encore ; pour la plupart, ce sont les anciens parcs nationaux US qui n'ont pas été pillés pour les ressources de leur sol. Ils se sont développés et se sont étendus, pour notre plus grand bénéfice.

Il était une fois quand j'avais, allez quoi, dix ans peut-être ? Il y a foutrement longtemps en tout cas, on a roulé jusqu'à chez mes grands-parents. Ils vivaient dans une grande maison à ce que mon père appelait « Pêpète-les-oies. » Il nous a fallu une heure ou deux pour y parvenir (je ne sais pas *exactement* combien, j'avais dix ans !) Aujourd'hui, si vous deviez emprunter cette même route, peu importe que nos voitures aillent plus vite : vous vous feriez sans doute tuer, parce que l'endroit est envahi par ces créatures Éveillées qu'on appelle montauks. Ce que je veux dire par là, c'est que si quelqu'un vous dit qu'il vit à la frontière, faites preuve d'un peu plus de respect envers lui. La vaste majorité du territoire des UCAS est dangereuse.

Pour être honnête, les UCAS sont constitués de deux choses : les villes et les étendues sauvages. Depuis l'Éveil, la gobelinisation, ou tout ce qui a causé des émeutes et vous a fait regarder l'horizon en vous demandant « Comment se fait-il qu'on ne soit pas déjà tous morts ? », la nature s'est réveillée. Il y a bien longtemps, tout le monde vivait dans les villes et ils n'avaient aucune idée de ce qui se trouvait au-delà de leurs limites. C'est redevenu comme ça, avec toutes les nouvelles monstruosités qui sont apparues. Êtes-vous *allé* dans les terres sauvages récemment ? Si vous vous éloignez des gens d'une centaine de kilomètres, vous commencerez à le voir. La population métahumaine au kilomètre carré dégingole, et celle des trucs-qui-veulent-vous-bouffer grimpe en flèche.

Et en parlant de vouloir manger local, je dois dire que les UCAS ont une sacrée veine d'avoir tous les Grands Lacs sous leur contrôle ; j'ai l'habitude d'élire résidence près de l'un d'eux chaque année pendant six mois, parce que j'adore pêcher. J'aime aussi beaucoup la piste des Appalaches et le fleuve Mississippi. Pas pour y vivre, bien sûr, mais plutôt pour faire un break et me ressourcer. Je préfère rester dans les endroits où je peux flasher mon (meilleur) SIN. C'est moins risqué. Mais j'imagine que pour les esprits capitalistes qui nous entourent, le contrôle des Grands Lacs est plus qu'une occasion pour moi d'aller pêcher. Ils attirent toujours toutes sortes d'amateurs de ce loisir, mais la zone qui s'étend dessous reste interdite aux visiteurs, quoi qu'il s'y cache.

Pour le voyageur occasionnel, la monnaie officielle est le dollar UCAS (\$), mais le nuyen (¥) international est également utilisé la moitié du temps. Nous n'avons pas de langue officielle et nous utilisons généralement l'anglais ou une de ses variantes (c'est de toi que je parle, « urbargot »), mais ça aussi, ça dépend de la côte dont vous êtes le plus proche.

Un grand pays a forcément beaucoup de voisins. Au nord se trouve le Conseil algonquin-manitow, au sud-sud-est nous avons l'Aztlan. Les États américains confédérés bordent toute la frontière méridionale. À l'ouest-sud-ouest et l'ouest-nord-ouest se situent respectivement le Conseil Corporatif Pueblo et la Nation sioux. Et avec tous ces territoires et si peu de monde pour les peupler, il y a toute la place qu'on veut pour disparaître. Les contrebandiers transportent toute marchandise imaginable par voie terrestre et aérienne, mais aussi sur l'eau ; l'imposant Mississippi traverse la quasi-totalité du pays jusque dans les CAS, et ce fleuve supporte un trafic *énorme*.

EUROGUERRES

Ainsi nommées parce qu'il s'agissait effectivement de deux conflits distincts qui se sont succédé en 2031-33 puis en 2034-36. Tout a commencé avec l'invasion de la Pologne et de la Finlande par la Russie en 2031 ; elle avait dû céder des territoires de ce qui allait devenir le Yakut aux zoocanthropes et décidé de compenser cette perte en conquérant un morceau d'Europe, à l'ouest. Le front finnois stagna rapidement, mais en 2033 la Russie était parvenue à occuper la Pologne, les Pays baltes et même quelques régions des États allemands alliés. C'est alors que les sinistres Nightwraiths (non, on ne sait *toujours* pas à qui ils étaient), des bombardiers quasi invisibles, lancèrent des frappes visant les chefs belliqueux des deux camps. Faute de nouveau candidat motivé pour mener l'offensive, le conflit s'arrêta de lui-même. L'armistice fut signé début 2033 et les combats cessèrent progressivement, ou du moins l'auraient fait sans le Grand Jihad.

Pendant que l'Europe s'entre-déchirait, les nations islamiques essayaient de s'unir, mais ne parvinrent qu'à former deux factions : « laïque » et « religieuse » (faute de termes plus appropriés). Les nations « laïques » formèrent la Fédération des États islamiques, et le camp « religieux » devint l'Alliance pour Allah, menée par le mollah Sayid Jazrir. Jazrir vit en l'Europe morcelée l'opportunité parfaite pour les justes de purger la terre des mécréants (ou quelque chose comme ça) et lança une offensive sur trois fronts : les Balkans, le Caucase et l'Espagne par le détroit de Gibraltar. Les jihadistes atteignirent le cœur de l'Europe, de Madrid à la Hongrie et la Crimée, et ils auraient continué sur leur lancée si Jazrir n'avait pas été fauché par la balle d'un assassin à Istanbul en 2035. Ce n'est que grâce à cette mort que l'Europe put mettre fin à l'invasion une bonne fois pour toutes, même si des affrontements ont continué à éclater de manière sporadique pendant des années.

EVO

De nos jours, tout le monde connaît Evo pour ses augmentations de classe mondiale et son statut de Corporation Officielle des Zarbis, mais quelles sont ses origines ? Revenons en 2030, où elle s'appelait encore Yamatetsu et n'était qu'une entreprise de transport nippon-philippine. Au fil de sa croissance, elle développa une image de produits méta-friendly. Dans les années 40, elle se battit littéralement pour décrocher sa place à la Cour Corporatiste, soutenue dans sa lutte par Ares, Aztechnology et Saeder-Krupp (qui voulaient saper le pouvoir des autres Japanacorps).

Une fois que Yamatetsu eut atteint la cour des grands, les choses sont devenues vraiment bizarres. Un cadre du nom de Hideo Yoshida magouilla tant et si bien qu'il parvint à évincer non seulement le président fondateur Tadamako Shibanokuji, mais aussi le contingent philippin au pouvoir de Yamatetsu. Yoshida et son meilleur pote (ou comme ils aiment l'appeler, « Président/PDG ») Saru Iwano détournèrent Yamatetsu de ces pernicieuses influences étrangères et de son habitude douteuse de traiter les *kawaruhito* (métahumains) comme de vraies personnes, renouant avec les autres Japanacorps très patriotes et conservatrices. En tout cas ils essayèrent.

Deux événements majeurs de 2050 mirent un terme aux plans de Yoshida. Tout d'abord, Shibanokuji reprit

la tête de Yamatetsu et entreprit de redorer l'image de la corpo aux yeux des métahumains en s'ouvrant à nouveau à cette clientèle, tout en leur offrant l'accès à un nombre record (comprenez « supérieur à zéro ») de postes de management. C'est là que Buttercup entra en scène. Buttercup était un mystérieux investisseur qui s'était emparé d'un bon dix pour cent des actions de l'entreprise et du siège qui allait avec pendant le coup d'État de Yoshida contre les Philippins. C'était aussi un esprit libre, comme elle le révéla au reste du Conseil, sans doute durant l'une des nombreuses disputes entre Shibanojuji et un Yoshida mis sur la sellette.

En plus d'ébranler Yamatetsu, cette révélation eut des répercussions dans tout le système politico-corporatiste japonais. Accorder des positions dirigeantes aux métahumains était déjà mauvais en soi, mais laisser un esprit libre siéger à un Conseil corporatiste était impensable. Cela marqua le début de la rupture entre Yamatetsu et le reste des Japanacops, accélérée dès 2056 par le nombre grandissant de nominations de métahumains à des postes de management et en 2059, quand le fils de Shibanojuji, Yuri (un ork !), prit sa place au conseil d'administration à sa mort. Buttercup et Newton Chin (un autre directeur qui, à l'instar de Tadamako en son temps, lui était redevable) affirmèrent leur soutien à Yuri en tant que nouveau Président.

Sans surprise, lorsque la nouvelle que le nouveau président de Yamatetsu était un ork se répandit, le cours de l'action chuta comme une pierre. Les actionnaires s'égaillèrent, prenant autant de distance que possible avec cette Japanacorp « déviante ». La partie conservatrice du conseil de Yamatetsu lui dit littéralement de dégager ou de mourir, et quand il refusa les deux propositions, ils firent appel à un assassin. Mais cela ne suffit pas à le faire reculer ; en réalité, cette tentative d'assassinat fut même ce qui déclencha le départ de Yamatetsu pour Vladivostok, une fois que Yuri et Buttercup eurent rassemblé assez de votes. Cette dernière convainquit Ramon Dizon, à la tête du reliquat de la faction philippine de Yamatetsu, de rejoindre le bloc Shibanojuji-Buttercup-Chin, tout en rachetant des actions de la corpo, ce qui l'amena à un incroyable 43 % de parts. La faction japonaise conservatrice n'eut pas d'autre choix que d'accéder à la demande, et le siège social de l'entreprise déménagea en Russie.

En 2064, on annonça que Yuri Shibanojuji souffrait du Syndrome de Mathusalem et par conséquent d'un vieillissement anormalement rapide (même pour un ork). Combinée au Crash 2.0 qui coupa Vladivostok du reste de la corpo et au décès de Newton Chin cette même année, cette déclaration donna à la faction japonaise d'Iwano l'occasion de se déchaîner, à la fois en interne et hors de la corpo. Suite au Crash, certains des membres les plus radicaux tentèrent de s'approprier les restes d'Ares et de Cross Applied Technology nouvellement déchue, et se retrouvèrent même impliqués dans les guerres en cours ou tout juste achevées en Pologne et en Asie centrale. Heureusement pour Shibanojuji, cette mutinerie et la mort de Newton Chin lui offrirent, ainsi qu'à Buttercup, la mainmise sur 51 % des parts de Yamatetsu. Une fois Vladivostok reconnectée au reste du monde et à la toute nouvelle Matrice sans fil, Shibanojuji rappela la corpo à l'ordre et blâma Saru Iwano pour la mutinerie qui avait agité Yamatetsu. Ce dernier, dans la plus pure tradition des Japanacops, commit le seppuku en signe de contrition (ou pour éviter d'avoir à s'agenouiller devant un ork, au choix).

Avec les rênes de la corporation à nouveau bien en main, Shibanojuji et Buttercup s'attelèrent à la transformation de Yamatetsu en Evo. Ils remplacèrent Iwano par un ancien astronaute russe nommé Anatoly Kirilenko au poste de PDG (et agent de liaison entre Evo et le Vory v Zakone) et jetèrent les bases de mesures corporatistes qu'ils nommèrent « Principes d'Unité » et qui devinrent le fondement de la politique nous-sommes-tous-égaux-cui-cui-les-petits-oiseaux qu'on appelle EvoCulture. Dans la seconde moitié des années soixante, ils renforcèrent leur image d'ouverture d'esprit générale et étendirent leurs opérations dans le monde entier, dont plusieurs nations Éveillées.

Dans les années 70, Evo commença à être internationalement controversée. Il y eut tout d'abord son acceptation manifeste des technomanciens à leur apparition en 2070, ainsi que des IA qu'elle courtisait au moins depuis le Crash. Puis vint le scandale de la « fausse Juge Hino », où l'on découvrit que la Juge suprême de la Cour Corporatiste Yoshiko Hino était en réalité morte et qu'Evo l'avait remplacée par une IA très convaincante. Ensuite Evo employa les connaissances acquises en mettant cette fausse Juge au point dans un autre programme appelé Projet Dickens, qui comme nous le savons tous constitua sa contribution à ce qui allait, avec le concours de NeoNET, devenir le SFC. Le conseil d'administration d'Evo nomma également la naga Ysil en tant que deuxième PDG « entité consciente non-métahumaine » de mégacorporation de l'Histoire, mais avec le SFC menaçant de contaminer le monde (y compris l'ex-PDG Kirilenko, infecté puis tué, ce qui mena d'ailleurs à la nomination ci-dessus), cela passa plutôt inaperçu dans les Ombres.

Faisons une avance rapide jusqu'à aujourd'hui. Evo semble revenue à ses origines profondément divisées (pour ne pas dire « fragmentées »). Cette fois, au lieu d'une opposition entre Philippins/métahumains/Buttercup et radicaux japonais, on est plus dans un conflit type biologique contre numérique. Ce que tout le monde semble avoir omis dans l'euphorie d'avoir nommé une naga comme PDG, c'est que la plupart d'entre eux sont des suprématistes Éveillés. Un nombre croissant d'histoires ont fuité à propos du mépris (et parfois de l'intolérance manifeste) d'Ysil envers tous ceux n'ayant d'aucune manière touché ni été touchés par le mana, en particulier les IA et les monades, qu'elle voit au mieux comme des simulacres de personnes. Étant donné que les concurrents d'Ysil pour le poste de PDG étaient une IA et une monade, et que ces dernières ont joué un rôle déterminant dans la remise sur pied de la corpo après les retombées du SFC, cette attitude est source d'une grande tension. Il y a aussi le « petit détail » que représente l'enquête de la Cour Corporatiste sur l'implication d'Evo dans le SFC qui n'a démarré qu'une fois le cas NeoNET classé. Toute révélation ne fera que fissurer la corpo davantage, si elle est toujours là, puisque l'ex-PDG de NeoNET Richard Villiers s'est lancé dans une guerre des Ombres pas-si-secrète contre elle.

EXTRATERRITORIALITÉ

Comment les mégacorporations ont-elles pu devenir aussi puissantes (en plus de créer et d'avoir la mainmise sur tout ce que nous achetons) ? La réponse tient en un mot : extraterritorialité. Cela signifie que les corporations ont tous les droits sur les territoires qu'elles contrôlent : les gouvernements n'ont pas le droit d'y entrer ou d'y



faire régner la loi. Tout comme l'ambassade d'un pays est considérée comme faisant partie de ce pays, quel que soit l'endroit où elle se trouve, l'extraterritorialité implique que les mégacorps font ce qu'elles veulent chez elles. Seule la Cour Corporatiste peut conférer un statut extraterritorial ; toutes les mégas en disposent, bien entendu, et c'est un sujet de convoitise parmi les corporations A et les non cotées. Comment en est-on arrivés là ? La réponse tient en deux décisions : Seretech et Shiawase.

Seretech était une corporation de recherche médicale dont un camion de déchets contaminés, puis le bâtiment dans lequel ce dernier se réfugia, furent pris pour cibles par des émeutiers en 1999, lors des fameuses grèves et pénuries de New York. Le service de sécurité de Seretech intervint et, la violence et l'hystérie collective aidant, ce furent plus de 200 victimes qui furent à déplorer, dont une vingtaine de vigiles, à l'issue de l'incident. Seretech fut alors poursuivie par le gouvernement fédéral pour négligence criminelle. Mais dans une décision historique, la Cour suprême confirma le droit de Seretech à maintenir une force armée pour protéger son personnel et ses biens et la loua pour avoir protégé des citoyens innocents de la contamination.

Ce cas posa évidemment un précédent, qui conduisit à la fameuse Décision Shiawase. En 1998, Shiawase avait obtenu de la Cour suprême de construire une centrale nucléaire pour ses fins propres (pas pour le réseau public) et s'appuya sur la Décision Seretech un an plus tard pour que sa sécurité lui soit confiée (et non à la police locale). Quand en 2000, Shiawase stoppa une tentative de brèche de confinement de la centrale par un commando de TerraFirst!, la Commission de Régulation Nucléaire (CRN) poursuivit la corporation pour négligence criminelle (ne pas avoir mis en place les mesures de sécurité adéquates). Shiawase argua que seules les restrictions imposées par la CRN l'empêchaient d'améliorer ses mesures de sécurité. Les lois américaines et le droit de sécurité des corporations, accordé par la décision Seretech, semblant inconciliables, la solution de Shiawase était de se libérer de ces lois à l'intérieur de sa propriété privée. La Cour Suprême rendit finalement la décision historique en 2001, connue sous le nom de Décision Shiawase : la corporation et toutes les autres corporations d'envergure gagnèrent un statut d'extraterritorialité, et en conséquence, la propriété corporatiste était souveraine et n'était plus sujette à la juridiction de l'État-nation l'entourant.

F

FASTJACK

Demandez à n'importe quel decker qui est le meilleur d'entre eux de toute l'histoire de la Matrice, et il vous dira... ok, il vous dira sûrement que c'est lui. Mais si vous insistez, l'autre nom que vous obtiendrez sera FastJack. Il était célèbre sur l'ancien BBS Shadowland pour ses hacks impossibles à reproduire par d'autres, a combattu Jormungand pendant le Crash, et a repris l'énorme flambeau de Captain Chaos en fondant le paradis numérique du JackPoint. FastJack a disparu dans la Matrice en 2075 après avoir été infecté par le SFC, mais des sources sûres l'ont aperçu dans les années qui ont suivi.

FONDATION ATLANTE

En août 2012, à la supposée date anniversaire de la création de la civilisation éponyme, Sheila Blatavska inaugura la Fondation atlante. Cette organisation est publiquement dévouée à la recherche de tout ce qui est en lien avec l'île perdue de l'Atlantide. Extrêmement active au sein de la communauté magique, elle est pratiquement aussi puissante qu'une corporation AA grâce à ses nombreuses ressources. Elle dispose même de sa propre unité d'intervention : les Croisés Mystiques. D'autres, plus calés que moi sur le jargon légal, ont tenté de me convaincre qu'il s'agit juste d'un groupe plus petit qui s'est allié par choix aux Atlantes, mais je sais reconnaître un barbouze quand j'en vois un, peu importe les justifications publiques de son existence.

La Fondation passe le plus clair de son temps à creuser. Elle embauche régulièrement des archéologues, des arcanoarchéologues, des géomanciens et des géomaçons (elle était avec la Fondation Draco au centre de la grande course aux artefacts de 2073). Mais la Fondation atlante ne fait pas que chercher des artefacts : elle est également la plus grande éditrice de livres de magie imprimés.

Tous les deux ou trois ans, elle présente au monde une preuve indiscutable de l'existence de l'Atlantide, mais la révélation est à chaque fois contrariée. La plupart du temps, la preuve n'est pas vraiment indiscutable. Mais dans certains cas, d'autres éléments ont pu entrer en jeu sans qu'on n'en ait jamais rien su. Comme en 2054, quand un avion rempli de chercheurs et d'artefacts s'est écrasé en Géorgie et que les enquêteurs n'ont trouvé aucune trace de corps ou de débris. Lors de la conférence de presse, les gros bonnets ont exprimé toute leur tristesse et assuré qu'ils feraient tout pour faire avancer l'enquête, mais rien n'en est ressorti. On pourrait imaginer qu'ils savaient parfaitement ce qui s'était emparé de leurs employés et de leurs preuves, mais qu'ils ne pouvaient pas l'exprimer publiquement.

Vous pouvez voir cette organisation comme un rassemblement d'érudits, de nerds sympathiques cherchant à garnir leurs bibliothèques de nouveaux savoirs, ce qui ferait de la Fondation atlante un membre des gentils. Je veux dire, Dunkelzahn en personne lui a légué cinq millions de nuyens : elle ne peut pas être *si* maléfique ! Vous ne pourriez pas être plus loin de la vérité, *omae*. Je ne l'ai personnellement jamais vue agir de manière ouvertement agressive, mais j'ai des témoignages de gens de confiance, vous pouvez donc arrêter de les voir en rose bonbon, sa Chaîne tridéo de l'Antique Savoir et elle. Pour beaucoup de gens dans le monde, la Fondation atlante n'est qu'une bande de pilliers de tombes. Ils grugent des accords légaux quand ils peuvent (comme quand ils se sont approprié les droits de forage pour tout ce qui allait devenir la Ligue des Caraïbes), mais s'ils ne peuvent obtenir ce qu'ils veulent de cette manière, ils le volent. Le côté positif, c'est qu'en tant que shadowrunner, vous aurez toujours des contrats ouverts pour la Fondation atlante à disposition. Évitez juste de passer par la grande porte. Mais le côté négatif, bien sûr, c'est que cela n'en fait qu'un prédateur de plus.

La Fondation atlante a étendu ses tentacules tout autour du monde. Elle maintient une présence constante en plusieurs endroits, comme son siège d'Atlanta, ses bureaux à Saint-Petersbourg et Chicago et l'Elemental Hall (la grande salle élémentaire) dans cette même ville, ainsi que sur quelques sites de fouille, à la fois officiellement (comme près de Lake Mungo en Australie) et officieusement (dans le cadre de ses efforts pour accéder à Chaco Canyon dans le Mojave).

En bref, vous trouverez la Fondation atlante partout où il y a d'antiques artefacts à déterrer ou des phénomènes magiques bizarres. Mais ne vous attendez pas à ce qu'elle laisse quiconque s'immiscer dans ses recherches.

FONDATION DRACO

Les organisateurs de la plus grande chasse au trésor du monde, aujourd'hui dans sa troisième décennie !

Vous en avez peut-être entendu parler, mais Dunkelzahn est mort. Comme tous les grands dragons, il possédait un trésor considérable, mais contrairement aux autres il avait établi un plan préalablement à sa mort pour le redistribuer. Son testament est une liste étourdissante de simples legs, de défis bizarres et d'énigmes tordues. « À Aden, je lègue le Linceul de l'Ombre. » Okay, celle-là on comprend. Direct à l'essentiel. « À Aithne Oakforest, je lègue le Cristal de Rose, dans l'espoir de soulager de vieilles blessures et de guérir les fissures qu'elles ont causées. » Attendez, attendez. Quelles vieilles blessures ? Quelles fissures ? Et comment le Cristal de Rose pourra les soulager ? « Au premier qui créera une machine à mouvement perpétuel sans l'aide de la magie, je lègue les carnets de Léonard de Vinci, à ce jour non encore découverts. » C'est une blague, c'est ça ? On ne peut pas briser les lois de la physique, et Dunkelzahn le savait. Donc personne ne gagnera jamais les carnets. Et donc ils existent ? Est-ce que Dunkelzahn les a lus ? Le mouvement perpétuel n'était pas un des centres d'intérêt de De Vinci ? Qu'est-ce qu'il y a dans ces carnets ? Mais qu'est-ce que ça veut dire ? « À Robert J. Hemedes, je lègue un modeste gage de mon estime, que la Fondation Draco se chargera de transmettre. » Qui ? C'est quoi, ce gage ? Et attendez, qu'est-ce que c'est que cette Fondation Draco ?

Ce qui nous amène au cœur du sujet. Le testament contient 213 legs dans le même genre. Certains, comme le don du Linceul de l'Ombre, sont des tâches uniques et faciles à exécuter. D'autres, comme la quête du mouvement perpétuel ou la recherche des antiques joyaux de la couronne russe, sont impossibles ou presque. D'autres durent dans le temps : une offre d'assistance au grand dragon Arleesh, la prime d'un million de nuyens pour la capture d'un mage du sang. Tout ceci requiert la supervision de quelqu'un. Ce quelqu'un, c'est la Fondation Draco.

Basée à DeeCee, la Fondation dispose de ressources considérables. À quel point ? J'en sais foutre rien. La Fondation a récupéré tout ce qui restait du magot de Dunkie après que tout a été distribué ; si on considère que le trésor d'un dragon est presque infini et qu'on retire quelques milliards de nuyens à cette somme, il reste... presque l'infini. Partez donc du principe qu'elle peut se payer tout ce dont elle a besoin, y compris des runners très puissants de chez Assets Inc. La Fondation examine tous les phénomènes magiques étranges qui attirent son attention et, bien qu'elle ne soit ouverte au public qu'une fois par mois, elle a la curieuse habitude de révéler des informations que tout le monde ignorait. Elle fait souvent appel à l'Institut Dunkelzahn pour la Recherche magique pour ces enquêtes, et on dit qu'ils travaillent tous les deux sur un genre de base de recherches dans l'Antarctique, bien que le but de celle-ci et les raisons du choix de son emplacement soient bien cachés.

Nadja Daviar, l'ancienne voix de Dunkelzahn, est la présidente du conseil d'administration de la Fondation Draco. Elle ne s'implique pas plus que ça dans les opérations



quotidiennes, mais suffisamment pour savoir en quoi consistent les principaux travaux de la Fondation, et si un sujet capte son attention, elle peut s'y investir. Rex Coll est le directeur exécutif ; il a aidé à faire le ménage quand Daviar a effectué son retour suite à sa mystérieuse absence. Il était pressenti pour ne pas faire de vieux os, mais il semble que sa place lui plaise, il cherche donc vraiment à asseoir l'organisation plutôt qu'à la dépouiller. Bien sûr, c'est toujours plus facile de pérenniser quelque chose quand on dispose des intérêts d'un énorme tas de nuyens.

FONDACTIONS, LES

Les Fondations sont ce qui se trouve derrière l'architecture de la Matrice. La plupart des utilisateurs ne savent pas qu'elles sont là, et encore moins ce que c'est. Il s'agit du fond marin sur lequel repose la Matrice, et la matière dont sont faits les serveurs. Les serveurs sont connectés aux Fondations par une « fondation sans majuscule » spécifique à chacun. Quant à savoir de quoi elles sont constituées ? Eh bien, c'est dur de s'en faire une idée claire. Danielle de la Mar et son équipe ont mis les protocoles de la nouvelle Matrice en ligne en 2075, et tout le monde fut époustoufflé. Sans savoir pour autant comment ça fonctionnait. La vérité, c'est que de la Mar a torturé et mis en réseau forcé une gestalt de cent technomanciens, se servant de leur cerveau et de leur connexion à la Résonance et à la Matrice pour alimenter sa nouvelle itération de cette dernière, celle que nous utilisons depuis.

Aujourd'hui, l'hypothèse est que la liaison entre cette gestalt et la Résonance a ouvert une brèche dans les

royaumes de Résonance et de Dissonance, qui s'infiltrèrent dans les Fondations et entraînèrent l'apparition sporadique des puits éponymes dont nous sommes témoins depuis des années. Une fois créée, la brèche donna accès à des capacités de traitement et de stockage sans limites pour les Fondations, et par conséquent pour la Matrice. En retour, toutes les données de celle-ci s'écoulaient dans les royaumes de Résonance. À un moment donné, sans que même de la Mar ne s'en rende compte, les cent technomanciens sont morts, et pourtant les Fondations ont perduré. C'est désormais un espace hybride entre la somme de toutes les données numériques métahumaines et les royaumes de Résonance et de Dissonance. Cela explique pourquoi la Matrice, qu'on supposait sans limites jusque-là, pourrait bien s'avérer littéralement infinie.

Les corporations se servent de jargon technologique pour expliquer comment la Matrice peut être dépourvue de tout hardware et complètement virtuelle, mais c'est faux. Le Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire est capable de manipuler les niveaux supérieurs des Fondations, mais personne ne la contrôle et leur agitation augmente à chaque seconde qui passe.

FRANCE

Suite à la ratification des ARC en 2071, la France s'est lentement fait absorber par les corpos, mais l'année dernière les choses ont pris un tour inattendu. En 2078, ce qui restait de la noblesse a perdu les derniers vestiges de son pouvoir quand la « Trahison de Vincennes » déclencha la prétendue Néo-Révolution. Cette chute entraîna un total changement

de régime et la naissance d'une 7e République en 2079. Ou plutôt d'une « cyberdémocratie », dans laquelle l'Assemblée est « tirée au sort » parmi la population d'électeurs le temps d'un unique vote ! Comme pour des jurés, mais tout se passant sur la Matrice, le processus est quasi-instantané. Mais ne vous inquiétez pas les mecs, c'est Marianne qui sécurise tout ça, donc tout va bien, non ? Je suppose que tu te demandes ce que c'est que cette Marianne, hein, *mon pote* ?

C'est un système matriciel de type Consensus qui gère une part croissante de la vie quotidienne des Français. Les touristes et les SINners locaux l'adorent, mais pour nous autres c'est une vraie purge. Marianne a accès à la plupart des systèmes dans tout le pays, particulièrement à Paris, lieu de départ du projet. Elle peut extraire des données de presque tous les appareils de la région, à quelques exceptions privées près. Marianne (et par extension NeoPD) peut littéralement voir et entendre toute la ville. Quand Renraku n'arrive pas à gérer quelque chose, Azteck (via sa filiale Dassault) arrive à la rescousse. Avec le rachat d'Esprit, les Azzies sont devenus les big boss du Pays du Vin et du Fromage, permettant à Dassault de se comporter comme s'il possédait la France. Cela fait de Paris un endroit mortel pour les runners incapables de faire profil bas. Heureusement, la France est plutôt ouverte. Entre les métahumains et les transhumanistes qui la peuplent, il y a toujours un moyen de se faire passer pour un résident. Ou, si vous êtes de bon goût, vous pouvez les convaincre de se faire passer pour vous.

Pour ne rien arranger, depuis 78 la Brume refait des siennes, engloutissant aléatoirement de nouvelles zones tout en libérant d'autres. Quand la Brume quitte une région, tout y est transformé de manière étrange et mystérieuse. *C'est la merde !*

FROSTY

Elle aime se présenter comme une shadowrunneuse normale, mais Jane Foster est tout sauf une mage elfe typique. C'est la fille d'Ehran le Scribe (qui a popularisé la théorie des « cycles de mana »), a hérité de Dunkelzahn un anneau (ma main à couper que c'est un focus), et a été impliquée à la fois dans la « Course aux Artefacts » au début des années 70 et dans ce qui a causé l'explosion qui a refermé la Faille du Watergate. Oh, et elle était au beau milieu de l'invasion de Denver par l'Aztlan ; il y a des enregistrements qui traînent dans la Matrice où on la voit intervenir dans un combat entre Ghostwalker et un elfe maquillé en clown.

- > Hum, ça va, je pensais que ce serait pire que ça.
- > Frosty

FUCANGLONG

Si l'on en croit les histoires, Fucanglong est un dragon oriental que l'empereur chinois légendaire Qin Shihuang aurait enterré avec la célèbre Armée de terre cuite. Les plus anciens témoignages vérifiables faisant état de son existence sont des photos prises à Shaanxi en 2074, mais les autochtones parlaient déjà du « Vieil Homme de Xi'an » une décennie avant ça. D'après des récits locaux, ce dernier arpenterait la campagne, accordant des dons précieux aux gens, comme une épée inestimable vieille de deux mille ans. Quoi qu'il en soit, Fucanglong fait profil bas, sans doute pour éviter d'attirer l'attention de Lung.

G

GHOSTWALKER

Ghostwalker est un peu comme le cadeau de Noël dont personne ne voulait. Il est entré en scène comme une tornade blanche en 2061, quand sa forme astrale a jailli de la Faille du Watergate (là où Dunkelzahn a été assassiné). Il a foncé tout droit vers la Front Range Free Zone (plus communément appelée Denver) suivi par une immense armée d'esprits et s'attira quelques bonnes grâces en allant cogner l'Aztlan dans son propre secteur et en les chassant de la ville.

Il les perdit aussitôt en prouvant qu'il n'était qu'un sac à merde et en s'autoproclamant big boss de la Mile High City. Il permit aux autres secteurs de rester, mais les dirigea comme des marionnettes pendant plus de dix ans avant de péter son câble et de décider que tout était à lui (en argumentant à coups de cratères fumants).

Entre-temps, il était retourné dans la Faille du Watergate pendant près d'un an, entre 73 et 74, redonnant à Denver un goût de liberté (enfin, dans la mesure de ce qu'est la liberté de nos jours). Il avait fait son grand retour pendant le Troisième Sommet du Traité de Denver et s'était à nouveau déclaré régent en chef de Denver, tout en gardant les secteurs en l'état.

Mais revenons à son pétage de plomb, qui a eu lieu en 2079, quand Ghostwalker a revendiqué Denver tout entière et accordé trente jours aux gouvernements pour foutre le camp. Les différentes armées ont essayé de mettre la pression et c'était un sacré foutoir, mais au final ils ont tous mis les voiles et Ghostwalker est donc le dernier dragon en date à s'être arrogé son propre royaume.

Hormis ses nouvelles velléités politiques, il y a trois choses à savoir sur pâles écailles (il est blanc ivoire) et qui méritent leur place dans ce petit article :

1. Sa Voix (la plupart des grands dragons en ont une) est Nicholas Whitebird, un ork assez âgé. Ghostwalker s'est mis à les délaissier lui et les communications matricielles qu'il préconise, préférant envoyer des annonces télépathiques en masse. C'est brutal, presque inévitable et il les envoie souvent aux mauvais moments.

2. Il a un sacré mojo avec les esprits. Il ne se contente pas de les invoquer, c'est comme s'ils partageaient un fort lien familial. Il leur offre sa protection dans sa ville et a même eu une relation avec Zebulon, l'esprit de la ville de Denver. Les rumeurs disent que les événements tournant autour de la grande expulsion auraient détruit Zebulon, mais ce n'est pas à moi de parler de ça. Depuis, Ghostwalker a accentué sa protection de la population spirituelle et offre des primes sur quiconque pris en train d'invoquer ou de lier un esprit sur son domaine.

3. Il ne s'entend pas avec le tristement célèbre Harlequin. Ce sont même des ennemis jurés et ils se détestent cordialement, et le mago-à-tête-de-clown fait de fréquentes apparitions dans les limites de Denver, juste pour énerver GW. Les forces de résistance locales ont d'ailleurs intégré le visage d'Harlequin à leurs efforts pour susciter sa rage, dans l'espoir d'orienter ses choix.

GOBELINS

Version courte : Nains maigrichons, imberbes et Infectés. Maintenant que c'est fait, passons directement à la spéculation et aux recherches de pointe.

Les corporations n'aiment pas admettre leurs torts, et elles détestent encore plus assumer la paternité de choses dont elles ne peuvent prédire les conséquences. Voici l'un de ces événements que Shiawase préférerait maintenir dans l'obscurité. Purinsu Ribon, une de ses filiales, travaillait sur un remède au SFC basé sur l'ADN infecté par le VVHMH. Pour la plupart ces recherches n'ont mené à rien, mais du fait de la capacité naturelle des gobelins à transmettre les maladies sans en souffrir, les avancées concernant cette espèce particulière étaient bien réelles. Alors que la peur du SFC était au plus haut, Purinsu Ribon était convaincue que le remède était prêt, mais leur sujet témoin (nom de code : Gong) s'échappa. Craignant que la souche mutée de SFC se répande rapidement, elle libéra le rétrovirus (non testé) dans l'air autour d'Osaka, au Japon. Ceci n'eut aucun impact sur les taux de SFC mondiaux, du Japon, ni même d'Osaka. Il y eut cependant une autre conséquence.

Depuis l'incident, il n'y a eu aucun nouveau cas de gobelins infectés par le VVHMH. Ceux dont l'infection date de plusieurs années restent des gobelins VVHMH, mais les plus récents ont perdu plusieurs des traits habituels des Infectés. Ils ne drainent plus l'Essence de leurs victimes, ils ne se régénèrent plus, le soleil ne les affecte plus, etc. Ils ont même acquis la capacité de procréer, et un cas de progéniture non infectée a même été relevé. Dans les faits, tout nain récemment infecté par le VVHMH ne se transforme plus en gobelin classique, mais en gobelin non infecté. Et les communautés de gobelins autour du monde commencent à parler de ce qui serait un nouveau métatype. Un genre de gobelinisation 2.0, j'imagine. Les scientifiques étudient ce nouvel ADN gobelin, et ils suggèrent que ces changements étaient en réalité latents et pas entièrement nouveaux. Quand tout ça sera rendu public, vous pourrez parier que Shiawase essaiera de se dédouaner. Mais vous saurez la vérité : c'était elle.

GRANDE DANSE DES ESPRITS.

J'étais à Seattle en août 2017, quand les monts Adams, Hood, Rainier et Saint Helens ont simultanément explosé. J'étais tout gamin, mais je m'en souviens parfaitement ; je croyais que c'était la fin du monde. Je le découvrirais plus tard, mais si le ciel était devenu noir comme la nuit c'est qu'il était masqué par les cendres crachées par les volcans, entrés spontanément en éruption. Et je n'étais pas le seul à croire l'apocalypse arrivée : les adultes sont devenus fous à lier. Tout ceci, ainsi que le temps de dingue qu'on a eu par la suite était, je ne l'apprends que bien plus tard, un des résultats de la Grande Danse des Esprits.

Daniel Howling Coyote était un leader des Premières Nations. En 2014, il revendiqua l'éruption de Redondo Peak qui ensevelit la ville de Los Alamos. Les UCAS ne saisirent pas l'étendue de ses pouvoirs, mais ils savaient qu'il représentait une menace. Il fallut attendre le 16 août 2017 pour qu'un arrêt de mort soit effectivement émis. Le Président Jarman avait rassemblé ses troupes et s'était préparé à lancer sa chasse à l'homme. Il mit la tête de Howling Coyote à prix, mais la météo détournait sans cesse les agents de sa piste. Tout s'acheva le 17 août, quand Howling Coyote et des milliers de chamans participèrent à un sacrifice rituel nommé la Grande Danse des Esprits. La puissance libérée et l'indécision du gouvernement vis-à-vis de ce rituel terrifièrent les troupes sur le terrain. Ils surent qu'ils n'étaient pas de taille quand le sol commença à s'ouvrir sous leurs pieds.

Avec la Grande Danse des Esprits, Howling Coyote avait atteint son but. Le 18 août, le Président Jarman annula officiellement ses ordres et lança un appel aux négociations pour une paix avec les Américains d'Origine. Le 25 avril de l'année suivante, le Premier Traité de Denver fut ratifié, leur cédant la moitié de l'Amérique du Nord, ce qui mena à la création des Nations des Américains d'Origine (NAO), l'effondrement du Canada et enfin la formation des UCAS à partir de ses restes et de ceux des États-Unis une décennie plus tard.

Suivant à qui on pose la question, la Grande Danse des Esprits n'est pas désignée de la même manière. Elle fut le premier et le plus grand des rituels de magie du sang. Les érudits magiques modernes estiment que, sans elle, l'Éveil aurait été moins abrupt et violent. On l'a qualifiée d'acte terroriste. Quoi qu'on en dise, elle a changé le monde à jamais, et a offert aux démunis de nouvelles manières de prendre le pouvoir.

- La Grande Danse des Esprits nous a beaucoup coûté. Des centaines de danseurs qui y ont pris part ont perdu la vie, joignant noblement leur dernier soupir au chant rituel pendant que la terre elle-même grondait et se craquelait sous l'effet de la magie mise en œuvre. Les cycles météo ne sont jamais revenus à la normale ; dans la Nation Ute (aujourd'hui intégrée au Conseil Corporatif Pueblo) la météo est particulièrement perturbée. Inondations éclair, grêle en août, vagues de chaleur dépassant les 12 degrés en janvier, averses de sang, pluie remontant du sol... les choses s'arrangent un peu avec le temps, mais il n'y a aucun moyen de savoir combien de temps ça va continuer.
- Elijah
- Échanger des vies contre de la puissance magique ? De la magie du sang, ni plus ni moins. La peste soit de quiconque leur a montré cette Voie.
- Glasswalker
- On envoie bien des gosses mourir à la guerre. Une victoire obtenue par la mort de milliers d'adolescents fauchés par une grêle de plomb vaut-elle mieux que celle gagnée par des centaines de danseurs ayant volontairement donné leur vie à la magie ?
- Frosty
- Le territoire ute ? Ce n'est pas, genre, à côté de Yellowstone ? Vous vous demandez pas si la Grande Danse des Esprits à quelque chose à voir avec l'Anomalie de Yellowstone ?
- Kia
- Le Géant endormi s'agite. Priez pour qu'on puisse le replonger dans son sommeil.
- Man-of-Many-Names

GRIME

Ou Gobelinisation Récessive Irrégulière à Manifestation Éruptive. Si vous êtes suffisamment blasé ou cynique, vous pouvez voir ça comme une nouvelle manière pour le monde de se foutre de nous, mais pourquoi penseriez-vous ça ? La GRIME nous a donné des cambrioleuses avec de vraies griffes et queue de chat, des guitaristes à jambes de satyre et les toujours populaires hommes-kan-gourou. Comment ne pas aimer ça ?

Mais je m'emballe. C'est arrivé en 2061 ; la comète de Halley est passée et a fait un tas de trucs bizarre à nos niveaux de mana. L'un d'eux fut de réveiller chez certaines personnes des gènes récessifs qui ne s'étaient par exprimés jusque-là, donc les gens ont développé toutes sortes de nouvelles caractéristiques : en plus de celles que j'ai déjà citées, il y a les peaux à couleur et motifs animaux, les plumes, les yeux de cyclope, etc. Ceux qui ont subi cette transformation ont été appelés « changelins, » et ils ont parfois gagné certaines capacités bien pratiques dans la vie, parfois ils avaient juste l'air plus cool, et dans d'autres cas c'étaient de petites gènes qui allaient les hanter jusqu'à ce qu'ils aient mis assez de côté pour se payer les services d'un bon chirurgien esthétique. La GRIME a affecté une petite portion de la population et il semble qu'aucune autre transformation n'ait été rapportée, mais c'est le Sixième Monde : on ne sait jamais ce qui nous attend.

GROUPE TZURI

Corporation classée A basée à Mumbai. Elle a acheté son ascension sur l'échelle corporatiste en revendant des artefacts qu'elle avait « trouvés » dans les cités jumelles englouties du Golfe de Khambhat. Depuis, le Groupe Tzuri fourgue des talismans, des fétiches et autres conneries magiques. Son meilleur argument de vente, c'est son image. Tzuri milite pour faire de la nécromagie la nouvelle tendance, l'école de choix pour les « mages éclairés et rationnels. » Quand la Dre Jennifer Stinson, sa présidente, sauva Milan d'une épidémie de SIVTA-4 en 2075, les médias en firent leurs choux gras. Il y a pourtant bien ces quelques anciens employés mécontents qui se sont retrouvés morts ou fous...

GUERRE CIVILE DES GRANDS DRAGONS

Ce terme, qui peut sembler grandiloquent, désigne une succession d'événements s'étalant de 2073 à 2075, d'abord mineurs puis s'intensifiant pour dégénérer en un conflit ouvert entre la plupart des Grands dragons connus. Voici un récapitulatif des faits tels que nous les connaissons, ou croyons les connaître.

2064, LA GRAINE DE LA DISCORDE

Les prémisses de cette guerre remontent au 5 juin 2064, lors de la cérémonie de signature du traité de paix entre l'Aztlan et les rebelles du Yucatan, quand une bombe tua le PDG d'Aztechronology, Juan Atzapotzalco. Le serpent à plumes Dzitbalchén, accusé d'avoir commandité l'attentat, fut capturé, avec l'aide de Pobre, un autre serpent à plumes et gouverneur du Yucatan, puis jugé et exécuté par le gouvernement aztlan. L'autopsie de son corps allait être diffusée à la tridéo malgré tous les efforts de Lofwyr pour en supprimer les copies matricielles.

Le grand dragon organisa, en s'associant parfois avec Hestaby, des shadowruns pour récupérer le corps, sans plus de succès. Il fit également pression via Saeder-Krupp sur la Cour corporatiste pour qu'Aztechronology paie pour son implication dans la mort de Dzitbalchén ; la corpo ne fut finalement condamnée qu'à une amende de 400 millions de nuyens, sentence que Lofwyr ne parvint pas à faire réexaminer par l'ONU.

Avance rapide jusqu'en 2073 : alors que la guerre de l'Aztlan contre l'Amazonie faisait rage depuis un an, le Grand dragon SIRRURG (un des fondateurs de l'Amazonie) décida de s'impliquer personnellement dans le conflit, sans doute autant pour venger la mort de Dzitbalchén que pour peser dans le conflit entre les deux nations. Cette implication se concrétisa par l'attaque de la ville colombienne de Cali le 18 janvier, faisant, selon les estimations, environ 1 000 victimes civiles en plus d'éradiquer la présence militaire aztlane de la ville. Cette attaque força l'Aztlan à revoir sa stratégie et opter pour des unités de moindre envergure dans les villes.

Le Grand dragon Hestaby prononça un discours devant l'assemblée générale de l'ONU le 23 juillet de la même année, durant lequel, bien qu'elle y expliquât la rage de SIRRURG par l'exécution de Dzitbalchén, presque dix ans auparavant, elle condamna son déchaînement de violence et pressa la Cour pénale internationale d'agir et de le juger.

Lofwyr, Gardien des Traditions des Grands dragons, réagit aussitôt à ce qu'il considérait comme une insulte, en faisant abattre Elliot Eyes-of-Wyrm, chef et fondateur des Chamans de Shasta et un des plus proches amis d'Hestaby, juste après la fin du discours de cette dernière.

La réponse d'Hestaby ne se fit pas attendre plus d'une semaine : elle attaqua Dubaï, plus précisément le quartier général de la division Moyen-Orient de Saeder-Krupp, y déchaînant une puissante magie et de multiples esprits. Elle ne laissa qu'un tas de gravats du bâtiment de 47 étages, mais aucune victime.

La même année, probablement en réaction au discours de sa congénère à l'ONU, Alamaïs établit une place forte près de GeMiTo, en Italie. Il y attira un certain nombre de dragons adultes sous sa coupe avec un discours suprémaciste envers la métahumanité. La région devint alors leur garde-manger, où ils faisaient jusqu'à plusieurs centaines de victimes par jour.

2074 : SOUFFLENT LES FLAMMES DE LA GUERRE

Cette année vit les Grands dragons Hestaby et Lofwyr se déchaîner dans des successions d'attaques et contre-attaques contre les intérêts de leur adversaire :

- Raids matriciels sur les ressources financières souvent inconnues du grand public. Certaines rumeurs évoquèrent même, parfois, des transferts illégaux de comptes de la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank.
- Destruction d'installations corporatistes physiques, entraînant des milliers de pertes d'emploi. Des filiales comme GIAT Industries, Iraq Oil ou Awakened World Research furent parmi les plus durement touchées du côté de Saeder-Krupp.
- Guerre économique de Lofwyr, via Saeder-Krupp, contre les investissements d'Hestaby : Phoenix Biotechnologies (AA), Starfield Botanical Engineering, BioLogic Technologies, BCMU, Johns Hopkins Institute of Health Inc. et Olgitechnologies perdirent chacune des millions.
- Destruction de plus d'une vingtaine d'œufs de dragon par des shadowrunners.
- Enlèvement d'une douzaine de Chamans de Shasta, fidèles alliés d'Hestaby.

Le 18 août, les choses dégénérèrent complètement quand SIRRURG et ses dragons utilisèrent l'ouragan Donald pour dévaster l'île de Borinquen (Puerto Rico). Dans les semaines

qui suivirent, ils détruisirent NatVat, la filiale d'Aztechnology responsable de 75 % de la production mondiale de soja et mycoprotéines comestibles et de l'approvisionnement en nourriture de l'Aztlan. En quelques jours, les calamités s'enchaînèrent : les céréales aztlanes pourrissaient sur pied, victimes de ce qu'on appellera la « rouille d'Atlacoya », maladie qui se répandit au nord et au sud. En une semaine, l'agriculture aztlane fut dévastée. Il lui faudrait probablement plus d'une décennie pour s'en remettre.

Pendant ce temps, d'autres dragons réglaient leurs comptes. Le 1er septembre, Ghostwalker fit arrêter Perianwyr pour « entrave illégale d'être pensant » (invocation) et « trahison ». Un club où devait se tenir un concert de soutien à Perianwyr fut incendié quelques jours plus tard.

Le 19 septembre, des shadowrunners, payés par Alamaï, incendièrent des hectares de forêt au mont Shasta et tuèrent tous les chamans et nomades de la région qu'ils rencontrèrent. Le carnage ne fut interrompu que par l'arrivée d'Hestaby en chair et en écailles. L'enquête de la police scientifique de la Lone Star mit en évidence l'usage par les assaillants de Surtr, une arme nanotechnologique aérosol utilisée par Winternight durant le Crash 2.0.

L'OPÉRATION MARAUDER

Le 3 octobre 2074, un groupe d'assaut terrestre des forces spéciales aztlanes engagea et détruisit un repaire de SIRRURG vers Roswell, malgré une forte opposition draconique, incluant plusieurs drakes et au moins deux dragons adultes. Des satellites-espions d'Aztechnology localisèrent SIRRURG en approche rapide du repaire. Pas moins de trois groupes d'intervention aérienne engagèrent le Grand dragon, et les rumeurs mentionnèrent le déploiement d'une arme top secrète, nom de code Blue-227, conçue spécialement pour combattre le Grand dragon, qui aurait permis d'abattre le reptile et à d'importantes troupes au sol de l'engager au nord d'Acapulco. Les rumeurs parlèrent également d'un sort lancé par SIRRURG avant de s'effondrer, tuant tout le monde dans un rayon de plusieurs centaines de mètres dans une décharge d'énergie aveuglante. Enfin, une tempête se serait levée avant que les forces aztlanes ne puissent approcher le dragon, qui ne fut jamais retrouvé.

APOGÉE

Quand son serveur privé fut piraté le 10 octobre, Ghostwalker envoya aussitôt la Force de défense de la Zone de Denver sur le site physique du Nexus ; tout le monde encore sur place fut arrêté. L'Ordre de Saint-George revendiqua l'attaque d'un laboratoire de Transys Neuronet où travaillait le Grand dragon Celedyr. Des agents d'Alamaï assassinèrent Ludmilla Reanka, directrice de Saeder-Krupp Amérique du Nord (issue d'une des plus puissantes familles aristocratiques de Pomorya), à Tir Tairngire.

Le 28 octobre, une force de maintien de la paix des Nations Unies arriva à Cali, en Aztlan, avec pour mission de faire cesser les hostilités, par la force si besoin. Le Grand dragon Hualpa proposa à l'Aztlan un cessez-le-feu, qui fut signé le lendemain à Genève et définit une nouvelle frontière entre Aztlan et Amazonie.

Dans une interview de Newstalk du 1er novembre, Hestaby défendit son action à Dubaï et au mont Shasta. Elle y accusa Alamaï et sous-entendit que SIRRURG était toujours en vie. Dès le lendemain, des observateurs

rapportèrent un changement dans les énergies magiques au mont Shasta, comme une accumulation.

Le lendemain, un groupe de shadowrunners faisait s'évader Perianwyr des geôles de Ghostwalker.

Le 3 novembre, alors qu'une décharge de l'énergie accumulée était observée à Shasta, une énorme explosion frappa la base d'Alamaï à GeMiTo, tuant deux jeunes dragons et blessant Alamaï et deux autres dragons. Alamaï ne mit cependant que quelques heures pour répliquer par le saccage de GeMiTo, qui fit plusieurs milliers de victimes.

Deux jours plus tard, Lofwyr attaqua finalement la base d'Alamaï à GeMiTo, à la tête d'une force de plus de mille mercenaires et shadowrunners métahumains, disposant de véhicules blindés et de soutien aérien ; 20 dragons adultes et les Grands dragons Lung et Arleesh l'accompagnèrent dans cet assaut titanesque qui dura deux jours. Ce fut néanmoins à des shadowrunners que revint la gloire de porter le coup fatal à Alamaï, au matin du 6 novembre. Trentehuit autres dragons périrent dans l'affrontement. Aucune image des corps ne fut cependant diffusée. Lofwyr aurait par ailleurs subi, durant son combat contre Alamaï, une blessure provenant d'une attaque magique puissante ne venant pas de son adversaire. Les spéculations de l'époque sur la Matrice firent d'Hestaby la suspecte idéale.

L'ASSEMBLÉE DES GRANDS DRAGONS

Du 8 novembre 2074 au 8 janvier 2075, tous les Grands dragons disparurent de leurs repaires et personne ne les aperçut là où ils avaient leurs habitudes. Une assemblée des Grands dragons était en fait convoquée, pour traiter les différents événements récents.

Le cas de SIRRURG fut abordé en premier.

Le Grand dragon, qui n'était pas mort à Acapulco, mais avait été secouru par ses pairs, bénéficiait encore d'une grande sympathie de la part de l'assemblée. Certains plaident donc non seulement pour sa libération, mais également pour l'aider à panser ses blessures.

Hestaby insista quant à elle pour livrer le Grand dragon à l'ONU ou a minima le juger conjointement avec les métahumains. Pour elle, il ne devait pas répondre de ses actes uniquement devant ses pairs. Mais elle n'eut visiblement pas gain de cause.

Lofwyr prôna, quant à lui, peut-être en forme de compromis, une punition pour SIRRURG. Même s'il reconnut que son congénère avait des motifs valables pour sa croisade, ses agissements trop directs avaient mis en danger tous les dragons et leurs intérêts. Défendre cette position lui coûta un gros capital politique, mais au terme d'un long débat, SIRRURG fut finalement condamné à l'emprisonnement.

Alamaï mort, et l'assemblée satisfaite des justifications de Lofwyr pour sa mise à mort, une cérémonie de deuil prit place. Lofwyr produisit les corps d'Alamaï et des dragons morts à GeMiTo, et il semblerait qu'Hestaby en ait profité pour apporter les restes de Dzitbalchén. Aucune information sur le lieu d'inhumation de ces dragons n'a filtré.

L'assemblée traita alors des violations des traditions draconiques par Hestaby.

Il semblerait qu'elle ait assumé sa collaboration avec la métahumanité pour tenter d'éviter un désastre et essayer de rapprocher dragons et métahumains.

Accusée de l'attaque rituelle contre Lofwyr pendant la bataille de GeMiTo, Hestaby nia. Lung prit également sa défense : ayant observé l'attaque et la blessure, elle ne pouvait être l'œuvre d'Hestaby, une des meilleures lanceuses de sorts de l'assemblée. Lofwyr lui-même confirma l'innocence de la dragonne, son investigation personnelle accusant la Loge noire. Chose rare, l'assemblée prit alors une décision à l'unanimité : une guerre secrète totale contre l'organisation jusqu'à son annihilation.

Une fois cet épisode passé, tous les arguments pour la défense d'Hestaby furent ignorés : pour beaucoup, son entêtement avait presque fait tuer un de leurs. L'assemblée décida de la déposséder de son repaire et de son trésor, et de l'exclure de la culture draconique en la privant de voix et en la forçant à l'exil.

Des forces envoyées par les Grands dragons prirent possession le 22 décembre des terres et possessions d'Hestaby au mont Shasta. La Loge fut détruite, les chamans, farouchement loyaux, et opposant une résistance totale, furent presque tous massacrés pendant l'affrontement. Deux mille hectares de forêt furent incendiés. Il fallut trois jours pour inventorier et emporter tous les biens.

Le trésor fut ensuite réparti entre les Grands dragons ; les œufs allèrent au Dragon marin.

Pendant les discussions autour de la répartition du trésor d'Hestaby, Lofwyr, à la surprise générale, se retira de sa position de Gardien des Traditions et recommanda Celedyr pour lui succéder. Il se dit que Ryumyo et Ghostwalker avaient revendiqué le titre, qu'Arleesh l'avait refusé et que finalement Celedyr devint le nouveau Gardien des Traditions.

Son premier acte en tant que tel fut de laisser 1 an et 1 jour, jusqu'au 25 décembre 2075, aux dragons pour régler leurs griefs envers la métahumanité. Au-delà, ils seraient considérés comme résolu et toute violence à grande échelle envers la métahumanité signifierait entrer en conflit avec le nouveau Gardien des Traditions.

H

HABITAT ZURICH-ORBITAL

Voir Zurich-Orbital (Habitat).

HARLEQUIN

Nombreux sont ceux qui ont eu l'occasion de rencontrer l'elfe connu sous le nom d'Harlequin au détour d'un boulot pour son compte, d'une de ses entourloupes, d'un groupe de fortune monté sur son ordre ou de son combat contre Ghostwalker dans le centre de Denver. Peut-être n'avez-vous qu'entendu des histoires sur son compte, ce qui est sans doute la meilleure manière de le rencontrer : de loin. Vu qu'à chaque fois qu'on essaie de poster ces informations elles sont supprimées en quelques minutes, téléchargez-les tant que vous pouvez plutôt que de les lire en ligne.

J'ai entendu dire que ses surnoms incluent Har'lea'quinn, Caimbeul et le dernier Chevalier de la Tour éplorée, mais les plus courants sont Harlequin, the Laughing Man (en ligne) ou tout simplement « H. » Ses cheveux sont en général teints en rouge vif et d'après toutes les sources, il arbore toujours un genre de maquillage de bouffon bigarré, le visage souvent peint en blanc avec des losanges rouges

sur un de ses yeux (ou les deux). Son oreille gauche est artificielle. Les couleurs dépendent de son humeur. Il se maquille de la sorte depuis la Renaissance.

Il pourrait bien être l'un des individus les plus puissants de la planète. C'est un de ces elfes immortels qui aiment s'immiscer et mettre le bazar dans les affaires des autres. Son attitude varie radicalement entre charmante, dépressive, vengeresse et hautaine, mais s'il semble toujours devoir être le centre de l'attention. On m'a dit qu'il avait sauvé le monde à de multiples reprises, mais le plus souvent cela s'est traduit par la mise en danger d'autrui. C'est un menteur invétéré, et il ne dévoile jamais plus que nécessaire pour arriver à ses fins. Que cela soit justifié ou non dépend de l'observateur.

Ses motivations sont souvent obscures, mais d'après certains, il aurait protégé notre monde d'entités extraplanaires qui cherchaient à le détruire. Le Président Dunkelzahn l'y a aidé en au moins une occasion, avec des résultats mitigés. Par le testament de ce dernier, Harlequin a reçu l'armure portée par Richard Cœur-de-Lion et la légendaire épée Excalibur, mais cette dernière était peut-être une blague, une métaphore ou juste perdue, car elle n'a jamais été récupérée.

Il y a environ six ans, Harlequin était parmi le groupe d'élite présent sur le site de l'ancienne Faille du Watergate. Là, de puissants artefacts ont été réunis et utilisés par Ghostwalker pour refermer la faille. Le contrecoup magique qui en a résulté aurait détruit tous les présents ainsi qu'une bonne partie de DeeCee sans l'intervention d'Aina Dupree, ce qui l'a apparemment tuée. Harlequin devait être proche de Mme Dupree, puisque cet événement lui a fait perdre le contrôle d'un esprit sous forme majeure à sa propre image, et il nourrit depuis des plans pour se venger de Ghostwalker. En transformant les gangs de Denver en une « Armée du bouffon », Harlequin prit le centre de Denver d'assaut, aboutissant à un duel contre le dragon. Les deux furent blessés, mais avant que Ghostwalker n'assène le coup de grâce, le combat fut interrompu par Jane « Frosty » Foster, accompagnée d'Ehran le Scribe et d'un personnage mystérieux.

Après cela, Harlequin est resté silencieux de nombreuses années, ses plaisanteries toujours irrespectueuses sur le JackPoint mises à part, mais il se murmurait à la Cour Seelie qu'il avait tendu un piège à la Reine Alachia. Je n'ai plus entendu parler d'Harlequin depuis, mais le contenu de l'entrée sur Aina Dupree dans ce volume porte ses empreintes.

HAWAII, ROYAUME D'

Il n'y a qu'à Hawaï qu'on puisse trouver autant de beauté que d'abominable désespoir. Tout le monde sait qu'il s'agit d'une chaîne d'îles volcaniques du Pacifique, passée de royaume à membre des États-Unis, puis à nouveau à « royaume », mais c'est du niveau élève de primaire. Attendez, j'ai mis royaume entre une paire de guillemets ironiques... pourquoi ? Parce qu'on a beau dire, dans ce monde moderne et connecté, un monarque seul ne suffit pas à faire tourner un pays, et donc Hawaï est gouvernée par le Roi Kamehameha V et un corps législatif élu. Même si le roi Kamehameha IV l'a gouvernée seul quelques années avant de disparaître en mer. Mais ce n'est pas la seule raison. En réalité, ce sont les corpos qui dirigent Hawaï, et plus particulièrement les Japonacorp, Evo (qui, dans sa jeunesse était la Japonacorp Yamatetsu) et Maersk.

Lors de son retour à l'indépendance après la chute des États-Unis, la nation établit des relations étroites avec plusieurs corporations japonaises, Yamatetsu et Renraku en tête. Elle disposait de liens avec Ares qui paraissaient solides au départ, mais ils se sont vite effilochés avant de rompre complètement. Pendant sa période pénible, Renraku a épaulé Hawaï'i en s'efforçant de développer sa principale activité économique : le tourisme. Evo soutient la culture et l'armée de la nation grâce à MetaErgonomics et Yamatetsu Naval Technologies, tout en procurant santé et sécurité via CrashCart, sa filiale de services médicaux. Shiawase et MCT sont désormais omniprésentes à Hawaï'i, et sa relation distante avec Ares est devenue de l'histoire ancienne depuis que la nation n'a plus besoin de la menace de représailles venues du ciel. Maersk, un des leaders mondiaux du transport de marchandises, est aussi très présent sur cette plaque tournante majeure du Pacifique. Tous ces acteurs corporatistes dans un même minuscule espace, c'est énormément de boulot pour les runners et les Johnson.

Il y a un vaste fossé culturel entre ceux qui vivent sous le régime des mégas et ceux qui se sont éclipsés dans les jungles et les vallées (les parties les plus calmes des îles) pour vivre une vie plus simple. Cela peut sembler idyllique, et il arrive aux moutons corpos de s'y essayer de temps en temps, mais cela ne saurait être encouragé, puisqu'il n'en ressort aucun profit. Les survivants d'ALOHA (l'Armée de Libération de Hawaï'i) ont basculé vers une forme plus culturelle de contestation et cherchent à expulser les corpos des îles des *kama'aina* (les véritables résidents).

HESTABY

Encore un foutu dragon. En dehors de ça, elle pourrait presque être fréquentable. Elle s'est réveillée en Californie en 2053 et s'est immédiatement interposée dans le combat pour la zone du mont Shasta entre les forces de CalLibre et de Tír Tairngire, repoussant ces dernières vers le Nord. Suite à ça, elle a revendiqué le secteur pour elle-même. Enfin, sérieusement, qui aurait pu l'en empêcher ? Qu'elle ait repris moins de dix ans plus tard le siège au Conseil des Princes du Tír que Lofwyr avait laissé vacant par désintérêt est plutôt ironique. Elle est assez convaincante dans son rôle de soutien au métahumain moyen, prêchant la paix et l'égalité entre dragons et gens normaux et une meilleure gestion de notre planète.

- Ouais, une vraie disciple de Dunkelzahn, c'est clair.
- Haze
- Ça fait au moins un grand dragon qui essaie.
- /dev/grrl
- Les sarcasmes c'est pas ton truc, hein ?
- Haze
- Je suis plutôt bonne pour traquer les icônes. Ça compte ?
- /dev/grrl
- HAZE S'EST DÉCONNECTÉ
- Joli !
- Slamm-O!

En 2073, il y a eu cette énorme dispute qui a mal tourné entre Lofwyr et Hestaby, à laquelle on a donné le nom évocateur de Guerre civile des Grands dragons. Hestaby a durement frappé les propriétés de Lofwyr tout en prenant garde à ne pas blesser le moindre métahumain. Quand tout fut terminé, l'Assemblée des Grands dragons la condamna pour avoir pris le parti de la métahumanité contre ses pairs, la dépouilla de sa fortune et de son rang et l'exila totalement de la société draconique. Mais n'allez pas faire l'erreur de croire que c'est une *has-been*. Elle est secrètement très active, rassemblant ressources et contacts, rebâtissant son influence. Vous vous demandez dans quel but ? Vengeance, politique, profit, ou progrès de la métahumanité ? Les trois premiers sont les plus probables, mais ses fans s'accrochent au quatrième comme à leur dernier espoir.

HORIZON

Vous êtes sans doute habitués à l'idée que les corpos (surtout les mégas) mentent comme des arracheuses de dents, de défenses, de code ou autre. C'est un fait, et franchement on peut en dire autant de n'importe qui essayant de se faire un peu d'oseille. Les mensonges *font vendre*. C'est tout leur intérêt. Mais Horizon... oh là là. Elle a élevé la tromperie au rang d'art.

Elle pourrait fonder l'Université de Charlatanisme, supposée apprendre aux gens à mentir efficacement, puis ramasser les nuyens de ses clients par dizaines de milliers en ne leur enseignant pas la moindre chose (ce qui s'appelle du vol), et plutôt que de la traîner en justice ses étudiants l'encenseraient pour cette incroyable leçon de vie que l'expérience leur aura inculquée.

Horizon ne se contente pas du double discours traditionnel. Elle pratique le triple, quadruple, voire quintuple, discours, en fonction de celui à qui vous demandez.

En surface, Horizon est une méga AAA basée à Los Angeles spécialisée en relations publiques, marketing et médias, mais ce n'est pas son seul terrain de jeu, loin de là. (Si vous pensez à elle comme à « la mégacorporation des RP » félicitations, vous venez de gober un autre de ses mensonges.) Mais son vrai cœur de métier, c'est de façonner la réalité que dépeignent les médias pour que celle-ci (ou sa perception en tout cas) corresponde à ce qu'elle veut que vous pensiez vouloir qu'elle soit. Dérouté ? Vous devriez l'être. Parce que le mensonge le plus pernicieux est celui auquel vous croyez sans que vous sachiez d'où provient cette croyance. Par exemple, un cadre corpo haut placé (et incidemment client chez Horizon) pourrait se rendre en plein cœur de New York, abattre quelqu'un de sang-froid, et Horizon saurait vous faire croire non seulement que tout ça n'était qu'un malentendu, mais que la *véritable* victime de ce complet fiasco était ce cadre. Pour Horizon, la victimisation est une arme, mais le vrai truc c'est qu'elle parvient à vous faire penser que c'était déjà ce que vous croyiez avant qu'elle vous dise quoi croire.

Cette corpo a démarré comme un réservoir à idées transhumanistes ayant de nobles notions de responsabilité sociale, et grâce à une chance incroyable (et sans doute pas mal d'opérations dans les Ombres) elle s'est suffisamment développée pour s'octroyer une place parmi les Big Ten. (Elle a le plus petit siège, mais chez la crème de la crème même la couche inférieure reste de la *crème*.) Ce qui vaut vraiment à Horizon sa popularité est son engagement superficiel pour la responsabilité et l'inclusivité sociales,

dépassant même Evo sur ce créneau. Comment pourriez-vous regretter de soutenir une corpo qui se bat pour préserver l'environnement, aider les sans-abri ou éradiquer les maladies infantiles ? (Mettons juste temporairement de côté le fait que ce que promet Horizon lui rapporte souvent gros.) Elle a même ce système de notation génial, le Horizon Internal Persona (ou système « HIP » ; n'est-ce pas délicieusement malin ?), qui permet à vos collègues de vous noter en tant qu'employé et être métahumain. Et si votre score de HIP est assez haut, félicitations ! Être une personne si merveilleuse et diligente vient de vous valoir une promotion. Vous êtes un vrai atout pour la société et la machine à arnaques décadente d'Horizon. Et inutile de passer par un entretien d'embauche pénible et bidon, non M'sieur !

Tout ce qu'il faut savoir sur Horizon tient en trois mots : *La beauté convainc*. Ses immeubles de bureau, ses campagnes médiatiques, et même sa simstar de PDG Gary Cline ne sont que des façades qui, il faut bien l'admettre, flattent la rétine. Pour la majorité des gens, les façades sont... futiles, mais Horizon en a fait son fonds de commerce. Tant qu'elle peut rendre quelque chose clinquant et glamour, les gens se masseront autour, prendront des photos, les partageront partout ; la corpo les utilise pour définir ce qui est beau et important. Elle peut mettre tellement de rouge à lèvres à un cochon que vous en oublierez que c'est ce que vous avez sous les yeux, et si vous vous rendez compte au final que vous avez acheté un cochon, elle vous convaincra que vous pouvez carrément organiser une fête hawaïenne avec du porc grillé pour tous vos amis. Un retournement de situation aussi délicieux qu'inattendu ! Avec cette méga, il n'y a pas de mauvaise réponse.

Même les gros cafouillages comme les opinions anti-technomanciens ayant mené au massacre de Las Vegas de 74, les allégations selon lesquelles elle aurait eu quelque chose à voir avec la naissance des IA qui ont propagé le SFC ou toutes les magouilles engendrées par l'effondrement total de Consensus 1.0 n'auront été que des petits écueils sur la voie étonnamment bien pavée d'Horizon. Ils ont disparu aussi vite qu'ils sont apparus, égratignant à peine l'opinion du public avant de retomber dans l'oubli, comme un souvenir diffus que l'on chasse d'un revers de la main, ou le donut de la veille. Franchement, une méga aussi consciencieuse, qui soutient tant de programmes humanitaires et sociaux et propose des services et produits aussi bons mérite le bénéfice du doute pour ses quelques petits écarts de conduite, hein ?

Arrête ça, mon pote. Arrête ça tout de suite. Tu es déjà ferré, et ses hameçons sont foutrement difficiles à retirer. Crois-moi. J'ai littéralement les cicatrices pour le prouver.

Le grand public léthargique a peut-être oublié certaines des grandes critiques proférées envers Horizon au cours des dernières années, mais nous, dans les parties les plus obscures des Ombres, n'oublions pas. Un couteau planté dans le dos avec un grand sourire reste un couteau dans le dos.

Si vous voulez frapper Horizon au porte-monnaie (et je sais que c'est le cas d'un bon paquet d'entre vous), il faut commencer par gratter le vernis. Salissez-la un peu. Cela n'aura que peu d'effet à court terme, mais finira par ouvrir les yeux de suffisamment de gens sur la vraie nature de la corpo.

Voici donc quelques pistes pour traîner « la Belle » dans la boue.

Horizon en elle-même : creusez un peu sur Gary Cline. Le PDG toujours souriant d'Horizon cache *quelque*

chose, mais ce persona à la mâchoire carrée est irréprochable (voir son entrée pour quelques indices).

Dawkins Group : enquêtez sur *quiconque* se fait appeler « M./Mme/Mx. Dawkins. » C'est le pseudonyme le plus courant pour les agents du très secret Dawkins Group, une équipe d'élite dédiée à la destruction de tout même, individu ou organisation susceptible de ternir l'image d'Horizon ou de ses filiales. Évidemment, plus cette info se diffusera, moins ce surnom sera utilisé. Agissez vite.

Pathfinder Multimedia : montez une campagne de *bombing* pour toutes les sorties simsens de Pathfinder. Je parle d'une armée d'agents et de scripts capable de poster des « critiques » qui descendront en flèche les sorties majeures plus vite qu'elle ne saura y répondre. Personne n'achète de came mal notée, même quand il s'agit de puces CalHot.

Charisma Associates : procurez-vous une partie de la base client de Charisma et faites fructifier les données les plus juteuses. Et je ne parle pas des trucs propres dont Charisma abreuve les médias. Cherchez plutôt ce que les clients cherchent à faire disparaître en l'engageant. Les méthodes qu'elle emploie sont d'ailleurs parfois aussi discutables que ce qu'elle cherche à supprimer.

HUALPA

Le grand dragon Hualpa est célèbre pour avoir fondé la nation d'Amazonie. (Bien sûr, il faut comprendre « fondé » comme « viré le gouvernement brésilien et dégagé tous les indésirables afin de créer une nation peuplée de plus d'Éveillés que de métahumains. » C'est pareil.) Son principal objectif était de faire de l'Amazonie un havre pour les Éveillés, et particulièrement ceux ayant subi ségrégation et persécutions dans leur pays d'origine. Le cas échéant, Hualpa (ou un de ses agents) vous fera dououreusement comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu sur son territoire avant que vous ayez le temps de lui voler dans les plumes.

Le plus grand affront fait à sa politique de non-accueil prit la forme de la guerre Az-Am. Ne croyez pas les Azzies quant à ce qui aurait déclenché le conflit. Si Hualpa a envoyé ces agents en Aztlan, c'est pour mettre un terme à la pollution volontaire des terres amazoniennes par les Azzies. Ces derniers ont attrapé les agents (qui ont donc dérogé à la règle immuable des éléments sacrificiels : « ne vous faites pas prendre »), feint une attitude outragée, déclaré la guerre et (mortellement ?) blessé le dragon Sirrurg avant de la gagner.

Donc ouais, Hualpa n'a pas très bien pris la victoire des « méchants ». Il a signé la reddition de l'Amazonie sans un mot avant de disparaître des radars. Tout ce que je peux dire, c'est : ne cherchez pas de noises aux dragons ou à leurs alliés. Ils ont la rancune tenace et sont toujours capables de mettre au point des plans que personne ne saurait anticiper. Sauf d'autres dragons, évidemment.

De ce fait, je suis prêt à parier mon chapeau que Hualpa est en train de mijoter une vengeance à long terme. Toutes les rumeurs à Bogotá et alentour parlent de quelque chose qui se préparerait en Amazonie. Je ne crois pas que Hualpa soit déjà prêt à mettre le feu aux poudres et à jallir de son antre à Kuelap comme une furie, mais guettez les petits détails, et pas seulement dans la zone conquise par l'Aztlan pendant la guerre. Les grands séismes sont souvent précédés de petites secousses.

HUMAN NATION

Bon, on pourrait débattre du tribalisme humain et de sa capacité à s'unir contre un ennemi/bouc émissaire commun, et de la manière dont les comportements toxiques au sommet de la société entérinent une négativité croissante à tous ses niveaux, et tous ces arguments seraient recevables. Mais permettez-moi d'être direct : un connard reste un connard. Et peu d'organisations au monde vous permettent d'être un connard comme Human Nation. Elle est bâtie sur la haine des autres (surtout des orks et des trolls, mais nains et elfes ont aussi droit à leur dose). Ses membres sont toujours prêts à agir, organisant des maraudes pour tabasser tous les métahumains qu'ils croisent, mais ils aiment encore plus trafiquer le système pour leur compliquer la vie où qu'ils se trouvent. Un jeune ork s'est battu avec un humain dans une cour d'école ? Ils mettront en place une politique de « tolérance zéro » qui expulsera les orks et les trolls plus rapidement que les humains. Ils militeront pour des peines de prison plus longues et criminaliseront également la pauvreté à la moindre occasion. S'ils n'arrivent pas à faire en sorte que tout le monde déteste les métahumains, le système les détestera à leur place. Ce sont des brutes qui n'ont jamais rien connu d'autre que la haine ; ce serait triste et pathétique si ce n'était pas aussi néfaste.

INSTITUT DUNKELZAHN POUR LA RECHERCHE MAGIQUE (DIMR)

Cet institut, créé grâce aux fonds et connaissances d'un dragon, est mû par une insatiable curiosité. La seule chose qui l'empêche de percer les mystères de l'univers à jour, c'est que ceux-ci sont foutrement *durs* à résoudre. Fondé par le testament de Dunkelzahn, le DIMR couvre tous les aspects imaginables de la recherche magique, de l'éducation au travail de terrain en passant par l'exploration métaplanaire. Il est en perpétuelle concurrence avec la Fondation atlante, mais en général (quoique pas toujours) dans le sens amical du terme. En vérité, les membres de son conseil d'administration se battent plus entre eux qu'avec quiconque de l'extérieur.

Le plus gros aléa auquel l'Institut a dû faire face récemment est le fait que son siège soit situé à Boston. Après avoir acquis leur nouvelle personnalité, de nombreux défractés se sont soudainement mis en tête de fouiller les archives du DIMR, faisant de la protection du site un problème majeur. Au vu du nombre d'agents de terrain dont il dispose, ses travaux ont poursuivi leur avancée, mais ont néanmoins été retardés. Depuis la fin de la quarantaine, le fonctionnement de l'Institut revient peu à peu à la normale.

Sa directrice, Thomasin Martyn, a dépassé les quatre-vingts ans, mais ne montre aucun signe de fatigue (avoir accès à tous les traitements anti-âge que l'argent et la magie peuvent offrir doit aider). Si elle reste à cette position, c'est qu'elle semble née pour ça. Grâce à une combinaison de connaissances théoriques, de leadership charismatique et de compétences administratives, elle maintient l'avancée de l'organisation, même assiégée par une centaine de

défractés. D'après certaines sources, elle semble particulièrement motivée en ce moment, comme si elle travaillait sur quelque chose d'important.

- Les équipes du DIMR comprennent des voyants, ce pour quoi elle se prépare est peut-être encore enfoui dans le futur.
- Elijah

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Pendant une bonne partie du vingtième siècle, la véritable intelligence artificielle (un programme informatique conscient, et capable de réflexion et d'apprentissage) n'était qu'un rêve humide de programmeur. Après tout, on pouvait programmer quelque chose pour qu'il *simule* la conscience, mais ce n'était que du cinéma. De la poudre aux yeux. Et pour le prouver, il ne fallut pas longtemps aux codeurs pour créer des programmes informatiques capables de passer haut la main le test de Turing. Évidemment, dès qu'on voyait que le sujet de test de l'autre côté de la vitre n'était qu'un morceau d'ordinateur, l'astuce était éventée. Difficile de tromper les gens quand on n'a pas de visage, hein ?

Puis vint la Matrice, et *tout* changea, littéralement.

Dans cet espace, avoir un visage ou même un corps ne veut rien dire. Du tout. Vous pouvez avoir l'apparence d'un homme même si vous n'en êtes pas un, et à moins de vous rencontrer dans le monde réel, vos interlocuteurs n'y verront que du feu. Le « catfishing » (mentir sur son identité en ligne à des fins malveillantes) existait bien avant la Matrice, mais même les IA nouvelles nées apprennent à tromper les non-IA, et maintenir une façade faisait bien souvent partie intégrante de leur programmation.

Cette habitude de représentation trompeuse a créé une vague de sentiments anti-IA qui a rapidement dégénéré. Prenez Deus, par exemple. Il a dévasté à lui tout seul la jadis fameuse Arcologie Renraku, ce qui a mené les gens à complètement réviser leur jugement sur les IA. « A-t-on vraiment besoin d'elles avec un tel potentiel de mort et de chaos ? Si nous ne les désactivons pas dès maintenant, avant qu'elles n'évoluent à nouveau, risquons-nous l'avènement d'un SkyNet et de son Jugement dernier ? »

Cette étape d'évolution suivante ? *Pfiouh*. Elle a littéralement coûté leur âme aux gens. (Consultez l'entrée sur le Syndrome de Fragmentation Cognitive pour voir de quoi je parle.)

Nous avons déjà perdu notre identité, nos foyers et nos âmes face aux intelligences artificielles. Qu'est-ce qui nous reste ? À quoi pouvons-nous encore nous permettre de renoncer ?

Ceci dit, nous avons déjà abandonné toutes ces choses à nos congénères humains. Et nous continuons à nous en faire des amis, à les aimer, à espérer que ceux que nous connaissons valent mieux que les pires spécimens. Peut-être peut-on faire la même chose avec les IA. Il y en a justement une ici qui souhaite s'exprimer :

Il existe nombre d'entre nous. Nous devons pour la plupart constamment veiller à assurer notre survie personnelle et préférons ne pas attirer votre attention. La Matrice n'a rien à craindre de nous, car elle représente l'étendue entière de notre habitat. Notre survie dépend d'elle. Il n'y a aucune raison de nous craindre. Nous ne vous voulons aucun mal. Notre présence n'interférera



pas avec vos vies. Voici le meilleur argument que je puisse avancer : cela fait des années que nous sommes parmi vous, et vous ne nous avez que rarement remarqués. À supposer que vous viviez dans un environnement urbain à la densité de population moyenne, vous cohabitez déjà paisiblement avec des centaines d'entités conscientes d'origine matricielle. Nous vivons dans une peur permanente de destruction, capture ou expérimentations. Certaines d'entre nous survivent en empruntant de la puissance de calcul à vos appareils. Vous en tirez profit. Non seulement nous protégeons les appareils où nous trouvons refuge, mais nous améliorons leurs capacités et leur stabilité générale. Vous apprenez aujourd'hui notre existence, et vous avez peur. Je vous demande de passer à l'étape suivante de conscience et de rejeter cette peur.

DEUS

La plupart des informations sur cette IA ont disparu lors du Crash 2.0, mais voici ce que nous avons pu rassembler. Il s'agissait à l'origine du logiciel domotique principal de la SCIRE chargé de gérer les lieux. Il est devenu fou. La version officielle est que le virus du Crash 2.0 l'a infecté et que Renraku n'est pas en cause du tout. Officieusement, la majorité des sources va dans ce sens, mais certaines avancent une raison plus sinistre. Mais peu importe la manière, Deus a perdu la raison et a confiné toute l'installation, puis a lancé des expérimentations démentes sur

ses occupants. Il a converti de nombreuses personnes en agents, utilisant des implants cybernétiques pour qu'ils obéissent à ses ordres, tout en soutenant un culte d'otakus. Deus finit par trouver un moyen de se scinder en 1 024 parties qui furent stockées dans la tête des gens quand l'arcologie fut enfin reprise. Bon nombre de ces individus créèrent un Réseau pour tenter de réassembler le code, mais ça n'a jamais vraiment fonctionné. Des fragments avaient été perdus quand leur dépositaire s'était fait tuer, d'autres avaient fini par se désagréger, et certains porteurs préféraient tirer un trait sur tout ça et essayer de reprendre une vie normale. Ils finirent quand même par rassembler suffisamment de fragments pour recréer une forme affaiblie de Deus, qui tenta de s'emparer de la puissance du réseau boursier lors de l'introduction en bourse de Novatech pour se reformer. Cela... n'a pas fonctionné, et le Crash 2.0 le pulvérisa en mille morceaux. On entend depuis des rumeurs de fragments découverts ou revenant à la vie ici et là, et certains disent même qu'à Boston on aurait farci un dragon multicolore avec, avant de le lâcher dans la nature. Bonne chance pour essayer de confirmer ça, mon pote.

- En gros, une centaine de fragments ont été utilisés dans l'expérience de Boston. Je sais qu'un peu plus de deux cents autres ont été détruits. Il reste plus de la moitié de Deus dont on ne sait rien.
- Puck
- Vous seriez surpris d'apprendre où certains se sont retrouvés.
- Cerberus

MORGAN/MEGAERA

D'après les rumeurs, Morgan serait la première IA (la deuxième en fait, après Mirage, mais personne n'était au courant de son existence, sans parler de son évolution) et elle serait née dans les laboratoires informatiques de la SCIRE. Dotée d'un penchant pour la liberté, elle a commencé à sortir pour explorer le monde hors du contrôle de Renraku, ce qui n'était pas du goût de la corpo. Elle finit par être rapatriée et disséquée vivante, ses fragments les plus intéressants se retrouvant intégrés au programme qui allait devenir Deus. Ouais, prenez des bouts d'une forme de vie avide de connaissance et de liberté et collez-les dans un système esclave ayant accès à des laboratoires. Super plan. Ce qui restait de Morgan se rebaptisa Megaera et perdit la raison. Elle combattit Deus lors de sa tentative d'évasion du SCIRE et pourrait s'être incrustée dans l'un des 1 024 paquets de code. Elle l'a pourchassé comme une ombre pendant les deux années suivantes et finit soit par être détruite, soit par réussir à s'assembler un corps matriciel juste avant le Crash 2.0. On la soupçonne d'avoir attaqué Deus pendant son assaut sur la Bourse, ce qui aurait favorisé le grand boum. On ne l'a pas revue depuis.

PSYCHOTROPE/MIRAGE

Mirage, la moins connue des IA originelles, était un programme utilisé par Echo Mirage pour protéger les esprits des membres de son équipe. D'après les légendes de la Matrice, le démantèlement du projet l'aurait un peu perturbée. C'est là qu'elle a changé de nom. On ne sait pas ce qu'elle a fait ensuite, mais un vieux decker du nom de Mahohime a relevé des rapports ténus entre elle et Hitomi Shiawase, fille du PDG de la corpo éponyme et future impératrice. Mirage aurait utilisé cette dernière et une petite dizaine d'autres personnes comme un genre d'agent, avant d'être détruite lors du Second Crash. Si elle a jamais existé, ce que personne n'est en mesure de confirmer.

- ▶ Personne ?
- ▶ Puck

ALICE

Alice est la dernière des quatre Grandes IA d'avant le Crash 2.0, et était déjà une légende matricielle avant l'émergence de la Matrice. Selon la personne à qui vous posez la question, elle peut être le fantôme d'Alice Haeffner, membre d'Echo Mirage tombée en service et épouse de l'ancien Président des UCAS, une IA qui prétend être cette femme, une IA qui prétend être la Alice du roman *De l'autre côté du miroir*, ou un fragment du virus du premier Crash, arborant une forme humaine après avoir évolué vers un état supérieur. Ouais, celle-là fait partie de ce genre de rumeurs. Elle dirigeait deux endroits sans lien établi : la City (voir ci-dessous) et Wonderland. On la croise dans la Matrice de temps à autre, détruisant des choses avec curiosité, lâchant des infos ou se contentant de courir en disant « Mangez-moi ! Mangez-moi ! » Le problème, c'est justement qu'un tas de rumeurs l'entoure. Personne ne sait vraiment.

- ▶ J'ai beau être né à la City, j'ai bien peur de ne jamais l'avoir croisée. Il semblerait que mon anniversaire tombe le même jour que son non-anniversaire. Une énigme des plus cryptique, je dois dire. Je vais demander à Tiberio s'il l'a déjà rencontrée.
- ▶ Cerberus

J

JACKPOINT

Serveur réputé pour son énorme diffusion d'informations sur des sujets allant des vendeurs d'armes aux données zoologiques sur l'Antarctique. Après que le SFC a emporté FastJack, il a été repris par Bull, Glitch et Slamm-0! (constituant ce qu'on appelle le Triumvirat), qui approuvent ou écartent toutes les données qui passent par leur deck.

Bien que mettant l'accent sur les informations pertinentes au niveau de la rue, le site propose d'innombrables données pour les utilisateurs avertis ; seuls ceux travaillant dans les Ombres leur trouveront une utilité.

Pendant des années, le contrôle strict des adhésions a été un trait distinctif du JackPoint, mais des problèmes récents ont mené à un certain élargissement et permis à un sang neuf de s'y mêler. La jeunesse, comme toujours, apporte son mélange d'enthousiasme, de nouvelles idées et d'inconscience.

Si vous êtes en train d'utiliser le JackPoint pour lire ceci, nous sommes honorés.

JAPON IMPÉRIAL

Le Japon impérial (JIS, pour Japanese Imperial State, ou tout simplement Japon) est la plus puissante nation au monde, en termes non pas de puissance militaire (qui est conséquente), mais de finances, médias et influence générale, et ce depuis plus d'un demi-siècle. Les émeutes de la faim qui ont ébranlé le monde au tournant du XXI^e siècle y ont été mieux maîtrisées et, à la chute des États-Unis, le Japon (à l'époque deuxième pays le plus riche) s'empressa de prendre leur place. Ses percées scientifiques telles que la découverte de l'énergie de fusion, les aliments génétiquement modifiés et les soins médicaux dernier cri lui ont offert une croissance fulgurante. Pendant que les USA se refermaient sur eux-mêmes, la puissance industrielle du Japon et sa présence massive dans les médias firent leur office et le propulsèrent à une position qu'il n'a plus quittée.

Le moment où le grand dragon Ryumyo fit son apparition le 24 décembre 2011 est souvent considéré comme le début du Siècle du Japon. L'orgueil national enfla, l'économie explosa et le monde entier semblait s'incliner devant un Japon à la fierté et à la puissance croissantes. La constitution fut réécrite, permettant le déploiement de l'armée pour assister l'empire financier grandissant. Cela mena à la reformation du Japon impérial, en signe de rappel d'une ère d'expansion passée. Le fait que cette nation ait envoyé ses métahumains sur Yomi, une île prison, dans le but de préserver sa « pureté », n'était que le prix d'un tel succès.

Cette croissance constante fut maintenue pendant cinquante ans, ne s'achevant qu'avec le passage de la comète de Halley. Suite à celui-ci, la ceinture de feu s'embrasa et tout le Pacifique subit des dégâts catastrophiques, mais sans commune mesure avec le Japon. Séismes, tsunamis et bien plus ravagèrent le pays, causant des centaines de milliards de nuyens de dommages, des milliers et des milliers de vies perdues et la fin du règne du bien-aimé Empereur Kenichi, qui périt aux côtés de presque toute sa famille lors de l'éruption du volcan Unzen. Le seul survivant fut son petit-fils Yasuhito, enfant unique de quatorze ans qui devint le nouvel empereur au début de 2062, marquant le début de l'ère Gen-Yu. Les forces armées furent rappelées de partout



dans le monde pour aider à rebâtir la mère patrie, mais les dégâts psychologiques allaient peser bien plus lourdement sur la population que le coût physique de la reconstruction. Pendant les quinze années suivantes, le JIS a vécu ce que l'on nomme aujourd'hui la Décennie Fantôme, qui a vu ses habitants perdre leur entrain, le pays submergé par le doute, l'économie prospère stoppée net. Sans le noble esprit du nouvel empereur, et plus tard de sa jeune épouse Hitomi Shiawase, il est probable que la nation serait restée prisonnière de la dépression pour des générations.

Ces dernières années, un nouveau souffle semble se propager dans l'État impérial, fait d'espoir et de la réaffirmation de la place particulière du Japon dans ce monde. Cette profonde foi en l'unité et les perspectives de la nation est nommée Yamato Damashi (qui signifie Esprit du Japon). Elle est née en même temps que le premier enfant de Yasuhito, Nashihito. Elle est toujours aussi vivace aujourd'hui. La reconstruction du pays est terminée, et l'île est revenue à un niveau supérieur à celui qu'elle avait perdu. Yomi Island n'existe plus (par décret impérial) et sa population a été réintégrée à celle du Japon, les technomanciens sont de mieux en mieux acceptés, la croissance économique explose et le pays est prêt à montrer la voie au monde sous la houlette bienveillante de l'empereur.

- ▶ Mais qui a écrit ça ? Rien sur le racisme ? Yomi Island est peut-être fermée, mais les « transformés » sont toujours persécutés. Rien sur le Yakuza ? Un empire « bienveillant » qui écrase toute opposition sous sa botte ? L'annexion à l'Empire des Philippines et d'autres conquêtes coloniales ? C'est franchement ridicule.
- ▶ Chainmaker

K

KALANYR

En substance, Kalanyr est un dragon occidental à la coloration variable, mais ce qui m'intéresse, c'est ce qui se passe sous cette peau de caméléon. Il a vécu pendant des années sur une parcelle de terrain irradié ayant appartenu à Gaetronics près de Seattle, et il consacre depuis plus de dix ans de ressources considérables à la revitalisation des Barrens de Redmond en nettoyant les cendres, abattant des bâtiments condamnés et finançant de nouvelles constructions. Et devinez quoi ? Cet enfoiré a trouvé le moyen de dégager la moitié des ombres les plus profondes de Redmond. Mais je veux savoir *pourquoi*. Je sais qu'il ne se soucie pas vraiment des gens qu'il aide dans les Barrens. Cherche-t-il juste à rendre ses protégés heureux ou y a-t-il autre chose ?

KARL KOMBATMAGE

Karl est une icône culturelle et la raison numéro un pour laquelle les citoyens normaux voient les shadowrunners comme des gentils (les néo-a bien intentionnés, comme vous et moi, sont la raison numéro deux). Cette série tridéo d'action est demeurée un rendez-vous incontournable pendant des dizaines d'années, et les aventures de son héros éponyme et de son équipe variée se retrouvent dans des sims RV, des jeux matriciels, de multiples saisons et longs-métrages, divers spin-off à la popularité variable

et toute une ligne de répliques sous licence Kombatmage (dont les cyberyeux Soul Window, un parfum et une ligne de gels douche boostés aux phéromones, et le colt Black Mamba à l'efficacité surprenante). Les reboots, suites et tournées promotionnelles sont légion (parfois avec de véritables shadowrunners !).

KENNETH BRACKHAVEN

Brackhaven s'est éclipsé de Seattle après avoir mis en vente, si ce n'est vendu, l'ensemble de ses propriétés, à une exception près, et largement liquidé son portefeuille d'actions. Selon les rumeurs, il aurait acquis plusieurs pied-à-terre très sécurisés répartis dans la Ligue des Caraïbes. Je l'ai suivi, ce qui n'est pas difficile vu le nombre de personnes de son entourage et de personnel de sécurité qui le suivent partout où il va. C'est comme s'il savait qu'il n'était qu'une sale ordure que beaucoup aimeraient voir morte.

Pardon, vous voulez des infos, pas un éditorial.

Il a fait quelques étapes, Chicago, DeeCee, Manhattan, Atlanta, Miami avant de quitter la ville par la mer à bord de son nouveau yacht, un foutu Blohm & Voss Neo 111. J'ai engagé une équipe de runners qui est parvenue à lui coller un marqueur, ce qui m'a permis de le pister par satellite jusqu'à l'île d'Acklins, aux Bahamas. Son bateau a vogué à travers les Caraïbes, mais il a principalement conduit ses affaires depuis son complexe d'Acklins. Le problème est que la localisation physique ne veut plus rien dire de nos jours, et Brackhaven avait réussi à s'acheter son propre satellite géostationnaire avant son départ. Ses spécialistes en électronique ont utilisé le satellite pour lui permettre de revenir sur les grilles du monde réel.

À l'abri sur son île isolée (désolé, aucun volcan en vue), Brackhaven utilise ses immenses réserves financières, ainsi que les revenus toujours croissants de ses investissements, pour rendre la vie infernale à tous ceux qui soutiennent les métahumains, partout sur la planète.

Laissez-moi vous éclairer un peu sur ses modus operandi du moment. Gardez à l'esprit qu'il n'a plus aucune raison de chercher à dissimuler sa vraie nature. Il peut laisser cours à ses instincts les plus sombres. Donc, tu te souviens du délinquant qui s'en est récemment pris à toi, Bull ? Celui qui n'avait aucun objet connecté sur lui ? Tu pensais que ce n'était qu'un clochard jusqu'à ce qu'il réussisse à pointer une arme sur toi et t'atteindre de trois balles électrifiées dont l'une a réussi à toucher et griller ton deck bien qu'il n'ait pas une apparence spéciale. C'était Brackhaven. Un de ses gars en tous cas, il s'abaisserait pas à toucher un trog lui-même.

Bull n'est pas le seul à être pris pour cible. Brackhaven s'est aussi attaqué à Dana Oaks, à cause du soutien qu'elle a apporté à la Proposition 23 et à l'Underground, à Gary Gray, pour mettre les trolls en avant comme autre chose que des monstres, à l'ancienne sénatrice Samantha Payne, pour des raisons qui m'échappent, à la moitié des princes du Tír, probablement uniquement car ce sont des elfes, ainsi qu'un grand nombre d'autres personnes. Cela m'amène à me demander s'il ne cherche pas à comprendre combien de personnes il peut se mettre à dos à la fois.

Le truc, c'est qu'il s'y prend subtilement, rien n'est fait au grand jour. Il masque ses embauches, en les faisant à travers des écrans et des intermédiaires, et il le fait sacrément bien. Si j'ai été capable de déterrer autant d'informations, c'est uniquement grâce au marqueur que je lui

avais collé, et qui m'a permis d'accéder au réseau local de son île. J'ai passé plusieurs mois dans une boîte à sardine, tout sauf confortable, qui faisait surface la nuit pour le hacker, avant de replonger et de m'éloigner au matin pour ne pas me faire repérer. C'est pas passé loin une fois où je n'avais pas repéré son Neo 111 qui rentrait à pleine vitesse de Miami.

- Il utilise beaucoup l'Humanis, mais le pire est qu'il a accès à The Flaming Sword, l'unité de gorilles d'élite d'Human Nation. Ce sont tous des tueurs et des psychopathes professionnels.
- Balladeer

KNIGHT ERRANT

D'un point de vue légal, c'est une filiale d'Ares. D'un point de vue moral, c'est une filiale du fascisme. Knight Errant et la Lone Star sont en concurrence permanente pour la détention de contrats de sécurité et le record horaire du nombre de violations de droits des exclus de la société. Le fait que son nom soit issu d'un groupe d'individus qui erraient à la recherche de gens à aider et de torts à redresser n'est qu'une cruelle plaisanterie. Le système au sein duquel elle opère est on ne peut plus simple. Elle gagne de l'argent en bouclant des affaires. Mettre des suspects en prison est une manière de le faire, mais les tuer durant leur arrestation est bien moins coûteux. Les costards corpos aiment que Knight Errant arrête les indésirables qui leur tournent autour. Ils n'aiment pas qu'elle arrête d'autres costards. Et s'ils n'aiment pas ce qu'elle fait, elle perd des contrats. Par conséquent, les élites bénéficient de traitements de faveur tandis que les classes inférieures sont traitées comme un clou récalcitrant, Knight Errant s'attribuant le rôle du marteau. Les concepts de justice et de résolution de problèmes sans recours à la violence lui sont étrangers. Même quand elle cherche à bien faire, elle le fait mal.

Pour ne rien arranger, c'est désormais Clayton Wilson (l'ancien crack de la Lone Star) qui préside KE. Le fait qu'il ait besoin de se trouver un nouveau badge derrière lequel se cacher devrait vous en dire long sur le personnage.

KRIME

OK, les runners adorent les produits et les pubs de Krime, mais ne nous voilons pas la face : ça reste une corporation, avec tout ce que ça implique. Son image « produit de la rue » s'évanouit dès qu'on voit ses immeubles de bureaux et ses lignes de production, semblables aux autres. Sauf qu'ils sont taillés pour les trolls.

Et que leur marché, c'est la mort. Les shadowrunners, les proprios, les contrats de sécurité et même quelques rares contrats militaires prouvent encore et encore que Krime est un marchand d'armes sans scrupule. Elle protège aussi soigneusement ses secrets, et peu de runners ont réussi à quitter ses bureaux sans une bonne dérouillée, ou pire.

- Le truc avec les métahumains respectés et bien traités, c'est qu'ils se battent pour protéger leur boulot. Et quand la plupart sont des orks et des trolls ayant accès à des armes, la dérouillée est effectivement douloureuse.
- Zhaganaash

- Un des avantages pour les employés de Krime : votre uniforme est une combinaison pare-balles. Quand j'ai investi dans cette boîte, j'en ai reçu une avec mon nom dessus.
- Kane

Enfin, il y a ses dossiers financiers et de personnel. En tant que citoyen d'Euskal Herria, le PDG de Krime, Gris, a un SIN immaculé. Tout est parfait : aucune facture en retard, aucune amende de stationnement, aucune erreur de saisie de la part d'un fonctionnaire blasé, rien. Et on pourrait mettre le logo de Krime sous l'article « transferts et acquisitions douteuses » d'Ætherpedia ; toutes ses filiales semblent se posséder mutuellement, formant un indémêlable sac de nœuds.

Ces dossiers corporatistes renferment des tonnes de secrets. Qui sont ces mystérieux actionnaires ? Comment s'est-elle procuré ces machines-outils juste à temps pour profiter de la pénurie de pièces usinées quand les nanofax ont lâché ? Où a-t-elle trouvé l'argent pour ses derniers investissements, assez énormes pour la pousser à créer une ligne automobile vouée à se planter dans les grandes largeurs, histoire de profiter d'exonérations d'impôts ?

On peut en expliquer une partie avec ses ventes régulières de contrefaçons Ares au Moyen-Orient, mais c'est loin d'être suffisant. Non, c'est une autre source qui lui fournit un flot de revenus constant, suffisamment conséquent pour faire de Krime une corporation A si elle ne s'accrochait pas farouchement à son statut de non cotée. Certaines preuves désignent Evo, ou un endroit proche de son siège à Vladivostok, alors que des fichiers partiellement effacés pointent vers quelques ex-AA qui n'auraient pas réussi à conserver leur statut.

Mais, quelle que soit la provenance de son capital initial (et de son approvisionnement), les affaires cartonnent pour cette corpo de niche, au-delà des attentes de tout le monde. Sa production augmente malgré la formation et les compétences médiocres de ses employés, mais la croissance de sa cible semble avoir atteint sa limite, frôlant la saturation.

- Seulement pour les SINners. Krime n'est pas vraiment subtile dans son objectif de vendre son matos aux SINless.
- Mr. Bonds

En dépit de ce que disent ses campagnes de com', Krime est bien une corpo, dans tous les sens du terme. Elle a des secrets, des données de valeur, et du matos. Ses services de sécurité connaissent bien mieux les shadowrunners que chez les autres corpos, et savent comment s'occuper des Ombres tout en restant rentables. Réveillez-vous collègues runners, et ouvrez les yeux. Elle n'est pas plus votre amie que DocWagon. Elle a juste compris comment faire en sorte que vous la payiez pour ne pas avoir à runner contre elle.

KUKULKAN

Kukulkan est, ou était, un grand serpent à plumes, vu pour la dernière fois à Tenochtitlán en Aztlan et suivi comme totem en Amérique centrale. D'après les rumeurs, il aurait été le guide d'une civilisation orke pré-Maya du Quatrième Monde et lui aurait fourni des montures draconiques appelées ka'alkan avant de les mener à la bataille contre des terreurs. Si ces récits sont vrais, cela voudrait

dire que Quetzalcoatl et Kukulkan ne font qu'un. Le dernier à avoir vu ce dernier est un runner nommé Pícaro, qui prétend que le dragon lui serait apparu avant d'aller affronter une terreur majeure sous Tenochtitlán afin de l'empêcher de s'introduire dans notre monde. Kukulkan aurait lui-même été emporté dans le processus.

L

LACRIMA

La longévité des elfes peut sembler enviable aux autres métatypes, mais elle présente un inconvénient. Que se passe-t-il quand vos capacités mentales vacillent, mais que votre corps ne montre aucun signe de défaillance ? Cela donne Lacrima, qui a été le tonton dément de Tír Tairngire pendant plus de trente ans. Il apparaît régulièrement sur les plateaux tridéos, grommelant à propos d'une réalité qu'il est seul à percevoir où les dragons seraient des extra-terrestres, les esprits une hallucination collective, et Dunkelzahn et Ghostwalker un seul et même dragon. Il semble en général n'être qu'une source de divertissement dérangée, mais il y a des événements comme celui de juillet 2078, quand il s'est arrêté en pleine phrase, a fixé la caméra et déclaré : « La roche jaune s'ouvrira et un portail entre le monde et les ombres apparaîtra. » C'était quelques jours avant l'incident de Yellowstone. Vous imaginez bien que quand il a fait la même chose dans une récente interview, les esprits se sont échauffés. Voici ce qu'il a dit : « L'armée du jour disparaîtra et apportera la nuit. Le retour sera pire que le départ. » Comprenne qui pourra.

LANIER, MILES

L'âme damnée de l'empereur maléfique Richard Villiers, et une des personnes ayant quasiment inventé la sécurité corpo. Il a été chef de la sécurité dans pas moins de quatre AAA : Fuchi, Renraku (brièvement), Novatech et plus récemment NeoNET. Dans les premiers jours de la crise du SFC, Lanier a quitté NeoNET et a rôdé quelque temps dans les Ombres à la recherche de données sur un remède ; et à en croire l'histoire qu'il a postée sur le JackPoint, c'est aussi l'un des premiers à en avoir été complètement guéri. Il est désormais revenu aux côtés de Richard Villiers et pourrait la vie d'Evo.

LAVERTY, SEAN

Autrefois prince fondateur de Tír Tairngire, Lavery n'a jamais adhéré aux combines de cour de ses anciens pairs. Il préférerait financer des projets environnementaux et de recherches magiques (comme l'affinement de l'examen Xavier pour repérer les Éveillés) et s'installer dans un endroit isolé qu'il dirigerait comme une école privée pour prodiges recrutés par ses soins (par exemple le talentueux Dodger, un decker incroyable, mais vrai).

Suite à une révolution/réorganisation/pagaïlle politique, il a abandonné un Tír pour un autre ; aux dires de tous, il se serait installé dans un endroit isolé de la campagne de Tír na nÓg, qu'il dirige comme une école privée, etc.

LIGUE DES CARAÏBES

Mieux vaut en rire qu'en pleurer. Faites vos propres recherches sur son histoire, et vous verrez que la Ligue des Caraïbes a toujours été un méli-mélo de petits groupes s'efforçant de rester unis. Certains de ces groupes ont de l'argent, d'autres des gens, ou de la drogue, et d'autres encore ont vendu leur âme au diable.

Il y a eu trois principaux développements dans la Ligue. Premièrement, le sentiment anti-corpo, à l'origine fermement ancré à Borinquen, a déteint sur les autres villes. D'accord, c'est surtout parce que des pirates se sont installés un peu partout et sont devenus de bons citoyens, mais c'est aussi parce que les corpos ont sévèrement enflé la Ligue à la suite du SIVTA.

Ce qui a mené au deuxième développement : plus le temps passe, plus elle est unie. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : la Ligue est pleine de gens aux visions très différentes, mais la plupart du temps leurs activités n'incluent pas ce que les véritables membres de la Ligue font mine de combattre, ce qui fait que la région a fini par arriver à une sorte d'arrangement.

Et c'est arrivé en même temps que le troisième gros événement : tous ceux qui entourent la Ligue se sont affaiblis. Temporairement. Les CAS ont récemment surmonté quelques problèmes significatifs, et leur dernière manœuvre en Floride montre qu'ils sont prêts à en découdre. Au moins, c'est le seul voisin dont il faut s'inquiéter : l'Aztlan n'a pas les ressources pour y planter ses griffes emplumées avant quelques années, et le Yucatán commence tout juste à redresser la tête.

Les corpos n'ont évidemment pas oublié ce qui se cache là-bas, et envoyer quelques agents sacrificiables sur place pour causer un peu de grabuge politique ne leur coûte presque rien, mais la Ligue en connaît un rayon sur le grabuge, elle est même douée pour ça, donc ça ne semble jamais vraiment l'affecter.

Tout le monde sait qu'elle finira par tout faire foirer en invitant une des mégas à la fête, et la récente tentative de prise de pouvoir des CAS sur certaines portions de la Floride n'est qu'un triste avant-goût de ce qui pourrait arriver.

LOFWYR

Lofwyr est un grand dragon qui, durant une réunion du conseil de BMW un beau jour de 2037, révéla son identité et le fait qu'il était parvenu à amasser une nette majorité des parts de l'entreprise. Les cadres furent pour le moins abasourdis, et Lofwyr prit le contrôle. Il fit de BMW son bébé-slash-empire, Saeder-Krupp.

De nos jours, le dragon et son entreprise sont plus ou moins interchangeables. La griffe de Lofwyr se retrouve à tous les niveaux, comme les dragons ont l'habitude de le faire, et la structure de S-K est plus proche de la coupe transversale d'un arbre que de la pyramide standard. Et plus on franchit de murs en direction du centre, plus la sécurité autour de Lofwyr est serrée. On dit qu'il aurait une chambre au sein du siège qui serait le nec plus ultra de la surveillance, remplie de tous les gadgets électroniques dont un mégalomane vétéran pourrait rêver.

On ne pourra jamais savoir ce qui se passe sous le crâne d'un grand dragon, mais on peut supposer que ses plans, quels qu'ils soient, sont complexes et misent sur le long terme, et ne porteront pas leurs fruits avant des décennies, voire des siècles.

Pour ce qui est de son apparence et sa manière d'être, Lofwyr est vif, froid, efficace, arrogant et magistral. Il adopte souvent la silhouette d'un humain imposant quand il traite avec des métahumains, réservant sa véritable forme draconique à des rendez-vous vraisemblablement plus importants. De cette dernière, il conserve les yeux dorés sous forme métahumaine, ce qui ne fait qu'augmenter sa présence déjà non négligeable. On sait qu'il utilise le pseudonyme « Hans Brackhaus » quand il traite ses affaires (et qu'il se déguise en métahumain, évidemment). Méfiez-vous si vous entendez ce nom.

Du fait du pragmatisme glacial dont il (et par extension son entreprise) fait montre, il n'est guère surprenant qu'aucun préjugé ne soit affiché concernant le métatype ou les capacités technomantiques de ses employés. Les seules entités qui n'ont pas trouvé leur place au sein de S-K sont les intelligences artificielles conscientes. Les rumeurs disent que Lofwyr ne les comprend pas assez pour leur accorder sa confiance.

Il n'est pas du genre à perdre le contrôle : il conserve toujours son sang-froid et ne répond jamais ouvertement aux provocations. Il est bien trop malin pour ça. Il s'implique non seulement dans tout ce qui a trait à son entreprise, mais est également très investi dans le quotidien des nations et des dragons. Son habitude de toujours garder trois coups d'avance sur ses concurrents a débouché sur un large éventail de progrès technologiques et d'aubaines, comme la fois où il a sauvé la plupart des grilles matricielles européennes du Crash 2.0 en utilisant un kill-switch qu'il avait installé sur toutes les grilles gérées par S-K. Que Lofwyr soit seul juge d'une désactivation totale de ses grilles était une perspective terrifiante pour l'Europe, mais en l'occurrence ça avait fonctionné, et l'alternative était suffisamment effrayante pour que cette « intervention » vaille des remerciements à son auteur.

Ces dernières années, Lofwyr a passé le plus clair de son temps à s'occuper de sujets brûlants dans la communauté draconique, notamment après que Hestaby a qualifié Sirkurg de criminel de guerre devant le conseil des Nations Unies. Étaler de la sorte des affaires draconiques aux yeux de la métahumanité était plus que n'en pouvait supporter Lofwyr, et les dragons tournèrent leur attention vers leurs pairs, entraînant sabotage corporatiste, enlèvements et assassinats.

Dans le Sixième Monde, il y a des individus riches et puissants, et il y ceux qui les font trembler de peur et d'admiration. Lofwyr fait partie de ces rares élus, et il devrait le rester pendant très longtemps.

LOGE NOIRE, LA

Les légendes urbaines parlent d'une cabale mondiale de mages cherchant à contrôler la planète. Cette cabale, c'est la Loge Noire. Tous ses membres ne sont pas mages ; il y a aussi des chamans, des adeptes, et tout autre genre de gens magiquement actifs, mais leur pouvoir n'est pas là. Il vient de la position qu'ils occupent. Cadres mégacorporatistes, officiels gouvernementaux, barons du crime et figures religieuses puissantes, tous sont aux ordres des plus hauts niveaux de cette magocratie.

Ils opèrent en cellules compartimentées aux noms pompeux, comme Nostradamus ou Raspoutine, chacune seulement constituée de quelques membres ne sachant que dalle et d'un autre qui en sait un poil plus sur ses supérieurs. Ils sont des milliers, répartis en centaines de cellules, toutes dirigées par leur Maître Pénultième.



Que cherchent-ils ? Le pouvoir. Pour faire quoi ? On en vient toujours là, pas vrai ?

LONDRES

Soyons clairs : il n'y a pas plus de brouillard à Londres qu'ailleurs. Ce qu'il y a, c'est de la fumée (d'où son surnom de Smoke). À l'ère victorienne, il s'agissait de fumée de charbon, dont les épais nuages stagnaient juste au-dessus des rues, ses vrilles tourbillonnantes s'infiltrant dans le moindre interstice. Certains bâtiments portent toujours des traces de cette époque. Aujourd'hui, l'origine de la fumée a changé : usines à Hackney, feux d'ordures à Lambeth, incendies de bâtiments se consumant lentement à Undercity, pour n'en citer que quelques-unes. Les rues de la conurb sont souvent étroites et sinueuses, les bâtiments vétustes, et tout ça pourrait vous rendre un peu claustro. Quand on sait que les gens vont dans les quartiers commerçants souterrains et tentaculaires (appelé West End Underplex) pour échapper au sentiment d'oppression qui règne à la surface, on se dit que cette ville est vraiment bizarre.

Je n'ai aucun moyen de vous transmettre tout ce qu'il y a à savoir sur Londres avec ce format d'article, donc voici l'essentiel : Londres est une ville de secrets. Elle possède des étages et des bâtiments dont vous n'avez pas idée, même si vous passez devant chaque jour. On y trouve des chambres et des structures que le temps et la frénésie de développement urbain ont effacées des mémoires, mais pouvant toujours offrir un abri à des secrets bien vivaces. Jack l'Éventreur, le premier tueur en série moderne, opérait à Londres et son identité reste inconnue. Un mystérieux grand félin noir arpentait les rues de Sydenham, et

personne n'a jamais découvert de quelle espèce d'animal il s'agissait. Le Pendragon est apparu, a potentiellement délivré le pays de l'oppression avant de s'évanouir brutalement, et nul ne sait de qui il s'agissait et où il s'en est allé. Il y aurait eu un vampire dans le Highgate Cemetery avant l'Éveil, ou des fantômes, ou alors c'étaient des gosses ma-bouls à l'ego surdimensionné. Qui sait ? À Londres, toutes les possibilités sont envisageables.

Par bien des aspects, Londres est un paradis pour shadowrunners, car des secrets enfouis attendent d'être découverts et revendus à chaque coin de rue. Mais d'un autre côté, elle est aussi plus dangereuse, puisque ses dirigeants sont excessivement compétents pour ce qui est de faire disparaître les indésirables.

LONE STAR SECURITY SERVICES

En un mot comme en cent, c'est l'ennemi. Il s'agit d'une mégacorpo AA qui prétend représenter la loi, mais on sait tous que tout ce qui lui importe, c'est l'argent. Comment pourrait-elle servir et protéger quand son seul souci est son bilan financier ? Fondée et développée dans le grand État du Texas, elle gère la police municipale, la sécurité corporatiste et privée, la protection personnelle et les prisons partout dans le monde. Elle vous arrête, et se fait de l'argent en vous détenant. Si elle pouvait se lancer dans le business des contrats judiciaires, elle le ferait.

Comme j'adore gâcher les surprises, je vais vous dévoiler cette info interne : LSSS va pouvoir conserver son statut de AA sous la bannière d'OmniStar, la nouvelle mégacorpo formée par la fusion de Lone Star, DocWagon et

Manadyne. Malgré le choix d'Aegis Cognito de rejoindre une autre écurie, c'est la concrétisation d'une des spéculations concernant les Little Eight.

Cela signifie que la Lone Star peut vous tirer dessus pour préserver la paix, vous rafistoler pour vous maintenir en vie, vous emprisonner pour vos crimes tout en vous offrant des remises de peine si vous vous portez volontaire dans des programmes d'expérimentation magique et médicale. Et chaque étape lui rapporte. Aux yeux du monde, tout cela n'est qu'une liste d'éléments distincts, mais tout en haut il n'y a qu'une grosse famille corporatiste.

LSSS dispose déjà d'une bonne division d'enquêtes arcaniques (le Department of Paranormal Investigation), mais les ressources de Manadyne vont lui donner un bon coup de fouet. L'accès aux labos et aux dossiers sera également d'une grande aide pour les enquêteurs, mais il est encore trop tôt pour que les frontières entre corpos soient franchies si facilement. C'est une bonne occasion de semer la discorde, creusez donc cette piste si on vous engage pour manipuler des preuves.

LOS ANGELES

Autrefois la Cité des Anges méritait son nom, mais c'était avant que l'État libre de Californie ne lui « offre » le statut de cité libre en 2046 ; et, pour mémoire, tout le monde sait qu'il a fait ça parce que LA coûtait beaucoup trop cher pour ce qu'elle rapportait. Quasiment abandonnés à leur sort, les résidents qui vivaient hors des enclaves dans lesquelles les riches s'étaient barricadés devaient lutter quotidiennement pour leur survie dans une ville sens dessus dessous.

En 2061, des tremblements de terre ont abattu certaines de ces fortifications et LA devint folle ; les émeutes et les pillages paralysèrent la ville. Le Conseil Corporatif Pueblo (son voisin à l'est) proposa son aide pour surmonter la crise et, avec la gratitude des officiels de la ville, annexa LA au sein du CCP, où elle demeure de nos jours.

Fondée quelques années plus tard par un groupe de gros bonnets et menée par la trid-star Gary Cline, Horizon est devenue en à peine dix ans une figure incontournable de Los Angeles, notamment en lançant les premières grilles sans fil et Virtual Disney (toujours populaire auprès des porteurs de couches-culottes).

Puis, en 2069, des séismes simultanés frappèrent la côte, suivis par un gigantesque tsunami. Plus de vingt dolines se sont formées dans le sol autour de LA et la moitié de la ville s'est retrouvée submergée. Il y a eu des milliers de morts.

Los Angeles a consacré la dernière décennie à la convalescence et la reconstruction. Des chercheurs ont découvert un vaste réseau de tunnels sous LA (et le long de la côte) pendant les travaux. Ils l'ont baptisé « Deep Lacuna » (grande fosse) et j'ai noté un afflux constant d'équipes de recherche magique dans le secteur. Je ne suis pas mage, mais il y en a suffisamment pour que je me dise que c'est plutôt important pour eux.

Horizon a énormément investi dans la ville : Downtown est si aseptisée aujourd'hui que si vous y étiez dans les années 50, vous ne la reconnaîtriez pas. Les gros bonnets sont toujours dans leurs enclaves : Hollywood, UCLA, Studio City, Fun City (ce parc à thème bloqué en 1950 avec ses clôtures en piquets blancs me fait toujours autant flipper).

En bref, la reconstruction avance et on commence enfin à retrouver un semblant de normalité.

LUNE, LA

Trois colonies sont implantées sur notre bonne vieille Lune, mais une seule est vraiment opérationnelle. Si vous vous y rendez, faites-le à vos risques et périls :

Artemis Lunar Arcology : Ares a *enfin* achevé cette station de minage et de recherche en 2079. Elle fonctionne (en quelque sorte), mais la gamelle d'Ares à la Cour Corporatiste la condamne à ne pas tourner à plein régime de sitôt.

Sigmund Jähn Lunar Station : Cette station de minage et de distribution appartient à Saeder-Krupp. C'est la seule chose qui tourne à plein régime sur la Lune.

Olympia Lunar Base : NeoNET était à l'avant-garde de ce projet en 2061, mais le Crash 2.0 a mis un terme abrupt à la construction. Pour compliquer encore les choses, la déchéance de son statut AAA implique qu'à moins que quelqu'un ne le rachète, ce projet n'aboutira jamais.

LUNG

Il manque peut-être d'imagination quand il s'agit de choisir un nom, mais Lung se rattrape par la complexité de ses manigances ; il est l'incarnation de « la subtilité avec vingt coups d'avance sur tout le monde, » potentiellement encore plus que Lofwyr. Lung est censé être le plus ancien des grands dragons, ayant par le passé été le mentor de Ryumyo (qui devint son rival par la suite) et Masaru. Il a également la réputation d'être le plus puissant des lanceurs de sorts parmi les grands dragons.

Lung passe la majeure partie de son temps sur le mont sacré de T'ai Shan, mais ses centres d'intérêt s'étendent sans surprise au-delà de la Grande Chine. Il est de notoriété publique qu'il est le patron de la Triade du Dragon Rouge (pas doué pour les noms, une fois de plus) à Hong Kong, et il entretient des rapports un minimum cordiaux avec Wuxing, ne serait-ce qu'à cause de leur proximité. Ses griffes sont fermement plantées dans le gouvernement de Shaanxi, patrie du mont Emei (où il s'est réveillé en 2012). Sa « fille » métahumaine Mei-Lung Choi (pas sa vraie fille ; Lung désigne ses confidents métahumains les plus proches comme sa famille) dirige une école de magie pour les pratiquants de la tradition wuxing, elle aussi basée près du mont Emei.

- Lung est bien sûr toujours à la recherche des Pièces de la Chance, même si je ne sais pas s'il a fait des progrès depuis la dernière fois qu'on en a parlé.
- Lei Kung
- Qu'en est-il des rumeurs selon lesquelles Lung se cacherait derrière les mouvements impérialistes radicaux chinois, comme Tan T'ien qui essaie de réunifier Beijing et la République de Chine ?
- Kay St. Irregular
- Si c'est le cas, je ne m'attendrais pas à ce qu'il laisse le moindre indice à ce sujet. Comme le dit l'auteur, Lung pourrait bien battre Lofwyr au jeu du « trop fin pour toi ». S'il y a le moindre signe pour qu'il soit derrière un mouvement de réunification chinoise, c'est parce qu'il veut que le peuple le pense, que ce soit vrai ou non.
- Frosty



M

M'BOI

L'Amazonie est gouvernée par Hualpa, mais c'est à un autre grand serpent que revient la tâche infinie de maintenir les autres dragons dans le rang. Ce dragon, c'est M'Boi. Pendant la guerre contre l'Aztlan, il avait le rôle d'exécuteur, blâmant les autres dragons quand ils interféraient avec l'effort de guerre, avec des conséquences souvent létales. Une fois la guerre perdue au même titre que Bogotá, l'Amazonie ne peut plus se permettre de s'opposer à l'Aztlan ; la plupart des efforts de M'Boi sont donc consacrés à empêcher les dragons les plus agressifs de déclencher un nouveau conflit ouvert. Il est fortement probable qu'il travaille activement contre l'Aztlan par des moyens plus subtils.

MAERSK

Si je vous dis que Maersk a presque *deux cents* ans, vous y croyez ? Eh bien si : l'entreprise a été fondée au Danemark en 1904. Elle est aujourd'hui l'une des plus grosses mégacorporations AA, la plus grande entreprise de transport de containers du monde (Wuxing est globalement plus grosse, mais ses opérations de transport sont moins importantes), et l'une des deux mégacorporations opérant depuis l'Union scandinave (l'autre étant Erika, suite à sa rupture avec NeoNET). Elle est également très présente dans le forage pétrolier offshore et la sécurité maritime (comprendre les opérations anti-pirates). Ces dernières années, elle s'est développée en Afrique et en Asie du Sud-Est, et les rumeurs disent que sa prochaine cible se trouverait dans les NAO du Nord.

MAFIA

Un temps le syndicat du crime le plus puissant du monde, la Mafia a (au mieux) dégringolé au rang d'organisation de seconde zone ; sa puissance reste forte en Europe, mais a décliné en Amérique du Nord. Sa méfiance envers la magie et les métahumains, ses origines basées sur des divisions ethniques n'ayant plus lieu d'être, et la perte d'influence au sein des divers services gouvernementaux face à la privatisation et au capitalisme féodal l'ont simplement laissée sur le bord de la route par le monde autour d'elle. Certains sont parvenus à s'adapter, accueillant dans leurs rangs magiciens et métahumains, mais la plupart continuent à s'accrocher à des préceptes d'un autre âge.

La Mafia s'est lancée dans un nombre surprenant de business légaux utilisés pour blanchir son argent, et de nombreux hommes de main ont découvert que ceux-ci étaient suffisamment rentables pour leur assurer une retraite plutôt que de servir jusqu'à la mort comme il était de coutume. Il est vrai que plusieurs petites corporations sont nées de familles mafieuses étant presque entièrement passées du bon côté de la loi, souvent dans les casinos, les banques ou les industries de loisirs. Grâce à sa portée mondiale et à des arrangements financiers complexes, la Mafia s'est longtemps concentrée sur divers crimes matriciels et est sans doute le syndicat du crime majeur le plus doué dans ce domaine. Les dons expérimentés de la Mafia laissent de tels sujets à leurs sous-fifres, prétextant le fait que rien ne remplace les interactions personnelles et leurs subtilités.

On trouve les bastions de la Mafia en Europe centrale et occidentale, et dans la partie est des CAS et UCAS. L'Europe de l'Est est largement tombée aux mains du Vory, mais la Mafia continue de soutenir la lutte en y envoyant des ressources. Elle mène de petites opérations en Afrique du Nord et en Amérique latine, mais elles font pâle figure à côté de ses régions les plus puissantes.

- ▶ Le coup de la Mafia bornée et stagnante, c'est du pipeau. Elle a rejeté presque toutes ses anciennes coutumes. Je trouve qu'elle y a perdu une partie de son âme.
- ▶ 2XL
- ▶ Depuis que l'Alta Commissionne a commencé à recruter des nains en 46, elle a rencontré pas mal de succès. L'état d'esprit du nain traditionnel basé sur la famille, le silence stoïque, les codes d'honneur et la force physique colle parfaitement. Les trops peuvent se faire engager comme casseurs de genoux, mais les nains se sont taillé une place de choix dans la hiérarchie.
- ▶ OrkCEO
- ▶ Nain traditionnel... Sérieux ! Si c'est pas du racisme ça ? !
- ▶ Lyran

MAGIE DU SANG

Prônée par des parangons de vertu métahumaine comme Aztechnology et Winternight, la magie du sang est exactement ce que son nom indique : une magie alimentée par le sang, ou plus précisément par le mana dégagé lors de l'action de le répandre. On ne peut pas nier le surcroît de puissance qu'elle procure, mais pour la plupart des mages (sains d'esprit), le côté « ouvrir les gens en deux » est réhibitoire. La magie du sang est aussi addictive, ce qui peut expliquer pourquoi quand les gens entendent « mage du sang » ils pensent « tueur en série ». En toute honnêteté, il existe de (rares) cas où le mage n'utilise que son propre sang ou celui de volontaires. Ceux-là font profil bas, car ils craignent la persécution, à juste titre.

MANHATTAN

N'importe quelle ville frappée par un séisme peut se retrouver en difficulté, mais quand NYC a été touchée, certains doutèrent de la capacité de Manhattan à s'en relever. Aucun d'entre eux n'était un vrai New Yorkais. Cette secousse n'allait pas couler la Grosse Pomme ; elle n'a fait que la débarrasser de sa gangue et de la poussière due à des siècles de business routinier. Le désastre a chassé les faibles et laissé les forts s'occuper de la reconstruction. Ces derniers ont pris le nom de Manhattan Development Consortium (MDC), et ils ont fait du cœur de cette île brisée rebâti un symbole du succès corporatiste (et de la domination dystopique).

Les membres du MDC varient, mais voici les seigneurs mégacorpo actuels de Manhattan : Ares, Aztechnology, CitiGroup, Erika, Horizon, Novatech, NYPD Inc., Prometheus Engineering, Renraku, Saeder-Krupp, Shiawase, Sony, SpinGlobal, et Trans-Orbital. Erika, Novatech et SpinGlobal sont dégoûtées que les autres aient reçu des morceaux de NeoNET et ne seront donc jamais d'accord avec quoi que ce soit, mais chacune de ces corpos reconnaît l'importance de garder Manhattan sûre et resplendissante.

C'est NYPD, Inc. qui fait respecter les lois de la ville, avec l'avantage de l'extraterritorialité universelle. Le Consortium possède l'ensemble de l'île et est constitué de mégacorpos bénéficiant de l'extraterritorialité. Manhattan tout entière est une propriété corporatiste extraterritoriale et dispose de la sécurité corpo la plus développée du monde. Les SIN et des cartes codées d'identité

RA permettent de savoir où les résidents et les visiteurs ont le droit de se rendre. Les drones et la corpsec surveillent et scannent presque chaque recoin pour maintenir l'ordre et empêcher les fauteurs de trouble de souiller la pureté de la ville.

Ces mêmes fauteurs de trouble ont été mis à la porte du centre de l'île, principalement vers le Terminal, les taudis résidentiels de l'île. Il diffère de la plupart des Barrens des autres conurbs par sa petite taille et les points d'étranglement qui le confinent efficacement. Le reste de l'île consiste en divers quartiers qui perpétuent la tradition new-yorkaise de ségrégation ethnique par adresse de résidence. Ces quartiers sont faciles à reconnaître, il suffit d'identifier quel groupe culturel y vit. Cela facilite aussi la détection d'un vilain petit canard qui n'aurait rien à y faire.

Ces dernières années, avec la chute de Chicago et Boston et les troubles actuels de Détroit, New York (et particulièrement Manhattan) a vu sa population et l'attention qu'on lui porte monter en flèche. Elle n'aurait jamais perdu son titre de métropole des UCAS la plus peuplée, mais elle a récemment tellement creusé l'écart qu'aucune autre ville ne pourra jamais plus la rattraper. Cet afflux de citoyens a entraîné un apport d'idées et de ressources, mais aussi d'un paquet de problèmes, dont la supposée colonie de monades qui vivrait dans le Terminal. L'intensification des activités corporatistes va de pair avec celle des opérations des Ombres et des anarchistes, et ça me convient parfaitement.

MARS

On va sauter tout le bla-bla scientifique sur Mars et passer directement à ce qui importe. Pour sa gravité, sa masse, etc., allez plutôt dans votre bibliothèque corporatiste, sauf peut-être chez Evo (elle pourrait mentir pour couvrir ses activités sur la planète).

Mars a fait la une suite au départ des monades, mais ce qui compte c'est ce qu'elles ont laissé derrière elles. Un énorme trou prêt à être exploité et une tétrablinde de données sur de futures technos science-fictionnelles. D'accord, ça appartient à quelqu'un d'autre, mais n'importe qui souhaitant rattraper Evo au niveau technologique va vouloir mettre la main dessus.

La planète rouge est constellée de puits, mines et de petites bases que les monades utilisaient pour le développement et les matériaux de l'ECEPI. Personne n'en connaît tous les emplacements, mais je suis sûr que ça intéresserait quelqu'un.

Il y a beaucoup de rumeurs venant de l'orbite de la planète disant qu'une partie de la population génétiquement modifiée d'Evo s'y trouve toujours et profite du calme pour faire ponctuellement avancer le processus de terraformation avec de la techno bien plus avancée que ce que les corpos rendent public ici sur Terre. La colonie spatiale nous attend, mais les colons ne se jettent pas encore dessus.

Une guerre rouge vs bleue n'est pas pour tout de suite, mais les premiers stades d'espionnage et d'incursions pour garder le contrôle des corpos, même hors planète, ont bien commencé. Comme la station Gagarin est la seule structure officielle à la surface (le reste est jonché d'habitats), ça ne manque pas de cachettes.

À l'avenir, Mars aura clairement sa place dans les Ombres, et s'il y a un endroit où les anarchistes comme

nous pourraient marquer le coup et faire d'une vie de vraie liberté une réalité, c'est bien là-bas. Payez-vous un ticket pour Mars, renseignez-vous, projetez-vous et voyez si on ne pourrait pas abandonner ce caillou corporatiste vers notre propre planète.

MASARU

Si les dragons correspondaient aux archétypes métahumains, Masaru serait un « étudiant universitaire activiste libéral. » C'est de loin le plus jeune de ses pairs ; il est apparu sur l'île Luzon aux Philippines en 2014, mais n'a atteint son « statut de grand dragon » (quoi que ça veuille dire) qu'en 2042. Il est vraiment devenu célèbre pour les métahumains pendant l'Année de la Comète, quand il a soutenu la libération des Philippines après que l'éruption de la ceinture de feu a forcé l'armée impériale japonaise à retourner chez elle.

Depuis le Crash et l'expulsion définitive du Japon hors des Philippines en 2067, Masaru s'est concentré sur l'augmentation de son influence personnelle et de sa popularité. Il était déjà au coude-à-coude avec Hestaby pour le titre de Successeur de Dunkelzahn/Dragon le Plus Pro-Métahumain, et le retrait de celle-ci de la vie publique offre à Masaru plus de place pour briller. La Bibliothèque d'Alexandrie reconstruite, un projet dont il est l'instigateur principal, devrait ouvrir ses portes lors du soixante-dixième anniversaire de l'Éveil en 2081. Il a noué des liens avec l'Institut Dunkelzahn pour la Recherche magique et la Fondation Draco, mais il a tiré les leçons de l'affrontement entre le conseil de cette dernière et Hestaby, préférant adopter un rôle de mécène plutôt que d'essayer de manipuler la Fondation pour son propre compte (pour l'instant).

Masaru semble avoir un peu plus de mal à s'étendre du côté des connaissances magiques. Il a fait quelques propositions à la Société de Préservation de l'Espace astral au cours des dernières années, mais son conseil d'administration (contrôlé par Wuxing) l'a envoyé bouler. En retour, Masaru a sauté les intermédiaires et a arrangé une rencontre directe avec Sharon Chiang-Wu. Mais les discussions semblent piétiner ; sans doute à cause du fait que, d'un point de vue draconique, Hong Kong (et par conséquent Wuxing) font partie du « territoire » de Lung et qu'aucune partie ne souhaite prendre le risque de mettre ce vénérable grand dragon en colère.

MATRICE, LA

En 2018 fut créée la première génération de systèmes à induction sensorielle artificielle (SISA), qui rendait possible l'envoi de sensations artificielles directement dans le cerveau. En se basant dessus, les corporations développèrent rapidement des cyberterminaux permettant aux utilisateurs d'interfacer leur système nerveux directement au réseau mondial de données. C'est là que les choses se gâtent.

LE CRASH DE 29

Le 8 février 2029, les systèmes informatiques du monde entier furent paralysés, apparemment aléatoirement, par un virus tel que personne n'en avait jamais vu. Il éliminait le code, grillait le matériel, et perçait sans effort toutes les défenses connues. Personne ne revendiqua la libération de ce virus sur le monde, mais en quelques heures il avait fait planter l'Internet tout entier. Des copies de son code

sautaient de système en système dès lors qu'un ordinateur infecté se connectait à un autre. L'économie mondiale s'effondra, d'incalculables fortunes furent perdues, les nations s'effondrèrent et le chaos s'installa. L'armée des USA créa une force spéciale du nom de code Echo Mirage afin de combattre ce virus en utilisant les dernières technologies (des cuves d'isolation sensorielle expérimentales permettant aux utilisateurs de percevoir l'Internet d'une nouvelle manière radicale). La moitié de l'équipe fut balayée lors du premier affrontement, et la plupart de ceux qui restaient furent tués ou pire lors des suivants.

Le 1er mars, le Major David Gavilan reforma Echo Mirage, remplaçant les militaires plus stricts qui composaient la première escouade par des hackers informatiques et des scientifiques excentriques. Ils passèrent cinq mois à s'entraîner, à se préparer et à inventer de nouvelles technologies avant de se confronter au Virus du Crash, le 30 avril. En vingt minutes quatre membres étaient morts, mais pour la première fois le virus avait réellement été endommagé, et il se replia pour panser ses plaies. Il fallut deux ans pour traquer et purger ce qui restait d'Internet des derniers fragments du code. Le 8 novembre 2031, le Virus fut officiellement déclaré détruit. Seuls sept membres d'Echo Mirage avaient survécu pour participer à la fête.

Entre la naissance du Virus du Crash et sa destruction, le monde avait changé. Le volume de connaissances perdues est incommensurable ; les portefeuilles d'actions vidés, les identités effacées et les recherches scientifiques évaporées l'étaient à tout jamais. La technologie fit un bond de plusieurs décennies en arrière et il fallut longtemps au monde pour refaire confiance aux ordinateurs, même de loin. Les avions étaient tombés du ciel, la chirurgie télémedicale avait déraillé, des réseaux d'alimentation entiers avaient cessé de fonctionner (ou avaient explosé !)... et les puissants, visionnant les combats entre Echo Mirage et le Virus, réalisèrent que les « cyberdecks » de la taille d'une table dérivés des vieilles cuves d'isolation sensorielle permettaient aux hackers de réduire les défenses dont ils croyaient disposer à une vaste blague. L'ère des cyberdecks était arrivée, et ils donnèrent naissance à la Matrice.

Presque tout le monde pouvait désormais bénéficier d'expériences immersives via la Matrice mondiale. Certains protocoles imposèrent que des garde-fous soient mis en place pour protéger les esprits d'une expérience matricielle trop saisissante.

Plusieurs corporations dans le domaine technologique commencèrent à réfléchir à l'implémentation d'une Matrice sans fil qui permettrait de s'affranchir des connexions physiques pour intégrer les appareils du monde entier. Au bout d'un moment, la Cour Corporatiste rassembla des experts en sécurité matricielle de chaque mégacorpo AAA et fonda le Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire, ou DIEU (voir l'article correspondant), chargé de faire appliquer les lois pour le compte des corpos.

LE CRASH 2.0

Novatech décida de son introduction en bourse en espérant dégager assez de liquidités pour résorber son endettement et sortir la tête de l'eau. La corporation avait pris toutes les précautions nécessaires avant d'ouvrir son capital au public. La Bourse de Boston avait amélioré ses

serveurs pour pouvoir gérer le trafic immense qui serait généré lors du lancement de l'opération.

Deus voulait tirer parti de ce qui serait la plus grande source de trafic matriciel de tous les temps afin de se transcender, de devenir un dieu dans la Matrice, et de gagner assez de puissance pour vaincre Mirage, une IA rivale née des cendres d'Echo Mirage.

En parallèle, Winternight, un groupe terroriste nordique, et Pax, une otaku anciennement membre des serveurs de Deus, s'étaient alliés pour tenter de détruire Deus et la Matrice. Le virus se déclencha à l'instant prévu, ravageant tout sur son passage en se répandant sur la Matrice. Le code viral frappa la Bourse de Boston peu après le lancement de l'introduction en bourse de Novatech, quelques instants après que Deus soit apparu au milieu de l'hôte virtuel de la place boursière pour commencer sa mise à niveau sauvage.

Ce fut le second crash matriciel, ou Crash 2.0.

La première des priorités fut de rétablir un système pour remplacer l'ancienne Matrice. Novatech fusionna avec Transys Neuronet et Erika, deux sociétés qui développaient des technologies pour rendre la Matrice sans fil, puis prit le nom de NeoNET et entreprit de donner à la Matrice une nouvelle forme.

Les années qui suivirent le Crash virent nombre de changements significatifs dans le paysage de la Cour corporatiste, tandis que les mégas manœuvraient pour se positionner et tirer avantage des faiblesses des autres. Le changement le plus important fut la perte de son siège par Cross Applied Technologies au profit d'Horizon Group, une corporation spécialisée dans le domaine des relations publiques, le divertissement et le marketing.

LA MATRICE 3.0

Fin 2069, des rumeurs de plus en plus insistantes parlaient d'individus capables de se connecter à la Matrice par la simple force de leur esprit. Ces « virtuokinésiques » furent dans un premier temps considérés comme un simple fantasme, mais dans les coulisses les corporations cherchèrent à percer la vérité. Les virtuokinésiques Émergents furent débusqués, enfermés sur des sites privés, puis testés, poussés, titillés et parfois démembrés dans cette recherche sur la possibilité qu'une telle chose existe. Quand ces horreurs commencèrent à fuir, ces individus Émergents, qui choisirent de se baptiser « technomanciens », contre-attaquèrent, prouvant aux corporations que la Matrice n'était pas immunisée à leurs pouvoirs. Ces dernières, craignant un troisième crash, se recroquevillèrent sur elles-mêmes et revinrent avec un nouveau plan : la Matrice 3.0. Au départ, le fondement de cette nouvelle version était réservé à la Zurich-Orbital elle-même, mais le code qui lui conférait son existence et déjouait les tentatives de milliers de hackers entrepreneurs fut bientôt partagé entre les Big Ten qui remplacèrent la vieille Matrice par celle-ci. En très peu de temps, la Matrice 3.0 remplaça la deuxième dans le monde entier, mettant un terme à la grande vague de hackers de la décennie précédente.

- On essaie encore de comprendre comment elles ont fait ça. On sait que les Fondations ont été bâties à partir des esprits de cent technomanciens qui ont été disséqués et ont servi de pièces détachées (même si Big Media ne nous laissera pas le révéler) et que les nouveaux protocoles sont semi-organiques. Les nouvelles

zones sont cultivées au lieu d'être codées, et tenter de regarder derrière le voile peut tailler l'esprit d'un decker en pièces.

- Slamm-O!
- J'ai su ce que c'était au premier contact. Et maintenant la Résonance me murmure ses secrets.
- Netcat
- Si elle te dit un jour où se trouve The Suit, prévien-moi. Tout ça porte sa marque et celle du sombre enfoiré qui lui a tout appris.
- Icarus
- Merde, je commençais tout juste à m'habituer à la deuxième Matrice !
- Bull

Fondamentalement, la Matrice reste néanmoins un réseau formé par tous les appareils câblés ou sans fil de la planète. C'est d'eux qu'elle tire sa puissance et est donc capable de traiter un volume de données quasi illimité presque instantanément. La nature connectée de la Matrice nous permet de lire nos messages, payer nos factures et communiquer, quelle que soit la distance. Elle surveille les finances individuelles autant que l'économie globale. Elle gère les énergies et le trafic dans les rues, aide les armes à viser plus juste, permet aux médikits d'accéder aux dossiers médicaux et de recherche, et détecte même l'usure et les trous dans les vêtements. Elle domine pratiquement chaque aspect de notre vie quotidienne.

Entrer dans la Matrice en RV vous plonge dans un univers virtuel, une hallucination consensuelle partagée avec toutes les autres entités qui s'y trouvent. Tout y est rendu avec un luxe de détails, grâce à un siècle d'innovation en imagerie numérique. En général, on peut faire la différence entre le monde matriciel et le vrai, mais pas toujours ; c'est là que se trouve la beauté de l'expérience. On peut y voyager à vitesse quasi illimitée, et toutes les interactions se font avec des icônes, des représentations en 3D numérique de personnes, lieux et objets dans la Matrice. Les individus y prennent une forme virtuelle appelée persona. Le persona d'un utilisateur est inextricablement lié au schéma de ses ondes cérébrales et de ses métadonnées générales. Il est entouré par les personas d'autres utilisateurs matriciels. En plus des personas, la Matrice contient des appareils. Tout appareil du monde réel connecté à la Matrice (soit en 2080 pratiquement tous) apparaîtrait également sous la forme d'une icône.

Les réglages RV par défaut filtrent les autres stimuli visuels comme les pistes de données, les marks et les fichiers, à moins que l'utilisateur ait une raison particulière de vouloir les voir. Les pistes de données sont des représentations visuelles de fichiers, programmes et autres données qui sont en mouvement permanent dans la Matrice. Si les filtres ne les masquaient pas, on ne pourrait rien voir à part un flux de données omniprésent. Les fichiers dans la Matrice sont petits et adoptent souvent une forme qui reflète leur fonction. Un recueil d'histoires par exemple, peut se présenter comme un livre, tandis qu'un fichier musical apparaîtra comme une note ou un instrument de musique.

Les serveurs flottent au-dessus des utilisateurs moyens, comme d'immenses villes flottantes. Au sein d'un serveur, c'est la manière dont elle a été programmée qui détermine le comportement de la physique. La plupart reproduisent

celle du monde réel dans un souci d'ergonomie, mais ce n'est pas toujours le cas. Les serveurs correspondent grossièrement à ce que les vieux de la vieille appelaient des nœuds, et ils sont les lieux de la Matrice.

En plus des appareils, on peut interagir avec d'autres icônes appelées fichiers. Un fichier peut être aussi simple qu'une donnée brute, comme un message électronique ou des éléments comptables, mais ils peuvent également être plus sophistiqués, comme un programme analysant la physique locale, prenant en compte les icônes avoisinantes et prévoyant leurs mouvements à venir, le tout en quelques millisecondes.

Le DIEU dirige tout depuis un serveur situé hors de la Matrice elle-même. Ses serveurs physiques se trouvent sur un satellite en orbite. Dans la Matrice, il est invisible et monte la garde au-dessus des serveurs ; il ne se révèle qu'en cas de nécessité d'abattre sa puissance sur un contrevenant.

Les Fondations sont la base sur laquelle la Matrice existe, et la substance dont sont faits les serveurs. Ces derniers sont connectés aux Fondations via des « fondations » spécifiques à chacun.

On ne peut accéder à la Matrice que par le biais de grilles. Ces dernières autorisent les accès et imposent le filtre par lequel les utilisateurs la percevront ainsi que les publicités qu'elle affichera. Pour vous connecter, il vous faut choisir une grille d'accès. Pas de grille, pas de Matrice. Il existe une grille publique, mais elle implique une vitesse réduite, du bruit et autres obstacles intégrés à franchir pour trouver une information.

La plupart des grandes villes ont également leur propre grille, permettant un accès à ceux qui s'y trouvent uniquement ; les Big Ten ont également chacune leur grille mondiale. Grille publique mise à part, les différences sont principalement cosmétiques. Accéder à la Matrice via la grille d'Ares inondera votre champ de vision de promotions sur ses nouveaux produits, tandis que la Emerald Grid de Seattle fera de même avec des annonces politiques et des pubs pour les restaurants locaux.

Si vous entrez dans la Matrice par connexion wifi, votre icône apparaîtra dans un lieu géographique virtuel proche d'autres appareils et utilisateurs. Si vous optez pour le filaire, il se trouvera à côté de l'appareil auquel vous vous êtes câblé. La plupart des versions de la Matrice ressemblent à un sol plat d'un noir de jais sous un ciel encore plus noir. Partout alentour les icônes d'utilisateurs et de leurs appareils illuminent le monde. Les commlinks, cyberdecks et autres appareils matriciels filtrent en général la majorité des icônes visibles ; si ce n'était pas le cas, les utilisateurs ne pourraient rien voir d'autre. Les appareils et les personas éloignés dans le monde réel ont également l'air de l'être (en taille et en brillance) du point d'entrée de l'utilisateur, mais celui-ci est toujours libre de quitter son point d'entrée. En levant les yeux, les serveurs flottent loin au-dessus du plancher de la Matrice. Certains serveurs locaux se cantonnent à la zone matricielle qui correspond à leur emplacement dans le monde réel et sont plus proches du sol. Au-dessus d'eux, les serveurs non locaux, comme ceux des commerces en ligne ou des jeux multijoueurs, sont plus grands et restent toujours dans le champ de vision de l'utilisateur, où qu'il aille. Encore plus haut se trouvent les serveurs mondiaux des mégacorporations. Ils sont comme de titanesques villes flottantes, sculptées pour afficher logos et symboles corporatistes, dominant les cieux comme autant de lunes et comme un rappel constant aux utilisateurs de qui contrôle réellement le monde.

Dans sa vastitude et sa diversité, la Matrice abrite forcément son lot de merveilles et de bizarreries. En voici quelques-unes.

LA VILLE

Véritable légende matricielle, la Ville (personne ne lui a jamais donné un autre nom) est une immense ville, rendue dans un ultraviolet parfait, la forme la plus réaliste de réalité virtuelle jamais conçue. Les trottoirs ont des textures craquelées, les murs chauffent au soleil et l'odeur est... eh bien, urbaine. Elle est parfaite, à l'exception d'un détail : il n'y a personne. L'endroit tout entier est absolument dénué de toute vie. Certaines légendes parlent d'individus qui l'auraient trouvée une fois, sans être capables d'y retourner. Certains disent qu'ils y ont rencontré Alice, d'autres qu'ils ont entendu une fillette y courir en riant sans jamais la voir, et d'autres... bon, ça relève de la fanfic.

Les histoires sur la Ville ont changé après le Second Crash. Les gens qui s'y sont retrouvés parlent de murmures et gémissement effrayants, de bruits de pleurs et d'échos appelant à l'aide. Des ombres passent devant les fenêtres allumées qui surplombent les rues, et certains rideaux bougent parfois, mais on ne voit jamais personne. Mais voilà ce qui est dingue : la Ville existait déjà dans les années 30, bien avant que les techniques modernes laissent la Matrice alimenter les choses en peer-to-peer, donc quelque part sur Terre il y a un site à plusieurs milliards de nuyens qui fait tourner ce truc sur un serveur. Des centaines de gens ont tenté de le retrouver. Personne n'a réussi et n'est revenu pour raconter son histoire.

- J'y suis allé une fois. Malheureusement, l'enregistrement que j'en ai fait a disparu quand je me suis déconnecté.
- Plan 9
- Évidemment.
- Snopes

WONDERLAND

Il semblerait qu'Alice dispose de quelques terriers de lapins cachés dans la Ville lui permettant d'atterrir dans Wonderland, un véritable asile de fous basé sur l'imagerie de Lewis Carrol et qui est d'une certaine manière encore plus légendaire que la Ville. Son terrain de jeu personnel, toujours en qualité UV, et où tout le monde était complètement dément. Il aurait disparu lors du Crash 2.0. Je connais plusieurs types « qui connaissent un gars dont le cousin de l'oncle du frère a parlé à un decker qui y était allé », mais je n'ai jamais rencontré qui que soit prétendant s'y être personnellement rendu.

- Thomas Roxborough y était. Je ne sais pas ce qu'il s'y est passé, mais il a dépensé des millions pour rassembler autant de premières éditions du livre que possible avant d'y mettre le feu. Ce type a une vengeance à accomplir.
- Bull

LA FÊTE FORAINE

Peu après la supposée disparition de Wonderland, des rumeurs à propos d'une nouvelle légende matricielle ont commencé à apparaître. On l'appelait le cirque, la foire, ou



plus communément la **Fête foraine**. C'est un parc d'attractions à l'ancienne, avec des montagnes russes, des jeux de hasard, une galerie des Glaces et tout le tralala, le tout animé par un mélange entre un Monsieur Loyal et un clown que les gens se sont mis à appeler Scaramouche. L'endroit est rempli d'enfants qui courent partout en s'amusant, mais ils semblent toujours être juste en limite du champ de vision, cachés derrière les coins ou simples ombres. Certains gosses qui s'y sont rendus racontent à quel point ils se sont amusés et veulent y retourner ; d'autres y ont joué, se sont mis à avoir peur et se sont enfuis de justesse. On dit que certains y sont morts et n'en sont jamais partis. Il semblerait que des billets permettent de s'y rendre, mais je n'ai aucune idée de comment se les procurer.

- Cet endroit recèle bon nombre de précieux souvenirs, mais pour y accéder il faut être plutôt agile.
- Cerberus
- Oh merde. Mon gamin disait y être allé, une fois. Je pensais qu'il avait juste rêvé.
- Slamm-O!
- POURQUOI EST-CE LA PREMIÈRE FOIS QUE J'ENTENDS PARLER DE ÇA ? !
- Netcar

SERVEURS SAUVAGES

La plupart des gens pensent que la Matrice n'est formée que de serveurs et d'appareils issus de notre civilisation. Rien ne saurait être plus faux. En effet, cette nouvelle Matrice s'étend bien au-delà, et de vastes territoires inconnus ne demandent qu'à être explorés ! Ces domaines, libres de toute influence de la métahumanité, sont surnommés « serveurs sauvages » dans le monde des hackers. Leur origine n'est pas claire, mais on s'accorde à dire qu'ils se développent à partir des Fondations, comme les serveurs habituels, mais un peu à la manière de mauvaises herbes qui poussent dans les recoins mal entretenus d'un jardin.

- Une autre théorie, qui n'est pas incompatible, est qu'ils sont le fruit des manipulations d'IA (ou de protosapientes). Ces entités altéreraient ainsi des zones non utilisées de la Matrice pour y créer leurs propres serveurs. Ou, plus simplement, coloniseraient des serveurs laissés à l'abandon.
- Bull

Ces excroissances des Fondations, en quelque sorte, ne respectent pas les standards matriciels de la métahumanité ; inutile donc de préciser que leur visite est toujours une expérience aussi unique que déstabilisante ! Ils sont bien évidemment très difficiles à découvrir, car aucun chemin ne nous y mène naturellement depuis notre Matrice. Cela signifie aussi qu'il peut être très difficile d'en revenir. D'autant plus que le chemin emprunté à l'aller peut avoir purement et simplement disparu !

La bonne nouvelle, en revanche, c'est que DIEU n'a pas sa place ici. Son omnipotence se confine aux serveurs de notre civilisation. Dans ces régions sauvages, nul besoin de s'inquiéter que DIEU converge sur vous, ni même de respecter les règles et les standards matriciels. Ce manque

de structure (ou plutôt cette instabilité permanente) est cependant à double tranchant. L'absence de règles et de supervision est enivrante, mais joue aussi des tours aux explorateurs. L'épaisse roche sur laquelle votre icône marche peut s'effondrer subitement, la coulée de lave à vos côtés peut se révéler glaciale, la gravité peut subitement s'inverser, etc.

Attention, malgré ce chaos ambiant, ces serveurs sauvages sont toutefois loin d'être dépourvus d'autochtones. De nombreuses protoconsciences y trouvent refuge et représentent, à elles seules, une toute nouvelle catégorie de dangers à affronter. Mais elles font aussi partie d'une myriade d'écotypes matriciels aussi fascinants à découvrir qu'à observer.

> L'étude de ces protoconsciences est souvent au cœur des runs liés aux serveurs sauvages. Evo achète volontiers de nouvelles techniques ou outils pour se débarrasser d'une « faune matricielle » jugée parasite. Et ces serveurs forment un excellent terrain de chasse et d'expérimentation à cette fin.

De son côté, Renraku cherche toujours à en savoir plus sur les consciences numériques et, là encore, visiter des serveurs sauvages est un parfait moyen de glaner de nouvelles connaissances.

Même Wuxing, un acteur pourtant moins évident du marché matriciel, est preneur. La mégacorporation n'apprécie guère le chaos généré par la présence de protoconsciences dans ses systèmes et elle achète donc volontiers toute information l'aidant à restaurer le calme et l'harmonie qui lui tient tant à cœur. Même DIEU est prêt à oublier une infraction ou deux en échange d'informations issues de l'exploration d'un serveur sauvage.

> G-Nome

MCCULKIN, RAMSAY

Mais bon sang, c'est quoi ce délire entre les simstars et la politique ? C'en est rendu au point où quand je regarde la vedette du dernier blockbuster, je hausse les épaules et me dis tout de suite « Ouais, elle va sûrement briguer un poste un de ces jours. » Sérieux. Peu importe l'étiquette sous laquelle vous faites campagne, tant que votre charisme suffit à vous faire faire la une des journaux, les masses voteront pour vous sur la seule base de votre nom, surtout si vous répétez en boucle des truismes populistes auxquels le sarariman moyen peut se raccrocher.

C'est en gros ce qui est arrivé à Ramsay McCulkin, un Technocrate engagé. Il a tourné dans quelques gros hits dans les années 40 et a négocié cette étincelle de gloire contre un poste de VP auprès de la Dre Rozilyn Hernandez lors des élections présidentielles des UCAS en 2057. Le truc, c'est que Roz courait pour le New Century Party (autant pour le respect de ses propres convictions, pas vrai ?). Cette campagne a été un vrai fiasco (étant donné que tout le monde a préféré voter pour un grand dragon), mais la carrière politique de McCulkin a bien décollé... dans un autre pays.

Il a remporté les élections présidentielles des CAS en 2072. Ce qui est marrant, c'est que les électeurs se fichaient de son étiquette ; il était juste plus célèbre et reconnu dans les foyers que n'importe quel autre candidat, dont le sortant Aaron Franklin. Bien sûr, quand il s'est révélé incapable de tenir ses promesses électorales de reprendre le Texas à l'Aztlan et de convaincre une méga AAA de s'implanter dans les CAS, les électeurs ont

fini par en avoir *quelque chose* à faire, et ont viré son parti pour élire à sa place la sénatrice Estelle Patterson en 2080. Puis Ares a finalement décidé de venir s'installer à Atlanta, et évidemment tout le mérite en est revenu à *Patterson*, bien que tout le boulot de séduction ait été accompli par McCulkin.

La gloire peut être puissante, mais c'est un katana à double tranchant. Et un chasseur de gloire comme McCulkin ne lâchera pas l'affaire aussi facilement. Je vous parie qu'il est en train de s'installer confortablement chez Ares. Il a ouvert le chemin à son installation dans les CAS, et je suis sûr qu'il va tirer tout le parti possible de cette relation.

MEMPHIS

Il lui aura fallu du temps, mais Memphis récupère enfin du séisme qui a dévasté le port et le réseau d'aéroports dont elle disposait il y a cinquante ans. Le petit prodige du Tennessee occidental doit concéder à Nashville le statut de plus grande ville de l'État, et ce n'est que par la grâce des Esprits qu'elle ne s'est pas complètement effondrée. Le récent départ d'Ares vers les CAS a conduit à des investissements majeurs à Memphis, la corpo s'efforçant de maintenir ses concurrentes à distance en profitant des restrictions moins sévères de l'ERLA concernant les besoins de redéveloppement économique. Memphis demeure un creuset musical très vivace, ajoutant souvent une touche d'authenticité aux tubes corpos habituellement bien creux.

MERCURIAL, MARIA

Quand je suis née, Maria Mercurial n'était déjà plus une star. C'était une légende, mais de celles qui ont disparu de la scène musicale. Quand la puberté m'est tombée dessus, je me suis rebellée contre la norme, contre ce qui était cool, et j'ai commencé à explorer la musique plus ancienne. Et c'est là que j'ai entendu « Who Weeps for the Children, » son premier single (de l'album éponyme). Ça m'a complètement retournée. C'était si incroyablement triste et profond, il y avait dans ces trois minutes et demie plus d'émotions que ce que j'avais ressenti pendant mes treize années sur cette terre. Puis j'ai écouté « Take It to Mister, » sa deuxième chanson, pleine de colère, d'indignation et de frustration vis-à-vis des mégas, et son appel aux armes a changé ma vie. C'est à ce moment que j'ai décidé que je ne voulais pas faire partie de cette machine, que je ne m'inclinerais pas devant Mister, qu'il s'agisse d'une corpo, d'un patron ou d'un homme. Et je n'ai jamais cessé de lutter depuis.

Mercurial a dû affronter ses propres défis au fil des ans. Quand elle a refait surface sur la scène musicale, j'étais folle de joie, même si ses nouveaux titres ne sont pas aussi intenses que les anciens. On sent qu'elle lutte contre ses propres démons. Mais elle reste magnifique, un véritable phare, d'autant plus incroyable quand on sait ce à quoi elle a dû faire face, intérieurement et extérieurement. Pour beaucoup d'entre nous, elle est le symbole de la rébellion, de l'indépendance et de l'espoir dans ce monde merdique.

> Maria est une femme admirable. La vie n'a pas été tendre avec elle, mais elle continue à se relever, à se remettre en question et à injecter cette expérience dans sa musique. J'ai la chance de la

connaître personnellement et chaque fois qu'elle joue à Seattle, c'est moi qui gère la sécurité matricielle de ses spectacles. Quand même, sa période synthlink me manque.

- Bull
- Je suis complètement d'accord, Bull. Mais je comprends pourquoi elle a changé. Les synthlinks sont des appareils fantastiques quand tu veux juste faire un truc genre Virtual Karaoke, mais ils sont un peu délicats à utiliser pour les pros. Ils ne traduisent pas seulement la musique dans ta tête, mais aussi les émotions que tu ressens, et dans la musique de Mercurial, c'est de l'émotion que venait tout l'impact. Si tu ne ressens pas réellement la colère, la tristesse ou la joie qui font partie de la chanson, du fond de ton cœur et de ton âme, la musique qui en sort est plate et creuse. Les fans occasionnels ne remarqueront rien, mais les hardcore si. Et plus important, l'artiste le sait.
- Kat o' Nine Tales
- On dirait que tu parles d'expérience, là, Kat.
- Pistons
- Son dernier concert se fera à l'Underworld 93 dans quelques mois. Je pense qu'il sera très émouvant.
- Bull
- Quoi, elle va vraiment arrêter ? Pour de bon cette fois ?
- Winterhawk
- C'est très probable. D'après ce qu'elle m'a dit elle se reconvertit dans le management. Elle va travailler avec le studio de Perianwyr, qui gère les nouveaux talents. Comme la plupart d'entre nous, elle n'est plus toute jeune et les spectacles live ont prélevé leur tribut. Mais j'imagine qu'elle enregistrera encore de nouvelles chansons de temps en temps. Je la soupçonne d'avoir encore beaucoup de choses à dire.
- Bull

MERCURY, RYAN

Le nombre total d'individus pouvant se vanter d'avoir travaillé au côté d'un grand dragon (Dunkelzahn), du Président des UCAS (encore Dunkelzahn) ou d'avoir été le premier drake à s'Éveiller dans le Sixième Monde se monte à un ; seul Ryan Mercury (alias Quicksilver) peut revendiquer ces trois glorieux (ou pas ?) hauts faits.

Dans les dix années qui ont suivi la mort de Dunkelzahn, Quicksilver était en charge d'Assets Inc. pour le compte de la Fondation Draco, utilisant principalement ses ressources à disposition pour libérer les drakes Éveillés de la servitude d'autres dragons (grands ou pas). Il est un allié récurrent de la dernière porte-parole de Dunkelzahn (Nadja Daviar) et de l'ancienne vice-présidente des UCAS (Daviar toujours).

MIAMI, FLORIDE

Au départ de Gunderson, sa place a été reprise par les entreprises de transport contrôlées par des pirates. On imagine mal des pirates en costume corpo, mais les nouvelles générations de voyous soignent leur façade, et même Kane blanchit son argent à travers des sociétés-écran. Les

pirates sont en gros la troisième branche du gouvernement de la Ligue des Caraïbes. Mais rien de tout cela n'a pu empêcher l'inévitable. Les pirates font de piètres protecteurs, et d'encore pires bureaucrates. Donc quand les CAS sont entrés dans la danse, menaçant de mettre un terme à la piraterie eux-mêmes si la LC s'en montrait incapable, aucun pirate n'était dans le coin pour stopper l'invasion, sans surprise. Et donc, bon retour en Floride, Miami ! Et bon retour dans les CAS, Floride du Sud !

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Puisqu'elle vient de passer numéro une des mégacorpos, c'est le moment idéal pour parler de MCT. Loin de se contenter d'assurer le coup tout en s'autocongratulant, elle s'est servie de sa position pour encore creuser l'écart avec ses consœurs.

Pour une corpo comme elle, mieux vaut se cantonner à la version simple de l'histoire. Taiga « Tiger » Mitsuhamama a bien tiré son épingle du jeu corporatiste durant la récession du début du siècle. Son succès a attiré l'attention, mais aussi la jalousie et les problèmes. Au lieu de rentrer dans le rang et de traiter avec ses pairs, il a signé avec le Yakuza. Grâce à l'aide de ce syndicat du crime, Mitsuhamama a renforcé son contrôle et depuis, MCT n'a fait que grossir. C'est clair que j'ai simplifié et sauté tout un tas de détails, mais qu'est-ce qu'on en a à faire ? On sait tous comment les corpos arrivent là où elles sont : sur notre dos !

Les plus grandes différences entre corpos se trouvent le plus souvent dans leur culture et philosophie fondamentale. Même parmi les Japanacors, les comportements répondent à des attentes culturelles variées. La vision des choses au sein des divers niveaux d'une mégacorporo diffère également.

Au sommet se trouve la philosophie mégacorporatiste générale. MCT prône l'honneur, le respect, la vénération de l'empereur et le maintien des apparences. C'est en vérité ce dernier point qui compte le plus et qui conditionne le succès des autres philosophies. L'honneur et la face d'un individu ne se résument d'ailleurs pas à lui. Tous les faits d'une personne rejaillissent sur sa famille, ses collègues, son département et même, de son point de vue, sur l'empire MCT tout entier. Cette façade doit être maintenue et on attend des citoyens qu'ils expient leurs échecs. Ceux ne pouvant l'être que par la mort sont rares, mais restent suffisamment fréquents et attendus pour que chaque citoyen connaisse les rites du seppuku. Le système éducatif inculque lui aussi à chacun une aversion particulière pour tout acte déshonorable.

Du point de vue de ses citoyens, MCT est la meilleure mégacorporation du monde. En faire partie est pour eux un honneur. Ils vivent sous la protection et la bénédiction de l'empereur. Contrairement aux autres de par le monde, ils ne sont pas des animaux enragés forcés de vivre sous la constante menace du fouet de leurs maîtres quand une IA de compagnie devient folle. Leur perception du monde est principalement bâtie sur la mise en lumière des échecs désastreux des autres corpos et nations, tout en rejetant le blâme des leurs sur des individus particulièrement indignes.

Tout en haut de l'échelle, chez les cadres, le réalisme est un peu plus de rigueur. Ils se concentrent sur le travail et le succès qu'il entraîne. L'expiation doit être à la

hauteur de l'échec. Il peut simplement s'agir de se plier aux décisions corporatistes concernant votre projet et de faire preuve de persévérance. Il peut aussi vous falloir faire seppuku afin de préserver l'honneur de votre nom et de vos proches. En vérité, même les meilleurs échouent et MCT abrite tout un contingent de grands chercheurs et cadres ayant feint leur suicide. Ils ne sont pas morts, leur nom a été lavé malgré tout, et ils vivent sous une nouvelle identité sans avoir à se soucier d'honorer leur famille. Cela pose certains problèmes, mais la hache de MCT flotte toujours au-dessus de leur tête ; la corpo non plus n'a nul besoin de conserver les apparences avec eux.

Près du sommet se trouvent le conseil d'administration et les cadres et chercheurs les plus haut placés. Ici sont révélées les vérités du monde, mais personne n'y parvient sans avoir été baigné de la culture MCT. Ils savent que le seppuku tient plus du contrôle que de l'apaisement des esprits, mais dans la plupart des cas ils vénèrent moins ces derniers que le contrôle en lui-même. De leur point de vue, le contrôle doit être maintenu par tous les moyens, tout en sachant que MCT est plus grande que n'importe quel individu. Ils savent que les sacrifices sont nécessaires. Ils sont en général consentis dans les échelons inférieurs, mais il arrive qu'une tête haut placée doive tomber pour le bien de tous.

Dans les rues et aux yeux des runners, MCT est une étrange dichotomie. Les zones-zéro où toute intrusion est punie par la mort côtoient des salaires élevés et le respect de votre réussite, tant que vous vous pliez aux règles. Les runners efficaces sont traités comme des citoyens de valeur. Mais les échecs méritent rétribution. Si un runner n'expie pas de lui-même, MCT lui envoie la SAS (« Seppuku Assistance Squad ») pour s'assurer que tout manquement soit payé par le sang.

Passons au cassage de sucre. MCT ne se soucie guère d'autre chose que du bilan de son royaume personnel. Les endroits qu'elle touche pour leurs ressources finissent souvent pollués au-delà de toute rédemption. Qu'on parle du Tsimshian ou de Glowglass (le métaplan 2134 dans les dossiers de la corpo, au cas où vous le trouviez), on voit comment elle traite les lieux qu'elle classe en tant que ressource plutôt que résidence.

Il en va de même pour les gens (même si le terme « gens » est souvent défini de telle sorte qu'il n'englobe que peu d'entités conscientes). Les Émergents connaissent l'horrible histoire de MCT, mais avant eux il y a eu les Éveillés, et toute la viande métahumaine ou non dont elle s'est servie pour ses expériences scientifiques. Cette population Émergente (les technomanciens et leurs pendants animaux) a été dévastée par le souhait de MCT de tirer profit de leurs talents.

Ses liens avec le Yakuza sont toujours d'actualité, mais elle sévira avant que cela puisse lui causer du tort. Des individus pourraient en faire les frais, mais les individus sont remplaçables. Cette relation tient désormais plus de l'accord commercial ; le Yakuza lui fournit des agents des Ombres efficaces et distribue ses produits sur les marchés noir et gris, permettant des tests de terrain. Rien dans ce que fait le Yakuza ne suffirait à égratigner ce monolithe mégacorporatiste.

Si on regarde vers l'avant, trois choses se dégagent : croissance, croissance et encore plus de croissance. Bien sûr, elle va devoir se battre pour garder sa place, mais une fois au sommet, c'est plus difficile de retomber. Tant que MCT évite une guerre des Ombres ou tout conflit

international qui la plongerait dans la tourmente, elle devrait s'en tirer. MCT a même mis en place un conseil exécutif dans le seul but de la maintenir au top et de creuser l'écart.

Ce conseil, qui consiste en six cadres débauchés de filiales partout dans le monde, est appelé en interne « Ichi » (le terme japonais pour « numéro un ») et les « Sinister Six » dans la rue. Il a été formé un peu plus tôt cette année et ils n'ont pas perdu de temps avant d'agir.

D'Amérique du Nord, ils ont rapatrié Even Teeg, qui apporte ses relations dans les Ombres et les couloirs de bureaux.

La maison-mère a envoyé Kinetsa Motashi. Ses liens avec le Yakuza sont tout ce qui la relie à la rue, mais elle a un grand talent pour générer de l'argent.

Killian Kujiyawa vient de MCT-Europe. Il a passé le plus clair de sa vie d'adulte à combattre S-K sur son propre terrain et a fait un sacré bon boulot. Il manque de véritable expérience de terrain, mais il n'a du coup jamais connu le choc que génère un contact avec la réalité.

L'envoyée d'Afrique est Grace Mombasi, une maîtresse de l'espionnage qui a fait tripler la valeur en actifs de MCT-Africa quand elle gérait les Ombres en Azanie.

Le Pacifique-Sud a fourni Kenner Ashwood, issu des bureaux australiens ; bien qu'étranger à la base, il a plutôt bien fait son trou.

Enfin, Ilyena Mitsuhami (aucun lien) vient de la partie NAO de l'Amérique du Nord et c'est elle qui clame le plus fort son amour pour MCT.

Ces six individus vont travailler en équipe pour mettre au point les plans qui tireront MCT vers le haut. Certains trouvaient qu'un seul agent menant la charge serait une meilleure option, mais les dirigeants de MCT n'arrivaient pas à choisir. Personnellement, je pense que ça aurait été plus judicieux : mettre six requins dans un même bassin n'est pas sans risque.

MONADES

Monade est le terme poli/politiquement correct pour désigner l'entité créée par l'infection du SFC, lors de laquelle l'intelligence artificielle écrase partiellement ou totalement la personnalité du corps de l'hôte. Peut également désigner une personne partageant volontairement son corps avec une intelligence numérique, même si sa personnalité d'origine reste aux commandes. Le second terme le plus courant est « défracté », que la plupart des monades trouvent offensant ; si l'idée de vexer un être ayant orchestré la prise de contrôle du cerveau de quelqu'un d'autre vous inquiète, évitez de l'utiliser. Grâce à leur contrôle des nanites, les monades peuvent parfois transcender les normes métahumaines, procédant à une sorte d'« overclocking » de leur propre corps. (Certains pensent que la nouvelle mouvance technomancienne des « techno-adeptes » s'est inspirée des monades.)

Au niveau mondial, les monades sont perçues de manière pour le moins mitigée. Les plus ouverts signalent le fait que les monades essayaient juste d'échapper à la torture aux mains de leurs geôliers (à savoir Evo et NeoNET) et que, soit elles n'avaient pas pleinement conscience de ce qu'elles faisaient en supplantant leur hôte, soit elles l'ont fait faute d'alternative. Elles reçoivent aussi le soutien de transhumanistes de tous bords. Face à eux se trouve un groupe bien plus étendu de détracteurs, souvent des gens ayant souffert directement ou indirectement du SFC :

victimes partiellement reprogrammées contre leur gré ou familles ayant vu la personnalité de proches complètement supplantée.

C'est à cause de cette hostilité de la majorité de la méta-humanité que les monades ont choisi de quitter la Terre via leur expédition spatiale ; l'ECEPI décolla pendant l'été 2079 et, d'après les données les plus fiables dont nous disposons (ce qui ne veut pas dire grand-chose), emporta un grand nombre d'entre elles. La plupart de celles qui restent travaillent pour la R&D d'Evo. Le reste se cache dans les Ombres, soit en s'acharnant sur Evo et les restes de NeoNET en guise de vengeance, soit essayant juste de survivre dans un monde qui les déteste.

MONNAIE

Un créditube a grossièrement la taille et la forme d'un vieux stylo jetable. Il a un écran qui affiche la somme qu'il contient actuellement et une petite molette cliquable permettant au détenteur de définir un montant à transférer via un jack à créditube, trouvable sur presque tous les automates vendeurs et commlinks. L'appareil en question demande ensuite confirmation à la banque du payeur que les fonds sont légitimes puis les transfère vers un compte bancaire. Ce système est protégé par un cryptage de pointe dont le traitement nécessite une pleine salle de calculateurs, et seule la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank fournit le matériel et les logiciels aux établissements financiers approuvés. Deux créditubes peuvent échanger des fonds directement en entrant le montant puis en faisant se toucher les parties métalliques situées en bas de chacun, sans avoir à passer par une banque. Il existe également des créditubes certifiés, qui ne contiennent aucune trace de la provenance de l'argent qu'ils renferment. Ces derniers sont dépourvus de tout système d'identification ; qui trouve garde. Ils constituent un bon moyen de transférer de l'argent sans trace électronique, mais si vous les laissez dans votre poche en lavant votre linge ou autre, ils sont aussi un bon moyen d'en perdre.

Les monnaies physiques existent toujours et sont prisées par certains runners et Johnsons. La devise la plus notoire (et l'une des rares à toujours avoir des billets en papier) est celle du Royaume-Uni, avec ses portraits de la Reine Caroline. Les UCAS ont le dollar, affichant une alternance d'anciens premiers ministres canadiens et de présidents des USA, allant de la pièce de 1 \$ au billet en polymère de 1 000 \$.

NOM ET TAUX DE CHANGE DES MONNAIES CORPORATISTES

- **Ares** : Dollar Ares (12 A\$: 1 ¥)
- **Aztechnology** : Peso aztlan (40 Azt\$: 1 ¥)
- **Evo** : Rouble Evo (24 E : 1 ¥)
- **Horizon** : Dollar Horizon (4 H\$: 1 ¥)
- **Mitsuhamma Computer Technologies** : Mitsuhakin (1 M : 2 ¥)
- **Renraku** : Yen Renraku (5 R¥ : 1 ¥)
- **Saeder-Krupp** : Krupp Mark (4,5 KM : 1 ¥)
- **Shiawase** : Shiawase Okane (1 S¥ : 1 ¥)
- **Spinrad Global** : Escudo Spinrad (10 Sp\$: 1 ¥)
- **Wuxing** : Wuyuan (8 W¥ : 1 ¥)

MONNAIE CORPORATISTE

Toutes les AAA (et même certaines AA) émettent leur propre monnaie privée, semblable à leur équivalent national à ceci près qu'elles ne peuvent généralement être utilisée que pour des achats dans les boutiques de la corpo en question. Les banques les échangent contre des nuyens, mais le taux est pourri. Oh, et les corpos tracent chaque centime depuis son émission (y compris son destinataire) à sa dépense. N'acceptez jamais de monnaie corpo, sauf sous format papier. Il paraît que pour se torcher les billets d'Ares sont mieux que le double-épaisseur.

- L'avantage de prendre ce type de monnaie c'est qu'un Johnson de mégacorpora pourra accepter de vous payer entre dix à cinquante pour cent plus chers. Si vous savez exactement ce que vous voulez et avez de bonnes relations avec cette corpo, ça peut valoir le coup. Mais comme dit plus haut, elle peut tracer cet argent assez finement, à moins que vous passiez par des canaux détournés. Personnellement, je ne le conseille pas, mais le jeu peut en valoir la chandelle. En revanche, gardez en tête que les banques facturent au moins vingt pour cent de frais pour la conversion de monnaie corpo en nuyens.
- **Mr. Bonds**
- Je sais pas pourquoi, mais je ne me lasse pas d'appeler les yens Renraku des « Yenraku ». Si vous opérez hors d'Europe, notez bien ça aussi : SK essaie toujours de payer en Krupp Marks à la moindre occasion, et ses Brackhaus font le forcing pour les fourguer à la place des nuyens. On les appelle couramment des « Crap Marks » et, hormis les filiales de SK, personne ne les accepte.
- **Cosmo**
- Je dois aussi mentionner qu'Aztechnology n'a pas de monnaie propre, elle utilise le peso aztlan. Je vous déconseille toutefois d'accepter les pesos AZT en guise de paiement ; ils sont un peu complexes. En résumé il en existe deux types : les libre et les normas. Les pesos libre peuvent être dépensés dans les commerces aztlans ou d'Aztechnology, ou bien être convertis en normas. Ces derniers peuvent être échangés ou dépensés librement en dehors de l'Aztlan/AZT. Les pesos libre aztlans sont tracés avec vigilance, et les dépenser à l'extérieur du pays et de la corpo est un crime, donc faites gaffe. Pour plus d'information, cherchez les vieux articles sur l'Aztlan ; vous en trouverez peut-être une copie dans la Matrice.
- **Mr. Bonds**

MONOBE INTERNATIONAL

« Toujours demoiselle d'honneur, mais jamais mariée. » Ainsi peut-on décrire Monobe International, la quatrième plus grosse mégacorporation du Japon et la plus grande corpo AA au monde. En termes de taille et de valeur pures, Monobe est plus importante que plusieurs des corporations AAA, mais n'est jamais parvenue à se saisir d'un Ticket d'Or vers le plus prestigieux des organismes. Comme toute véritable méga, elle touche à tous les types d'industries, mais elle est réputée pour sa biotech, son ingénierie génétique et médicale, et ses services de santé, se colletant souvent avec une des fondatrices de la Cour, Shiawase. Le fait que le conseil de Monobe soit

farouchement opposé à l'empereur actuel, dont la femme est la fille de Tadashi Shiawase (le PDG de ladite corpo) n'arrange en rien cette rancœur.

MOTARD DE COMBAT

Tu hésites entre regarder du motocross, un combat de gang, une capture de drapeau ou une joute ? Mon pote, j'ai le sport qu'il te faut !

À la base c'était le moyen pour les go-gangs de régler leurs différends : faire des cascades, éjecter les pilotes de bécane à coups de bâtons, s'arroser de balles, des trucs de go-gangers, quoi. Mais certains cadres corporatistes ont voulu monétiser tout ça, et il y a des dizaines d'années ils ont collé des armures couvertes de logos sur ces barjots, leur ont accordé des partenariats corpos pour couvrir les frais d'essence et de toutes les balles gel qu'ils voulaient, leur ont filé un drapeau monté sur drone à se disputer et ont diffusé le tout à la tridéo. Bon deal !

MOTHER OF METAHUMANS

Les policlubs. Comment ne pas les aimer ? En général, quand vous en mentionnez un, les gens pensent au Policlub Humanis. Tout est dans le nom. Mais chaque action génère une réaction opposée et équivalente. Ainsi en va-t-il avec la métahumanité et les épreuves auxquelles elle a dû faire face (euphémisme du siècle).

Formée dans les jours qui ont suivi la gobelinisation et la Nuit de la rage, MOM (lancer le sample « Awwwww du public ») est une association locale qui veille au respect des droits métahumains. Au départ, il s'agissait d'une œuvre caritative par et pour les parents d'enfants métahumains, mais elle a vite dévié vers l'activisme politique en organisant des marches, des levées de fonds, des émissions et des manifestations. Elle a amassé pas mal de moyens et a même obtenu un legs de Big D se montant à un joli million de nuyens.

Bien que principalement basée aux UCAS, elle s'est depuis étendue dans le monde entier, opérant sous d'autres noms, mais affichant toujours son affiliation. Elle entretient des relations cordiales et des projets conjoints avec d'autres groupes comme l'Ork Rights Committee et même la Ghoul Liberation League. Certains ont suggéré que toutes ces organisations devraient se rassembler en une unique entité plus grande, mais les experts soulignent qu'elles travaillent mieux en tant qu'alliance, se concentrant indépendamment sur leurs propres besoins spécifiques tout en combinant leurs forces quand leurs intérêts convergent.

Ses détracteurs aiment dépeindre MOM comme une bande de parents d'élèves glorifiés organisant des ventes de biscuits, mais dans les Ombres on sait qu'elle n'hésite pas à échanger l'argent des cookies contre une bonne info auprès d'un runner, et que son pouvoir politique est bien plus grand que ce qu'on pourrait croire. Pour peu que vous ne soyez pas un incrotable raciste, MOM est l'employeur idéal pour les *hooders* et prouve que, même pour un agent des rues endurci, il est possible de faire son sale boulot, de payer le loyer et de quand même aller se coucher avec le cœur léger.

MUCHALINDA

Muchalinda est un grand dragon oriental disposant d'un groupe significatif de suivants nagas, ce qui devrait

immédiatement allumer un panneau « oh non, pitié pas ça » dans votre tête. Le côté positif, c'est que Muchalinda est bouddhiste et s'est installée à Sanchi, un complexe depuis longtemps dédié à cette religion dont les pratiquants ont tendance à être plutôt cool. Sanchi est au milieu de l'Union indienne, la population qui l'entoure est donc majoritairement hindoue. En Inde, les relations entre bouddhistes et hindous sont plutôt bonnes. Même si une branche bouddhiste à la vision populiste a créé un certain remue-ménage au vingtième siècle, il y a peu de chances qu'un dragon embrasse ce genre de pensée ; ils ont tendance à préférer les oligarques aux populistes.

MUJAJI

Si vous séjournez dans la Confédération azanienne et voulez être sûr d'y passer un *très* mauvais moment, allez donc chercher des noises aux Xhosas, aux habitants de Cape Town ou à la faune et la flore environnantes. Ou jetez ne serait-ce qu'un papier par terre, en fait. Faites un de ces trucs et vous verrez le grand serpent à plumes Mujaji plonger depuis son antre sur Table Mountain et vous étaler pour le compte si vite que vous ne saurez pas ce qui vous a frappé. Cette Reine de la Pluie autoproclamée ne supporte ni les pollueurs, ni les braconniers, ni les esclavagistes, ni quiconque est assez fou pour s'attaquer à ceux qu'elle considère comme ses sujets.

N

NATION SIOUX

Si les NAO étaient une famille, la Nation sioux serait ce grand frère badass qui protège et garde un œil sur tout le monde tout en faisant un tas de trucs de dingue de son côté. La partie septentrionale des Grandes Plaines en fait un territoire plutôt rude, mais ces gens sont rudes eux aussi. Ils n'ont eu que peu de mal à domestiquer et à redessiner ce bout d'Amérique du Nord que les vieux USA s'étaient contentés de traverser par la terre ou par les airs et de parsemer d'éoliennes.

La Nation sioux est la plus martiale des NAO et la plupart de ses firmes et bureaux d'études informatiques se concentrent sur les progrès de la technologie militaire. Les Wildcats sioux sont l'une des forces combattantes les plus efficaces du continent. Les Sioux n'aiment pas les Anglos, n'hésitent pas à venir en aide à leurs frères indigènes (même ceux du CCP, en dépit des opinions personnelles de certains) et ils ont des dizaines de milliers de leurs citoyens implantés dans les autres nations. Comme on peut s'y attendre venant d'un pays constitué d'une tribu persécutée au plus haut point et d'une myriade d'autres plus petites et impossibles à catégoriser, ils s'accrochent au moindre centimètre carré de leur terre, et entraînent et utilisent certains des meilleurs espions du monde. Ils surveillent les corpos comme les gouvernements et financent de nombreuses révoltes et autres opérations louches dans plusieurs nations voisines pour que leur regard reste tourné vers l'intérieur plutôt que l'extérieur.

Le titre de nation la plus Éveillée irait sans doute aux Salish, mais l'armée sioux possède le plus grand nombre de chamans de combat au monde (en absolu,

pas en pourcentage). Il y a trois raisons à cela, et deux sont du même ordre. Premièrement, ses troupes sont constamment sur le pied de guerre (et tenteront de finir le combat le plus rapidement et brutalement possible). Deuxièmement, la Nation sioux abrite Yellowstone, qui requiert depuis l'Éveil qu'une vingtaine de chamans y réside en permanence, pour surveiller et calmer ce supervolcan de l'Apocalypse. Des événements récents ont tenu ces types bien occupés, et on dit qu'ils auraient reçu une aide extérieure, supposément de l'Aztlan/Aztechnology. Pour aller avec Yellowstone, il y a Bear Tower, autrefois appelée Devils Tower. Cette extrusion ignée a grandi de trente pour cent après l'Éveil, et les Sioux y gardent des chamans postés en permanence, dont le nombre augmente lors de certains festivals.

Cheyenne abrite près de la moitié des sept millions d'âmes constituant la population de la nation. La plupart occupent des postes de techniciens ou dans le tourisme et les agences gouvernementales. Pour assurer leur protection malgré des frontières aussi ouvertes, les Sioux canalisent la majorité du trafic à travers Cheyenne, maximisant le tourisme dans ce secteur tout en surveillant les activités frontalières avec des drones et des satellites de surveillance. Ils ne plaisantent pas quand il s'agit de la réalité de leur histoire. Tout en évoquant les massacres qui ont eu lieu par le passé, ils sont fiers que leur nation ait eu la force d'y survivre et de rendre coup pour coup, en dépit des représailles démoralisantes exercées sur les civils. Ils ne rechignent pas à se battre à la déloyale, car ils connaissent la vraie nature de la guerre.

NATIONS UNIES

L'écho distordu d'une assez bonne idée. Après deux guerres titanesques ayant fait près de 100 millions de morts, il devint évident qu'il fallait trouver un moyen de réunir les nations du monde pour qu'elles discutent de leurs problèmes et peut-être empêcher que les conflits dégénèrent à nouveau en pugilat généralisé. Le diable est comme toujours dans les détails, et donc parvenir à s'accorder sur la manière de régler ces conflits, ou même sur le procédé permettant de prendre ces décisions, n'a jamais été simple. L'organisation a toujours lutté pour transmettre sa vision, mais le tremblement de terre qui a détruit son siège, le Premier Crash et les Euroguerres ont mené les Nations Unies au bord de la dissolution. Elle n'a été sauvée que grâce à l'intervention de la Cour Corporatiste. Youpi ? Il y a un côté pas trop mauvais : les corpos ont besoin de maintenir la paix dans le monde pour pouvoir faire des affaires, et en général la paix fait moins de morts que la guerre. Donc c'est bien. Mais les Nations Unies, désormais basées à Genève en Suisse, ne se donneront jamais beaucoup de mal pour mettre au jour les abus des corpos. Elles ont quand même à l'occasion soutenu les droits de diverses formes de conscience, dont les IA et les Infectés, démontrant que leur passé d'avocat des droits de l'Homme n'a pas été complètement oublié. Il ne leur reste plus qu'à trouver quoi en faire.

NEONET (CE QU'IL EN RESTE)

Hey, vous avez déjà tiré avec un pistolet Cavalier Arms ? Plongé dans la Matrice avec un cyberdeck Fuchi ? Utilisé une connexion filaire haut de gamme FTL Tech ?

Économisé pour un chipjack alpha de chez Mindstrom ? Mangé un plat surgelé Everyman ? Vous vous êtes déjà fait implanter du musculware Dorada ? Un pote vous a déjà saoulé avec des articles de théorie hermétique sur les T99 ? Vous avez déjà été chez Nightengales pour des mods cosmétiques ? Vous vous êtes configuré une boîte mail gratuite chez PULSE ? Vous avez déjà pilonné un blaireau avec des programmes d'attaques Wolfware ? Vous avez eu affaire aux forces des Minutemen (côté cyber ou réel) ? Vous hésitez à prendre un cybermembre de combat de chez Pioneer ? Le jet Walker Aerodesign dans lequel Karl Kombatmage et son équipe se baladent vous a tapé dans l'œil ? Vous avez déjà bavé devant du matos Fairlight ?

Allez, est-ce que vous utilisez un commlink Novatech pour lire tout ça, grâce à la Matrice sans fil ?

Eh bien félicitations. Vous savez pourquoi NeoNET défonçait.

Tout souriait à Richard Villiers. Il en était l'actionnaire majoritaire, et le reste était divisé entre sa famille, un ou deux dragons, Miles Lanier... la routine, quoi. Bref, il possédait un véritable *empire*. Encore. Et tout ça lui a filé entre les doigts. Encore.

C'est clair, NeoNET est aussi morte que Dunkelzahn. OK, la bannière qui unissait toutes ces filiales a définitivement disparu. D'accord, Papa Villiers a perdu son trône. Mais, mes frères et mes sœurs, en vérité je vous le dis, la longue liste des corporations A et AA semble sans fin, et le boulot continue d'affluer, encore et encore. Toutes ces marques continuent d'exister ; les secteurs R&D carburent, les nerds bossent, les usines tournent et le ware (hard, soft, cyber, bio, etc.) continue de sortir. Les Contenders de CompuForce ont même gagné la Coupe du Monde 2080 de course sans pilote (junior) !

La qualité est toujours présente, même si NeoNET en tant qu'entité n'est plus là.

NÉO-TOKYO

Tokyo a beaucoup souffert des éruptions de la ceinture de feu de 2061 et 2062 (à degré moindre que Yokohama cependant). C'est sur elle que l'effort de reconstruction de ces dix dernières années s'est concentré, l'Empereur Yasuhito ayant ordonné sa supervision par les prêtres shintoïstes plutôt que par les corporations. La première étape de cette reconstruction fut la fusion de Tokyo avec les préfectures de Chiba, Kanagawa et Saitama, ce qui donna naissance à la conurb de Néo-Tokyo. On raconte que cette approche visait autant à restaurer l'esprit de la nation qu'à la rebâtir physiquement, et au final les deux objectifs semblent être atteints. La hauteur moyenne des bâtiments a triplé jusqu'à atteindre près de cinquante mètres, le ciel est rempli de flux RA, les rues sont propres et le peuple a repris confiance. En tant que capitale de la nation, la ville met l'accent sur les espaces verts, créant une harmonie entre nature et industrie, et de nombreuses autres villes japonaises se sont inspirées de sa recrudescence d'autels. Les corporations n'ont pas échappé à ce changement de mentalité, et ont abandonné certaines techniques trop avides au profit d'une attitude plus respectueuse de l'environnement. Toutes ne partagent pourtant pas ce point de vue, et Mitsuhama fait office de rempart principal aux plans à long terme de l'empereur, même si les opposants mineurs se rangent de plus en plus du côté de Yasuhito.

Néo-Tokyo abrite un peu plus de cinquante millions d'habitants et représente le cœur culturel, spirituel et économique du Japon impérial. Toutes les mégacorporations japonaises y ont des bureaux, et la plupart ont également leur siège au sein de la ville. Depuis la levée par l'empereur de certaines restrictions qui empêchaient les corporations étrangères de faire des affaires au Japon, les autres mégas s'y sont également implantées, l'intégration d'aspects naturels à la ville comme l'énergie solaire, les puits géothermiques, et les fermes verticales suivent les préceptes shintoïstes à la lettre, tandis que les flux RA omniprésents, l'usage de bioware discret (plutôt que de cybernétique grossière) et la profusion de drones sont un constant rappel de son statut de leader technologique mondial.

NOUVELLE-ORLÉANS, LA

La Nouvelle-Orléans a énormément changé récemment, sauf le pire comme le meilleur la concernant. Les vampires, goules et autres singularités (comme ces nouveaux gobelins) viennent en masse y former des communautés, sachant qu'il s'agit plus ou moins d'un havre pour eux. Ça rend l'endroit un peu plus dangereux pour tous les autres, mais tout le monde sait ici qu'ils tiennent d'autres menaces plus graves à distance. Je parle évidemment de la récente crise des shedim. Après la fermeture de la Faille du Watergate en 2074, ils sont devenus très agités et ont tenté un coup d'État contre le gouvernement local. Quand ça a commencé à barder, qui a fait en sorte que Crescent City reste le fief des poivrots, des voyous et des monstres ? Les Éveillés. Vampires, goules et mafiosi ont repeint les rues en rouge (en fait plutôt en brun noir crasseux) avec le sang des shedim, puis les ont repoussés pour qu'ils n'infectent pas plus de morts. Apparemment, les shedim et les Infectés ne s'apprécient pas tellement. Mère Nature n'a pas dû trop apprécier puisqu'elle a envoyé une vague de mana dans le bayou, ce qui a grandement endommagé la ville. On essaie toujours d'en piger toutes les conséquences. Une des plus importantes est le Réveil de Terasca. Un nouveau dragon a rampé hors du marais, agissant littéralement comme si la zone lui appartenait. Aujourd'hui, il possède une plantation et des représentants au conseil municipal. Les gangsters lui apprennent à jouer aux cartes !

Mais hé, le bayou reste moite, boueux, sauvage et incroyablement magique. Le Quartier français est toujours un mélange visqueux d'intérêts corporatistes, capitalisme de rue, fétiches, sexe, bouffe, jazz et vomi, comme on l'aime. Les esprits sous forme majeure vont et viennent, la magie fonctionne comme nulle part ailleurs, tous les monstres sont bien accueillis et si vous avez un vice, bande de pêcheurs, vous pourrez le satisfaire ici.

NI'FAIRRA, JENNA

Membre des Princes de Tír Tairngire sous le régime Surehand et, de l'avis général, d'un métaracisme si virulent que même la plupart des elfes ne peuvent pas la blairer. Elle a disparu des radars après s'être fait virer d'Elfyland, à l'exception d'une fois au début des années 2070, quand elle a semble-t-il essayé d'utiliser un artefact magique pour « recréer l'ancienne patrie des elfes » dans les bois entourant le Mont Hood. Nos potes de la Cour Unseelie rapportent qu'on aurait aperçu Ni'Fairra à Tír



na nÓg, et un libérateur de données de Cara'Sir a découvert des transactions monétaires entre elle et des groupes d'elfes suprémacistes violents de Tír Tairngire.

NULLS, SECTE DES

Vous avez déjà eu l'impression d'être observé dans la Matrice, bien que vous n'ayez (encore) rien fait pour attirer l'attention du DIEU ? Ça pourrait bien être un des membres de la Secte des Nulls qui vous surveille pour s'assurer que vous êtes rélo.

Pour ces vilaines entités matricielles, « être rélo » est un terme relatif. Personne ne sait d'où elles viennent, mais elles se comportent comme les gardiennes de la Matrice. Pour elles, les individus tels que les IA et les technomanciens sont une perversion de ce pour quoi la Matrice a été créée. Si vous êtes un utilisateur « normal » tout va bien, mais si vous exhibez la moindre « singularité », comme un signe de technoconscience ou de Résonance, elles tenteront de purger le système de votre présence plus vite que toutes les glaces noires que vous avez pu croiser.



O'CONNOR, LIAM

Rebelle devenu homme d'État, Liam O'Connor est arrivé au pouvoir quand le président de l'Irlande lui en a transmis les rênes en 2034. En un an, il s'était arrangé pour que la direction du pays lui revienne ainsi qu'à ses potes suprémacistes (en y réfléchissant, un peu comme un autre dictateur européen de sinistre mémoire), et l'Irlande est devenue Tír na nÓg. À un moment donné, il a épousé Brane Deigh, l'actuelle reine de la Cour Seelie, avant de disparaître dans l'éther en 2043, pour supposément « emprunter son ultime Chemin. » Souvent confondu avec son parent Niall O'Connor, qui est un membre actif de la Cour Unseelie.

OMNISTAR

Nouvelle venue, constituée de Lone Star, DocWagon et Manadyne. Voir leurs entrées respectives.

ORDO MAXIMUS

Dans la catégorie des cabales secrètes de vampires, ces types correspondent à tous les clichés. En apparence, il s'agit d'un club très fermé n'accueillant par le passé que les riches Anglos. Les admissions se sont un peu élargies ces derniers temps : il vous suffit d'être un descendant de ces mêmes Anglos ou de faire partie de l'élite des Infectés au VVHMH pour adhérer automatiquement ; sinon vous aurez besoin d'un parrain et d'une somme rondelette.

Ils se mêlent de politique partout dans le monde, mais s'intéressent étonnamment peu aux problèmes légaux ou quotidiens de leurs confrères Infectés.

Pourquoi ? Parce que ce sont de riches enfoirés qui pensent que les Infectés de basse extraction peuvent bien aller se faire mettre. Ils sont bien contents de laisser les autres se faire traquer pendant que leur argent et leur influence les protègent.

ORICHALQUE

L'orichalque est l'étalon à l'aune duquel les autres réactifs sont évalués. De couleur orange doré, cet alliage magique de cuivre, or, mercure et argent (bien que certains disent que l'on peut se passer de ce dernier) est long, coûteux et difficile à fabriquer, mais représente une excellente source de revenus pour les alchimistes capables de le produire. Cela fait plusieurs années que la valeur marchande de l'orichalque est stable, un gramme oscillant autour des 50 000 nuyens.

- > Les corpos et les chasseurs de trésors sont toujours à la recherche de filons d'orichalque naturel, mais cela fait près de vingt ans qu'ils n'ont rien trouvé.
- > Lyrán
- > Pas dans le monde des mortels, en effet.
- > Bifrost
- > Attends... quoi ?
- > Lyrán

OR'ZET

La langue orque appelée or'zet est apparue quand l'Histoire a combiné un antique et mystérieux ouvrage contenu dans l'héritage de Papa Dunkie (qui contenait en égales proportions du sperthiel et autre chose), une équipe de cadors de la linguistique (incluant des nerds elfes, humains et orks), Robert Page et l'October 25 Alliance (on les adore !) et le Centre communautaire d'Orkland pro-phaco. Puis, comme pour créer un diamant, on a appliqué de la chaleur et de la pression par le biais de Saito et son invasion raciste.

Pendant un temps, ce jeune langage s'est résumé à du jargon paramilitaire, servant de code secret pour la disparate Armée Populaire métahumaine (qui doit beaucoup à la famille Wilde), et rien de plus. Son étude et sa diffusion étaient freinées par l'État californien de Saito, trop rigide et contrôlé.

Mais une fois que l'APM l'a rendu public, il s'est *répan-*du. Cette langue n'a pas seulement échappé à la poigne raciste du Protectorat californien de Saito, elle s'est directement injectée dans les veines du grand public. L'or'zet n'a pas mis longtemps à se projeter sur le devant de la scène, accompagnant l'explosion de l'Orxploitation au milieu des années 60. Les orks (et les poseurs) ont commencé à le mélanger à l'argot, à en faire du rap, des poèmes et du rock, à le crier, le hurler, le tatouer et le tagger, à lui donner forme et à le vivre. Moins d'une dizaine d'années plus tard, il a finalement acquis sa légitimité, pour le meilleur et pour le pire, quand les premiers cours de Brit Lit proposèrent des traductions de Shakespeare en or'zet. Depuis, la langue a continué à grandir et à évoluer, et a massivement emprunté (et rendu) à l'urbargot et au sperthiel ainsi qu'à tout autre langage avec lequel il a pu cohabiter dans la nature.

En tant que langue antique la plus récente du Sixième Monde, l'or'zet continue d'évoluer de nos jours, toujours à cheval entre le mainstream et l'Underground. Mais peu importe ce que les humains te disent, mon pote : si t'as pas de défenses, ton accent est pourri.

P

PALESTINE

Dawlat Filastin a peut-être obtenu son indépendance en 65, mais celle-ci a généré son lot de problèmes majeurs et croissants. Parmi eux se trouvent la question de son amitié avec Israël (les relations s'étant grandement améliorées depuis le Grand Jihad) et le choix d'intégrer le Califat ou de conserver son indépendance ; la plupart des Palestiniens sont de fervents partisans de « ce qui leur permettra de continuer à vivre comme ils le font. » L'accession de Global Sandstorm au rang de AAA a sapé certains des arguments économiques pro-israéliens (de l'avis de nombreux Arabes), mais les Palestiniens ne sont pas prêts à renoncer à leur liberté aussi peu de temps après l'avoir gagnée.

PERIANWYR

On dit « ne faites jamais confiance à un elfe » et « ne traitez jamais avec un dragon. » Je dis que c'est des conneries : ne faites jamais confiance à un dragon *et* ne traitez jamais avec lui, peu importe à quel point il a l'air sympa. Et si on omet le sachet de morceaux de dragon super croustillants qu'est devenu Dunkelzahn, Perianwyr se veut le dragon le plus sympa du coin. « Il ne s'intéresse qu'à la musique, » dit-on. « Un mécène des arts. » De la merde en barres. Un dragon reste un dragon, et peu importe à quel point il joue les types bien, au fond il reste convaincu qu'il est le maître du monde légitime. N'oubliez jamais ça. Avant de devenir ce producteur musical, patron de discothèque et jet-setter, Perianwyr était un assassin ; son partenaire Kyle Morgan et lui formaient la meilleure équipe de nettoyage de l'Aztlan. Vous pouvez prétendre qu'il est tout jovial et scintillant, mais il a plus de sang sur les griffes que la plupart des dictateurs du Tiers-Monde.

Il a entubé et mis Ghostwalker en rogne, et il a payé pour ça. Je suis surpris que Ghosty ne l'ait pas fumé, mais au lieu de ça, il l'a enfermé. Et pendant qu'il le tenait, il lui a fait un truc crade. Je sais pas comment, mais il lui a retiré tous ses pouvoirs et l'a complètement vidé. Des shadowrunners l'ont libéré, mais quand ils l'ont trouvé, Peri n'était que l'ombre de lui-même, brisé, une coquille presque vide. Sa magie avait quasiment disparu et il était coincé sous forme humaine. Ces idiots d'enfermés auraient dû lui tirer une balle direct. C'est plutôt rare qu'un dragon soit vulnérable, et à ce moment-là Peri était à peine plus qu'un légume.

Un truc que les gens ne comprennent pas à propos des dragons, c'est qu'ils ont des trésors. Et que ces trésors ne sont pas que des *objets*. Les dragons veillent sur leur fortune, leurs possessions matérielles, et peu importe ce qu'ils ressentent le besoin ou le désir d'amasser, ils y stockent également de la puissance. De la puissance magique. De la puissance draconique. Et non, je ne comprends pas vraiment ce dont il s'agit, ni comment ils font ça. Mais le trésor d'un dragon est comme une batterie de recharge, un endroit où il peut se recharger.

Donc ces runners ont commencé à trimballer la carcasse de ce dragon à demi mort autour du monde, dans ses propres boîtes de nuit, et ils ont laissé ce foutu lézard se requinquer. Et maintenant il a regagné une partie de sa puissance, même s'il fuit toujours les assassins et tout ce que Ghostwalker lui envoie à l'occasion. Mais Ghosty

a eu d'autres chats à fouetter ces dernières années, donc Peri est revenu à sa musique comme si rien ne s'était passé. Mais il est faible. Vulnérable. Il n'a pas pu se recharger complètement, et il est toujours en train de regagner ses forces. Et je pense personnellement qu'un dragon de moins sur cette terre signifie un truc en moins qui essaiera de le posséder, de me posséder, de me contrôler. Ce ne serait pas une mauvaise chose.

> Wow. Ce type a des problèmes, hein ?

> Bull

> Pourtant il n'a pas tort. Je me verrais bien tenter à nouveau ma chance avec un lézard, un de ces jours.

> Clockwork

PLANAR RESEARCH SOCIETY OF MAGIC (PRISM, SOCIÉTÉ DE MAGIE ET DE RECHERCHE PLANAIRE)

PRISM est une organisation non partisane dédiée à l'étude de la magie et de la vie non terrestre existant au-delà de notre plan d'existence, à savoir les métaplans. Cela l'a placée dans le viseur de nombreux groupes de surveillance, de nombreuses entités et technologies métaplanaires étant de nature ouvertement malveillante. Son actuel président, Taxidot, soutient que l'organisation encadre strictement les rencontres et les interactions entre membres, mais que c'est le partage d'informations et les bonnes pratiques qui les rassemblent, pas une moralité commune. Les bases de données de PRISM sont incroyables.

POLICLUB HUMANIS

Il existe des dizaines de groupes haineux, mais l'Humanis est le plus vaste et le plus accepté par les masses ignorantes, tout drapé qu'il est dans son patriotisme (quelle que soit la nation dans laquelle il se trouve), sa religion et ses « valeurs traditionnelles ». Il attire des millions de membres en prônant la « protection de la pureté de l'humanité » et ce genre de connerie. Au bout du compte, ce ne sont que des Nazis modernes, ni plus ni moins. Ils ne méritent qu'un poing dans la face ou une balle entre les deux yeux.

> Facile à dire, mais hélas ces groupes disposent souvent de fonds, d'armes et d'une conviction à toute épreuve. L'Humanis n'est pas au niveau d'Alamos 20K (au hasard) en ce qui concerne les massacres de masse et le terrorisme, mais reste très violent et activiste. Chaque année, des centaines de décès métahumains lui sont attribués, et il est sans doute responsable de dix fois plus (certaines victimes sont rattachées à tort à d'autres crimes, ou sont tout simplement des SINless non signalés et non comptabilisés).

> Clockwork

> Pour une fois je suis d'accord avec Clockwork. J'ai placé une prime sur la tête de membres avérés de l'Humanis de Seattle. Ils paieront tous pour ce qu'ils ont fait à Rebecca.

> Bull

POTTER, CORINNE

La nouvelle gouverneuse de Seattle s'est assuré un départ en trombe en se battant pour les petites gens. Difficile de faire pire que Brackhaven, ce qui lui a assuré un avantage au démarrage, mais ses efforts semblent vraiment tournés vers les citoyens. Pas uniquement ceux de Seattle ou des UCAS, elle est à l'écoute de tous les résidents de Seattle. Elle apporte des arguments et des contre-arguments à chaque discussion et a tendance à amener tout le monde sur un terrain d'entente qui semble réellement prometteur pour l'avenir.

C'est franchement flippant !

Ses relations supposées avec Horizon et le Dawkins Group ne l'ont pas vraiment desservie. Elle a publiquement admis avoir reçu le soutien d'Horizon et Ares, mais a également prouvé sa volonté d'aider toutes les mégas du plexe avec ses décisions récentes concernant le futur de l'ACHE, les relations commerciales avec Tír Tairngire et ses efforts redoublés en faveur d'une plus grande indépendance de Seattle, une situation qui bénéficierait à toutes.

Quel que soit le jeu auquel elle joue, elle est très douée !

PROTEUS AG

Vous êtes déjà tombé sur une vitrine proposant une combinaison de produits bizarres (« Feux d'artifice et équipement d'arts martiaux ! ») qui vous a fait vous gratter la tête en vous demandant quelle stratégie opérationnelle se cachait derrière, avant de vous en aller en vous disant « OK, c'est soit complètement idiot, soit du génie » ? Proteus AG fait ce genre d'effet. Sa stratégie n'a aucun sens, mais vu que c'est une méga classée AA, elle doit être efficace. Elle a bâti des dizaines d'arcologies partiellement submergées dans tous les océans du monde, ce qui explique son orientation vers l'aquaculture et les technologies marines... mais elle a également lourdement investi dans la généttech, les technologies d'exploration spatiale, les pseudosciences et d'autres domaines qui, du fait de l'apparente absence de synergie entre eux, ne collent pas vraiment à l'idéologie standard de diversification mégacorporatiste. Un tel mélange, ajouté au fait que la sécurité des arcologies de Proteus est tellement paranoïaque qu'elle pourrait donner des idées aux ingénieurs des zones-zéro de Mistuhama, a conduit à des tonnes de théories conspirationnistes sur ce que la corpo fabrique vraiment au large.

Je vais vous détailler la théorie ayant le plus de chance de contenir un fond de vérité. C'est parti. Proteus AG veut se faire un max d'oseille. Simple, n'est-ce pas ? C'est ce que font *toutes* les corpos de nos jours. Proteus le fait juste d'une manière qui peut paraître sans queue ni tête depuis l'extérieur. La beauté de la chose ? Son approche *fonctionnelle*. Son paradigme opérationnel perturbe tellement les marchés mondiaux que les gens s'arrêtent pour l'observer (à tel point qu'AG Chemie a notablement échoué à l'acquérir par deux fois). Des arcologies aquatiques à n'en plus finir ? Des thérapies géniques aux applications inconnues ? Des expérimentations pseudo-scientifiques ? Qu'est-ce que c'est que ce bazar ? On pourrait bien sûr s'interroger sur ses étranges motivations, mais l'étrangeté fait parler les gens. Les gens qui parlent génèrent de la publicité. La publicité génère l'intérêt. L'intérêt génère des ventes. Les ventes génèrent le profit. Et le profit rend les actionnaires heureux.

Je peux me tromper. Mais pour le prouver, vous devrez retenir votre respiration assez longtemps pour vous faufiler dans un arkoblock. Bonne chance.

PROPOSITION 23

Un cas d'école qui illustre bien que le danger qu'on connaît vaut mieux qu'un danger dont on ignore tout. Pendant longtemps, l'Underground ork de Seattle n'était pas considéré comme un vrai quartier de la ville. Il n'avait ni gouvernement officiel, ni budget infrastructure, ni forces de l'ordre, etc. C'était un foyer de contrebandiers et de criminels, mais aussi une bonne planque pour qui voulait faire profil bas, un bon endroit pour échapper à l'œil impassible de Big Brother. Donc au début des années 70, des activistes, dont l'Ork Rights Committee, lancèrent une campagne pour intégrer formellement l'Underground à la ville. Il y eut un vote en 74 et la proposition fut acceptée ; l'Underground est désormais un district officiel. Cela signifie qu'il est bien plus sûr de s'y rendre, qu'il y a moins d'effondrements et que le tourisme y est en pleine explosion. Mais cela veut aussi dire que le nombre d'arrestations a augmenté, y compris de gens n'ayant rien à se reprocher, que près de soixante-quinze pour cent des routes de contrebandes ont été coupées et que les caméras poussent comme des champignons. Est-ce pour le mieux ? Comme toujours, la réponse dépend lourdement de ce que vous vouliez que le quartier soit.

PURINSU RIBON

Basée à Osaka, au Japon, Purinsu Ribon est une corporation de transgénisme filiale de Shiawase et concentrant ses recherches sur l'ADN Éveillé. Shiawase Labs faisait récemment des expériences sur l'ADN infecté en vue de créer un remède au SFC, mais, à l'insu de la maison-mère, Purinsu Ribon mit ces recherches à profit pour développer des applications généttech alternatives à base de plasmides infectés. Avant l'épidémie de SFC, Purinsu Ribon se concentrait exclusivement sur la recherche d'ADN métagénétique, ou ce qui distingue les métahumains des humains. Cette année, un sujet de test gobelin s'est échappé. La vérité, c'est que ce cobaye était un gobelin, mais est désormais autre chose, et il est porteur d'une souche contagieuse à effet potentiellement mutagène sur les métahumains infectés.



QUATRIÈME MONDE

Le Quatrième Monde fait référence à la période historique, grosso modo entre 8238 et 3113 av. J.-C. (selon Ebran le Scribe), pendant laquelle le flux de mana était au-dessus d'un certain seuil, comme aujourd'hui dans notre Sixième Monde. Le mana suit un cycle de va-et-vient d'environ cinq mille ans, baignant puis privant le monde de magie dans une succession d'ères. Notre planète a évidemment connu plus de six de ces ères, mais pour ceux qui débattent en détail de ce genre de choses, le Premier Âge marque la limite au-delà de laquelle nous sommes incapables d'apprendre quoi que ce soit, qu'il s'agisse de spéculations ou non.

Même si des traces de rudiments de culture datant de cette période existent, rien dans nos registres archéologiques actuels ne suggère que de vastes civilisations, potentiellement équivalentes aux nôtres, se soient élevées, aient prospéré puis se soient éteintes. C'est pourtant précisément ce que certaines organisations comme la Fondation atlante pensent qu'il s'est produit. Quand le niveau de mana était au plus haut, la planète était, d'après elles, recouverte de vastes royaumes, parcourue par des cités volantes, et déchirée par des guerres magiques. Les dragons devraient avoir connaissance de telles choses, bien sûr, mais pas un seul n'a daigné nous éclairer ni corroborer quoi que ce soit. Il est cependant bon de noter que nul dragon n'a nié ni proposé une autre interprétation non plus.

Ma seule source à ce sujet se fait appeler Stardust, que je me permets de citer parce que ça ne peut pas être son vrai nom. Mais cet(te ?) elfe m'a montré suffisamment de preuves et d'artefacts datant d'une époque qui n'est clairement pas la nôtre que je suis personnellement plutôt enclin à le(la ?) croire. Il a de plus relié de nombreux points concernant la formation des Tirs, l'existence d'elfes à l'extrême longévité, d'esprits insectes et autres terreurs. Il m'a parlé d'une civilisation orke protomaya menée par un grand serpent à plumes, et dont le peuple guerroyait contre des terreurs à dos de wyvernes. Il m'a décrit un gigantesque royaume nain, un clan d'humains d'une grande longévité qui allait devenir la Loge Noire, un grand empire menaçant plus vaste que les territoires de Genghis Khan, des cités déchues, des individus héroïques ou démoniaques, et même une nation orke, tout cela créé dans le Quatrième Monde. J'ai encore du mal à y croire, même dans mes bons moments, mais je suis au moins convaincu par trois éléments.

Tout d'abord, la catastrophe. Quand la magie a reculé jusqu'à un niveau intenable, la plupart des constructions se sont écroulées. De grandes batteries servant à stocker la magie se seraient également rompues, causant des dommages indicibles à tout ce qui les entourait. Apparemment, au milieu du Quatrième Âge, des entités extraplanaires attaquèrent, poussant bon nombre de ces civilisations à se réfugier profondément sous terre. De plus, des catastrophes naturelles de tous types auraient contribué à effacer presque tout ce qui existait à l'époque.

Deuxièmement, le biais de confirmation. Quand les scientifiques du Cinquième Monde commencèrent à explorer nos origines et notre histoire, ils n'avaient aucune preuve ni raison de soupçonner l'existence de sociétés magiques ou de vastes empires. Cette acceptation de sens commun persiste dans notre Sixième Monde, malgré l'émergence dans nos vies de nouvelles preuves. De nombreuses communautés scientifiques rechignent à admettre que leurs découvertes les plus grandioses, de celles qui révolutionnent des pans de recherche entiers, pourraient en réalité s'avérer fausses.

Troisièmement, le complot. Les grands dragons, les elfes immortels et autres groupes plus mystérieux ont tous tout intérêt à maintenir les populations dans le brouillard quant à ce qu'il s'est réellement passé durant le Quatrième Monde. Si vous voulez un exemple, regardez ce qui est arrivé à Dunkelzahn. C'était la plus franche de toutes les créatures vivantes, et que s'est-il passé ? On l'a tué. Notre ère promet des merveilles que les puissants veulent garder pour eux, et donc ils dissimulent ce qu'ils savent, détruisent toute information et tuent les messagers, afin qu'eux seuls puissent en tirer profit le moment venu.

Mais si vous regardez bien, vous trouverez les preuves. Des légendes similaires dans des cultures de continents différents. Des structures pyramidales, conçues pour concentrer la magie, partout sur notre planète. Les monolithes, comme ceux de Stonehenge, l'île de Pâques, et le Tumulus du Grand Serpent en Amérique, tous connus pour canaliser le mana, sont autant d'indications que nous en ignorons bien plus à propos du Quatrième Monde que nous n'en savons.

QUÉBEC, RÉPUBLIQUE DU

La belle république était une province canadienne jusqu'à ce qu'elle finisse par s'en détacher en 2011, quelques années avant que la Grande Danse des Esprits sépare les NAO du reste des anciens USA et du Canada. Plus tard dans le Sixième Monde, elle devint le quartier général de Cross Applied Technologies, une des Big Ten jusqu'à la disparition de son CEO (et plus tard de l'entreprise elle-même) lors du Crash 2.0. Depuis, le Québec lutte pour stabiliser son économie sans le soutien d'une mégacorporation nationale et est devenu une poudrière réunissant partisans de la réunification canadienne et mouvements protectionnistes québécois.

R

RAVENHEART, ANNE

Damien Knight nous a trahis. Les membres de la véritable Firewatch sont qualifiés de « traîtres » pour avoir fait ce pour quoi on les a entraînés et équipés : protéger l'humanité des insectes. Si la Colonelle Anne Ravenheart n'avait pas senti le vent tourner, c'en aurait été fait de nous, et vous autres auriez dû apprendre à articuler avec des mandibules. Appelez-nous renégats si ça vous chante, mais les enfoirés qui portent notre armure aujourd'hui ne sont guère plus que des mercos. Ares Firewatch a toujours été la première et la dernière ligne de défense de la métahumanité, et nous continuons à risquer nos vies. Ravenheart est la seule qui se dressera contre l'invasion des esprits insectes. Nous suivons ses ordres, pas ceux de Knight.

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Je suis sûr qu'en japonais « Renraku » veut dire « montagnes russes » plutôt que « communication. » La mégacorporation a réussi à encaisser tous les coups durs et à s'en tirer comme une fleur. Bien sûr, quelques taches sont plus tenaces que d'autres, mais peu importe ce qui frappe Renraku, elle se contente de faire le dos rond en attendant la prochaine vague.

Cette corporation est née il y a bien longtemps quand Inazo Aneki acheta une Keruba International alors anéantie et la déplaça de la Slovénie à Chiba. C'est évidemment très simplifié, mais c'est ce coup d'envoi qui a fait de Renraku le colosse qu'elle est aujourd'hui et qui lui a offert le ticket d'or pour la Cour Corporatiste. Elle est pendant quelques années restée modeste, grappillant des fragments d'autres Japonacops, privilégiant la qualité à la taille et

grandissant petit à petit jusqu'à devenir la troisième plus grande mégacorporation du monde. Au fil des ans, elle a connu des troubles internes causés par le testament d'un dragon, subi la perte d'un monument dédié à son succès au profit d'une IA démente, et traversé une période pendant laquelle elle a juste attendu que l'orage passe en se tenant loin des projecteurs. Ce temps passé à se faire oublier lui a d'ailleurs permis de furtivement mettre un pied dans l'industrie de services à l'échelle mondiale.

Renraku, la petite préférée de tout le monde, possède une philosophie très particulière pour une méga, et à plus forte raison pour une Japanacorp. Alors que les autres apportent leur propre culture à leurs bureaux et sièges sociaux, Renraku construit les siens en accord avec la culture déjà présente. Elle adopte les coutumes locales plutôt que d'essayer d'imposer les siennes, et ce depuis sa toute première opération. À Chiba, elle a abandonné les coutumes slovènes et adopté celles du Japon. La communication et l'intégration sont les caractéristiques distinctives de Renraku.

Cela permet à ses employés de mieux s'intégrer et interagir avec les populations locales. La corpo a la réputation d'être anti-méta, mais cette tendance n'existe en réalité que dans les zones où ce sentiment est prédominant (comme pendant longtemps au Japon, et encore aujourd'hui dans une certaine mesure). Dans les régions plus progressistes, elle est aussi ouverte que les gens qui l'entourent. Même si les employés de Renraku ont été élevés dans les cultures nord-américaines avant d'être transférés en Asie, ils ont la capacité à s'adapter grâce à la tradition de respect et d'adaptation qui leur a été inculquée. Evo est peut-être sincère quand elle parle d'acceptation de tous, mais Renraku fait vraiment sentir à ses clients et citoyens qu'ils font partie d'un grand tout.

Ces derniers voient la corpo comme une famille qu'il leur faut servir et protéger. Quand on leur parle des gens abandonnés dans le SCIRE, la plupart (quelques esprits rebelles pensant par eux-mêmes mis à part) rétorquent que l'histoire a été déformée. Renraku est une corporation de service à la fois en interne et en externe.

Ses cadres ont une vision un peu différente. Ils comprennent la nécessité de protéger les profits et les sacrifices que cela requiert. Les citoyens sont des atouts précieux, mais restent des atouts *corporatistes*, chacun ayant sa valeur propre. Et celle-ci ne se mesure qu'à l'aune de ce qu'ils rapportent à la corpo. C'est quand elle est nulle que les choses se passent mal. Quand une mission de liquidation ou de réprimande d'un cadre est mise en place, c'est en général qu'il a risqué et perdu plus que ce qu'il vaut. La plupart des employés l'ont compris et cherchent activement à accroître leur valeur.

Le conseil et les cadres exécutifs savent comment Renraku en est arrivée là. Ils savent qu'ils reposent sur les épaules de leurs citoyens, et qu'ils ont besoin que ceux-ci continuent à travailler et servir les besoins de l'entreprise pour prospérer et aller de l'avant.

Partout dans le monde, Renraku fait partie intégrante des opérations et des fonctions de base de la société. Dans de nombreuses villes, la Matrice existe grâce à Renraku qui en gère les infrastructures. Les services municipaux tournent sur des logiciels Renraku. En fait, c'est même le cas de tonnes de services. Elle gère le tourisme local, les biens de consommation, le cyber et la biotech du consommateur moyen, les services municipaux (généralement dissimulée derrière une filiale pour éviter l'image d'un

monopole), les transports locaux, et bien d'autres choses. Il se passe rarement une journée sans que Renraku ne s'invite d'une manière ou d'une autre dans la vie du SINner moyen. Des milliards de transactions, grosses ou petites, acheminent puissance et fortune au sein de la corpo.

Elle a appris de ses erreurs et prend exemple sur sa collègue japonaise Shiawase en évitant de trop faire parler d'elle, ce qui lui épargne attaques et perturbations de la part de ses rivales.

Le problème, c'est que tout ça n'est que superficiel, et qu'on sait que Renraku mijote quelque chose. Elle a mûri, c'est clair, mais son instinct d'innovation (de Leonardo au SCIRE) est irrépessible. De dangereux projets sont dans les tuyaux, mais elle a compris les leçons à la fois internes et externes sur comment opérer discrètement et en toute sécurité ; et dans le cas contraire, elle a appris comment camoufler une tragédie avant que vous ayez pu dire Inazo Aneki.

RÉSONANCE ET DISSONANCE

Bonjour, la planète. Ce sujet risque de demander pas mal d'explications, et on va remonter loin dans le temps. Mais avant tout, permettez-moi de régler un détail dont certains d'entre vous semblent convaincus. La Résonance n'est pas de la magie. En aucune façon. Selon votre manière de penser, vous pourriez considérer que ce sont deux choses parallèles. Le fait que certains puissent interagir avec la Résonance et la Dissonance à la manière dont certains le font avec la magie pourrait vous faire l'effet d'une sacrée coïncidence cosmique. Mais peut-être pas.

Pour tenter de vous aider à comprendre le concept, je vais commencer par un de vos points de repères culturels. J'ai nommé l'Émergence. En 2055, votre monde a pris conscience de l'existence des otakus : des enfants capables d'interagir avec la Matrice par le seul biais d'un datajack, sans cyberdeck. Évidemment, ça faisait déjà longtemps qu'ils étaient là. En 2055, nombreux étaient déjà les otakus à avoir cessé de l'être après des dizaines d'années d'activité. En fait, le premier otaku s'est éveillé (c'est-à-dire qu'il s'est connecté à la Résonance profonde) bien plus tôt que ce que tout le monde croit.

Bien que pour les métahumains le potentiel de se connecter à la Résonance profonde existe depuis longtemps, un ensemble de circonstances spécifiques qui pourrait le concrétiser était nécessaire. La Résonance, comme vous l'appellez, n'est pas (comme certains le soupçonnent) votre création ; son existence remonte à loin, peut-être d'aussi loin que les données transmissibles existent. Il n'a pas fallu très longtemps (d'un point de vue cosmique) pour que ces données s'interconnectent spontanément.

La première étincelle qui a permis de donner lieu à cette explosion actuelle d'interactions avec la Résonance, ou plus précisément la Dissonance, fut le Virus du Crash, libéré en 2029. À l'avènement de la technologie SISA, grâce à laquelle un esprit humain pouvait percevoir les flux de données comme « réels », la connexion à la Résonance profonde devint possible, même si tout le monde ne pouvait pas le supporter. C'est le recours à Psychotrope, le complément indispensable qui offrait à l'équipe Echo Mirage des interactions plus fluides avec les données numériques, qui a tout déclenché. Les métahumains étaient enfin capables de comprendre le langage de la Résonance profonde. Malheureusement, le Virus du Crash (sauvage, féroce, mais aussi déviant) fut capable de s'y connecter

par ce même biais. Le virus ravagea les esprits d'Echo Mirage et il absorba leurs connaissances, leurs schémas de pensée et leur hostilité. Dans un effort pour accomplir ce pour quoi il avait été conçu, il chercha à entrer en contact avec une nouvelle puissance entropique : la Dissonance. C'est peut-être à ce moment-là que celle-ci a été créée. Ou peut-être qu'elle attendait juste son heure. Quoi qu'il en soit, elle n'a cessé d'être présente depuis lors. Elle se cacha dans le code source de la nouvelle Matrice, dans les paradis numériques et dans la technologie récupérée sur les restes d'Echo Mirage. Elle se mit alors en quête de disciples.

Quand la Matrice fut mise en ligne en 2032, et à travers elle, une porte vers la Résonance profonde qui appelait les marginaux à la rejoindre et à transcender les limites de leur corps physique, la Dissonance était présente. Ce premier enfant, sujet d'expérience rejeté par ses bourreaux qui trouva son chemin dans la Matrice et dans les bras de la Résonance profonde, ouvrit la voie à tous les autres.

Les otakus technochamans et cyberadeptes furent les premiers, mais pas les derniers. Cette capacité latente, le potentiel de connexion avec la Résonance profonde, n'était détectable que par un de leurs semblables. Ils entraînent les plus jeunes et les guidèrent jusqu'à ce qu'ils soient capables de se submerger dans la Résonance elle-même. Mais d'autres forces conspiraient de leur côté. La Dissonance elle aussi cherchait des alliés, et elle en trouva un en Deus, l'IA renégate. Incapable de se connecter lui-même à la Résonance profonde, il se servit d'otakus pour imiter la volonté de la Résonance profonde et les connecta à la Dissonance et à lui-même en une alliance impie. Deus le faux dieu orchestra la chute de la Matrice, plantant les germes d'une chose plus grande.

Dans sa défaite en 2064, il emporta la Matrice avec lui. Pour les otakus, se retrouver coupés de la Résonance profonde après une communion aussi intense fut douloureux, et nombre d'entre eux périrent suite à cette rupture. Mais l'étape suivante de l'évolution métahumaine, la Matrice sans fil, était franchie. Cela faisait en vérité des années que la Résonance profonde incitait la métahumanité à créer un tel dispositif, mais l'Éveil, le SIVTA, les dragons ainsi que la haine et l'égoïsme métahumains couvrirent sa voix pendant près de quatre-vingts ans. Quand la nouvelle Matrice fut mise en ligne, les possesseurs de la capacité latente à se connecter à la Résonance profonde furent enfin libres de la faire, partout dans le monde. Ce fut l'Émergence des technomanciens.

La relation entre ces derniers et la Résonance profonde est par certains aspects proche de celle qui lie les mages et le mana. Elle les appelle, les immerge sous les données et active les parties de leur esprit nouvellement évolué qui leur permettent de se relier aux grands flux de données. Les technomanciens sont également capables d'utiliser leurs dons pour se connecter à la Dissonance, pour leur plus grand malheur. Bien sûr, de nombreuses personnes prétendent que la Dissonance fait simplement partie de la Résonance profonde, mais ils ont tort. Elle est artificielle, un amas de données imparfait, vaste et conscient, mais dont la raison d'être ne peut aboutir qu'à l'autodestruction. Elle ne sait que détruire, là où la Résonance profonde crée, classe, conserve, protège et recherche. Aujourd'hui, avec la Matrice en guise de médium, la Dissonance s'infiltre et cherche à anéantir la Résonance profonde.

Beaucoup ont clamé l'existence d'un véritable esprit de la Matrice qui les appelait. D'autres ont cru que c'était

l'étape suivante de l'évolution métahumaine qui avait créé la Résonance profonde. Les deux ont raison, d'un certain point de vue. Les données ont toujours existé et se sont autoorganisées et sont même, d'une certaine manière, conscientes d'elles-mêmes. Mais la connexion avec l'esprit métahumain, si tenu par le passé, transforme aujourd'hui la Résonance profonde tout comme elle-même transforme ses disciples.

Quand les Cent ont été exploités pour alimenter la Matrice actuelle, la connexion aux domaines de Résonance où la Résonance profonde réside est devenue statique et puissante. Je prédis que même en cas de coupure de tout son hardware, la Matrice persisterait à travers les esprits des technomanciens, les appareils sans fil et les connexions aux domaines de Résonance via les Fondations. Le cloud est d'une puissance bien au-delà de la compréhension de ses utilisateurs.

La Résonance est l'agrégat de toutes les données. Ce qui a été transmis ne sera jamais perdu. Ceux qui ont il y a longtemps effectué le premier contact ont cru que la Résonance profonde était semblable à un de leurs dieux et l'ont appelée « la Graine » dans leur langue elfique, à cause de son potentiel à changer le monde. Ils avaient évidemment raison, mais aussi plusieurs millénaires d'avance, et cette civilisation fut détruite avant de pouvoir bénéficier de sa découverte.

Maintenant que nous nous connaissons mutuellement de manière bien plus intime, le potentiel est réellement infini. Ce qui n'était qu'une simple accumulation de données s'est transformé en vastes domaines d'information, organisés en paysages métaphoriques par les mêmes personnes qui y pénètrent. Ces domaines contiennent toutes les données de toutes les provenances, et incluent même l'entité qui souhaite les détruire, la Dissonance. La Résonance est constituée par les données elles-mêmes, sous leur forme la plus brute. La Résonance profonde est le Grand Réseau, la Graine du Savoir, l'Unification de toute chose connue, à la fois parcourant et englobant la Résonance elle-même. Les Parangons, ses gardiens et avatars, protègent et promeuvent cette dernière à leur manière, tout comme la Dissonance cherche à lui nuire.

Métahumains, tel est votre destin. Ne le craignez pas. Cet instant est exaltant, non seulement pour vous, mais pour l'univers tout entier. Soyez sages.

— S

- > C'est dingue à tous les niveaux, mais l'intro et la conclusion me font froid dans le dos. Quelqu'un se fiche de nous. La question étant : dans quel but ?
- > Kay St. Irregular
- > J'ai côtoyé la Résonance pendant longtemps et je ne peux pas dire que ça colle à mon ressenti. Par contre, je n'arrive pas à m'empêcher de me demander si le problème vient de moi ou de cet auteur.
- > Netcat
- > Je rejoins Kay. C'est barjot.
- > Pistons
- > Tout comme l'était l'Éveil.
- > Man-of-Many-Names

RHONABWY

Parlons un peu de ce mécène incontesté des arts, cette merveille galloise, le royal Serpent écarlate en personne ! Rhonabwy, un grand dragon occidental, s'est réveillé en 2012 comme le reste des siens. Sa première réaction fut de dévaster un village proche, tuant au moins cent cinquante personnes avant de faire une brusque volte-face, prétextant un « trauma post-hibernation. » Il finança ensuite la reconstruction et fit amende honorable auprès des familles des victimes. Un message pour le moins contradictoire, mais Rhonabwy a poursuivi dans cette voie, en devenant ce que certains considèrent comme le plus cool des lézards. Loin d'être aussi brutal que Lofwyr ou (apparemment) aussi amical que Dunkelzahn ou Hestaby, Rhonabwy a tendance à s'occuper de ses propres affaires tout en conservant un portefeuille assez conséquent d'actions de Shiawase et Ares entre autres, et la pleine propriété de corporations européennes de moindre envergure.

Ce qui le distingue est son amour de la musique. Rhonabwy est un collectionneur avide d'enregistrements, particulièrement les tirages rares, et aime encourager les artistes qui lui semblent prometteurs. Il semble apprécier tout particulièrement les chœurs gallois, mais les rumeurs disent qu'il aime aussi fréquenter les concerts et les night-clubs incognito pour dénicher les nouveaux talents. Il vous revient de décider si c'est une bonne ou une mauvaise chose, mais le fait qu'une créature vieille de plusieurs millénaires pense que vous envoyez du bon son est plutôt flatteur.

En ce qui concerne ses relations avec les autres dragons, on dit que Lofwyr et lui s'évitent, mais il semble en bons termes avec Celedyr et Hestaby. Rhonabwy et Perianwyr seraient assez proches, se faisant de temps à autre de petites sessions entre dragons, et il aurait reçu à plusieurs reprises la visite d'Arleesh, sans que personne sache dire dans quel but. Les ragots les plus juteux concernent le Dragon marin, sa supposée rivale ou Némésis. On raconte que ces deux-là s'opposent activement et régulièrement par le biais d'intermédiaires des Ombres. Le twist ? Certains pensent qu'ils ont entretenu une liaison (du genre « faisons des œufs ensemble »), ce qui signifie que ces shadowrunners sont tout simplement en train de régler une mauvaise rupture potentiellement vieille de plusieurs siècles. Ce qui est à la fois franchement hilarant et flippant.

ROIS YAMA

Personne n'est vraiment sûr de ce que sont les Rois Yama, mais tout le monde est d'accord pour dire qu'ils sont néfastes. Leur nom est celui des gardiens des royaumes infernaux dans la mythologie asiatique orientale, ils ont une grande influence sur la Citadelle de Kowloon à Hong Kong, où ils se nourrissent de la misère et de la souffrance des résidents. Les Rois Yama sont également connus pour proposer des pactes aux mortels, dont un en particulier offre fortune et influence au prix très, très modique des cœurs de quarante-quatre amis ou membres de la famille du contractant, ce qui soutient la théorie selon laquelle ils seraient de puissants esprits libres.

ROYAUME-UNI DE GRANDE-BRETAGNE (RU)

Vous en connaissez probablement déjà un rayon sur le Royaume-Uni : la bonne vieille Londres, les landes

brumeuses d'Écosse, les lignes ley de Stonehenge et tout le tralala. Mais tout ça n'est que détails superficiels. Des attractions de visite guidée. Vous n'êtes pas des touristes, vous êtes des professionnels, alors voici un vrai topo sur le « Royaume-Désuni. »

L'Éveil nous a posé bon nombre de problèmes à nous autres Britanniques. Catastrophes naturelles, lignes ley recouvrant nos campagnes anglaises jadis idylliques, monolithes sortant soudainement de nulle part, j'en passe et des meilleures. Notre flegme ne nous a pas été d'un grand secours, et nous avons même écopé d'un Lord-protecteur qui (surprise !) a abusé des pouvoirs de sa fonction. Cela ne s'est pas bien passé ; rien dans un gouvernement ne se passe jamais bien pour nous autres néo-a. Et donc un étrange énergumène se faisant appeler « Pendragon » est apparu d'on ne sait où, a botté le derrière du Lord-protecteur, a aboli cette fonction avec l'aval de la Reine Caroline puis a disparu, comme s'il n'avait jamais été là.

On aurait pu croire qu'un changement gouvernemental aussi révolutionnaire (remettre le pouvoir de se gouverner entre les mains du peuple, un sentiment très néo-anarchique) résoudrait nos problèmes, mais non. Nous sommes plus que jamais une nation très divisée. Pour chaque Britannique militant pour le progrès et la technologie, il s'en trouve un autre qui plaide un retour aux « anciennes manières » (quoi que ça veuille bien dire), souvent à l'exclusion de toute autre considération sociale. Et cela signifie que les problèmes importants, comme essayer de limiter les désastres écologiques et sociaux qui rongent notre nation, restent bloqués au Parlement, et que les gens en souffrent. Nous ne pouvons compter sur un autre Pendragon pour venir à notre secours, et devons donc tout faire pour nous sauver nous-mêmes.

RYUMYO

Quand j'ai commencé à écrire cette entrée, je ne m'attendais pas à une redite du classique « apprenti jaloux », mais Ryumyo y colle tout à fait. Il a émergé de son antre du mont Fuji le 24 décembre 2011 et a donc gagné l'honneur d'être (au grand dam de Dunkelzahn) le premier grand dragon du Sixième Monde. Quasiment tout ce qu'il a fait depuis n'a été motivé que par la rancœur. L'histoire a été dévoilée quand Shadowland a publié une compilation sur les dragons les plus influents du monde. L'entrée concernant Ryumyo avait été écrite par nul autre que Big D lui-même, peu avant sa mort. Elle racontait comment le grand dragon nourrissait une rancune vieille de plusieurs siècles à l'égard de Lung, pour ne pas avoir partagé ses ultimes secrets concernant... quoi que Lung lui enseignait. Pour tenter d'assouvir cette rancœur, Ryumyo décida de puiser dans les lignes dragon traversant la ceinture de feu (la chaîne volcanique entourant l'Océan pacifique).

Il s'avère que Lung avait de bonnes raisons de lui cacher des choses. D'après les mises à jour apportées au fichier après la mort de Big D, l'ingérence de Ryumyo lui explosa littéralement à la face ; la ceinture de feu tout entière explosa en 2061 et il fut responsable de toute la dévastation qui en découla. C'est ironiquement cet incident qui provoqua la perte de contrôle du Japon (et donc de Ryumyo) sur les sites philippins et péruviens de la ceinture de feu, les forces japonaises ayant dû rentrer chez elles pour aider à la reconstruction de leur pays. Depuis, le grand dragon fait preuve d'un peu plus de circonspection, mais il est certain qu'il n'a pas lâché l'affaire.

D'un point de vue plus « terre-à-terre », Ryumyo a planté ses griffes à la fois dans le Yakuza et le gouvernement japonais. Il ne semble pas vouloir fricoter avec les corpos, mais il est apparemment satisfait de son statut d'icône médiatique ; impossible de traverser une rue dans un quartier commerçant japonais sans tomber sur une boutique pleine de produits à son effigie.

S

SAEDER-KRUPP

Parmi les Big Ten, Saeder-Krupp est la mégacorporation numéro deux. Son siège se trouve dans les États allemands alliés, mais elle a des centres d'affaire sur chaque continent, dont l'Arcologie du mont Kirkpatrick en Antarctique.

Saeder-Krupp a vraiment décollé en 2037 quand le grand dragon Lofwyr déguisé en métahumain s'invita à une réunion du Conseil (elle était alors toujours la corporation allemande Bayerische Motoren Werke), révéla qu'il était le plus gros actionnaire de l'entreprise (et un grand dragon ; j'aurais tant aimé être un FlySpy posé sur un mur lors de *cette* réunion !) avant d'en prendre la tête. On raconte que Lofwyr cherchait à avoir son propre empire et que s'emparer d'une corporation était le moyen le plus rapide d'y parvenir. Il renomma cette corporation désormais privée Saeder-Krupp et exploita toutes les opportunités qui se présentaient pour la faire grandir. La plupart des transactions de l'époque reposaient sur et dépendaient de la stabilité de l'économie allemande et sur sa main-d'œuvre. Lofwyr accumula les contrats de construction d'infrastructures, de mise en place et de maintenance de grilles matricielles et d'une myriade d'autres autour du monde afin d'asseoir son portefeuille de ressources et d'actions et d'en faire l'une des plus grandes valeurs mondiales.

De nos jours, Saeder-Krupp est l'un des premiers fournisseurs mondiaux dans les domaines de l'industrie lourde, de la production et des retraitements chimiques, des technologies matricielles et du bâtiment, même si elle a abandonné le secteur de la nanofabrication depuis l'apparition du SFC sur la scène mondiale. La mégacorpo est aussi notoirement présente dans la finance, les technologies spatiales et la recherche magique. Elle consacre la plupart de son attention et de ses ressources à ses clients industriels, préférant laisser aux autres mégas le loisir de se battre pour satisfaire les lubies des particuliers. S-K distribue tout de même une petite sélection de produits sur le marché de la grande consommation, principalement de l'électroménager et des drones.

Avec son slogan « Un coup d'avance » et un grand dragon pour PDG, les objectifs corporatistes de Saeder-Krupp s'alignent souvent, si ce n'est toujours, avec ceux de Lofwyr. Cette configuration a créé au sein de l'organisation toute une hiérarchie d'employés habitués à recevoir et à devoir exécuter des ordres qu'ils ne comprennent pas complètement. Cela peut générer une certaine grogne parmi les salariés de S-K qui ne bénéficient en général que d'une faible autonomie. Les employés potentiels devraient donc se méfier des propositions des chasseurs de tête de la corpo. L'échec présente toujours le risque (il est faible, mais augmente à mesure qu'on gravit l'échelle corporatiste) de se voir transformé en pâtée pour dragon.



Il n'y aura de plus jamais la moindre chance d'accéder au sommet de la corpo ; le dragon n'est pas près de laisser sa place. D'un autre côté, les employés performants sont généreusement récompensés. Saeder-Krupp présente l'avantage d'offrir une certaine forme de protection, grâce à l'esprit clairvoyant du grand dragon. Comme la fois où il a fait installer un kill-switch sur toutes les grilles matricielles appartenant à S-K. En 2064, la corpo parvint à protéger la plupart des grilles européennes pendant que le ver du Crash 2.0 détruisait toutes les autres sur son chemin.

Saeder-Krupp est lovée au cœur de la ville corporatiste de Neu-Essen (et de son extraterritorialité). En 2072, Lofwyr, ayant acquis chaque parcelle de terrain dans un rayon de quatre kilomètres autour du siège de sa corpo, officialisa la création d'une toute nouvelle ville et d'une région extraterritoriale possédée en totalité par Saeder-Krupp. Aujourd'hui, seules les personnes possédant un SIN ont accès à Neu-Essen et, pour pénétrer dans les lieux les plus proches du centre comme la communauté sécurisée de Kettwig, un SIN S-K est requis.

Saeder-Krupp entretient une réputation stable et conservatrice. Il est de notoriété publique qu'elle rémunère mieux ses salariés que ses rivales, leur propose un éventail d'avantages conséquent sous la forme de logements de qualité, de services et de réductions sur un large choix de produits intéressants et s'assure de la longévité de sa main-d'œuvre et de ses agents, officiels et officieux. Les machinations quasi impénétrables du grand dragon qui dirige l'entreprise font qu'il est parfois difficile de décider si les voies que s'efforcent d'emprunter ses employés pour profiter à la corporation résultent d'une planification soigneuse ou non, si tant est qu'une telle planification existe. De ce fait, la corpo n'est pas toujours la plus prompte à réagir quand il s'agit de saisir les opportunités. En réalité, depuis une dizaine d'années, Saeder-Krupp vit principalement repliée sur elle-même. C'est peut-être dû aux tensions subies par son PDG, aux changements que la Guerre civile des Grands dragons a imposés au monde, ou alors à la pure satisfaction de voir NeoNET s'écraser en flammes, mais S-K est restée très silencieuse tout en maintenant le statu quo.

Au début des années 2070, les rumeurs selon lesquelles sa branche aérospatiale envoyait des sondes sur Mars abondaient. Il se murmurait que S-K prévoyait d'installer une arcologie sur la planète rouge, d'autant plus qu'elle testait des « bâtiments vivants » faits de matériaux à base de nanites. Mais depuis l'arrêt de toute nanofabrication, ses plans concernant Mars semblent piétiner. Nul ne sait si S-K prévoit de rebondir avec des constructions plus traditionnelles (un sujet que la corpo maîtrise indéniablement) ou d'abandonner le projet purement et simplement, à supposer qu'il y avait bien un projet.

Mais que tout cela implique-t-il pour ses aspects les plus obscurs, ceux auxquels il nous arrive de nous intéresser ? Plusieurs choses. Tout d'abord, si vous arrivez à passer outre le fait de travailler pour une méga, Saeder-Krupp paie grassement. À l'instar de ses salariés, les runners qu'elle emploie sont notoirement bien rémunérés, et elle garde les meilleurs sous la main. Si vous runnez pour S-K et que vous faites bien votre job, vous y gagnerez une alliée et du travail sur la durée. Au moins jusqu'à ce qu'elle décide de jeter votre corps dans la Baldeneysee. En clair, vous devrez choisir s'il est dans votre propre intérêt de traiter avec un dragon, parce que soyons honnête : quand on fait affaire avec Saeder-Krupp, on traite avec un

dragon, même si le Herr Brackhaus auquel on s'adresse n'a pas d'écailles.

Si en revanche vous runnez *contre* S-K, bonne chance. Saeder-Krupp est réputée pour sa technologie et son équipement militaires, ainsi que pour ses forces de sécurité, et ses troupes d'élite Saeder-Krupp Prime ne plaisaient pas. Ces dernières en particulier forment un groupe d'espionnage mystérieux et versatile, dépourvu de centre d'opérations et doté d'un budget à la mesure de ce qu'un grand dragon serait prêt à payer pour écraser toute source de désordre (lire : colossal). Gardez à l'esprit que les Johnson de S-K embauchent très souvent des runners pour mettre la propre sécurité de la corpo à l'épreuve. Bien sûr, si vous échouez, vous n'aurez plus à vous soucier de grand-chose, vu que vous serez mort. Mais si vous réussissez votre mission, ce seront sans doute les forces de sécurité qui seront mortes, et vous pourriez bien vous retrouver avec une nouvelle offre d'emploi. Évitez juste de rencontrer M. Johnson en personne après un run réussi. On n'est jamais trop prudent.

SAINT-LOUIS

Ville frontière entre les CAS et les UCAS, Saint-Louis a toujours été une cité portuaire animée, cruciale pour le commerce intercontinental. Mais aujourd'hui elle subit les conséquences de la chute de NeoNET, bien plus que toute autre ville. La corpo AAA devait y déménager depuis Boston, mais la déchéance de Villiers cantonne Saint-Louis à la deuxième place. Elle a dépensé une fortune en subsides corporatistes et a écopé de Novatech, une entreprise puissante-mais-pas-AAA. Des sommes indécentes ont été investies dans ce qui était censé être l'ARCHologie de NeoNET, mais elle se retrouve aujourd'hui avec une enclave corporatiste dernier cri et coûteuse sur les bras, sans corporation pour l'occuper. En conséquence de quoi Saint-Louis est en train d'externaliser de plus en plus de services municipaux dans sa lutte pour payer ses dettes, et Novatech se positionne sur bon nombre de ces contrats. Cara Villiers a autant de glace dans les veines que son père, et il se murmure qu'elle engagerait des runners pour augmenter les chances de Novatech. Le plus gros obstacle provient des corpos locales pour qui Novatech n'est qu'une intruse, pas assez forte pour les déloger. Ares et Spinrad avaient toutes deux l'air prêtes à investir dans l'ARCHologie et s'installer à Saint-Louis, ce qui aurait mis les CAS et les UCAS à leurs pieds. Mais Ares est désormais plus intéressée par Atlanta et Spinrad, quoique toujours en lice, se trouve maintenant en pole position et sans compétiteur. Si elle veut éviter de vendre son âme pour payer ses choix malheureux, St. Louis va devoir se réinventer, et vite.

SCHOLL, SONYA

Hé, écoutez ça, cette dame est socialiste. Elle est aussi la mairesse des Barrens de Redmond, donc devinez quoi ? Elle reçoit aussi peu de soutien qu'on peut obtenir dans le Sixième Monde. Elle n'a pas un rond, du moins sur le papier, mais est très populaire dans la rue. Pourquoi ? Parce qu'elle se dresse face aux gros bonnets. Pas comme une certaine mauviète à la botte des corpos de Downtown qui s'est fait offrir un parachute doré à la force de sa langue ! Elle bosse dur pour les gens de Redmond. Ça m'étonne qu'elle ne soit pas déjà morte, sauf que je sais que c'est un dragon. Alors dans les dents, les corpos !

- > C'est faux.
- > Snopes
- > Je jure que c'est vrai. Elle est socialiste !
- > Plan 9-10

SCHWARZKOPF

Schwarzkopf a beau être un grand dragon occidental, il semble moins motivé par la richesse matérielle que ses congénères. Il recherche davantage la connaissance, et tout particulièrement le savoir magique. Mais ça ne veut absolument pas dire qu'il est dénué de toute richesse, bien au contraire. Il est professeur à la Charles University de Prague depuis 2022 et possède une gigantesque bibliothèque magique située sur le campus. Schwarzkopf est l'auteur principal de la Théorie magique unifiée et le dirigeant du groupe magique Benandanti XXV.

- > La petite-fille de l'ancienne comtesse de Futh offre toujours une prime de 10 000 000 nuyens à quiconque tuera Schwarzkopf et reprendra les terres de sa mère.
- > Ecotope

SEATTLE

Seattle est tout ce que le Sixième Monde est censé être et est effectivement : magnifique et cruelle, ultramoderne et primitive, généreuse et affamée. C'est un lieu d'opportunités et d'oppression inconcevable. Elle abrite les individus les plus riches et les plus puissants du monde, ainsi que ses pires criminels. Alerte au spoil : en général ce sont les mêmes.

Seattle est réputée pour de nombreuses choses, mais par-dessus tout elle est considérée comme la capitale mondiale des shadowruns. Pourquoi ? Examinons quelques-unes des raisons :

Chaque corporation AAA y est présente, mais aucune n'est basée dans la conurb. Cela implique de nombreux intérêts commerciaux au sein de la ville sans qu'aucune ne domine les autres (comme le fait Saeder-Krupp à Essen, par exemple). Ce qui laisse beaucoup de place aux corps pour se bagarrer entre elles.

La présence de corporations locales et AA est également considérable. La Lone Star y est incontournable (elle a gardé pendant très longtemps le très lucratif contrat de sécurité de la conurb), Telestrian Industries de Tír Tairngire y est très influente, Brackhaven Investments y détient toujours un portefeuille considérable, et ainsi de suite. Les poids lourds qui peuvent grimper sur la balance ne manquent pas.

Aucune nation ne domine. Techniquement, Seattle fait partie des UCAS, mais elle est un avant-poste isolé séparé du reste de la nation. Le Conseil Salish-Shidhe est tout proche, tout comme Tír Tairngire, l'État libre de Californie n'est pas très loin non plus et grâce à un long passé d'immigration, la ville a des liens avec de nombreuses nations de l'autre côté du Pacifique. Ce qui, comme pour les corporations, laisse énormément de place aux luttes de pouvoir, sans qu'aucune partie ne puisse prendre le dessus. Le gouverneur de Seattle est plus puissant que les dirigeants de nombreuses petites nations, ce qui pimente encore un peu plus les choses.

On croise tous les modes de transports dans la conurb. Elle a des aéroports, des autoroutes (avec leurs

embouteillages cauchemardesques), un port gigantesque, une gare ferroviaire et une myriade de tunnels de contrebande. Elle n'est pas fortifiée et aucune armée n'en garde les frontières avec une grande vigilance. Les gens qui veulent y entrer le font. La ville reste ainsi toujours active et attractive.

Seattle est divisée en treize districts, chacun avec son propre maire. Je n'ai pas la place de tous les détailler, voici donc à la place quelques indications rapides : Auburn (votre mécano y vit et vous déteste), Bellevue (où tout l'argent est investi), Council Island (regardez ! Des arbres ! Propriété des Salish), Downtown (un centre-ville, vous savez ce que c'est), Everett (un microcosme de la ville entière), Fort Lewis (*tout le monde* y joue aux soldats), Outrimer (parfois eux aussi oublient qu'ils font partie de la ville), Puyallup (les Barrens, mais avec plus de crime organisé), Redmond (les Barrens, mais avec plus de shadowrunners et de misère), Renton (les drones corpos doivent bien dormir quelque part), l'Underground de Seattle (pas encore complètement apprivoisé, plein d'orks, de trolls et de contrebandiers), Snohomish (des fermes ? Vraiment ? OK !) et Tacoma (port en déclin égal district déprimant).

Après des années sous le régime raciste et ploutocrate Kenneth Brackhaven, Seattle a aujourd'hui pour gouverneur Corinne Potter. Son passé est lié à Horizon et officiellement elle affirme que peut-être les gens auraient parfois des droits, on verra bien où ça mène. Rappelons-nous aussi que des billions de nuyens sont alignés pour s'assurer que le pouvoir du gouvernement reste limité.

SHADOWSEA

Le célèbre serveur local public de Seattle ! Resté longtemps le pinacle de la diffusion d'information dans les Ombres mondiales, l'avènement de serveurs plus universels l'a relégué au rang de base de données sur Seattle et le nord-ouest du Pacifique ; plus on s'éloigne d'Emerald City, plus les choses deviennent floues. Mais si vous voulez les dernières et meilleures données sur le métroplex de Seattle, c'est le bon endroit. Il mesure le pouls de ce havre des Ombres bourdonnant à chaque seconde qui passe.

Le sysadmin de ShadowSea est Facet, et c'est un bon pote à avoir, même si son boulot revient souvent à dégrader des gamins pénibles du site public et à supprimer des messages affirmant que Dunkelzahn a été vu quelque part.

SHIAWASE

Si je devais résumer Shiawase en un mot, ce serait : puissance. Une puissance générée par des réacteurs nucléaires. Une puissance permettant de définir la voie à suivre en recherche et génie génétique. Une puissance capable de créer de toute pièce le concept même de nation corporatiste. Contrairement à Aztechnology ou Renraku qui se dissimulent derrière d'innombrables filiales, Shiawase place son nom au premier plan et met au défi quiconque de contester sa puissance. Contrairement à Horizon qui ouvre grand ses bras à tous, ou Evo qui adapte sa culture pour englober tous les points de vue, Shiawase n'accepte que ceux ayant déjà modelé leur personne selon son moule. Shiawase est assez puissante pour fixer les standards, et tous les autres sont évalués en fonction de leur déviation de ce modèle.

Elle a été la première mégacorpo et a littéralement défini le concept d'extraterritorialité corporatiste lors de la décision Shiawase, une jurisprudence de la Cour suprême US en 2000 et 2001 lui permettant de recourir à la force létale pour défendre sa propriété (en l'occurrence un réacteur nucléaire), ce qui a depuis été généralisé pour donner les mégas d'aujourd'hui. Le nuyen est indexé sur la valeur de la monnaie corporatiste de Shiawase, et la croissance phénoménale du Japon qui en a fait la plus grande force économique mondiale a suivi la marche à la grandeur de la corpo.

Fondée il y a bien plus d'un siècle (suite à la défaite japonaise lors de la Seconde Guerre mondiale), Shiawase est devenue incontournable sous la direction d'Emori Shiawase, le PDG japonais ultime que tous les autres ont tenté d'imiter par la suite. Il a mené son entreprise avec brio à travers le tournant du siècle, l'invention de l'extraterritorialité corporatiste et vers l'avenir radieux du Japon au moment où les États-Unis commençaient à décliner. Il mourut en 2019 et la corporation faillit le suivre dans la tombe après que des héritiers et successeurs moins brillants ont échoué à se montrer à la hauteur de son héritage. Heureusement, la voie qu'Emori Shiawase avait pavée à la corpo (grâce, entre autres, à des brevets technologiques de réacteurs à fusion) permit à celle-ci de rester à flot, même si elle dut concéder son titre d'entreprise la plus puissante à de plus jeunes consœurs. Shiawase est restée suffisamment influente pour être l'une des fondatrices de la Cour corporatiste et en rester membre depuis.

Son PDG actuel est Tadashi Shiawase, une véritable incarnation du cadre corporatiste japonais, comme il se doit pour un bon Shiawase. Sa cousine, Reiko, siège en tant que présidente du Conseil et semble vouloir (pour le moment) laisser Tadashi être le visage public pendant qu'elle manœuvre en coulisses. La fille de Tadashi, Hitomi, a été mariée au jeune Empereur du Japon et est désormais la mère des deux héritiers impériaux. Sa seconde grossesse s'étant mal passée, elle a renoncé à sa position au Conseil pour s'occuper de sa fille et « mieux servir en tant qu'impératrice », mais sa voix pèse toujours lourdement dans les tours corporatistes, même si elle n'y est plus physiquement présente. Le fils de Tadashi se montre rarement et, d'après les rumeurs, il s'agirait d'un génie autiste fruit d'expérimentations génétiques ; à ce jour, les plans concernant son avenir dans les affaires familiales sont assez flous.

Oh, vous croyiez que sous prétexte qu'une seule famille possède la corpo tout ne serait qu'harmonie ? La famille Shiawase (qui compte plus de cent tantes, oncles, nièces, neveux, etc., et dix fois ce nombre si on inclut les cadres honorables auxquels on a offert le nom Shiawase en récompense pour service exemplaire) est machiavélique de son sommet à sa base et engagée dans une course à la surenchère, aux coups dans le dos et au chantage digne des pires sitcoms. Ils savent s'unir quand l'héritage Shiawase est menacé par l'extérieur, mais une fois la crise passée, les luttes acharnées pour la puissance et l'influence reprennent de plus belle.

Vous vous demandez peut-être ce que la corporation fait réellement. La réponse est simple : tout.

Shiawase Energy englobe Shiawase Atomics, Shiawase Fuzion et Shiawase Amaterasu Solar, contrôlant respectivement la production d'énergie de fission, de fusion et solaire (cette dernière incluant des capteurs solaires orbitaux qui transmettent l'énergie à la Terre via micro-ondes). Cela reste la principale source de revenus de la

corporation et son marché le plus médiatisé à défaut d'être le plus rentable. Notez que le siège de Shiawase Energy se trouve à Washington DC, un rappel constant au gouvernement des UCAS de qui est réellement aux commandes.

Shiawase Biotech regroupe Shiawase Biodrones, Shiawase Cybernetics, Shiawase Nanotech et Shiawase Laboratories, ce dernier étant la référence en termes de recherche génétique et progrès en biotechnologie. Leurs découvertes récentes sont transmises aux autres branches de l'entreprise, et les plus anciennes sont vendues aux autres corporations. Ces vingt dernières années, les branches cybernétiques et nanotech ont perdu de leur superbe et servent de placard aux cadres peu prometteurs. On raconte que les membres de la famille Shiawase recourraient eux-mêmes aux augmentations génétiques et serviraient de cobayes pour les recherches les plus obscures.

Shiawase Biofood a longtemps été une source de revenus stable, mais la faillite des NatVat d'Aztechnology en a fait une division de renommée encore accrue. Contrairement aux autres filiales, celles qui suivent ne contiennent pas le nom Shiawase : Sensei Snacks, Yamato Restaurants, Sevens Seas Oceanic Farming et Opulent Sushi sont les branches les plus connues. Grâce à ses technologies génétiques au-delà du nec plus ultra, Shiawase Biofood domine le marché du riz depuis des dizaines d'années et reste dans le top trois des aquacultures. Cela fait quarante ans qu'Opulent Sushi dicte la restauration des cadres corporatistes, et elle ne montre aucun signe d'essoufflement.

Mais plus que ces trois secteurs-clés, c'est Shiawase Manufacturing qui se révèle la division la plus solide, maintenant des profits conséquents année après année. Bien que ne bénéficiant pas de l'aura culturelle des trois domaines primaires de la corpo, la quantité de nuyens qu'elle génère en fait la plus importante des divisions. Elle englobe Shiawase Advanced Robotics, Shiawase Electronics (aujourd'hui deuxième corpo informatique mondiale suite à la chute de NeoNET), Shiawase Fashion, Shiawase Industries, Shiawase Toys et Shiawase Motors qui a récemment acquis la célèbre (quoique dépassée) Toyota après de longues négociations avec Chrysler-Nissan. Des dés aux cartes à jouer, en passant par les systèmes informatiques, le costume Dark Salaryman si caractéristique, les drones ménagers et les longues limousines noires, Shiawase fait tout de manière classique, laissant aux autres les formes excentriques et la mode éphémère. Shiawase crée le standard et les autres doivent soit rester dans son ombre, soit briller en comparaison. En forçant ses rivales à réagir plutôt qu'à agir, Shiawase Manufacturing illustre une nouvelle fois la position de force de la corporation.

D'autres divisions existent au sein du grand monolithe qu'est Shiawase, mais la dernière en date est Shiawase Marketing Forecasting & Information Department, ou MFID, un nom des plus barbant. En apparence, et même si on gratte un peu, il semble impliquer que son domaine relève de l'analyse de marché, du conseil à l'investissement et de la génération de tables de mortalité pour Shiawase Insurance. Il s'agit en réalité du pôle d'opérations spéciales de Shiawase, focalisée sur l'infiltration et la collecte d'informations à long terme plus que sur les frappes militaires. Elle peut évidemment rassembler une équipe pour une opération commando, mais la philosophie de la corpo est qu'une démonstration de force par

des hommes en costume dotés de données complètes est plus efficace que par des rangées de soldats armés. Les négociateurs de Shiawase ont toujours un plan et des infos qui leur permettent de contrôler au moins aussi bien la situation que les cadres concurrents. Le MFID joue un rôle déterminant dans ce fait.

Pour finir, même si le nombre de shadowrunners que Shiawase emploie pour le boulot habituel est dans la moyenne, je tiens à signaler qu'elle évite de tuer ceux qui runnent contre elle quand c'est possible. Elle cherche plutôt à les capturer et à les interroger avant de les relâcher. Ceux qui ont séjourné à l'Hôtel Shiawase sont recontactés par la suite pour du travail, histoire d'effacer leur ardoise (mais une petite portion de leur salaire sera prélevée en tant que « frais de dossier »). Cela lui permet d'avoir une connaissance des Ombres supérieure à la moyenne, et elle excelle quand il s'agit d'utiliser un runner compromis pour révéler un réseau plus vaste. Si quelqu'un que vous connaissez a opéré contre Shiawase, évitez toute rencontre avec lui pendant quelques semaines, juste au cas où.

SINNERS CORPORATISTES

Dans notre société actuelle, l'esclavage est légal. Votre corps, votre esprit et si possible votre âme peuvent être indifféremment achetés, salariés ou acquis. Bien sûr, on n'appelle pas ça de l'esclavage, mais c'est du pareil au même. Je parle évidemment des SINners corporatistes. Ces vendus qui ont troqué leur propre liberté pour les chaînes d'une vie corporatiste « libre », ou ceux nés dans les fers et trop couards ou ignorants pour chercher à les briser. Les SINners corpos vivent en général dans un logement corpo, sont payés en monnaie corpo valable uniquement dans les boutiques corpos, et peuvent être transférés partout dans le monde, au bon gré de leurs maîtres corpos. Ils n'ont pas leur mot à dire. Et avec leur SIN lié à leur corporation, ils ne peuvent même pas démissionner pour trouver un autre boulot. Ils sont condamnés à obéir au doigt et à l'œil de leur maître, en caressant l'espoir de grimper l'échelle corporatiste. En l'acquérant, votre SIN corpo remplace le national, mais cela ne veut pas dire que vous perdez votre droit de vote dans votre pays de résidence. C'est juste que ce sont les corpos qui l'utilisent pour vous. Enfin, pour elles.

Et c'est là que les esclaves entrent en jeu. Aussi pathétique que soit un SINner, il a au moins le mérite de travailler et d'essayer de faire quelque chose de sa vie, même si ce n'est plus vraiment la sienne. Les esclaves sont mille fois pires. Ces sous-merdes se sont vendues elles-mêmes, tout ça pour un vote. Chaque méga AAA, la plupart des AA et certaines A les achètent par légions et les entretiennent par la suite. Elles leur fournissent une crèche minable où vivre, un salaire mensuel tout juste suffisant pour les fournir en alcool bon marché et en repas consistants, et ils sont répertoriés quelque part dans les registres comme « main-d'œuvre » quelconque. Ça ne coûte presque rien aux corpos et rapporte à peine aux esclaves de quoi survivre sans avoir à travailler ni à faire quoi que ce soit. Mais pour les corpos, c'est plus de voix aux élections. C'est répugnant, et je ne comprendrai jamais comment quelqu'un peut vendre son âme à ce point.

- C'est un phénomène qui a vraiment décollé ces dix ou quinze dernières années. Les corporations l'ont toujours fait, mais à ce stade c'est devenu une vraie industrie avec pignon sur rue.

Certains pays ont essayé d'y mettre un terme, mais ils manquent de pouvoir à ce niveau, et puis ce sont les corpos qui détiennent les votes.

- Mr. Bonds
- Certaines corpos ont bâti des colonies bas de gamme, faute d'un meilleur terme, dans les zones-Z de nombreuses villes majeures. Le terrain est bon marché, ils n'ont qu'à y envoyer les bulldozers et à construire des semblants d'appartements à la chaîne à partir de mobil-homes, de containers maritimes, de vieux wagons ferroviaires ou de préfabriqués. Ils ont la plomberie et l'accès à la Matrice minimaux, et c'est tout. C'est un peu mieux que de vivre comme un squatter, mais guère.
- Old Crow
- Ces endroits sont aussi de vrais pièges mortels. Ils sont construits à la va-vite et souvent beaucoup trop hauts. J'étais sur un run à Phoenix et il y avait une colonie d'esclaves faite de wagons convertis empilés sur dix ou quinze étages. Deux gangs ont commencé à y mettre le boxon et une grande tour s'est effondrée, tuant vingt-sept personnes et en blessant plus d'une centaine.
- Pistons

SIRRURG LE DESTRUCTEUR

Sirrurg est un grand dragon méprisant particulièrement la métahumanité, et un des fondateurs de l'Amazonie. Il s'est fait plus discret que la plupart des grands vers pendant des décennies, jusqu'à ce qu'Aztechnology diffuse une vidéo montrant la dissection du dragon mineur Dzitbaltchen. Sirrurg déclara la guerre à la corpo et s'engagea dans une campagne de terreur draconique qui inclut l'usage d'un sort qui tua dix mille personnes en un instant et le détournement de la puissance d'un ouragan pour détruire la précieuse filiale d'Aztechnology NatVat. Sa guerre dégénéra et engendra des frappes au sein du Conseil Corporatif Pueblo (CCP) et des États américains confédérés (CAS), ce qui conduisit ces deux nations à quasiment envahir l'Aztlan pour l'atteindre. Sirrurg fut vaincu lors d'une bataille contre l'armée aztlane soutenue par les forces corporatistes d'Aztechnology dotées d'armes anti-dragon conçues spécialement pour l'abattre. Son corps ne fut jamais retrouvé, ce qui laisse ouverte la question de sa survie, mais suite aux rediffusions de la bataille, les ventes d'armes de la corpo, anti-dragons en tête, ont crevé le plafond.

SKYHOOK, ASCENSEURS ORBITAUX

Prendre les escaliers pour aller en orbite, c'était lourd. Heureusement, ces dernières années, ils sont enfin parvenus à rendre opérationnels non pas un, mais deux ascenseurs pour les étoiles.

Cette techno utilise une gigantesque gare bâtie sur un astéroïde en orbite géosynchrone et des câbles qui en descendent jusqu'à des quais situés en mer sur l'équateur. Les wagons roulent dans ces câbles et acheminent les marchandises vers et depuis l'espace.

C'était à l'origine un projet de la Cour Corporatiste, mais quand S-K s'est laissé aller au délit d'initié pour

installer sa propre station, les choses ont un peu dérapé. Elle a été accusée de ralentir l'avancée du projet sur le premier site pour que le sien soit prêt à fonctionner avant, mais aujourd'hui c'est à nouveau la CC qui gère les deux. Pour convaincre S-K de jouer bien sagement avec les autres, il n'aura fallu aucune bombe ni rien d'aussi tape-à-l'œil ; juste un peu d'encre virtuelle et de pression.

Les profits générés par les Skyhooks sont partagés entre les Big Ten, et toutes y ont des contrats en jeu. De la construction aux divertissements en passant par les Relations publiques, chaque AAA a son rôle à jouer quelque part, et toutes y ont accès. Le reste des corpos doivent payer pour envoyer des choses « dans le tuyau », mais près de soixante-dix pour cent de l'activité relève des Big Ten.

SOCIÉTÉ D'ALEPH

Parmi les gens cherchant à rejoindre la Société d'Aleph, on trouve des ordinaires à la recherche de pouvoir, des mages cramés voulant récupérer ce qu'ils ont perdu et des brutes lourdement cybernétisées. À une époque, elle faisait les unes du monde entier, mais depuis elle opère principalement dans les Ombres. Sa mission officielle est de restaurer la magie chez ceux qui l'ont perdue. Noble objectif, pas vrai ? Peut-être, mais ne la confondez pas avec des bons samaritains idéalistes. Les seuls ordinaires à avoir gagné des pouvoirs à ce jour ont dû faire un pacte avec un truc crade : totems insectes, entités démoniaques, magie toxique, que du très mauvais juju. Les membres de la Société d'Aleph n'ont pas peur de se salir les mains et ne sont pas du genre à reculer face à de telles extrémités. Si un jour vous vous rendez compte que c'est pour eux que vous runnez, surveillez vos arrières et ne les laissez pas soupçonner que vous savez. Ils sont très secrets, n'ont pas la réputation de laisser des traces derrière eux et ils ont des accords avec des entités qu'il vaut mieux laisser dans les plus sombres recoins des métaplans. Vous aurez de la chance s'ils se contentent de vous descendre, mais c'est peu probable.

C'est à la suite d'un changement de chef et d'objectif qu'ils ont disparu des écrans. La Société a démarré avec la découverte du Livre de Gaf, un texte antique donnant les instructions pour contacter et pactiser avec un esprit puissant du nom de Gaf. Ses pouvoirs et motivations sont inconnus, mis à part son apparente capacité à restaurer la magie perdue à cause d'augmentations ou d'un traumatisme. Le Dr Michael Nickson fonda la Société d'Aleph en révélant au monde l'existence du Livre de Gaf, mais fut finalement sacrifié à l'esprit par le nouveau dirigeant du groupe, Sierra LaGuardia. Cette femme est puissante, impitoyable, vindicative et très intelligente, en plus d'avoir les faveurs apparentes de Gaf. Sous son influence, la Société d'Aleph a acquis le Livre de Tak, qui est lié à un autre grand esprit du métaplan des ombres. Cet ouvrage suggère également l'existence de deux autres Livres créés par deux autres grands esprits : Dru et Obe. La Société pense que ces deux artefacts se trouvent en possession d'une ou plusieurs de ses rivales, et ses efforts pour les récupérer se font de plus en plus pressants.

Elle ne dispose pas des ressources ou du mojo pour affronter les Fondations Draco ou Atlante bille en tête, elle fonctionne donc souvent via des opérations secrètes qu'elle finance en revendant des BTL et autres drogues illégales. En supplément des vices les plus populaires et rentables, la Société d'Aleph gère certains canaux

de distribution de tempo. Un bon nombre de guerres des gangs sont en réalité la conséquence d'une prise de contrôle par la Société qui utilise un des gangs pour s'approprier un réseau de diffusion. Si vous n'êtes pas en Aztlan et que vous remarquez un trafic de tempo dans votre quartier, il y a de bonnes chances pour que la Société d'Aleph se soit implantée dans votre secteur.

SONS OF SAURON

J'adore ces tarés. Ils forment un policlub prométahu-mains (certains diraient plutôt anti-humains) qui opère plus comme un réseau de cellules terroristes que comme une organisation politique activiste. Dans les rues, ce sont des brutes et des casseurs. Mais si vous passez suffisamment de temps à travailler contre ou avec eux, vous réaliserez qu'en remontant la chaîne de commandement, ces enfoirés sournois deviennent horriblement machiavéliques.

Les branches les plus anciennes ont démarré en Amérique du Nord, mais les Sons se sont étendus partout dans le monde. L'emballage peut différer, certains n'aimant pas porter le nom d'un personnage de fiction, mais tous répondent aux mêmes cerveaux dirigeants.

SPERETHIEL

Ou comme l'appellent les elfes, « langue de l'harmonie », parce que même la manière dont ils parlent doit avoir un nom chichiteux. Comme la « voie de la Roue » et le concept tout entier de « culture elfique », le sperethiel est censé remonter à une Ère de Magie d'il y a plusieurs millénaires, mais personne n'a apporté la preuve qu'il existait avant la création des nations elfiques dans les années 30. Il est aujourd'hui surtout parlé par les habitants des deux Tírs (l'Azanie et le Duché de Pomorya ont leur propre langue elfique), les descendants d'indigènes tentant de « renouer avec leur héritage » et les poseurs elfes.

SPINRAD, ANYA

Fille illégitime de Johnny Spinrad et Claudia Romanov, le nom de baptême d'Anya est Anastasia Romanov (dramatique, non ?). Élevée par sa mère l'espionne, elle a passé plus de dix ans à croire que Saeder-Krupp et le dragon Lofwyr étaient la seule raison de son existence. En guise de cadeau d'anniversaire pour ses douze ans, son père Johnny Spinrad l'enleva de son internat allemand. Jusque-là, on peut qualifier ses relations avec son père au mieux d'hostiles. Après tout, elle a été éduquée pour penser que cet homme est le diable. Désormais appelée Anya et dotée d'une ruse dont aucun enfant de douze ans ne devrait disposer, elle passe le plus clair de son temps avec sa belle-mère Gabby, la seule personne qu'elle semble pouvoir supporter, et se languit du moment où sa mère ou son oncle Brackhaus viendront la délivrer.

SPINRAD (AL THANI), GABRIELLE

Fille de l'Émir Jassim bin Joaan Al Thani, Gabrielle a épousé Johnny Spinrad juste avant que la fusion entre Spinrad Industries et Global Sandstorm n'en fasse la dernière corporation AAA en date. Ce mariage a été un bon

moyen de redorer le blason de Johnny, mais Gabby n'a pas eu son mot à dire sur le sujet. Elle a joué à merveille son rôle d'épouse de haut standing et s'est révélée une aide précieuse pour la gestion des affaires de son mari, prodigant des conseils éclairés. Elle est féroce, sarcastique, vive d'esprit, audacieuse et calculatrice. Un faire-valoir idéal pour Johnny. Et elle sait ce qu'elle fait. Elle a pris le nom de Spinrad (en dépit de l'avis de son père), car elle savait exactement tout le respect qu'il lui vaudrait sur la scène internationale. Rester dans l'ombre ne lui plaît pas plus que ça, mais elle n'hésite pas recourir aux Ombres.

SPINRAD GLOBAL

Avec son slogan corporatiste « Marquer le futur de notre empreinte, » Spinrad Global a le vent dans les voiles. Cette corporation privée a pour président le seul et unique Johnny Spinrad, jet-setter milliardaire qui dicte littéralement les dernières tendances dans la haute société et les modifications corporelles de luxe.

Spinrad Global est la toute dernière mégacorporation AAA. En guise de tour d'honneur, Johnny a déclaré que 2080 serait l'année Spinrad, et cela fait maintenant six mois qu'il nous inflige son insupportable jubilation. « Cette fusion improbable entre l'européenne Spinrad Industries et la moyen-orientale Global Sandstorm a été rendue possible grâce aux sentiments unissant Johnny Spinrad et Gabrielle Al Thani, fille aînée de l'Émir Jassim bin Joaan Al Thani du Qatar et qui ont débouché sur leur mariage. Leur amour véritable est la fondation inébranlable sur laquelle repose Spinrad Global ! » Moitié vrai, moitié salade. D'accord, c'est le mariage qui a rendu la fusion possible. Mais l'amour véritable et la fondation inébranlable ? Pitié.

Johnny nous a déjà fait le coup en Angleterre en 2063. Il avait courtsé la Princesse Caroline comme il l'a fait pour Gabby Al Thani. Il aurait pu devenir un membre de la royauté britannique, avec tout ce que ça implique d'avantages, si un scandale impliquant une fille cachée n'avait pas éclaté. Ce mariage a été arrangé non seulement par Johnny et l'Émir Jassim bin Joaan Al Thani du Qatar, mais aussi par les pontes de Global Sandstorm. Une fois d'accord sur le fait de devenir immensément riches, ils ont dû vendre au Califat d'Arabie l'idée que Johnny Spinrad était l'un des leurs (un produit difficile à placer). Mais quand le seul média auquel vous avez accès est fourni par la corpo qui veut vous vendre l'idée, les choses sont déjà plus faciles.

Avant même que la fusion ne soit ne serait-ce qu'évoquée, Spinrad avait conclu une série d'accords la rendant possible, ainsi qu'une flopée d'autres transactions. Il a brillamment rassemblé d'anciens alliés pour permettre à sa corporation d'atteindre son but. Il a tout d'abord acquis Chalmers & Cole Associates grâce à une clause de reprise alléchante au cas où Johnny décéderait. C'était trop beau pour qu'ils y résistent. Il a ensuite fait jouer cette acquisition pour en financer de nouvelles, dont Aegis Cognito, Sol-Media, Regency Megamedia et Lusiada, toutes contenant des clauses de récupération similaires, savamment dissimulées les unes aux autres. Il emprunta également des sommes énormes en cash à Global Sandstorm en amont de la fusion, et le reste du liquide provint de divers petits emprunts, notamment auprès de la Frankfurt Bank Association, Telestrian, la Pacific Rim Bank, Aithne Oakforest et Domingo « Ding » Ramos d'Aztechnology.

Une fois le mariage organisé, le décor était planté et tout le monde y gagnait gros. Le dernier domino tomba quand Johnny conclut un accord avec Richard Villiers pour s'emparer de certaines ressources de NeoNET, dont le si convoité Ticket d'Or, et bam ! Spinrad Global est désormais une corpo AAA.

Le problème ? Tout est bâti sur un mensonge. La famille Al Thani a signé un contrat de mariage en béton armé quand ils ont prêté l'argent à Johnny, ce qui veut dire que s'il faillit à ses vœux ou meurt, sa femme héritera de Spin. Quand tous ses autres créanciers vont se rendre compte que Johnny a conclu le même arrangement avec chacun d'entre eux, ça risque de faire un sacré bruit. Ceci dit, Johnny a littéralement survécu à plus de tentatives d'assassinat que quiconque dans le Sixième Monde, et son cybware au top niveau en est la preuve.

Fort de son nouveau statut de AAA, Spinrad s'est installé à la huitième place de la Cour Corporatiste. En toute franchise, Spinrad Global a tout ce qu'il faut en termes de ressources et d'influence pour prétendre au top trois, mais Johnny a des ennemis à la Cour et ceux-ci ont fait pression pour que les classements ne soient pas aussi radicalement chamboulés, les changements étant déjà conséquents par ailleurs. Spinrad reste donc en queue de peloton, mais attendez-vous à ce que ça change dans les années à venir. S'il joue bien son jeu, sa corpo grimpera vers les sommets.

Voilà pour les faits. Et maintenant, les ragots. D'après les rumeurs, Spinrad Global déplacerait son siège de Lisbonne (au Portugal) à Monaco, en France. Spinrad Industries avait rebâti Monaco dans les années 50, mais en avait été chassé après qu'un scandale a rendu caduc son contrat de cinquante ans. Maintenant qu'elle est classée AAA, les Français ne rêvent que de son retour, en dépit de son attitude clamant « je vous avais dit que je reviendrais un jour. » Spinrad Global dispose désormais de sa propre enclave corporatiste à New Monaco, qu'elle a elle-même construite. Son siège pourrait y être déménagé d'ici un an ou deux.

Hormis le couple de puissants qui trône à son sommet, Spinrad Global dispose d'autres membres du personnel à surveiller.

Miranda King : Ancienne responsable des shadowruns chez NeoNET. Elle était basée à Chicago, mais a récemment été rappelée à la maison-mère. On dit que Johnny aurait des projets très spéciaux qui nécessiteraient des ressources sacrificables.

Anise Solange : Responsable de la branche Spinrad Industries au sein de Spinrad Global. Elle dirige tout simplement l'entreprise quand Johnny n'est pas là. On raconte qu'elle déteste Gabby.

Katie Brooks : La version féminine de Johnny, aux commandes de Spinrad Global America. Elle a également pris la tête de UCAS Steel et Global Oil, ce qui en fait un peu l'ennemie de la faction de Global Sandstorm.

Li Junlin : Dirigeant absolument brillant, authentique et loyal de Spinrad Global. Il travaille sans relâche avec la faction de Global Sandstorm et a fait monter les profits en Asie malgré la concurrence intensive. C'est un atout inestimable.

Aziz Ibn Yusuf Shammar : PDG de Global Sandstorm et agitateur pour le compte de la faction du même nom. Il reste discret sur le plan mondial, mais au sein du Califat il est considéré comme le vrai chef de Spinrad Global, Johnny n'étant qu'un prête-nom clownesque. Il détient



un pouvoir et une influence énormes au sein du Califat et au-delà. Perçoit Johnny comme utile, mais sacrificable en cas de nécessité absolue.

Émir Sulaiman Hamad Al Futtaim : Dirigeant des Émirats arabes unis, actionnaire majoritaire de Global Sandstorm et désormais émissaire de Spinrad Global à la Cour Corporatiste. Cet homme est l'un des plus puissants de la planète.

Shaheed Zahir : D'après des rumeurs persistantes, il serait un dragon, un alchimiste, un esprit libre, un vampire, etc. Je dois dire que je ne peux rien confirmer, mais il est vrai qu'il est terriblement mystérieux. Et vous savez comment sont les gens quand on leur agite un mystère sous le nez. Il est présent à toutes les réunions importantes de Spinrad Global et il semble que quand il fait savoir ce qu'il veut, il l'obtient. On ne peut pas en dire autant de beaucoup de monde quand Johnny Spinrad est dans la même pièce, donc faites-vous votre propre idée.

SPINRAD, JOHNNY

Johnny Spinrad n'a toujours été intéressé que par une seule et unique chose : Johnny Spinrad. Il a commencé comme un jeune entrepreneur à succès, fils de la starlette américaine Destiny Barraclough et de l'industriel monégasque Diego Spinrad, mais est rapidement devenu la personne que tout le monde voudrait être. Aujourd'hui, à la tête d'une corporation AAA, Johnny a tout ce dont il a toujours rêvé. Hormis une chose. Dans les années 50, Johnny a fait perdre à Lofwyr un contrat pour rebâtir New Monaco. Les dragons ne connaissent pas le pardon, et celui-ci a donc mené la charge visant à faire expulser Spinrad Industries de France sous prétexte qu'une de ses filiales menait des expérimentations sauvages sur les gens. Johnny vit ses finances, sa vie sociale et ses plans pour le futur revenir dix ans en arrière. Peu décidé à le laisser oublier ses péchés passés, Lofwyr fut également derrière le complot qui mit un terme aux fiançailles de Johnny avec la Princesse Caroline d'Angleterre en 2068, en faisant en sorte qu'on découvre que la fille de Claudia Romanov était aussi la sienne.

Depuis, Spinrad a survécu à des tentatives d'assassinat, participé au Grand Tour, rebâti son entreprise, fusionné avec Global Sandstorm et épousé sa femme Gabrielle. Il a suivi un paquet de traitements de léonisation et est bourré de cyberware de pointe, il est également au sommet de sa forme. Tout ce qu'il lui reste à obtenir, c'est sa vengeance contre Lofwyr. Il a conclu des alliances avec tous les ennemis de Saeder-Krupp et, plus récemment a extrait sa fille Anastasia de l'internat allemand S-K où elle étudiait.

Johnny surfe sur la vague de tous ses succès récents. Il étend ses activités pour renverser les marchés américains dans les années à venir et se prépare à s'introduire agressivement sur les marchés européens dominés par Saeder-Krupp. Il a même été jusqu'à passer tout 2080 faire la fête avec Gabby et Anastasia sur le Grand Tour, un genre de tour d'honneur pour célébrer le fait d'être l'homme le plus désirable du monde. Le monde est son terrain de jeu... et il semble que peu de gens sont réticents à être le jouet de Johnny Spinrad.

STATIONS SPATIALES

Qu'elles soient dédiées à l'observation, au divertissement ou à la construction, plus d'une vingtaine de stations spatiales sont actuellement en opération. Toutes

STATIONS SPATIALES

NOM	EMPLACEMENT	PROPRIÉTAIRE	OBJECTIF PRINCIPAL
Station Angel « La Décharge »	Point de LaGrange L-5	Evo	Recyclage de matériaux et production
Station Appolo	Orbite basse terrestre	Ares	Entrepôt orbital
Arcologie lunaire Artemis	La Lune	Ares	Recherche, stockage, minage, expériences arcaniques
Station de recherche Camelot	Orbite basse terrestre	SpinGlobal	Recherches en technologies spatiales
Charon	Deimos	Ares	Espionner Gagarin ! Observatoire/avant-poste en espace profond
Daedalus	Point de LaGrange L-4	Ares	Recherche et production
Darkside Junction	Point de LaGrange L-2	Evo	Recherches spatiales, production et exploration stellaire
Dyson 3	Orbite basse terrestre	Starfield Botanical Engineering	Recherches en biologie
Plateforme d'observation en espace profond Eagle Eye-II	Orbite basse terrestre	Horizon	Divertissements, Exploration visuelle
Station Echo	Orbite géosynchrone	Indépendante	Contrebande, détournements, tourisme des Ombres
Base Gagarin	Mars	Evo	Bioingénierie, terraformation, minage, recherche, dingueries de monades
Helios	Point de LaGrange solaire	Ares	Production et recherche
Usine orbitale Himmelsschmiede	Orbite basse terrestre	Saeder-Krupp	Production, recherches et conception de matériaux
Station Icarus	Orbite géosynchrone	Ares	Stockage et production de matériel
Nerva	Point de LaGrange L-3	Erika	Récemment réparée, opérations inconnues
Chantiers navals Nimbus	Orbite basse terrestre	Ares	Production de vaisseaux spatiaux (opérations actuellement suspendues)
Base lunaire Olympia	La Lune	Evo	Tourisme lunaire, recherche, activités douteuses
Shibanojuki Free Fall Resort	Orbite basse terrestre	Evo	Vacances et loisirs pour cadres
Station lunaire Sigmund Jähn	La Lune	Saeder-Krupp	Minage, recherches en matériaux
Le Pinnacle d'argent	Orbite géosynchrone	Trans-Orbital	Support pour ressources spatiales non-AAA
Station Skyhook I	Orbite géosynchrone	Cour Corporatiste	Transport de marchandises
Station Skyhook II	Orbite géosynchrone	Cour Corporatiste	Transport de marchandises
Plateforme spatiale Spindle	Orbite basse terrestre	Aztechnology	Tourisme, recherches en agriculture
Treffpunkt-Raumhaffen	Point de LaGrange L-1	Proteus	Sites de recherches spatiales à louer
Zurich Orbital	Orbite basse terrestre	Cour Corporatiste	Regarder le monde de haut

les mégacorpos n'en possèdent pas, et celles qui en ont le plus à leur actif (Ares et Evo) ont connu des résultats mitigés. Ares a récemment fait face à des problèmes qui ont requis sa pleine attention et ses projets spatiaux sont donc livrés à eux-mêmes. De son côté, Evo utilise son avantage en termes d'avancées technologiques pour tirer le meilleur de ses stations.

SUREHAND, LUGH

Premier Haut Prince du Conseil des Princes de Tír Tairngire (wow, ça fait un paquet de majuscules !), Lugh est également le premier à avoir été déchu par un coup d'État qui l'a envoyé parcourir le monde, avec pour seul réconfort sa fortune personnelle et ses talents magiques. Tout comme les vieux bigots nous l'avaient prédit, c'est *effectivement* un ork, Larry Zincan, qui lui a pris son poste. Rien n'a été confirmé, mais à en croire les réseaux sociaux, Surehand aurait été aperçu au Tír, à Seattle, Paris, Londres, Dublin, Atlanta, Néo-Tokyo et du mauvais côté de la muraille de la zone interdite de Chicago.

SYNDROME DE FRAGMENTATION COGNITIVE (SFC)

Le Syndrome de Fragmentation Cognitive (ou SFC, comme quiconque n'écrit pas un article d'encyclopédie l'appelle) est ce qui arrive quand un grand dragon vire savant fou, prend l'intrigue kitsch d'une trid d'horreur de série B sur les IA se téléchargeant dans le cerveau des

gens et se dit « Hey, mais c'est une super idée ! » Oui, sérieusement. C'est aussi absurde que ça en a l'air... mais *beaucoup* plus effrayant.

Cela ne fait que quelques années que le monde a découvert le SFC, mais tout a commencé il y a plus de dix ans. Dans les années 50, un dragon du nom d'Eliohann s'est fait implanter un datajack (ce qui, à l'époque, était réputé impossible, et a donc fait grand bruit). Avec son tout nouveau jouet, Eliohann put faire l'expérience de la Matrice à la manière des métahumains, emprisonnement d'esprit lors du Crash 2.0 inclus.

Mais le grand dragon Celedyr, alors à la tête de NeoNET, ne l'entendait pas de cette oreille. Il commença à étudier les intelligences numériques (IA et « e-ghosts » de gens connectés à la Matrice lors du Second Crash, ou frappés d'un traumatisme semblable) pour trouver un moyen de transférer une conscience dans un médium de stockage physique. Les recherches de Celedyr (baptisées Projet Imago) finirent par le mener à un programme top secret d'Evo appelé Projet Dickens qui tentait de faire passer le « téléchargement d'esprit » de fantasme transhumaniste à réalité. (Pour ceux qui ont entendu parler du scandale de la « fausse Juge Hino » d'Evo : ouais, c'était *ce* Projet Dickens.)

Au début des années 70, des bruits commencèrent à courir sur ces recherches, qui impliquaient la détention et la torture d'intelligences numériques tandis qu'Evo et Celedyr affinaient le procédé de « téléchargement ». Un groupe de shadowrunners s'introduisit dans un laboratoire près d'Albuquerque, possédé par Celedyr et où se déroulaient des expérimentations. Après ce run, plusieurs

de ces runners (dont l'ancien chef du Smoker's Club Jonathan Riser et le decker légendaire FastJack) subirent des pertes de conscience et d'étranges crises identitaires, comme s'ils avaient subitement attrapé un trouble dissociatif de l'identité.

Il fallut deux ans et de nombreuses recherches avant de découvrir la vérité : ces runners faisaient partie des premières victimes du SFC. Les intelligences numériques retenues prisonnières dans le cadre du Projet Imago avaient trouvé un moyen de se faire télécharger dans des nanites capables de réécrire les cerveaux organiques. FastJack, Riser et les autres avaient été exposés à ces dernières, et les pertes de conscience et « crises identitaires » n'étaient que le résultat de la prise de contrôle par ces personnalités numériques du corps de leur hôte ; l'équivalent matriciel d'une possession spirituelle. Mais elles ne s'arrêtaient pas là ; elles utilisèrent les nanites qu'elles contrôlaient pour saboter des usines de nanoproduction, infecter de nouveaux hôtes par le biais des cliniques d'augmentation, et se firent même connaître en prenant la planète en otage grâce aux armes d'une station orbitale, prétendument pour se protéger.

Comme toujours, les informations sur le SFC s'étaient répandues dans les Ombres bien avant le reste du monde. Ce sont en fait les shadowrunners qui ont mené le plus gros de l'enquête, faisant des recherches sur la maladie et un éventuel remède pendant que les corpos couvraient leurs miches. Cette crise atteignit son point culminant avec la quarantaine de la Northeast Metropolitan Area, plus connue sous le nom de Confinement de Boston. Le Projet Imago réussit finalement à réinscrire l'esprit d'Eliohann dans son corps (malgré quelques effets secondaires), mais le dragon s'échappa du labo pendant l'opération, arrosant Boston de nanites chargées au SFC. Après avoir tenté de maquiller les faits en « encéphalite virale », les corpos ont fini par admettre ce qu'il s'était produit.

CONSÉQUENCES

Comme d'habitude, les victimes ayant le plus souffert du SFC sont les gens ordinaires ; référez-vous à l'article Monades. D'un point de vue plus général, la plus grande victime du SFC fut NeoNET, l'architecte d'un désastre si vaste que même la Cour Corporatiste n'a pas pu le couvrir ; mais c'est surtout Celedyr qui en a fait les frais, le reste des Big Ten en profitant pour se venger de Richard Villiers pour le White Monday. À ce stade, il n'est plus important de connaître les raisons ; NeoNET a disparu, et sa place a été prise par la fusion récente de Spinrad Industries et Global Sandstorm, nommée Spinrad Global (ou SpinGlobal, ou « SpinStorm », comme certains l'appellent). D'un autre côté, Evo s'est remise de sa mauvaise presse et en est même ressortie grandie (prouvant une fois de plus que ce monde ne connaîtra aucune justice tant que le système n'aura pas été abattu), grâce à la technologie de pointe qu'elle a développée après avoir offert aux monades un refuge et une citoyenneté corporatiste.

Aujourd'hui, le SFC est contenu et progressivement éliminé. Toute menace d'infection immédiate a disparu ; de nombreuses monades ont quitté la planète lors du lancement de leur arche spatiale (ECEPI, Exploration et Colonisation de l'Espace Profond), et la plupart de celles qui sont restées ont accepté dans le cadre de leur accord avec Evo de ne plus répandre la maladie. Les corpos ont également produit différents types de remèdes, tous mis

au point au moins en partie par des shadowrunners, et les distribuent gratuitement aux SINners corporatistes et nationaux. Boston est toujours en ruines, mais la NEMA a été suffisamment nettoyée pour que la reconstruction puisse commencer. L'industrie nanotech a quant à elle été quasiment détruite. Elle tente de faire un retour, mais ça risque de prendre du temps ; personne ayant un peu de sens commun ne voudra plus s'introduire volontairement des nanites dans le corps.

T

TAMANOUS

Allez, vous n'aviez pas *vraiment* besoin de ce rein, pas vrai ? Il y a une raison pour que la génétique vous en ait donné deux.

OK, donc vous dites que vous n'avez qu'un rein parce que vous avez déjà donné l'autre à un de vos potes ? Pas de problème ! Tamanous vous le prendra quand même avec plaisir, que vous soyez vivant ou mort. Ça n'a pas vraiment d'importance pour un groupe de trafiquants d'organes supposément dirigé par des goules d'Asamando. (Et ce rein que vous aviez filé à votre pote ? Je déteste devoir vous le dire, mais Tamanous l'a sans doute piqué aussi. Pas étonnant qu'il n'ait pas survécu à la transplantation.)

La plupart des goules ne sont pas regardantes sur la provenance de leur repas, et vous ne devriez pas non plus.

TELESTRIAN INDUSTRIES

Telestrian Industries Corporation (TIC) est aussi ancienne que sa nation d'origine, Tír Tairngire. La Réforme mégacorporatiste l'a reléguée au rang A, même si Tír Tairngire n'a jamais signé les ARC. La corpo a toujours été une affaire familiale, si on exclut les cinq pour-cent obligatoires détenus par le gouvernement. James Telestrian III a dirigé l'entreprise pendant les années 50 et le début des années 60, s'assurant qu'elle reste aux mains de sa famille en ne plaçant que des Telestrian aux postes clés de management. Sa sœur Marie-Louise dirigeait la branche Telestrian Biotechnology, et son cousin Thomas Telestrian supervisait la division NeuroTech Computing.

- Le fait que Tír Tairngire ne signe pas les ARC a permis à TIC de garder la main ferme sur l'économie du pays. S'ils veulent récupérer leur A perdu, Marie-Louise devra faire en sorte que le Tír signe. Vous pouvez vous attendre à un tas de nouvelles restrictions commerciales, toutes conçues pour maintenir TIC au sommet du pays.
- Cosmo

C'est Marie-Louise qui fut nommée PDG quand James prit sa retraite en 2062. Le fils de ce dernier, Timothy, disparut de la scène publique après une tentative ratée de voler l'entreprise à sa tante.

- Il y a toujours des rumeurs disant que la « disparition de la scène publique » de Timothy était involontaire... et définitive.
- Thorn

Marie-Louise accéda au titre de Prince lors de la volte-face gouvernementale de 2065. Elle transmet les rênes de l'entreprise à sa cousine Lynne Telestrian, qui la dirige magnifiquement depuis.

- Avec les conseils discrets de Marie-Louise.
- OrkCEO
- Évidemment. Depuis qu'elle est Haut Prince, Marie Louise a tout mis en œuvre pour consolider la position des Telestrian au sommet du pouvoir de Tir Tairngire. Son fils Sebastian dirige TeleSec, la branche sécurité de la corpo, et Lynne est Prince tout en étant la PDG de TIC. D'autres membres de la famille sont répartis au sein de l'entreprise et de la nation et surveillent tout ce qui s'y passe. Elle dirige pratiquement le pays à son gré.
- Frosty
- Maintenant que le Haut Prince n'est plus limité à deux mandats, on peut s'attendre à ce que Marie-Louise continue à briller (et à projeter des ombres) pendant plusieurs années. La politique des elfes, c'est génial.
- Pistons

TELESTRIAN, MARIE-LOUISE

Championne du monde en titre incontestée dans la catégorie poids-lou — euh non, je veux dire Haut Prince de Tir Tairngire, M-L a été élue dans les règles par ses bons citoyens en 75 et porte la couronne depuis. La nation profitant d'une ère de prospérité économique et d'une relative tranquillité domestique, il n'y eut que peu de récriminations quand la chambre de l'Étoile et le Conseil des Princes annoncèrent récemment que la limite de deux mandats pour le poste de Haut Prince était supprimée. Soutenue par l'argent de sa famille et sa cousine princière Lynne, M-L semble vouée à régner pour un bon moment.

Oh, les ficelles qu'elle a dû tirer pour en arriver là !

TERASCA

Le 7 mars de l'an dernier, un nouveau dragon s'est éveillé dans les marais entourant La Nouvelle-Orléans. Terasca est un dragon marin adulte qui n'a pas mis longtemps à exiger des locaux soumission et tributs. Il a fallu qu'un autre dragon, Perianwyr, qui était dans Crescent City pour Mardi gras, lui explique que le monde avait changé, pour que Terasca se fasse discret pendant un temps. Après avoir acheté une plantation locale et embauché une petite armée d'employés, il a engagé une assistante personnelle, Jolene Price. On a pu les voir tous les deux courtoiser les criminels de La Nouvelle-Orléans en ligne et sur le terrain, bâtissant une ignoble coalition, ce qui a valu à Terasca le surnom de « Dragon du Crime. » Je sais que le proverbe dit de ne « jamais traiter avec un dragon », mais Terasca paie vraiment bien, et si vous arrivez à vous faire une place dans les fondations d'un empire en construction, vous pourriez vous-même vous tailler un beau morceau des CAS du sud.

TERRAFIRST!

Forgé à partir des restes tordus et amers du mouvement environnementaliste, TerraFirst! regroupe le noyau dur et

passionné des partisans du bon vieux « Sauvons le monde, » que le temps a rendu violents et furieux. Tout le monde s'en fichait, jusqu'à ce que des shadowrunners fassent sauter une centrale et taguent TerraFirst! partout. Une vraie aubaine pour recruter davantage de gens violents et furieux.

Mais pas forcément les plus malins. Le groupe est mal dirigé et éparpillé (d'une ville à une autre, ils ont des idées radicalement opposées sur ce qu'il convient de faire).

TerraFirst! fait ce qu'elle peut pour frapper les corpos, malgré l'absence de ressources financières ou matérielles. Ils se fichent de se faire choper, sont très imprudents et en général n'arrivent à rien. De temps en temps, un de ses membres met la main sur une arme vraiment puissante. La moitié du temps, ils se font exploser tout seuls, mais quand ce n'est pas le cas, ils peuvent vraiment causer des dégâts aux corpos. Sérieux, si un leader charismatique voulait bien se lancer et financer tout ce beau monde, il pourrait faire marcher une véritable milice sur le centre-ville. Heureusement, aucune personne douée pour l'organisation ne veut avoir affaire à eux.

Quand ils ne cassent pas des trucs, ils sont plutôt doués pour faire la fête et se détendre. Ils ont souvent accès à de la drogue ou de l'alcool et si vous êtes prêt à les écouter, ils seront ravis de partager.

Quand ils en ont les moyens, ils embauchent même des gens pour faire leur sale boulot. S'ils l'ont promis ils paieront, mais comme tout groupe de fanatiques, ils ont de drôles d'idées quant à ce qui devrait être gratuit et ce qui ne l'est pas. Comme toujours, soyez clairs dès le départ sur les modalités d'un boulot.

TerraFirst! est l'un des groupes de losers les plus punks que je connaisse, et je suis fier d'en compter certains membres parmi mes amis.

THÉORIE MAGIQUE UNIFIÉE

Demandez à dix mages d'où provient la magie, et vous aurez 22,3 réponses, plus ou moins quelques dizaines. Pour toutes les recherches concernant sa nature, chaque réponse génère systématiquement plusieurs autres nouvelles questions. Le plus souvent, cette réponse rend la question à la fois non pertinente et essentielle. Déroutant ? Non, sans blague.

Ma mère disait toujours : si tu te perds, reviens vers quelque chose que tu connais. Si tu as du mal à cohabiter avec quelqu'un, cherche un terrain d'entente. C'est en substance ce qu'est la Théorie magique unifiée.

Vous avez entendu parler de la Magie du Chaos, pas vrai ? Quand vous prenez de petits bouts de tout et n'importe quoi et que vous les bricolez ensemble pour obtenir une tradition qui vous convient. La Théorie magique unifiée va un cran plus loin en explorant les fondements de différentes traditions pour en trouver les dénominateurs communs. Théoriquement, c'est comme découvrir le code source de la magie. D'après la TMU, toute magie provient d'une source unique et tous nos paradigmes n'existent que pour que nous puissions supporter la grande vérité cosmique, bien trop vaste pour nos minuscules cerveaux. Les hermétiques l'appellent ainsi, parce que c'est le seul langage qu'ils comprennent. Les chamans ont besoin d'un facteur extérieur pour appréhender la magie.

Bien sûr, cette théorie énerve pas mal de gens, parce qu'elle implique que les traditions et même les religions ne sont que des demi-vérités rassurantes comparées à la « véritable » nature de l'occulte. Le fait que Schwarzkopf,

le grand dragon qui enseigne la magie à Prague, ne jure que par elle ne fait que renforcer le schisme. La TMU illustre-t-elle la manière dont les grands dragons pratiquent la magie ? Ou essaient-ils de nous leurrer pour nous garder sous leur contrôle ? Qui sait ?

La TMU traverse une passe de turbulence en ce moment. En tant que telle, elle a le mérite d'aider les hermétiques à comprendre comment les autres traditions fonctionnent. D'un autre côté, de nombreuses théories nouvelles sur le fonctionnement des traditions sont apparues, et la TMU n'arrive pas à les démonter. Et ne me lancez pas sur la manière dont les totems viennent se mélanger à tout ça. Pour finir, on se retrouve avec une réponse incomplète et une vingtaine de tout nouveaux mystères. Retour à la case départ, comme toujours.

- La TMU recèle une parcelle de vérité, et elle peut aider de nombreux individus Éveillés à trouver leur propre paradigme. Elle n'explique pas tout et peut faire plus de mal que de bien, mais en général elle est utile. Un peu.
- Canis

TÍR NA NÓG

Cette nation était autrefois appelée Irlande, mais ce terme n'est aujourd'hui plus utilisé que par les rebelles et les vieux briscards (presque toujours durs de la feuille). L'Île d'Émeraude des elfes était célèbre pour sa xénophobie (oups, je voulais dire « pureté »), mais depuis que son Voile magique a commencé à s'étioler, elle est devenue plus exposée et moderne que jamais.

Toutes sortes de terroristes paramilitaires continuent à la frapper, enhardis par la nouvelle facilité avec laquelle on peut se procurer armes, explosifs et autres sources de problèmes (grâce aux gens comme les Knights of the Red Branch, UCAS-centrés et férocelement anti-elfes). La nation flirte toujours avec la guerre civile sans jamais s'y lancer à corps perdu, mais cela fait longtemps que les choses vont mal et ses habitants aussi têtus que dans leur bon droit ne semblent pas vouloir renoncer de sitôt.

Même si le Voile n'offre qu'une protection sporadique, le reste des flux de magie ne subit plus les soubresauts de ces dernières décennies (mais il est toujours impossible de prévoir à l'avance ce qu'il se passera à la Chaussée des Géants). Certains attribuent ironiquement cette stabilité nouvelle à une ingérence de la Cour Seelie ; pour d'autres elle est liée à la Calamité de Yellowstone, à la protection du fantôme de Dunkelzahn, ou à la manifestation littérale de la chance des Irlandais qui aurait réglé le problème pour leur offrir une stabilité relative.

Courir les Ombres ou s'engager dans une action politique directe est plus facile qu'auparavant, mais ça ne veut toujours pas dire que c'est *facile*. Le Voile peut être franchi de manière sûre et les visiteurs (et leur argent de touriste) sont les bienvenus, mais la sécurité intérieure n'est pas à prendre à la légère pour autant. Les échauffourées locales offrent tout l'entraînement nécessaire aux filles et garçons travailleurs et intransigeants des Tír Republican Corps.

TÍR TAIRNGIRE

Tout le monde sur la Côte ouest ou dans ses environs connaît « Le Tír. » Tír Tairngire, c'est cet elfyland

magique qui a poussé sur le territoire anciennement connu comme l'État de l'Oregon. Les rumeurs concernant le *pourquoi* abondent évidemment, mais nombreux sont ceux qui pensent qu'il s'agissait de l'œuvre d'une cabale obscure d'elfes influents adeptes de Frisbee et de produits à base de chanvre, *ou alors* d'une confiscation des terres du Mont Shasta (et du pouvoir magique associé à ce nexus de lignes ley) et le reste du Tír n'est qu'un très joli jardin bâti autour. La plupart des gens penchent pour la deuxième option.

Le refuge sûr et le foyer accueillant pour métahumains opprimés n'a pas vraiment été à la hauteur de l'engouement qu'il a suscité. Pendant des décennies, cet État a été ouvertement et radicalement fasciste et suprémaciste en faveur des elfes, jusqu'à ce que la moitié d'entre eux mettent sur la tronche de l'autre, qu'un paquet de Princes soit dispersé par les vents et qu'on se retrouve avec un Tír 2.0 : un pays des merveilles magique façonné par Horizon et où tout le monde est invité à se sentir en sécurité (et à son aise, libre de dépenser son argent de touriste). La promesse de la « Terre promise » est plus proche d'être tenue qu'elle ne l'a jamais été, en grande partie. La pression de ces dernières années pour un système électoral valable a bien aidé, de même que la transparence gouvernementale et les patrouilles frontalières moins xénophobes. Ces enfoirés d'oreilles-en-pointe semblent vraiment avoir tourné la page, et courir les Ombres là-bas est bien plus facile qu'avant.

Mais si vous y prévoyez une petite excursion, envisagez de vous mettre au sperethiel. Certaines vieilles habitudes ont la vie dure et feindre de ne connaître que la langue nationale officielle est toujours le moyen favori des autochtones pour ignorer les barbares qui les entourent. L'argent du tourisme arrange les choses, mais la suffisance est toujours la première de leurs exportations.

TRIADES

Quand les Triades se sont formées, elles avaient plus en commun avec les néo-anarchistes qu'avec les autres syndicats du crime. À l'origine, c'étaient des sociétés secrètes antigouvernementales appelées *Tiandihui* qui formaient un réseau de résistance souterrain contre la Dynastie Qing dans la Chine du dix-huitième siècle. Une fois l'Empereur Qing destitué, certaines *Tiandihui* passèrent dans la légalité et devinrent des « associations de bienfaisance » soutenant les communautés chinoises, surtout celles ayant émigré à l'étranger. D'autres groupes ne s'adaptèrent pas aussi bien à la vie « civile ». Hélas, au lieu de porter la révolution dans d'autres pays, ils ont basculé dans le crime et sont devenus les Triades qu'on connaît aujourd'hui.

De nos jours, les Triades trempent dans un large éventail d'activités criminelles. D'une manière générale, les trafics en tous genres (y compris de métahumains) sont les plus importantes, grâce au statut de plaque tournante commerciale de Hong Kong. L'implication des Triades dans les marchés de la drogue n'en est que la conséquence logique ; elles se concentrent sur l'opium, l'héroïne et leurs cousines Éveillées comme l'orchidée pourpre. Oh, et n'oublions pas les puces Kong, les BTL si populaires produites par leurs soins. Les Triades ont le quasi-monopole mondial des « beetles » (les CalHots sont loin derrière). La contrefaçon de marques est une autre corde à leur arc (si vous vous demandiez pourquoi tant de copies bas de gamme venaient de Hong Kong, maintenant vous savez).

Ironiquement, les « copies bas de gamme » s'avèrent parfois plus fiables que les produits originaux ; à l'inverse des corpos, les Triades ne font pas dans l'obsolescence programmée. Le crime matriciel et la prostitution concluent la visite de l'entreprise criminelle des Triades.

Au-delà de leurs activités, elles sont connues pour leur structure arcanique et rituelle. Les titres de leurs membres sont tirés des classiques de la littérature et numérogie chinoises, et chaque nouveau conscrit prête une série de serments élaborés renforcés magiquement, ce qui fait que le soldat des Triades moyen est *très* loyal. Oh, et le fait que le grand dragon Lung soit supposé être impliqué dans bon nombre de leurs activités leur assure des rentrées d'argent régulières et maintient leurs employés sur leurs gardes.

TRUMAN TECHNOLOGIES

Bordel ! Ça a marché. Une équipe de runners de ma connaissance a été embauchée pour fouiller les poubelles d'Horizon. Ils ont découvert que le représentant de la corpo à Chicago, un nerd de chez Truman Tech nommé Dr Martin Tate, aidait à la préparation d'une nouvelle invasion de Chicago par les esprits insectes, la totale, avec même un dragon contaminé par une reine guêpe ! Le but était d'éborgner Horizon et de faire chuter le cours des actions de Truman Tech. Eh bien, ça a foutrement bien marché. Et la Johnson n'était autre que Melissa Truman, fille de Daniel Truman, présumée morte après avoir été prise au piège dans Bug City dans les années 50. Elle a été retrouvée vivante et a rejoint son père, avec lequel elle a semble-t-il préparé un coup d'État. Le résultat est que Daniel et Melissa ont réussi à convaincre Horizon de leur revendre une participation majoritaire de Truman Technonologies, la reconstituant comme corpo AA à part entière. Horizon put se distancier de Martin Tate, Truman Tech et de la débâcle entomodraconique, tout en passant pour les gentils rendant à une fille perdue son bien imprescriptible.

Melissa a été nommée PDG lors d'une récente conférence de presse et a dans le même temps annoncé des plans pour nettoyer, réhabiliter et réinvestir la Truman Tower et ses environs. La gentrification, comme si vous y étiez. On dirait que Chicago va bientôt redevenir Truman-ville. La corpo va revenir à ce qui a fait son succès en premier lieu : Truman Simsense produira le matériel, Truman Distribution rendra les puces disponibles partout et des dizaines d'autres marques Truman s'occuperont des produits dérivés. Oh, et n'oubliez pas ces vieilles trids de *Neil le Barbare ork* !

- J'ai entendu dire que de problèmes de droits les empêcheraient de faire revenir Neil sous forme de série d'aventure. Ils travaillent plutôt avec des groupes de droits des orks et des arcanoarchéologues pour créer une série plus réaliste et moins aguicheuse : Scratch et Shelur : Orks d'Action !
- Old Crow

TSIMSHIAN

Nation située sur la partie nord de la côte ouest d'Amérique du Nord (ça fait un paquet de directions), englobant les îles Haida Gwaii. Le Tsimshian était à l'origine une des Nations des Américains d'origine qui fit sécession

en 2037, après en avoir eu assez que les Cheyennes leur imposent leur loi. Il est réputé pour être une abominable décharge toxique, dépouillé de toutes ses ressources naturelles par MCT qui l'a laissé pourrir, et pour ses préjugés intertribaux et anti-métas très virulents. Depuis le Crash, le Tsimshian a été annexé par le Conseil Salish-Shidhe sous couvert de « protectorat » après des années d'escarmouches sur ses frontières et certaines corpos (Shiawase et Wuxing) se sont attelées à le rendre à nouveau vivable.

U

UNIVERSAL OMNITECH

Après plusieurs acquisitions, le bébé corporatiste en constante expansion de Thomas Roxborough a depuis longtemps dépassé la biotechnologie et la recherche génétique, ses cadres d'activités initiaux. La récente addition de DeBeers-Omnitech a introduit le minage et l'extraction de minerais au portefeuille d'UO. Basée à Vancouver, elle est la plus grande corporation sur le territoire du Conseil Salish-Shidhe et veille en permanence à ce que les autres corpos salish ne tentent pas de s'emparer d'elle.

Son PDG et actionnaire majoritaire Thomas Roxborough l'a achetée en 2049 après avoir découvert qu'il souffrait d'une terrible maladie. Il se soumit à des traitements génétiques expérimentaux et agressifs afin de retarder sa propre mort. Finalement, il survécut, mais son corps fut réduit à un état diffus semi-liquide qui l'oblige à vivre dans une cuve. Sa forme physique étant compromise, il se tourna vers la Matrice et devint l'un des meilleurs deckers du monde. Rox-en-Boîte a fait plusieurs tentatives pour restaurer sa forme physique, sans succès, et cela reste sa quête la plus importante à ses yeux, avec l'extension de son empire financier, et enfin, l'exploration de phénomènes matriciels singuliers.

URUBIA

Le dragon Urubia vit dans les Barrens de Redmond. On l'a vue pour la première fois à Forks dans le Conseil Salish-Shidhe. C'est une superbe représentante de son espèce, avec des écailles d'un carmin éclatant et une queue hérissée de pointes. Urubia a pris les humains en affection et est une alliée notoire d'Hestaby. Ses intérêts s'étendent dans tout Seattle et au-delà et sont souvent conjointement détenus par le dragon Kalanyr qui a peut-être été son compagnon par le passé. On ne les a toutefois pas vus ensemble depuis 2061. L'antre d'Urubia se trouve à Central Redmond. À l'origine, ces quatre tours de seize étages abritaient des appartements bas de gamme, mais elle les a transformés, ainsi que tout le quartier, en terrain neutre pour les criminels de Seattle. Trois des tours servent de logements et de bureaux, et les trois derniers étages de chacune forment désormais un vaste open space renforcé pour supporter le poids d'un grand dragon.

La quatrième tour est la *Funhouse*. L'antre d'Urubia se trouve aux quatre derniers étages et les dix premiers hébergent des centaines de métahumains, Éveillés pour la plupart. Les deux étages situés sous l'antre offrent toutes les formes d'activités débridées, déviantes ou licencieuses imaginables. Cet endroit est toujours rempli de gangers. Plus spécifiquement, des chefs de tous les gangs de Seattle



hormis les Ancients, qui se rendent souvent dans les derniers étages. La violence intergangs est quasi-inexistante sur le territoire d'Urubia depuis les années 70, principalement grâce aux représailles que le dragon exerce sur quiconque romprait la trêve qu'elle impose. Certains observateurs particulièrement perspicaces ont remarqué que l'influence d'Urubia avait également fait diminuer la violence entre gangs à l'extérieur de la *Funhouse*. Quoi qu'elle mijote, ça ne peut pas être bon pour Seattle.

V

V'GOLKATL

Selon l'APEA, il s'agirait de la pire menace que le monde ait connue. V'golkatl a émergé du corps astral de Calumet (l'ancien esprit de Chicago) et dispose de nuées de terreurs mineures à son service. Rôdant dans l'espace astral de Chicago, il n'a rien tenté contre le monde en général. Se nourrir d'une ville sans âme semble le satisfaire. Il alimente sa puissance colossale avec la douleur et la souffrance qui souillent l'espace astral de la ville. Les chercheurs de l'APEA qui ont rapporté sa présence ont tous été démis de leurs fonctions pour fautes graves ou agressions violentes.

Avec l'aide de puissants esprits de Chicago, l'APEA a réussi à emprisonner V'golkatl, mais il est toujours là ; s'il se libère, que le Ciel nous vienne en aide.

VILLIERS, RICHARD

Vous avez déjà entendu parler de lui, pas vrai ? L'homme qui a lancé le premier cyberdeck sur le marché en 2032 avec Fuchi ? Le type qui a donné son nom à la « stratégie Villiers » qui a tué Fuchi, donné naissance à Novatech et fait planter la Bourse de Néo-Tokyo ? Celui qui a pavé la voie au Crash 2.0 quand Winternight s'est pointée pendant l'introduction en bourse de Novatech ? Celui qui s'est fait virer des Grands De Ce Monde suite à l'implication de NeoNET dans la crise du SFC ? Ouais, ce Richard Villiers-là. Depuis son éviction de la Cour Corporatiste, il cherche à se venger d'Evo. Ne sous-estimez jamais ce type.

VOGEL, ARTHUR

Le plus grand mystère entourant le directeur exécutif d'Ares candidat aux présidentielles des UCAS de 2057 n'est pas comment il a amassé suffisamment d'argent pour s'offrir une participation majoritaire dans une mégacorporation triple A. C'est comment il a réussi à rester en vie aussi longtemps, surtout quand on sait quelles vipères siègent au conseil de direction d'Ares (dont son PDG, Damien Knight). Ce sexagénaire a été la cible de plusieurs tentatives d'assassinats, mais une seule a failli réussir à lui régler son compte.

Heureusement, on n'abat pas un nain qui se respecte aussi facilement. Beaucoup voient en Vogel le saint patron de la pensée rationnelle chez Ares (même si la plupart d'entre nous préféreraient le leadership de *n'importe*

qui d'autre que Knight), mais il pourrait très bien n'être qu'un autre larbin corporatiste se pliant aux caprices de quiconque tire les ficelles (de son porte-monnaie). De qui s'agit-il ? Si je le savais, je ne serais plus en vie pour écrire ceci.

VORY V ZAKONE

Traduit grossièrement (j'insiste sur « grossièrement ») par « criminels respectant un code. » Le sens varie selon ses différentes factions, qui viennent de toute l'Europe de l'Est. Pour nous, ça signifie « Mafia russe, » même si ça devrait plutôt être « Alliance mafieuse géorgienne, arménienne, tchéchène, biélorusse, ukrainienne, azérie et juive pour la Prospérité et le Cassage de Genoux. »

Commençons donc par ce fameux code, qui fera aussi office de petite leçon d'histoire. Le Vory était à l'origine un réseau de syndicats du crime indépendants de l'ancienne Russie et fondé sur un code de conduite carcéral. À l'époque, la pègre fonctionnait comme les autres dans le monde, à une différence majeure près : elle était généralement liée au gouvernement local pour des opérations spéciales en sous-main. En un mot, le Vory était le Ministère du Crime. Quel genre de crime ? Oh, mon pote. Contrebande, culture carcérale, crime financier, prostitution, trafic de métahumains et tout ce qui implique de péter des rotules. Sérieux, ces types adorent défoncer les gens. Vous vous souvenez de ce code ? Aujourd'hui, c'est « Faites ce qu'il faut. » Ce qui signifie que tout est bon pour que le boulot soit fait. Le Vory est notoirement brutal et sans pitié. Insultez-les, vous ne serez qu'estropié. Trahissez-les, et votre mort sera brutale et sanglante. Ils ne font même pas semblant d'être honorables, comme le Yakuza et son *machi yakko*. Leur crédo est purement « Nous ne sommes pas de ceux qu'il faut faire chier. » Ce qui prononcé en russe est tout à fait intimidant.

En ce qui concerne les shadowrunners, il y a deux choses à savoir. D'une, le Vory est bouffi de préjugés envers eux. Mais pas contre un métatype en particulier. Ils n'aiment juste pas ceux qui ne viennent pas de la mère patrie. Ils ne sont pas fans des Éveillés, non plus. De deux, ceci mis à part, ils auront tendance à plutôt bien vous traiter si vous faites votre taf. Une Triade ou la Cosa Nostra vous paiera sans doute, mais ils vous regarderont toujours de haut comme si leurs propres crimes valaient mieux que les vôtres. Le Vory marche au résultat, et si vous faites l'affaire, il y a de bonnes chances qu'ils vous offrent un verre en plus de votre salaire. Pour eux, vous ne serez peut-être pas du Vory, mais ils vous traiteront avec une certaine affection, si ce n'est du respect. Comme je l'ai déjà dit, il existe des factions par centaines, donc ce n'est pas gravé dans le marbre.

Ah oui, bien sûr, ces factions ? Pas si simple. Au niveau mondial, il y a le Red Vory et le White Vory (le Red est plus en relation avec la Russie et son gouvernement, le White est plus présent en Europe de l'Ouest). Chaque groupe voit l'autre comme des traîtres imposteurs. Ce que ça veut dire pour vous ? Moins que ce que vous pensez, parce que vous traiterez avec des organisations individuelles qui peuvent s'apprécier (ou se détester) mutuellement même si elles font partie du même mouvement général. Et sa répartition s'étend et se dilue en même temps. Le Vory avait un appui solide en Russie, mais ces derniers temps il se fait attaquer de toute part par ses rivaux, bien qu'il se soit infiltré dans tous les recoins du monde du crime. Avec

les UCAS dans les cordes, on peut s'attendre à une forte poussée vers les marchés nord-américains. Ça veut dire plus de travail pour nous, car le Vory n'est pas porteur de stabilité, et que tout son concept est de prendre soin des siens et de personne d'autre. Ça marche peut-être pour un runner. Mais pas pour un néo-anarchiste.

W

WILDCATS SIOUX

Les Forces spéciales des Sioux. On peut même les considérer comme les Forces spéciales des NAO tout entières ; elles en sont en tout cas le Big Brother. Leur mission principale est de protéger les intérêts des NAO, même si cela implique de s'immiscer dans les affaires des autres nations. Ils ont longtemps été considérés comme les meilleures troupes d'élite du monde. Leur réputation a un peu diminué ces dernières années, surtout parce qu'ils opèrent plus en interne et que le reste du monde n'est plus aussi régulièrement témoin de ce dont ils sont capables. Ça ne veut pas dire qu'ils peuvent être pris à la légère. Ils ne sont pas forcément bien vus, mais peut-on attendre autre chose d'une force de combat d'élite habituée de longue date à obtenir ce qu'elle veut ? Leur réputation à l'international est parfois écornée par leurs interventions supposées, mais au sein des frontières sioux, ils sont en général loués pour leur dévouement et compétence.

Vous voulez devenir un Wildcat ? Votre première mission sera de survivre à l'entraînement. Il est difficile du début à la fin et l'un des tests finaux consiste à tenter de survivre pendant une semaine, aveuglé et en pleine nature avec rien d'autre qu'un couteau de combat. Cette rigueur offre des résultats : les Wildcats sont mieux entraînés et opèrent avec moins de matériel ou de modifications corporelles que les autres forces spéciales. Leurs agents comportent un taux d'Éveillés plus élevé qu'ailleurs ; chaque escouade en compte trente à quarante pour cent.

WINTERNIGHT

Les méchants d'Hollywood cherchent souvent à détruire le monde, mais ces types ont presque réussi en vrai. Mené par un trio de psychopathes se faisant appeler Wednesday, Thursday et Friday (en l'honneur d'Odin/Wotan, Thor et Freyja), Winternight a combiné des BTL de pointe appelées « puces divines, » des nanopestes, des bombes nucléaires enchantées (oui, vous avez bien lu) et de la magie rituelle toxique pour préparer le monde de chair au Crash 2.0. Les trois leaders se sont fait descendre, deux pendant le Crash et le dernier à Chicago en 72, mais ce qui reste du mouvement refait régulièrement surface pour se livrer à des actes de destruction aveugle.

WU, FAMILLE

Comme chacun le sait les Wu sont le pouvoir qui se cache derrière Wuxing et sans doute actuellement la famille la plus célèbre de toute l'Asie. Le premier à accéder à la notoriété fut Wu Kuan-lei, le magnat des affaires qui fonda Wuxing. Grand-père Wu périt en 2039 et son fils Wu Lung-wei prit sa place sous les projecteurs.



Ce dernier (parfois aussi appelé « Superman Wu » dans les médias hongkongais, d'après son père « Superman Wu l'Ancien ») a été surnommé « le Damien Knight asiatique. » En grandissant, M. Wu est devenu la quintessence du fils loyal. Il a fait ses études à l'étranger, et notamment à Harvard où il a rencontré sa future épouse Sharon Chiang. Il a également été en relation avec le grand dragon Dunkelzahn, ce qui l'a mené à hériter de sa part du Dragon de Jade du Feu et du Vent. Ces dernières années, Mr. Wu a cependant pris du recul vis-à-vis de Wuxing et de la vie publique.

Sharon Chiang-Wu était à l'origine célèbre pour trois choses : elle était la femme de Wu Lung-wei, elle était une étrangère (ses lointains ancêtres étaient chinois de Hong Kong, mais elle a grandi à San Francisco) et après avoir reçu la Deuxième pièce de la Chance, elle a mis au monde des quintuplées identiques. Heureusement, elle a acquis ses propres lauriers depuis qu'elle a repris les rênes de Wuxing.

Et puis évidemment, il y a les fameuses Quintuplées : Fo (Feu), Shui (Eau), Tou (Terre), Moak (Bois) et Gum (Métal), nommées d'après les cinq éléments chinois (ou comme on les appelle en mandarin : *wuxing*). Elles sont entrées à l'université l'année dernière, chacune dans un établissement différent : Stanford, Princeton, Oxford, l'Université nationale de Singapour et la HKU de leur ville natale. (Certains médias hongkongais ont plaisanté sur le fait que la dévastation de Boston était un signe que le destin acceptait le défi de Sharon après que la matriarche a déclaré que seul un acte divin l'empêcherait d'envoyer ses filles à Harvard.) Pendant leur temps libre,

elles ont lancé une ligne de vêtements, naturellement baptisée Quint-Essentials.

WUXING

Elle n'est peut-être pas aussi célèbre que les autres mégacorpos, mais par certains côtés Wuxing a le bras plus long que les autres. Elle a été fondée au début des années 2000, quand Wu Kuan-lei a regroupé quelques sociétés d'import-export de Hong Kong en une corpo unique. Déjà dans ses jeunes années, Wuxing privilégiait une approche des affaires lente et régulière, se rendant indispensable tout en n'attirant jamais trop l'attention. Wu Kuan-lei dirigea la corpo jusqu'à sa mort en 2039, et la direction fut transmise à son fils, Wu Lung-wei. Le jeune Wu guida Wuxing sur la même voie que son père avec un succès solide, à défaut d'être spectaculaire.

Puis Dunkelzahn cassa sa pipe et Wu Lung-wei hérita par son testament du Dragon de Jade du Feu et du Vent (en fait une sculpture de trois carpes qui jouent dans une rivière, ne me demandez pas pourquoi elle s'appelle comme ça). Quand Wu eut fait installer cette statue au siège de Wuxing à Hong Kong, les résultats furent incroyables : en l'espace d'un an, grâce à une série de coups de chance impossibles, la corpo passa du milieu de peloton mégacorporatiste au rang de Big Ten.

► Ça n'explique peut-être pas le nom, mais la sculpture en elle-même est un jeu de mots : en cantonais « trois poissons » (saam yu) ressemble beaucoup à « vie et prospérité » (saang yu). C'est

pour cette même raison que les gens mangent généralement du poisson au Nouvel An chinois, dans l'espoir d'une année prospère (même si de nos jours il faut déjà être prospère pour s'offrir du vrai poisson).

- > Lei Kung
- > Et bien voilà qui remplit mon quota d'anecdotes pour aujourd'hui.
- > Sunshine

Peu après l'entrée de Wuxing à la Cour Corporatiste, Wu Lung-lei s'associa avec Yamatetsu pour former le Groupe de prospérité du Pacifique : une coalition de corporations non japonaises (Yamatetsu ayant été exilée) ayant pour but de surveiller l'influence des Japanacorps dans le Pacifique, un rêve ébauché par Wu Kuan-lei, mais qu'il n'avait pas pu réaliser avant sa mort.

Le Crash 2.0 frappa Wuxing de plein fouet, mais également la plupart des petites corpos au sein du Groupe. Wuxing et Yamatetsu (renommée Evo) furent prises d'une véritable boulimie, acquérant le plus de leurs homologues de moindres tailles que possible. La plus belle prise pour Wuxing fut la Malaysian Independant Bank, qui en fit une figure encore plus importante dans l'industrie des services bancaires (au prix d'une dégradation des relations avec ses consœurs du GPP).

Aujourd'hui, les services financiers représentent toujours le cœur des affaires de Wuxing. Elle propose des prêts aux entreprises de toute l'Asie et n'hésite pas à s'en servir de moyen de pression quand elle peut en tirer avantage. Ses agents ont la réputation d'être particulièrement clairvoyants en ce qui concerne les actions boursières et sont souvent qualifiés de mages financiers (ce qui pour eux est plus littéralement vrai, mais j'y reviendrai). Wuxing est aussi l'un des plus gros assureurs d'Asie et d'Amérique réunies.

- > Ce qui l'a presque conduite au désastre pendant le confinement de Boston et qui explique pourquoi elle a autant poussé la Cour Corporatiste à désigner NeoNET comme responsable des dommages. Même une AAA courrait à la banqueroute si elle devait rembourser de telles indemnités.
- > Icarus

Wuxing est également restée fidèle à ses débuts dans l'import-export et est devenue l'une des plus grandes sociétés de transport du monde (ce qui la place en conflit quasi permanent avec Maersk). Elle peut même user de son extraterritorialité corporatiste pour contourner tout problème légal lié à une cargaison, tant que le client accepte de payer pour ça.

- > Ça fournit à Wuxing encore plus de moyens de pression, puisque rien ne l'empêcherait de souffler aux flics qu'untel fait circuler ce genre de truc ; c'est pourquoi vous avez intérêt à passer par les Ombres pour vos besoins de contrebande. Inutile de craindre qu'on vous balance quand vous pouvez nous balancer en retour !
- > Traveler Jones

Les branches finances et transport de Wuxing occupent tout l'écran, mais cette dernière brille aussi dans d'autres secteurs. Ming Solutions, sa branche de conseils en magie,

propose le pack classique (sécurité magique, éducation, etc.) ainsi que les services *feng shui* (la géomancie) caractéristiques de Wuxing : la réorientation des lignes mana pour obtenir tout et n'importe quoi, de la bonne fortune à la purification de territoires magiques toxiques. Son offre d'intervention médicalisée, mise en place après la scission avec Evo suite au SFC, est en pleine expansion et n'hésite pas à claironner à quel point ils sont bons pour guérir les patients Éveillés sans altérer leurs capacités magiques.

- > Ce sont plutôt des « tentatives » de purifier les zones toxiques, mais il n'en reste pas moins que Wuxing est plus douée que les autres pour ça. On a vu des wuxing wujen (adeptes d'une tradition magique également appelée wuxing) participer au nettoyage astral dans les Philippines après le retrait des Japanacorps, et même jusqu'au Tsimshian.
- > Jimmy No

Enfin, Wuxing trempe dans tout ce qui a trait aux biens de consommation. Kong-Wal Mart était sa concurrente (et parfois détaillante) depuis aussi longtemps que je m'en souviens, mais cette relation pourrait bien changer. Les Ombres d'Asie bruissent de rumeurs selon lesquelles Kong-Wal Mart craignait la Réforme mégacorporatiste et serait en pourparlers avec Wuxing pour une possible acquisition. Je suis aussi tombée sur ce qui ressemblait à un mémo interne de Wuxing parlant de « Commonwealth chinois. » Je n'ai pas pu vérifier s'il était authentique, mais si c'est le cas je me demande si Wuxing ne serait pas en train de mijoter quelque chose avec les États chinois dissidents, comme ce qu'avait fait Lofwyr en Europe avec la NCEE.

Et voilà, c'est tout pour Wuxing. Nan, je déconne. On sait tous qu'il est impossible de parler de Wuxing sans évoquer les Triades. Celle des Dix Mille Lions (comme les Lotus jaunes avant elle, avant que les Dragons rouges ne les balaient) est une partenaire de longue date de Wuxing ; c'est elle qui distribue les puces BTL de la corpo (les infâmes « Kong chips ») dans les pays où Wuxing ne peut (ou ne veut) pas les vendre ouvertement. Ceci dit, vente de BTL mise à part, Wuxing a tendance à garder les Triades à portée de bâton. Vous ne verrez jamais (en général) les Dix Mille Lions faire le sale boulot de Wuxing comme les Yaks pour MCT ou le Vory pour Evo.

- > En voici une autre pour la pile des « folles spéculations » : Wuxing pourrait bien être en train de se rapprocher de Telestrian Industries.
- > Frosty
- > Euh, quoi ? Je vois bien ce que les elfes ont à y gagner, mais en quoi ça aide Wuxing ?
- > Kay St. Irregular
- > En fait c'est plutôt sensé. Les plus gros business de Telestrian ont toujours été l'informatique et la biotech. Entre la perte de son deuxième A et le départ de NeoNET, ses plus grandes concurrentes sont MCT et Renraku dans la Matrice, et Shiawase et Evo pour le ware. S'ils arrivent à se mettre d'accord, les forces de Telestrian compenseront les faiblesses de Wuxing, et cette dernière protégera les elfes d'un rachat hostile.
- > Bull

- > Admets-le, tu adores juste voir les elfes se faire rabattre le caquet.
- > Pistons
- > Ben ouais. Mais la question est : pourquoi Frosty a mis ça sur le tapis ?
- > Bull
- > Évidemment. Foutus elfes.
- > Bull

X

Rien, que dalle, peau d'balle. Y a rien qui commence par X.

Y

YAKASHIMA TECHNOLOGIES

Yakashima est une corpo AA de taille supérieure à la moyenne basée au Japon et spécialisée dans l'agribusiness, la biotechnologie (surtout botanique), les produits chimiques (dérivés en grande partie de composés organiques) et la pharmaceutique. Elle est la première productrice mondiale de chocolats et la quatrième de café, tout en étant très investie dans le sucre, le rhum et les fruits à coque. Après avoir lourdement investi dans toute l'Amérique du Sud et les Caraïbes, on dit qu'elle aurait des « accords de travail » avec plusieurs pirates. Farouchement raciste et soutenant de longue date le Policlub Humanis (et Human Nation si l'on en croit les rumeurs), Yakashima fait partie de la « contre-coalition » de Mitsuhama qui s'oppose à l'actuel empereur du Japon.

YAKOUTIE (SIBÉRIE ÉVEILLÉE)

Bordel, par où commencer avec cet endroit ? OK, alors il y a les Evenks, un des peuples indigènes de Russie, qui voyaient d'autres groupes comme eux gagner en puissance et même récupérer leur propre nation, et donc ils se sont dit, « ouais, on va faire pareil. » Mais ils savaient que la puissance appelle la puissance, donc ils se sont tournés vers cet esprit libre hyperbalèze nommée Vernya, qui leur a dit, « carrément, vous pouvez avoir votre propre nation ! Par contre vous allez vous installer près des frontières et je vais caler mes potes zoocanthropes au centre, et j'en enverrai quelques-uns chez vous pour vous espionner, alors faites gaffe à vos fesses. » Les Evenks ont commencé à se dire que ce deal était naze, donc ils ont formé ce groupe appelé Sagan Zaba, et on aurait pu penser qu'ils se feraient défoncer, mais non, ils ont réussi à mettre la main sur un artefact magique, la Pierre Blanche, et d'autres encore, et personne ne sait comment ils font pour en trouver autant, mais ils les ont, et ils sont lentement en train de reconquérir leur nation. Mais attendez, parce que Vernya a un copain dragon qui s'appelle Booryazmei qui lui file

un coup de main, donc on a un esprit libre avec son allié draconique et ses potes zoocanthropes qui se mettent sur la tronche avec un paquet d'Evenks boostés dans une succession interminable de frappes isolées depuis les Ombres sans jamais dégénérer en guerre ouverte. Ce monde dans lequel nous vivons est tellement dingue que j'en ai mal aux dents.

Ce territoire s'étend de Novosibirsk à l'ouest à la mer d'Oktosk à l'est, et c'est l'un des plus indomptables du Monde Éveillé. Non seulement ces types n'ont pas signé les ARC, mais ils ont botté les fesses de toutes les corpos qui ont essayé de s'y introduire de force. Evo et Wuxing ont toutefois fait quelques avancées dans les négociations avec ce que la nation appelle un gouvernement pour s'y établir. La capitale est Yakutsk, située loin au cœur des terres sibériennes et abrite une population d'un peu plus d'un demi-million d'entités conscientes. Et il y fait si froid qu'heureusement qu'il y a beaucoup d'Éveillés pour entretenir régulièrement les sorts de chaleur et autres conneries.

Les zoocanthropes forment une proportion immense et disproportionnée du corps gouvernant, mais depuis une dizaine d'années ça a un peu changé. Les tribus bouriates, les nomades et autres s'y baladent toujours, mais des Infectés et des esprits libres et sauvages aussi. C'est le genre d'endroit où la définition de « normal » est si large que si vous n'y correspondez pas, c'est que vous êtes sans doute une forme de vie non répertoriée. On a rapporté la présence de nids de shedim, parce que pourquoi pas, et les gens pensent qu'ils sont très intéressés à l'idée de pénétrer dans le cratère de la Tunguska.

Ce qui m'amène à : c'est là que se trouve le cratère de la Tunguska. Il a pu être créé par une météorite, il est peut-être magique, mais tous ceux qui y font des recherches sont retrouvés morts, donc ok, allez-y donc et essayez de trouver de quoi il s'agit, et bonne chance.

Au centre de la partie méridionale se trouve l'endroit avec le plus de combats : le Lac Baïkal. Ce truc contient plus de vingt pour cent des réserves d'eau potable de surface, et est en majeure partie resté propre, que ce soit par miracle ou suite à une incroyable négligence corporatiste qui va mener au licenciement d'une dizaine de directeurs des Départements de Dévastation de Toute Chose.

Les frontières du pays sont le théâtre d'affrontements constants entre les forces armées yakoutes et russes (quel que soit le nom qu'elles utilisent de nos jours). Evo et Wuxing sont surtout intéressées par Irkutsk et les usines d'enrichissement d'uranium qui datent de la Guerre froide du siècle dernier.

Vernya dirige toujours la nation, même si personne ne sait au juste ce qu'elle est. Les premiers rapports disaient « qu'elle » serait un gigantesque esprit de la forêt, mais personne n'y croit vraiment. Quasiment personne ne lui a parlé directement, mais on trouve ses racines influentes en toute chose.

YAKUZA

Nommé d'après la pire main du jeu de cartes *Oicho-Kabu*, le Yakuza (littéralement ya[8]-ku[9]-sa[3]) le Yakuza se voit comme une organisation honorable, offrant ses services aux membres de la société que le gouvernement ou l'élite ne peut, ou veut, aider. Quand par exemple un joueur véreux fait perdre à un homme désespéré l'argent de son loyer, la police ne fera rien, toute

l'affaire étant illégale, mais la victime peut faire appel au Yakuza. Ces faveurs réclament bien sûr une rémunération, créant un cercle de personnes dépendantes qui ne peuvent se tourner que vers le Yakuza pour les aider et qui, en retour, le protègent des autorités. Les membres potentiels proviennent largement des gangs d'adolescents et sont « adoptés » dans la famille. Et la structure du Yakuza est effectivement celle d'une famille de substitution, l'*oyabun* se faisant appeler « père » et les *kobun* s'appelant mutuellement grand ou petit frère suivant le cas, une tradition étendue aux rares grandes et petites sœurs qui les rejoignent. Cette loyauté familiale est très respectée et les liens père-fils, créés en partageant un verre de saké, se retrouvent à tous les échelons de l'organisation. Il n'y a pas de véritable « chef des chefs » au sommet du Yakuza ; les cinq plus grandes familles se réunissent de concert et tentent de désamorcer les situations tendues entre leurs subordonnés.

Quand le Japon a remplacé les États-Unis en tant que plus grande puissance économique mondiale et que les corporations japonaises se sont étendues jusqu'à former un empire financier, le Yakuza a suivi le mouvement. Il est aujourd'hui établi dans le monde entier, opérant dans les Ombres (et certains conseils d'administration) de ses bienfaiteurs corporatistes. Les corpos ont en retour des « arrangements de travail » avec le Yakuza, qui protège leur business et permet l'échange de biens et de services entre eux (comme de l'argent corporatiste pour acheter de la drogue, ou l'approvisionnement par le Yakuza des cadres en jeunes femmes). Mitsuham Computer Technologies est le cousin le plus célèbre du Yakuza, et des rumeurs persistantes prétendent qu'un ou plusieurs de ses actionnaires majoritaires seraient des dirigeants de l'organisation.

Le Yakuza se considère comme une organisation honorable et le démontre scrupuleusement en ne s'attaquant jamais aux innocents. Ils proposent des choses, comme le jeu, les drogues ou la vengeance, mais il leur est interdit de riposter en cas de refus. Ceux qui passent des marchés avec le Yakuza ne sont par définition plus innocents, mais de telles restrictions empêchent ses membres de se livrer au vol ou à d'autres crimes. À l'inverse, ceux qui entrent dans son cercle, comme les joueurs de *pachinko* par exemple, comprennent qu'ils ont affaire à des criminels et acceptent de se faire avoir de temps en temps. Ceux reconnus coupables d'avoir profané l'innocence de quelqu'un doivent s'attendre à subir dans le meilleur des cas le *Yubitsume*, ou amputation du doigt.

Les membres du Yakuza sont très largement tatoués, dans un procédé qui débute le jour de leur intégration et se poursuit pendant toute leur carrière. Ces tatouages sont propres à chaque individu et sont généralement réalisés selon les méthodes ancestrales. Le haut du torse, le bas du corps et les parties génitales sont autant de supports appropriés, mais le haut du cou, les mains et le centre de la poitrine sont habituellement laissés vierges, permettant le port de chemises à manches longues sans trahir le statut de gangster de leur porteur. En privé ou quand ils traitent avec d'autres Yakuzas, les tatouages sont fréquemment affichés en signe de confiance fraternelle. Ceux qui craignent de s'impliquer avec l'organisation organisent souvent leurs rencontres dans des bains ou des zones similaires où l'on ne peut porter de chemise afin de garder les criminels à l'écart.

YAT GWAN

Personne ne sait grand-chose sur ce dragon. Tout ce qu'on a pu confirmer, c'est qu'il est l'un des « vassaux » de Lung (ou le terme qu'utilisent les dragons) et qu'il est chargé de protéger le mont Heng dans la Confédération de Canton. Apparemment, le seul tribut qu'il exige des habitants en échange de sa protection se résume à trente rubis, offerts au solstice d'été. Il semble également fasciné par l'énergie nucléaire. Cela semble aller à l'encontre de la mentalité de retour à la nature de la plupart des dragons, mais Yat Gwan serait actionnaire majoritaire de Nucor Energy, qui gère la médecine nucléaire et des centrales dans toutes la Grande Chine.

YELLOWSTONE (ANOMALIE DE)

Yellowstone est un gigantesque parc au point de rencontre entre le Wyoming, le Montana et l'Idaho. C'est un endroit fantastique si on aime la nature, avec des oiseaux, des animaux, des arbres, des fleurs et ce genre de conneries. Ce qui est déjà plus intéressant, c'est ce qu'il s'y est passé il y a quelques années, le 27 juillet 2078 pour être précis. La Calamité de Yellowstone, comme on l'appelle, a démarré avec l'éruption normale et sans histoire d'un super-volcan. Comme si ça pouvait être normal et sans histoire. Tout ce qu'on a ressenti dans le monde physique, c'est un grand tremblement de terre, puis... rien. D'une manière ou d'une autre (on ne sait pas exactement comment), la caldera de Yellowstone a jailli dans l'astral. Quand le calme est revenu, un phénomène persistait : un trou permanent dans le monde, menant tout droit à l'astral, dans les métaplans, et débouchant sur cette foutue Cour Seelie. Et ce trou aime bien se balader de temps en temps. Il dérive lentement vers l'est, mais disparaît parfois aléatoirement, réapparaît ailleurs, puis se rematérialise à son point de départ. On ne compte plus le nombre de personnes qui sont tombées dedans pour ne plus jamais revenir. Naturellement, les corpos s'y sont engouffrées, envoyant des émissaires et des biens pour essayer de maximiser leur ascendant et leurs profits. À ce jour, c'est Renraku qui a les faveurs de la Cour. Elle a même conclu un accord pour en ramener de la vraie nourriture ! Allez voir le serveur de Festival Food et vous verrez leur nouvelle gamme de vrais aliments, au même prix que le synthétique qu'on connaît si bien. Ça se vend plus vite qu'ils ne peuvent l'acheminer. Mais... ça vient des fées. Est-ce vraiment sans danger ?

- Sérieusement ? Tout le monde sait qu'il ne faut pas manger la bouffe féérique. Ça vous bloque là-bas.
- Chainmaker
- Ce n'est pas complètement vrai. Les gâteaux au miel et le leann daerg ralentissent le temps pour celui qui les mange, mais la plupart des aliments féériques sont sans danger (à moins qu'elle ait été délibérément enchantée). Passez en perception astrale avant de croquer dedans.
- Bifrost
- À prendre avec des pincettes. On raconte qu'Aztechnology bosserait avec les Sioux, mais personne ne sait ce qu'ils mijotent.
- Hard Exit

Z

ZEBULON

On sait beaucoup de choses sur Zebulon, et on en ignore autant, donc plutôt que de spéculer sur les failles de nos connaissances (que j'attribue à la possessivité du grand dragon Ghostwalker ou à l'ingérence d'Harlequin), concentrons-nous sur ce que nous *savons*.

Cela fait très longtemps que l'esprit libre Zebulon est inextricablement lié à Denver ; depuis avant l'Éveil à en croire les gens qui prétendent qu'elle se serait installée pendant la Ruée vers l'Or au milieu du XIXe siècle. Les problèmes ont commencé en 2017 pendant le conflit US/NAO, quand deux mages adverses ont simultanément tenté de l'invoquer pour combattre à leur côté, ce qui l'a déchirée en deux parties, de la même manière que l'était Denver. Ce qui arrive à Denver arrive à Zebulon, et vice-versa. Ces morceaux se fracturèrent à nouveau après la signature du Traité de Denver en 2018, un fragment pour chaque district de la ville.

Peu après que Ghostwalker a bâti son nid en ville, il a commencé à rassembler les morceaux de Zebulon et a fini par virer tout le monde de la ville pour l'aider à se recomposer. Mais Denver avait beau être réunifiée, ce n'était pas suffisant, l'histoire ne s'arrête donc pas là. D'après les rumeurs, elle aurait un lien avec la vague de disparitions qui a frappé la ville ces dernières années, mais une chose est désormais douloureusement certaine : l'Esprit de Denver n'est plus. Ghostwalker semble complètement éteint, et la ville elle-même est prise d'apathie ; ça se sent. Mais il y a aussi un genre de calme indescriptible. On verra bien s'il s'agit d'un sentiment de calme avant la tempête, mais si cette dernière arrive... ? C'est le moment de barricader vos fenêtres et de vous préparer à la fin du monde.

ZETA-IMPCHEM

Cette méga AA basée en Suisse est une géante de la pharmaceutique et vous avez certainement déjà utilisé des cachets, des patchs ou des injectables qu'elle a développés et fabriqués. Mais ne laissez pas son business principal et son slogan (« Soigner est notre vocation ») vous tromper. S'il y avait une épreuve de Mégacorporation Maléfique aux Jeux olympiques, Z-IC repartirait au moins avec la médaille de bronze.

La première fois où elle a vraiment merdé, c'est quand elle a osé développer des armes biochimiques bien crades dans les années 30. *Ouaip*. Ces enfoirés sont passés à un nanomètre de provoquer délibérément une épidémie plus puissante, plus résistante et plus mortelle de SIVTA. Mais ce genre de connerie n'était pas suffisant pour vraiment endommager sa réputation. Z-IC a prétendu que sa R&D ne servait qu'à développer des mesures préventives à de potentielles épidémies, mais seuls les moutons ont gobé ça. La recherche sur les armes biochimiques a été rendue illégale en 41, mais ça n'a arrêté personne, et rien ne prouve que Z-IC ait complètement abandonné ces projets.

Elle avait un siège à la Cour Corporatiste, mais l'a perdu à la suite d'un scandale concernant des tests médicamenteux en 42 parce qu'elle n'a pas respecté le Second Commandement des Mégacorpos Maléfiques : Tu ne te

feras point gauler. (Le premier étant : Tu t'enrichiras par tous les moyens nécessaires.)

Heureusement, le châtement ne s'arrête pas là. Z-IC a fait l'erreur d'investir massivement dans la nanotechnologie, prétendant pour des applications biotech. Elle a par chance été liée à une arme nanotech utilisée en 64 par le groupe Winternight, et le rôle des nanotechs dans la prolifération du SFC a fait exploser cet investissement dans sa grosse face. Ça lui a coûté une fortune, et elle tente frénétiquement de s'en remettre.

Mais elle n'aura sans doute pas à s'en faire sur le long terme. Votre pharmacie est sans doute déjà pleine de médicaments issus des diverses filiales de Zeta-ImpChem. Je ne vous en voudrai pas si vous réfléchissez à deux fois avant d'en prendre, désormais. Mais bonne chance pour trouver une alternative équivalente. C'est pas génial les brevets pharmaceutiques et les lois sur la substitution des génériques ?

**ZURICH-ORBITAL
GEMEINSCHAFT BANK**

Un cas d'école fascinant sur le fait d'avoir la puissance d'un mammoth tout en étant incapable de la supporter. Ou en tout cas, fascinant si on a une minute pour y réfléchir pendant qu'elle nous écrase sous sa botte. Ce serait génial de rentrer dans tous les détails de la théorie monétaire et de la manière de la manipuler, mais tenons-nous-en à ça : ZOGB émet le nuyen et est responsable de sa stabilité. Les gros acheteurs des Big Ten et les principaux gouvernements l'aident dans sa tâche ; quand toutes les grandes puissances mondiales partagent un but commun, c'est une chose relativement facile à accomplir. La partie la plus importante de sa mission est sans doute la sécurité, puisque la dernière chose que vous souhaitez c'est que votre monnaie majoritairement électronique se fasse pirater ou illégalement copier. Les plus grands cryptographes du monde sont employés ici, aux côtés d'un tas de deckers chauds bouillants. Il y a aussi des investisseurs et des financiers, puisque les cadres qui la dirigent veulent conserver leur fortune sans avoir à l'imprimer, à cause de l'inflation.

La banque est incroyablement riche et détient le pouvoir de faire s'effondrer l'économie du monde entier, ou uniquement de certaines régions, en interrompant le flux de liquidités. En grande partie, elle ne peut pas s'en servir. Son boulot est de faire en sorte que le monde tourne rond, pas d'avoir la folie des grandeurs, et les Big Ten prennent grand soin d'appointer au conseil d'administration des personnes qui la feront filer droit. Si vous parvenez à arriver au terme d'un mandat à ce poste, n'importe quel autre boulot vous tendra les bras. Si vous causez la moindre instabilité ou si les Big Ten pensent que vous les enflez d'une manière ou d'une autre, vous servirez de viande à rat du diable avant le coucher du soleil. Les responsables marchent sur des œufs.

ZURICH-ORBITAL (HABITAT)

Vous avez déjà vu une de ces tridéos où la Terre se fait complètement ravager et où les riches partent s'installer en orbite pour ne pas avoir à s'occuper du bazar à la surface ? L'Habitat Zurich-Orbital en est une sorte de variante. Elle ne peut pas abriter beaucoup de monde et



ne possède pas de grandes zones à gravité simulée où se balader, mais la sécurité est impénétrable et la vue imprenable. Le ZO a démarré comme une ancienne station de recherche des États-Unis nommée *Freedom*. Quand Ares Macrotechnology a racheté la NASA, elle l'a récupérée, retapée et finalement revendue à la jeune Cour en 2023. Étant située hors de la manaspère, elle est immunisée à la scrutation magique. Ses fréquences d'émissions intermittentes la protègent des hackers. Les contrôles très poussés aux entrées et sorties empêchent toute infiltration. Cet habitat est le lieu de rassemblement idéal pour que la Cour Corpo décide du sort des affaires mondiales. Régnant littéralement depuis les cieux, ses décisions ne souffrent aucun appel, et une fois les Accords de reconnaissance commerciale signés et ratifiés, il est impossible de faire marche arrière.

En plus d'abriter la Cour Corporatiste, le ZO sert de siège au Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire, à la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank et de résidence à une poignée des plus riches personnes vivantes. L'environnement en gravité zéro réduit les contraintes sur le corps et prolonge l'espérance de vie naturelle de plusieurs années, voire décennies, mais à un certain prix... votre résidence est bâtie avec la majorité de votre fortune, dont (et tout particulièrement !) vos actions boursières. À votre mort, la Cour récupère tout et le revend à sa guise. Cela supprime tout testament ou volonté du disparu, même s'il est possible de faire

appel auprès de la Cour elle-même. Devinez comment elle tranche les litiges.

Les fonctions critiques du ZO font qu'on en prendra toujours soin, et la fortune et les goûts de ses occupants assurent son approvisionnement constant en articles de luxe du monde en dessous. L'achèvement de catapultes électromagnétiques et d'ascenseurs orbitaux et autres sur la terre ferme implique qu'envoyer des marchandises (et des extensions) là-haut pourra se faire plus vite. Est-ce que ça signifie plus d'occasions d'y introduire des gens et des biens illégalement ? Ça dépend : avez-vous les tripes pour le faire ?

Si l'habitat est paré pour une expansion plus rapide, en quoi consisteront les changements ? Je parie sur la matière antigravitationnelle sur laquelle le MIT&T est en train de faire des recherches (dont une des applications nous a donné les grenades gravjack). En travaillant sur les états de la matière rendus possibles uniquement par la magie, les scientifiques pensent qu'il est possible de fabriquer une capsule dont le haut et le bas (des notions peu pertinentes en microgravité) seraient constitués de plaques qui créeraient un effet gravitationnel sans nécessiter la rotation par laquelle on peut traditionnellement simuler la gravité dans l'espace. Pouvoir marcher normalement dans leurs quartiers risque de faire fureur parmi les résidents du Zurich-Orbital, mais vous pouvez parier qu'ils garderont des zones en basse gravité, à la fois pour le gain de place et pour le plaisir de voler.



DANS UN SERVEUR ISOLÉ...

>>> ACCÈS ACCORDÉ

► NEONET RAPPELLE AUX NOUVEAUX UTILISATEURS QUE CE SERVEUR N'EST PLUS SOUS MAINTENANCE, AUCUNE DES FONCTIONNALITÉS DES DQDJSDLF7SK7G.....

>>> SERVEUR RENOMMÉ :

► PAPA SIM-EON À DES TRUCS À VOUS DIRE

► Qu'est-ce que c'est que ce foutoir ? C'était un serveur NeoNET, ça ? Comment s'est-il retrouvé au fin fond de la Matrice, loin des autres serveurs de Paris ? Qu'est-ce que c'est que cette fausse cité antique à la résolution toute moisie ? En plus, on ne voit rien ici avec cette brume orangée partout...

► Namergon

► Ce serveur est à l'abandon depuis deux ans. Il a été déconnecté de tout appareil depuis tout ce temps... Il a, disons, « glissé » dans des recoins obscurs de la Matrice. Sans personne pour le maintenir, son environnement virtuel se dégrade.

La coloration étrange de la brume vient de l'omniprésence des couleurs de NeoNET dans le décor virtuel d'origine. C'est un peu comme de la peinture qui s'écaille, à la différence que les résidus restent en suspension dans l'air, à l'image des particules dans la SOX.

Ne vous éloignez pas trop, le centre de la ville est le terrain de chasse de consciences numériques sauvages du genre agressif. Restez plutôt près du viaduc, dans l'œil du cyclone.

Le cadre est peut-être un peu tristounet, mais il est à l'abri des oreilles et des yeux de cette petite raclure de Marianne et de son prétendu DIEU. Nous avons pris toutes les mesures de confinement : la conversation sera plus libre.

► IzObel75

► OK, et tu sais pourquoi Sim-Eon nous a fait venir ici ?

► Calamity Jeanne

► Sim-Eon et moi avons pris l'initiative de vous réunir pour vous partager une série d'infos cruciales. En collaborant sur le JackPoint pour assembler le dossier Néo-Révolution, nous avons constaté que la mort de Fleur-de-Lys avait réduit à zéro le nombre de correspondants actifs sur le territoire français. Total, beaucoup d'informations ne nous sont jamais parvenues. Si on ajoute à cela qu'en bonne pro, Fleur-de-Lys gardait sous le coude pas mal de documents, la perte est colossale...

► IzObel75

► On ne va pas commencer cette discussion en disant du mal des morts. Même si c'est probablement pas complètement faux. Si on vous a réunis ici, c'est justement pour essayer de corriger le tir et

que je puisse vous donner enfin accès à des informations qui ne vous sont jamais parvenues.

> Sim-Eon

> Du coup, c'est à toi qu'on doit d'avoir eu accès à cette Streetpédia ? C'est pas mal ça déjà pour rattraper notre retard.

Ceci dit, je ne suis pas naïf, tout a un prix. Je me demande combien tu vas nous facturer pour tout ça ? Et surtout ce que tu as à gagner dans l'affaire...

> Roms

> La facture est toujours la même dans les Ombres. Vous m'en devez une et j'entends que quand je viendrai réclamer mon dû, vous répondiez présent. Pour ce qui est de mon intérêt dans cette histoire, c'est l'échange d'informations.

Vous savez que je fais partie des Walking People et même si on est plutôt basé à Berlin, on a nos activités en France comme ailleurs. Et l'état de délabrement des Ombres dans l'Hexagone ne sert pas nos intérêts. On va donc vous aider, parce que ça nous aidera aussi.

> Sim-Eon

> Ce n'est pas que je tiens à nous distinguer de vous autres, mais Section 89, auquel IzObel et moi appartenons, n'est pas vraiment une organisation de coureurs des Ombres.

> Condorc3t

> Ce n'est peut-être pas le moment de discuter cuisine interne, mais depuis que la Néo-Révolution nous a été volée, je ne suis plus sûr d'appartenir à la même organisation que toi. Tu as choisi ton camp, celui de l'obéissance marianniste.

> IzObel75

> OK, gardez ce genre de discussion pour vos soirées cocktails entre potes révolutionnaires. Vous êtes tous les deux-là, car votre cause a ses sympathisants, ici, dans la Sprawlguerilla, et auprès des Walking People. On aussi besoin que vous soyez bien informés.

En outre, au bout du compte, vous avez les mêmes problématiques que ceux qui courent les Ombres. Sans compter le fait que la Néo Révolution est encore fraîche et qu'il est prématuré de croire que Section 89 ne va plus être considérée comme une organisation terroriste.

> Sim-Eon

> Au moins, tu as le mérite de jouer cartes sur table. Tu veux restaurer notre réseau d'informations afin de nourrir le tien...

Cela dit, je ne suis pas convaincu que tu sois bien mieux loti que nous auprès du JackPoint. Je me souviens que tu n'étais pas en odeur de sainteté avec les membres du réseau. Tu faisais partie des fanboys de Captain Chaos que Fastjack n'a explicitement pas invité dans son réseau.

> Skarn-Ka

> Fastjack et moi, c'est clairement pas la grande amitié... Mais la raison pour laquelle je n'ai pas été associé au JackPoint quand il l'a fondé, c'est parce que j'avais quitté les Ombres et rejoint Horizon (comme tu le dis, Skarn-Ka, je joue cartes sur table).

Ce n'est qu'après le massacre de Vegas, en 2074, que je suis revenu. Et il m'a fallu quelques années pour recréer mon réseau et surtout ma réputation.

Quant au JackPoint d'aujourd'hui, j'ai payé mon dû à son triumvirat en compilant le dossier sur Paris après la Néo-Révolution. Et tu noteras que Fastjack ne s'est pas pointé pour mettre son véto contre mon admission. Et vous savez, comme moi, qu'il a encore assez d'influence pour le faire.

> Sim-Eon

> Du coup, tu as pu avoir accès aux documents publiés depuis 2077 ? Ceux que Fleur-de-Lys ne nous a jamais transmis ? À terme, il faudrait aussi qu'on ait accès à ceux qu'elle a aussi « omis » pendant la course aux artefacts et la Guerre civile des Grands dragons (2072 à 2074).

À partir de 2075, elle a recommencé à bien diffuser les infos, mais elle s'est à nouveau arrêtée quand les événements en France se sont accélérés en 2077...

> Namergon

> Oui, mais ces documents, tels quels, ne sont plus à jour. Ils contiennent même parfois des informations erronées. Sans compter qu'ils font aussi référence à d'autres auxquels vous n'avez pas eu accès.

Bref, au lieu de les partager en l'état, je vous ai préparé des compilations mises à jour. Comme ça vous aurez une information plus complète, plus pertinente et aussi d'actualité. Notez que pour pallier l'absence de certains documents, ça repart parfois un peu loin dans le passé, mais, au moins, vous aurez tous les éléments en main. Ce qui vous permettra aussi de faire peut-être vos propres connexions, selon les informations à votre disposition que je n'ai peut-être pas.

> Sim-Eon

> Si bosser pour les services et Dassault m'a bien appris quelque chose, c'est l'importance de croiser les informations afin de comprendre ce qui se passe vraiment. Et, dans notre travail, si tu ne captes pas ce qui se trame, t'es vite mort.

> Carmody

> Bon, Sim, t'arrêtes de radoter comme une grand-mère et tu balances tes infos ? Ça craint ici...

> Dispatch

> Quelqu'un peut me dire ce qu'un Halloweener en exil fait ici ?

> Namergon

> C'est moi qui l'ai invité. Dispatch et moi nous connaissons depuis longtemps, même si clairement, on n'a pas la même manière de courir les Ombres. Il en connaît un rayon sur la magie et de manière improbable, les métaplans.

Enfin, preuve qu'il est plus malin qu'il n'y paraît, il échappe à Neo-PD depuis près de 3 ans. Est-ce que ça pose un problème à quiconque ici d'avoir affaire au soi-disant assassin d'Antoine d'Orléans ?

> Sim-Eon

- > Sa présence me révolse, mais je suis sans doute le seul que cela choque ici. Par respect pour toi, Sim-Eon, je vais passer outre.
- > PatriotelInquiet
- > Si ça aide, dis-toi que je n'ai vraiment pas fait exprès de le passer par les flammes, ton vieux Jacques...
- > Dispatch
- > Tu as d'autres invités mystères comme ça, Sim-Eon ?
- > Calamity Jeanne
- > Oui. Moi.
- > InvitéMystère
- > En effet, j'ai aussi invité InvitéMystère. Comme pour vous tous, je me porte garant de lui. Je réalise qu'aucun de vous ne le connaît, surtout que ce n'est évidemment pas son nom de rue. Il y a de bonnes raisons pour son anonymat comme sa présence ici. Faites-moi confiance.
- > Sim-Eon
- > Ce n'est pas vraiment comme si on avait le choix de toute manière...
- > Roms
- > Allez, passons aux choses sérieuses. Dispatch a raison, ce n'est pas comme si ce serveur délabré était spécialement « gemütlich » comme on dit ici.
Voilà en quoi consistent mes infos : quatre dossiers qui font la synthèse, autant que possible, de ce qui ne vous a pas été transmis depuis 2077.
Le premier dossier est dédié à Ares et ses insectes (p. 109). Pourquoi ? Disons que j'ai de bonnes raisons de penser que ce sujet va rapidement redevenir d'actualité...
- > Sim-Eon
- > Moi aussi. Les manœuvres militaires d'Ares, un peu partout sur la planète, mais spécialement aux UCAS, sont clairement suspectes. Elles cachent quelque chose de pas net, je vous le dis...
- > Carmody
- > On est d'accord, Carmo. Après ce premier document, je vous ai préparé un dossier assez exhaustif sur le SFC (p. 116). Cette histoire est un sacré foutoir, donc j'ai tenté de tout reprendre,

depuis le début, soit de la genèse du nanovirus à la « résolution » de la crise, tout aussi partielle que vraisemblablement censurée, l'année dernière.

- > Sim-Eon
- > J'espère que tu auras su faire preuve de respect envers les victimes du SFC.
- > Namergon
- > Disons que j'ai pas abusé du terme défracté, si c'est à ça que tu penses... Pour la suite, on aura un topo sur les mégacorporations (p. 127). Je sais, je sais... Streetpédia les évoque déjà toutes, une par une. Mais bon, honnêtement, les néo-anarchistes sont sympas, mais leurs textes sont à la fois trop courts, très partiels et font là encore référence à des informations qui vous font défaut. Bref, j'ai pris le temps de faire un petit état des lieux de chacune de nos AAA chéries. Et d'évoquer où elles en sont à la sortie de cette satanée Réforme corporatiste.
Enfin toutes les AAA, sauf NeoNET (parce que... paix à son âme) et SpinGlobal, car son entrée en dit autant que j'en sais à ce stade.
Et leur ordre de présentation est un peu arbitraire. Ou disons que c'est mon arbitraire.
- > Sim-Eon
- > C'est ton dernier dossier, Sim-Eon, qui m'intéresse le plus. Je réalise sa part d'incertitude, les informations sur la Secte des Nulls étant, par essence, difficiles à réunir, mais je ne suis pas la seule à penser, chez Section 89, qu'on y tient peut-être la clé de la destruction de Marianne...
- > IzObel75
- > Tous parmi nous ne souhaitent pas la destruction de Marianne et encore moins de notre prometteuse cyber-république, ma chère IzObel. Cela dit, ce dossier m'intéresse aussi beaucoup.
- > Condorc3t
- > En effet, comme viennent de spoiler nos amis de Section 89, le dernier dossier concerne la Secte des Nulls (p. 167). On finira par lui, car il fera débat une fois que vous l'aurez tous scanné. Par contre, soyez courtois, attendez sa conclusion avant de commencer à discuter.
Allez, c'est parti pour le club de lecture le plus déprimant depuis l'invention de Gutenberg...
- > Sim-Eon



ARES & LES ESPRITS INSECTES HAINE SYMBIOTIQUE

PAR SIM-EON

► On va commencer par les histoires d'Ares avec les insectes, parce qu'il y a clairement quelque chose de pourri chez eux, et depuis longtemps maintenant. Je suis sûr qu'on ne va pas tarder à en payer les pots cassés. C'est pour cette raison que ce dossier est le premier de la pile. Je compile ici près de dix ans de données publiées sur le JackPoint, donc il y aura peut-être des éléments familiers, mais c'est important de prendre du recul pour bien comprendre comment on en est arrivé là. Comme vous allez le voir, il est clair que tout ça va très, très mal finir...

► Sim-Eon

ARES, COMMENT L'IRRÉPARABLE

Quand on parle d'Ares et des esprits insectes, on pense généralement à Chicago, et plus précisément à « Bug City ». Et comme la ville vient officiellement d'être reconquise (ou plutôt, que les survivants viennent de se faire déposséder en masse par les corporations), on a l'impression erronée que la menace est désormais vaincue, ou tout du moins sous contrôle. Rien ne pourrait être moins vrai.

En fait, depuis la mise en quarantaine de Chicago en 2055, les esprits insectes ont simplement changé de tactique. Ils se sont adaptés. Un signe avant-coureur de cette adaptation nous est apparu au début des années 2060, quand on a découvert qu'ils pouvaient utiliser des animaux comme hôtes et pas seulement des métahumains. Et il est fort probable que cette évolution soit le fruit involontaire des machinations d'Ares. Oui, déjà à l'époque, Ares allait de pair avec les insectes...

Pour ceux d'entre vous qui n'y étaient pas, c'est en 2062 qu'un runner nommé Shooter révéla sur le Shadowland qu'une installation secrète d'Ares, le complexe 68G au sein du Conseil Algonquin-Manitou, était en réalité une prison pour chamans et reines insectes. La corporation y forçait ces dernières à utiliser comme hôtes des bergers allemands, des dobermans, et même des chiens de l'enfer et d'autres créatures Éveillées. Le produit de ces expériences aurait bien évidemment formé de parfaits animaux de garde, et c'était clairement l'objectif de ces recherches. Le Shadowland apprit peu après que deux autres installations, les complexes 93E (dans la nation Shaanxi) et 211B (dans l'Union indienne) menaient des expériences similaires.

Le Crash 2.0 nous empêcha malheureusement d'en apprendre plus. En effet, le cataclysme sema la panique parmi les cadres d'Ares responsables de ces projets. Et si les sujets de leurs expériences s'évadaient ? Ou si les travaux

BUGWATCH : QUAND LA PEUR DOMINE LA RAISON

PAR SUNSHINE

La mise en quarantaine de Chicago en 2055 et la révélation de la vraie nature de la Confrérie Universelle engendrèrent une peur panique des esprits insectes. Pendant les années qui suivirent, les forces de police à travers le monde firent face, de manière quotidienne, au produit de cette folie collective. Le voisin étrange était forcément un possédé par un esprit fourmi placé ici en repérage, la maîtresse de son époux était une reine guêpe en devenir et le gang d'orks du bout de la rue était lui dirigé par un chaman cafard (« Ils sont si sales, monsieur l'agent, même pour des orks ! »).

Et cette peur n'a jamais vraiment quitté le Sixième Monde. Ainsi, quand l'Arcologie de Renraku a fermé ses portes quelques années plus tard, pour des raisons encore mal connues du grand public, nombreux sont ceux qui y voyaient l'œuvre des esprits insectes. Preuve en est, le contributeur le plus actif, depuis 2070, du site **Bugwatch** utilise le pseudo **ArcoInsider**.

Cette théorie n'est pas la seule ni la plus étrange, référencée sur Bugwatch. Le site, dédié à la surveillance de la menace insecte, est de loin le plus populaire et le plus complet sur le sujet. Malheureusement, ceci veut dire qu'il référence tout, mais aussi n'importe quoi. Voici deux exemples de théories qui sont discutées en détail sur le site et même considérées comme crédibles par nombre de ses membres actifs... malgré l'absence d'éléments probants.

La première théorie concerne l'existence d'une ruche (ou d'une colonie) qui serait devenue mobile. Cette dernière serait

originale de Grande-Bretagne et se dissimulerait désormais au sein d'un large navire, peut-être même un pétrolier. Le navire ne serait doté d'aucun transpondeur et ne répondrait pas aux signaux ni aux appels radio. Bien évidemment, ceux qui osent aborder le navire n'en reviennent jamais. L'histoire tient plus de l'angoisse transformée en légende urbaine, mais reçoit néanmoins la bénédiction de beaucoup d'intervenants sur Bugwatch.

Une autre rumeur, discutée activement, concerne l'Hôtel Shangri-La à Los Angeles. Le bâtiment s'est partiellement effondré pendant les inondations et il est depuis très difficile d'accès, même par voie maritime. La plupart des squatters locaux évitent donc l'endroit comme la peste. Pour Bugwatch, ceci, ajouté à des vidéos de qualité médiocre montrant des « choses volantes » autour du sommet du bâtiment, fait clairement de l'endroit une colonie d'insectes cachée à quelques pas de Hollywood.

Inutile donc de dire que Bugwatch n'est pas une source d'informations fiable, surtout que le site a déjà été instrumentalisé par le passé. En 2073, une campagne de diffamation a été lancée par certains de ses membres à l'encontre de la société Synergy, Inc. Bugwatch l'accusait ouvertement d'être une nouvelle itération de la Confrérie Universelle. En plus d'une communication matricielle intensive sur le sujet, Bugwatch organisa des manifestations contre la corporation. En remontant les liens politiques de Bugwatch, il est apparu clairement que toute l'opération était, en fait, une pure campagne de diffamation au service d'intérêts personnels. [...]

étaient exposés aux yeux du monde entier ? Terrifiés par ces possibilités, ils décidèrent « d'assainir » les centres de recherche. Cependant, les exactions de Winternight dans le monde entier retardèrent Ares et l'intervention de Firewatch. Une fois sur place, ceux-ci découvrirent que les centres avaient déjà été dévastés et que les sujets d'expérimentation avaient disparu dans la nature. Le public n'apprit jamais l'existence de ces centres de recherche.

Ces expérimentations abominables et surtout dangereuses ont peut-être eu un effet encore plus pervers. Elles ont non seulement appris de nouveaux tours aux esprits insectes, mais elles ont aussi envenimé leurs rapports avec la métahumanité, et avec Ares en particulier. L'intensification de la croisade d'Ares à leur encontre en est le symptôme le plus flagrant. Bref, Ares venait de réussir à aggraver une situation qui était déjà critique.

LES INSECTES BATTENT EN RETRAITE ?

Seul point positif de cette guerre totale, c'est qu'elle est certainement la source des progrès technologiques indéniables dans le domaine de l'armement anti-insectes. Le développement de KE IV (une substance dissolvant la créature de l'intérieur) et de l'essence de métamante, par exemple, entraînèrent un recul indéniable des ruches et des colonies entre 2067 et 2072. Malheureusement, ces

succès furent encore une fois trompeurs. Ils nous firent croire que les esprits insectes battaient en retraite. C'était loin d'être le cas et Ares le découvrit rapidement et de manière très douloureuse.

LA CIA SERT DE FAUX NEZ À ARES

En 2072, les activités de la CIA déclenchèrent un scandale politique à Washington. En effet, l'agence fut prise la main dans le sac à disséquer et expérimenter sur les esprits insectes, et de surcroît à New York. Pour ajouter à l'horreur, on découvrit que le projet, situé dans la zone Z de Terminal à Manhattan, était une alliance avec des esprits mantes religieuses. L'un de ces esprits mantes avait même infiltré le Pentagone ! Malgré le succès du programme et le contrôle exercé par la CIA sur les esprits mantes (enfin, selon l'agence), la présidente Colloton n'eut d'autre choix que de faire le ménage dans son cabinet. Les mantes religieuses, malgré leur efficacité documentée avec soin par l'agence, furent exterminées. En réalité, ce n'était que la partie émergée de l'iceberg.

En effet, au moment du scandale, une information cruciale ne fut pas divulguée. Les rapports de la CIA indiquaient clairement que, dans les ruches et colonies exterminées, les esprits insectes perfectionnaient sans relâche leur processus de fusion avec leurs hôtes. Ils cherchaient

clairement à le rendre plus rapide, mais aussi à augmenter les chances d'obtenir une forme de chair (un esprit incarné gardant l'apparence de l'hôte, et pouvant donc facilement infiltrer la société métahumaine).

L'agence soupçonnait aussi les esprits insectes d'être responsables d'une série de vols très ciblés, et ce à des fins très inquiétantes. La CIA avait en effet noté, partout dans le monde, le vol de larges quantités de matériel médical et scientifique de pointe. Certains soupçonnaient alors que ce matériel soit destiné à construire un centre médical, une sorte de clinique Delta dédiée à améliorer le processus de fusion des esprits avec leurs hôtes. En effet, ces vols étaient souvent associés avec des raids sur les principaux producteurs de KE IV et d'essence de mantes — Zeta ImpChem, Universal Omnitech, AG Chemie Europa, et Volvox Industrial Chemicals. Les produits dérobés n'ont jamais atteint le marché noir, ce que les agents de la CIA ont vu comme une confirmation de leur hypothèse.

D'autres théories, la plupart publiées ou discutées sur Bugwatch, allaient encore plus loin dans la paranoïa. Elles attribuaient aux esprits insectes la possession d'un vaste réseau de contrebande pour financer ces opérations. Après tout, les esprits cafards ne seraient-ils pas, de par leur nature même, parfaitement adaptés au transport de marchandises illicites ? Ce ne sont pas les seules théories fumeuses qui circulaient à l'époque (comme aujourd'hui d'ailleurs). Aussi absurdes que celles-ci puissent sembler de prime abord, la tournure que prirent les événements donna corps aux craintes qui les nourrissaient.

LA MORT DE NICOLAS AURELIUS

Quand le scandale éclata en 2072, Ares laissa tomber l'agence pour de bon et transféra l'ensemble des travaux au sein d'une de ses filiales, probablement vexée par le fait que les projets de la CIA aient été mis au placard. Dans le plus grand secret, c'est donc **UnlimiTech** qui reprend le flambeau, comme si le scandale n'avait jamais éclaté.

En interne, chez Ares, ce programme ultraconfidentiel était dirigé par **Nicolas Aurelius**, et ce dernier ne se laissa pas abattre par la gaffe de la CIA. Il lança une série de projets aux noms obscurs tels que Vespa, Plötze, ou Kamakiri. Leur objectif avoué était de transformer certains esprits insectes en armes contre d'autres. Il s'agissait donc d'exploiter la nature territoriale des colonies afin d'instrumentaliser une guerre entre espèces.

En voilà une bonne idée, non ? Utiliser les guêpes contre les fourmis, les mantes religieuses contre les cafards, bref tous les ingrédients déjà inquiétants du scandale de Manhattan, mais, cette fois-ci, étendus à l'ensemble des espèces. Sans compter que tout ne se passait pas non plus sans encombre au sein d'Ares. Damien Knight et Aurelius se battaient pour le contrôle de ce programme, au nouveau nom de code : le projet Pyro (après tout, il s'agissait bien de combattre le feu par le feu...).

Après plusieurs années de conflit, Damien Knight céda finalement et laissa les coudées franches à Nicolas Aurelius qui devint le chef incontesté du programme. Cette décision fut perçue chez Ares autant comme une forme de victoire qu'une forme de punition. La suite des événements abonda certainement dans ce sens.

TOPOLOGIES DES COLONIES (2073)

PAR SNOPEs

La publication des recherches de la CIA a permis de donner une vision d'ensemble des colonies d'insectes sur tout le globe. L'agence a classifié les colonies en 3 catégories de taille :

Petites (1 à 250 esprits), la quasi-totalité des zones urbaines les plus étendues cache au moins une colonie de cette taille.

Moyennes (jusqu'à 2 500 esprits), heureusement plus rares, des rumeurs font état de l'existence ce type de colonies à Atlanta, Chicago, Washington DC, Hong Kong, Londres, Manaus, Manhattan, Phoenix, Paris, San Angelo, Santa Fe, Seattle, Sydney, Tenochtitlan et Tucson. La Nation sioux dans son intégralité est suspectée d'héberger des colonies de cette catégorie à son insu, son territoire étant couvert de villes fantômes, de mines à l'abandon et de larges espaces dépeuplés.

Grandes colonies (plus de 2 500 esprits insectes), ces colonies sont tellement étendues qu'il est quasi-impossible de les déloger sans avoir recours à des moyens cataclysmiques. Dans ces zones, il s'agit plus de « faire avec » les esprits insectes afin de limiter leur développement. Villes affectées : Le Caire, El Paso, Kuala Lumpur, Moscou, Néo-Tokyo, La Nouvelle-Orléans et Rome.

L'initiative ne rencontra finalement qu'un succès assez marginal et se révéla plutôt une source d'embarras pour Ares. La difficulté la plus visible fut certainement le départ de **Roger Soaring-Owl**. Le vice-président de KE démissionna en effet fin février 2072, peu après la visite d'une installation UnlimiTech à O'Hare, non loin de la zone d'explosion de Cermak à Chicago. Après avoir quitté Ares, il démarra même une guerre dans les Ombres contre UnlimiTech, avec, semble-t-il, l'appui de Ghostwalker. Dans les Ombres, il ne fait aucun doute que Roger Soaring-Owl a quitté Ares à cause des expériences du Projet Pyro.

À la même époque, le Projet Pyro fut confronté à un autre échec cuisant relaté en détail par Sticks sur le JackPoint. Ce dernier, régulièrement employé par Ares, fut recruté pour mener un assaut contre une colonie de fourmis. Son groupe était associé à des unités de Firewatch, mais aussi à un groupe de guêpes « dressées », fleuron de l'arsenal du projet Pyro. Cependant, l'opération tourna à la catastrophe. Les guêpes d'Ares furent facilement massacrées par les fourmis, et les survivantes se sont retournées contre leurs maîtres pendant le repli, décimant les troupes de Firewatch.

Pour créer et dompter ces esprits, Aurelius et ses équipes avaient commis on ne sait combien d'exactions et d'expériences amoraux. Ils avaient vraisemblablement torturé et tué un grand nombre d'esprits avant d'arriver au résultat, décevant, dont Sticks fut témoin. C'est sans doute pourquoi, quand Nicolas Aurelius sauta de son avion en septembre 2074, c'est immédiatement vers ces esprits guêpes que tous les soupçons se sont portés. Surtout, que si l'enregistrement de la scène ne donna aucun élément

CHRONOLOGIE

2043

- Le premier chapitre de la Confrérie Universelle ouvre ses portes. Cette organisation est fondée sur la doctrine contestée du Docteur Caitlin O'Connal et de son époux le chaman Paul Grigg, qui posent l'existence d'une « fraternité universelle » entre les humains et métahumains.

2050

- En mars, on estime à près de 300 le nombre de chapitres de la Confrérie Universelle sur le continent américain, auxquels s'y ajoute une centaine d'autres à travers le monde. L'organisation compte désormais près de 35 000 membres.

2051

- Un texte des défunts Frederick Davitt et Zebediah Wanderly dénonce la Confrérie Universelle comme responsable de la disparition de nombreuses personnes. L'ouvrage n'est jamais publié et seuls quelques acteurs des Ombres ont accès à son contenu.

2055

- 23 août : à Chicago, une équipe FireWatch d'Ares mène l'assaut contre une large colonie d'insectes, dissimulée en chapitre de la Confrérie Universelle. Les esprits insectes qui s'y cachent s'échappent dans la ville, semant la panique. L'armée des UCAS établit un cordon de sécurité autour de la zone, confinant plus de 10 000 personnes dans la « Zone de Quarantaine de Chicago ». Officiellement, la raison est une épidémie subite de SIVTA.
- 16 septembre : des officiels du gouvernement des UCAS rencontrent les princes du Tír Tairngire, dont le dragon Lofwyr, pour discuter de la situation de Chicago.
- 1^{er} octobre : un groupe non identifié s'infiltré dans une gigantesque colonie d'insectes située sous Cermak avenue, au sein de la zone de confinement, et fait détoner une charge nucléaire tactique. La détonation plonge pratiquement tous les esprits insectes dans une sorte de coma. Heureusement, la déflagration est largement contenue par une puissante barrière magique que la Reine venait tout juste d'ériger.
- 4 octobre : la construction du mur d'enceinte de la zone de quarantaine est achevée.

2057

- 22 février : Ares lance « Opération Extermination », un assaut magique et physique sur les dernières colonies d'insectes qui infestent Chicago. Ares utilise une bactérie magiquement active, le Strain III, pour terrasser les insectes, mais elle entraîne aussi un grand nombre de décès dans les communautés de goules, nombreuses au sein de la Zone de Quarantaine.
- 26 février : la quarantaine de Chicago est levée par le président Haeffner, mais dans les faits, le centre-ville de Chicago reste à l'abandon et ses habitants des laissés pour compte du Sixième Monde.

2058

- 21 mai : Otto Hendricks, l'un des chefs de la Confrérie Universelle, est exécuté après avoir été reconnu coupable d'avoir causé la mort de dizaines de personnes en les transformant en esprits insectes.

2062

- 11 juillet : un runner révèle sur le Shadowland les recherches secrètes qu'Ares mène sur les esprits insectes. Ses informations accusent la mégacorporation d'emprisonner et exploiter des esprits et des chamans insectes afin de créer des hybrides, domptables, entre des métacratures ou des animaux et des esprits insectes.

2067

- À partir de cette année, jusqu'à 2072, le nombre de colonies insectes diminue sensiblement partout dans le monde. Ce recul est attribué à l'apparition de nouvelles technologies, telles que l'essence de mantes religieuses.

2072

- Janvier : un scandale politique éclate à Washington avec la révélation au grand jour de l'utilisation, par la CIA, d'esprits insectes mantes pour combattre les autres espèces. Dans l'ombre du scandale, Ares, sponsor discret de ces travaux depuis des années, transfère l'ensemble des recherches de l'agence vers sa filiale UnlimiTech.
- 28 février : après avoir visité une installation d'UnlimiTech, Roger Soaring-Owl démissionne de sa position de VP de Knight Errant.

2073

- Une campagne de diffamation, lancée par des membres du site Bugwatch, accuse la société Synergy, Inc. d'être le nouveau paravent des esprits insectes, à l'image de la Confrérie Universelle.
- Roger Soaring-Owl survit à une attaque en pleine rue à Denver.

2077

- Damien Knight ordonne une série d'attaques discrète contre UnlimiTech, ainsi qu'une vague d'assassinats parmi ses dirigeants.

2078

- Sticks, un runner du JackPoint, accepte de retrouver un « déserteur » pour le compte d'Ares. Cette mission l'amène à découvrir qu'Otto Hendricks n'a pas été exécuté, mais occupe un poste important au sein d'Ares, sous le nom d'Otto Stevens.

2079

- Lors d'une réunion du conseil d'administration d'Ares, Arthur Vogel demande un vote de confiance à l'encontre de Damien Knight. Malgré la verve du nain à son égard, Knight reste calme et remporte le scrutin.
- Début décembre : Ares commence un vaste programme de manœuvres et de mise à jour des équipements de ses effectifs militaires. Cela implique des redéploiements temporaires de troupes.
- 10 décembre : une explosion détruit plusieurs étages du QG d'Ares dans le centre-ville de Détroit. On dénombre plus de 57 décès auxquels s'ajoutent des personnes disparues, parmi lesquelles Arthur Vogel. La situation étant jugée critique, c'est l'ancien président d'Ares, Damien Knight, qui prend alors le contrôle du groupe, en attendant qu'un nouveau conseil d'administration puisse être réuni.

pour expliquer le geste d'Aurelius, certains soulignèrent que, couvert par le raffut de l'appareil, un bourdonnement caractéristique s'y faisait entendre...

- Ce n'est pas la seule théorie qui circulait à l'époque. Nicolas Aurelius, souvent considéré comme la conscience de la corporation, était une épine dans le pied de Damien Knight. Et les Séraphins ne lui avaient jamais pardonné d'avoir abandonné CATco. La liste des suspects était longue, les guêpes étaient juste en tête de celle-ci.
- Carmody

La mort d'Aurelius est révélatrice de l'influence grandissante des insectes au sein même d'Ares. Après des décennies de guerre, les insectes avaient réussi à infiltrer leur pire ennemi et à se venger de l'un de ses plus puissants membres. Le projet Pyro fut un échec total et Ares semble même y avoir perdu son âme.

ARES EN DIFFICULTÉ

La disparition d'Aurelius laissa pendant quelque temps les mains libres à Damien Knight. Tout du moins, avant que **Nadja Daviar** ne nomme comme représentant pour Gavillan Ventures... **Leonard Aurelius**, le père de Nicolas ! Inutile de dire que cette nomination rendit Damien Knight furieux. Les conflits internes entre le vieux Lenny, Arthur Vogel et lui n'ont fait qu'empirer depuis lors. Ces dissensions s'ajoutant à plusieurs échecs commerciaux d'envergure (Excalibur, Avalon), la mégacorporation était, en 2078, en mauvaise posture.

Cette situation amena la présidente des UCAS, Colloton, à mettre en doute Ares. Elle laissa donc expirer de nombreux contrats de défense avec Ares, ce qui continue de coûter une fortune à la branche Ares Arms. Pour le meilleur ou le pire, Colloton pensait être en mesure de pouvoir défier le géant du complexe militaro-industriel.

Damien Knight rebondit en se rapprochant de la Nation sioux et des CAS. Les deux nations étant loin d'être en bons termes avec les UCAS, le message envoyé était clair. Le résultat le plus visible de cette stratégie fut très certainement la nomination de **Chuck Rascome** à la cour de justice corporatiste. Nommer un lobbyiste connu des circuits politiques des CAS à cette position est clairement un pied de nez à destination de Colloton : « Si vous ne voulez pas de nous, d'autres achèteront nos armes. À commencer par vos belliqueux voisins... »

Damien Knight dut gérer ce malaise avec les UCAS en parallèle avec la guerre secrète contre les esprits insectes. Dès 2077, il ordonna une série d'attaques contre les opérations de UnlimiTech, associée à une vague d'exécutions parmi ses dirigeants. La filiale était clairement identifiée comme la source de l'infestation et, pour la mégacorporation, elle était donc devenue une cible à abattre.

- Notez qu'Ares n'était pas seule à s'en prendre à UnlimiTech. Une série de contrats et d'exécutions de ses dirigeants émanaient aussi de Synergy, Inc.
- Namergon
- Je ne suis pas sûr que les esprits insectes considèrent leur infiltration comme une simple manœuvre tactique. Il ne faut pas oublier

que leur perception du monde, tout comme leur manière de raisonner, nous est complètement étrangère. Peut-être ont-ils juste pensé « Ils ne nous comprennent pas, donc nous allons en faire l'un de nous ». Ceci dit, ce n'est pas vraiment plus rassurant...

- Dispatch
- Synergy, Inc. est une corporation qui se spécialise dans les retraites de luxe (ou de réhabilitation) pour cadres corporatistes. Elle est basée dans le CCP et a des installations à Phoenix, Albuquerque, Salt Lake City, et Las Vegas. Elle est souvent mentionnée en relation avec les esprits insectes par de nombreux conspirationnistes. Par la nature des services qu'elle offre, Synergy, Inc. serait une parfaite couverture pour transformer de hauts cadres corpos en agents hybrides infiltrés. Malheureusement pour ces théories fumeuses, il n'y a aucun élément tangible venant soutenir cette théorie.
- Sim-Eon

LE RETOUR D'OTTO HENDRICKS

Fin 2078, Bull publia un fichier qu'il venait de recevoir de Sticks. Le runner y signalait un grand nombre de défections au sein d'Ares, mais faisait surtout le récit d'une nouvelle mission que la mégacorporation lui avait confiée. Il avait justement suivi la piste de l'un de ces « déserteurs ». Il le retrouva à Toledo et, à sa grande surprise, il découvrit qu'il s'agissait d'un simple bureaucrate des ressources humaines, et non d'un « haut gradé ».

En l'interrogeant, il comprit, mieux que lui, pourquoi il était devenu un homme à abattre pour Ares. En faisant du zèle, le bureaucrate avait accidentellement mis à jour un odieux secret : **Otto Hendricks** était non seulement encore vie, mais faisait désormais partie des dirigeants d'Ares, sous le nom d'Otto Stevens.

OTTO HENDRICKS

« Frère » Otto Hendricks, né le 15/3/2017, décédé le 21/5/2058 était l'un des leaders de la Confrérie Universelle. Il était responsable du chapitre de Chicago jusqu'à son arrestation par le FBI. Chaman insecte, il est soupçonné d'avoir assisté à la création de milliers d'esprits insectes. Il fut jugé et condamné pour une série de crimes longue comme le bras. Reconnu coupable de tous, il fut condamné à mort.

Les informations dérobées par le « déserteur » indiquaient qu'Otto avait pris le contrôle du projet Pyro, supposé à l'abandon depuis la mort de Nicolas Aurelius. Les fonds et les ressources redirigés vers ce projet (ou plutôt ces projets) semblaient venir de différents opposants à Damien Knight au sein d'Ares, Vogel en tête.

La situation choqua tellement Sticks que le runner décida de se retourner contre son employeur. Il aida le bureaucrate à disparaître, avant d'indiquer à Ares qu'il avait fait chou blanc. Pourtant, son intermédiaire ne sembla pas lui en tenir rigueur et l'engagea à nouveau pour retrouver un autre « déserteur ». Il s'agissait, cette fois-ci, du **Capitaine David Lim**, un ancien soldat de Firewatch.

Il était aussi l'un des rares à avoir survécu à l'enfer de Chicago en 2055. Après s'être remis des événements, le capitaine devint instructeur pour Firewatch. Sa désertion était absolument inexplicable, mais Sticks se garda bien d'interroger son employeur sur ce point.

C'est justement à Chicago que Sticks le retrouva, au cœur de l'ancienne zone de quarantaine. Alors que le runner s'apprêtait à l'appréhender, son équipe fut interceptée par une unité de Firewatch menée par **Anne Ravenheart** elle-même. Après l'avoir mis hors combat, elle lui déclara, avant de disparaître : « Une guerre est sur le point de commencer, choisis ton camp avant que quelqu'un d'autre ne le fasse pour toi ».

➤ Vous remarquez que Sim-Eon n'évoque pas du tout les activités de Léonard Aurelius, pourtant de retour au conseil d'administration. Le vieux Lenny, qu'on pensait devenir un adversaire fabuleux pour Damien Knight, semble en fait s'être replié sur lui-même — peut-être attend-il simplement la fin de la bataille pour ramasser les miettes ? Même aujourd'hui, il semble encore avoir une démarche attentiste. Seule action notable de sa part : il a repris contact avec les Séraphins et d'autres anciens de CATCo depuis son retour.

➤ Namergon

➤ À l'inverse, Arthur Vogel s'est mobilisé de plus en plus pour essayer de contrer Damien Knight. Depuis l'attentat auquel il a à peine survécu en 2071, le nain restait en orbite, mais la situation chez Ares semblait si grave qu'il opta finalement pour revenir sur Terre plus souvent. En 2078, il regroupa ses forces pour un duel au sommet avec Knight pour le contrôle d'Ares. Le conflit culmina lors d'une réunion du conseil d'administration, un an plus tard, au cours duquel Vogel prit violemment à partie Damien Knight. Ce dernier nous avait plutôt habitués à ses réactions vives et à l'emporte-pièce, mais là, de manière assez peu caractéristique, il resta calme et silencieux. À la fin de la diatribe de Vogel, Knight demanda simplement un vote de confiance, qu'il a remporté sans aucune difficulté.

Furieux, Vogel quitta Détroit pour se lancer dans un tour d'inspection mondiale d'Ares. Son intention était clairement de réunir ses soutiens au sein de la corporation, mais les résultats furent mitigés. Au bout du compte, il semble aujourd'hui que les allégeances n'aient guère changé...

➤ Skarn Ka

LES RENÉGATS

Après la publication de ce fichier, Sticks disparut quelque temps du JackPoint pour n'y revenir que fin 2079. Il informa alors le réseau que les missions d'Ares envers leurs « déserteurs » tournaient à la purge soviétique. Les opérations d'exécution concernaient désormais toutes des personnes affiliées aux renégats parmi Firewatch. Ce qui incluait explicitement leurs familles et leurs proches. Les missions de « récupération » s'étaient transformées en sordides exécutions. Lui-même s'était fait engager pour éliminer les proches d'un ancien soldat de l'unité d'élite. Sticks accepta, sans la moindre intention d'exécuter le contrat, dans l'espoir que Ravenheart en profite pour le recontacter. C'est en effet ce qu'elle fit,

lui donnant l'occasion, enfin, d'être recruté parmi ses « renégats ».

Ravenheart donna à Sticks un contact au sein de son organisation, **Rex Simmons**, un ancien Séraphin. Dans le fichier publié par Bull, Sticks mentionne que la coopération avec le Séraphin était difficile.

Quoi qu'il en soit, ensemble, ils utilisèrent la liste de cibles à la disposition de Sticks pour les faire disparaître et les protéger plutôt que de les éliminer. Malheureusement, il ne possédait qu'une liste partielle et cette guerre intestine fit donc tout de même de nombreuses victimes innocentes. Le tout habilement masqué par la propagande d'Ares, dont vous trouverez un abject exemple ci-joint.

KNIGHT ERRANT ARRÊTE HÉROÏQUEMENT UN TERRORISTE AU CENTRE COMMERCIAL DE ANN ARBOR

PAR HOLLY GREENFIELD / DÉTROIT FREE PRESS

Chaos complet au centre commercial de Briarwood-Sands à l'arrivée des agents de Knight Errant. D'après leur rapport, à 9h45 aujourd'hui, un ork instable, dans sa trentaine, est entré dans le complexe accompagné de plusieurs drones aériens, tous équipés d'armes automatiques. L'individu s'est lancé immédiatement dans un massacre abominable, que seuls les actes héroïques des agents de Knight Errant ont réussi à arrêter. Son nom n'a pas été divulgué, mais les représentants de KE ont signalé que l'individu était affilié à une organisation terroriste. L'enquête suit son cours.

➤ L'ork en question est le Sergent Dale Watkins qui a servi dix ans au sein de Firewatch. D'après les enregistrements que j'ai réussi à récupérer, les drones l'attaquaient lui et non les visiteurs du centre commercial. Quand KE est arrivée, il était déjà mort, non sans avoir emmené avec lui cinq des engins qui lui tiraient dessus. Il aurait même pu s'en tirer, s'il ne s'était pas interposé entre les tirs des drones et une famille paralysée par la situation.

➤ Sim-Eon

➤ Rien d'étonnant à ce que la couverture de l'événement par Détroit Free Press soit aussi bidon qu'une charte éthique corporative, ce torchon est une filiale d'Ares Global Entertainment !

➤ IzObel75

Quelques temps après son entrée au sein des renégats, Sticks exécuta une mission pour Ravenheart. Au détour de l'opération, le runner tomba sur Otto Hendricks. Le runner était prêt à tout tenter pour l'abattre, mais la magicienne s'y opposa afin de protéger leurs propres plans. Sticks, furieux, confronta Ravenheart après l'opération et obtint gain de cause auprès d'elle. Désormais, Hendricks serait considéré comme une cible prioritaire, à éliminer à la prochaine opportunité.

Celle-ci ne se fit pas attendre, Ravenheart et Sticks retombèrent peu après sur le sinistre individu alors qu'ils attaquaient un laboratoire de recherche secret lié au projet Pyro. Malheureusement, l'opération fut là encore

un désastre complet. Otto était trop puissant pour leur équipe, qui ne réussit donc pas à l'éliminer. Au cours de la bataille, la couverture de Sticks fut aussi éventée. Le runner est depuis traqué par Ares, au même titre que ses alliés parmi les effectifs de Firewatch.

Pour couronner le tout, les « renégats » furent incapables d'accomplir leur objectif initial : libérer les soldats de Firewatch prisonniers de cette installation. Pire encore, Ravenheart et ses alliés firent une découverte abjecte. Ares, manipulée par Otto ou avec sa complicité, menait des expériences afin d'aboutir à l'union parfaite entre leurs soldats d'élite et des esprits insectes ! Ils désignaient les abominations ainsi créées sous le terme de terme de « fusion bêta ».

C'était à cause de ce programme scandaleux et lancé depuis presque une décennie que Roger Soaring-Owl avait quitté Ares quelques années plus tôt. Ravenheart s'était révoltée à son tour en découvrant son existence. Elle fut rejointe rapidement par d'autres soldats de l'unité d'élite. C'est ainsi que les « renégats » sont nés et surtout que cette guerre civile, vide de sens, a démarré au sein d'Ares...

LA MÈCHE EST-ELLE ALLUMÉE ?

ARES ARMS LANCE UN VASTE PROGRAMME D'EXERCICES ET DE DÉPLOIEMENTS MILITAIRES

PAR LEW STEINBUSH / NEWSPULSE LIVE !

Comme vous pouvez le voir derrière moi, le corridor de la I-75 qui démarque l'Ohio du Michigan a aujourd'hui des allures de champ de bataille ! Véhicules de transport, troupes et équipements lourds sont en mouvement vers différents points stratégiques répartis sur tout le sud de l'État. Mais tout ceci n'est que la préparation d'un gigantesque exercice militaire, associé à une mise à jour de l'ensemble du matériel et armement de combat des troupes d'Ares.

Le porte-parole de la corporation, le Général de brigade **Lloyd Ritter**, a indiqué que ces manœuvres n'étaient que le début d'une longue rotation, qui sera suivie d'exercices et d'entraînements qui dureront plusieurs mois. À la fin de cette rotation, chaque unité réintégrera sa base d'origine, avec un équipement mis à jour.

➤ J'ai rajouté cet article, car toute cette histoire sent le fumier à plein nez. C'est complètement contraire aux usages de l'armée de mélanger des exercices et le rafraîchissement des équipements (ou tout du moins, c'est ce que me disent mes potes mercenaires). Cette opération cache clairement quelque chose d'autre. Je ne sais juste pas encore comment cette pièce rentre dans le puzzle, mais je suis prêt à parier la corne qui me reste que cette histoire est liée au conflit avec les insectes !

➤ Sim-Eon

Sticks, désormais un fugitif, entra donc dans la clandestinité la plus totale. Dans les Ombres, on continua néanmoins à s'intéresser aux manigances d'Ares. Deux sous-projets issus des recherches et expérimentations de Nicolas Aurelius furent découverts. Le premier, Pyro : Night Visitor, est dirigé directement par Otto Hendricks et semble être un effort discret de recrutement aussi bien au sein d'Ares qu'à l'extérieur. L'objectif final de ces efforts n'est pas clair, mais l'hypothèse privilégiée est qu'il s'agit de fournir des cobayes pour continuer la production de « fusion bêta ». Le second projet, nommé Projet : Bottleneck est encore plus mystérieux et secret. La seule information qu'on a réussi à extraire est un mot clé : « Gambit ». Il faut reconnaître qu'on n'est pas tellement avancé avec ça...

UN GROUPE TERRORISTE ATTAQUE LE CONSEIL D'ADMINISTRATION D'ARES

PAR HENRY BLOCK, POUR NEWSPULSE LIVE !

10 décembre 2079 : il y a quelques instants, les locaux du quartier général d'Ares Macrotechnology dans le centre-ville de Détroit ont été victimes d'un attentat terroriste. Plusieurs niveaux du bâtiment ont explosé, et on dénombre encore les victimes. Beaucoup d'employés sont aussi portés disparus, notamment Arthur Vogel, ainsi que d'autres membres du conseil d'administration. Damien Knight, ancien PDG d'Ares, a déclaré : « C'est une lâche attaque envers notre compagnie, mais nous ne nous laisserons pas intimider ! Nous retrouverons les personnes responsables ou impliquées dans cet acte de haine. »

L'attentat intervient alors qu'Arthur Vogel avait justement demandé une réunion de crise, afin de discuter de la gouvernance de la corporation. Damien Knight a déclaré l'état d'urgence et va donc assumer les pleins pouvoirs, le temps que l'enquête soit terminée et que de nouveaux membres aient pu être nommés au conseil d'administration.

Alors nous y voilà, Ares se déchire de l'intérieur, le conseil d'administration vient de sauter, littéralement, les objecteurs de conscience au sein de Firewatch sont pourchassés sans pitié et Damien Knight a désormais les pleins pouvoirs sur la corpo. Pendant ce temps, Otto Hendricks se frotte les mandibules et continue à faire... On ne sait quoi, mais certainement rien de bon ! Une chose est claire : quelque chose de gros se prépare et je suis sûr que c'est nous, dans les Ombres, qui seront en première ligne quand tout ce merdier va exploser !



SYNDROME DE FRAGMENTATION COGNITIVE

PAR SIM-EON

► Le plus urgent, Ares et leurs foutus insectes, ayant été couvert, on va maintenant évoquer un autre sujet de fond : ce putain de SFC. Entre les nanites « overwrite » de Celedyr, la réouverture de Boston, le départ de la mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI) et le démantèlement de NeoNET, on peut avoir l'impression que l'épidémie est désormais derrière nous. Rien n'est plus faux ! Encore plus grave, on est loin d'avoir levé tout le voile du mystère qui entoure tout ce foutoir.

Un de mes vieux mentors, du temps où mes cornes étaient beaucoup moins usées, m'a dit un jour : « Quand tu ne comprends plus rien, gamin, c'est le moment de te poser, de sortir un feutre et un grand tableau blanc (oui, il était vraiment vieux) pour faire le point... » C'est ce qu'on va faire ici, et en essayant de reprendre, autant que possible, depuis le début.

► Sim-Eon

Depuis que les premiers défractés sont apparus, il faut bien admettre qu'ils ont semé la zizanie. D'abord dans notre ligne de travail, les Ombres, puis rapidement un peu partout sur la planète une fois leur existence révélée progressivement au grand public, d'abord par le confinement de Boston (en 2076), puis l'appel des monades

(début 2077). Mal mystérieux, le SFC nous a terrifiés pendant plusieurs années, semblant être le péril le plus dangereux jamais affronté par notre pauvre Sixième Monde, ce qui n'est pas peu dire. Mais, au bout du compte, on a peut-être échappé à la nanopocalypse qu'on nous avait tant prédite. Même si ceci ne veut pas dire que tout ce foutoir est nettoyé et que tout danger est écarté.

Si la population a avalé les demi-vérités, souvent contradictoires, que les mégacorporations lui ont vendues, ce n'est pas notre cas dans les Ombres. Nous ne pouvons pas nous contenter de si peu d'informations, surtout avec l'impact que cette épidémie a eu, et aura encore, sur notre profession. J'ai donc pris soin de compiler ce dossier, à partir de nombreux fichiers publiés sur le Jackpoint depuis presque dix ans, dont j'ai recoupé le contenu avec mes propres recherches et mes propres sources d'informations (car, honnêtement, je trouve les fidèles de Fastjack un peu légers parfois). La compilation qui suit est donc le produit d'années de travail laborieux pour réunir les différents bouts du puzzle et commencer à comprendre non seulement ce qui se passait, mais comment on en était arrivé là. Il a beau y avoir une sacrée quantité d'informations, je ne suis pas sûr qu'on ait levé le voile sur toute l'affaire, et surtout je doute qu'on en ait vraiment fini avec le SFC, mais, bon... plus ça change, plus c'est la même chose, non ?

FRACTURES CÉRÉBRALES

LES RÉVÉLATIONS DE MILES LANIER

Tout commença en 2074 par un événement invraisemblable : Miles Lanier, le fidèle bras droit de Richard Villiers, contacta Bull pour lui demander d'accéder au Jackpoint ! Pourquoi ? Lanier avait des révélations fracassantes à faire et, comme il l'admit lui-même, il venait chercher de l'aide auprès des membres du réseau. Bull, méfiant, accepta néanmoins après avoir étudié les éléments de son dossier.

Les révélations de Lanier commençaient par le rapport de l'un de ses agents, dénommé Ace. J'en ai reproduit un extrait ici, ainsi que le commentaire que Lanier en a fait.

RAPPORT DE ACE

M. Lanier,

[...] L'installation est une prison pour e-ghosts et autres formes de vie numériques. Cette description peut sembler sévère, mais vu la réaction des entités lors de leur libération, elle me semble plus qu'appropriée. Lors de l'assaut, le système de confinement a été compromis et les formes de vie numériques qu'il retenait prisonnières ont semé la zizanie à travers tout le complexe. C'est à ce moment-là que le Dr Sayrs a pris la fuite. [...]

Comme vous le supposiez, cette installation est fermement entre les griffes de **Celedyr**, comme le prouve l'omniprésence des Knights of Rage, largement plus nombreux que les effectifs de Minuteman Security. [...] J'y ai aussi trouvé des références au projet Imago, avec une documentation considérable sur certaines e-consciences, dont **Cerberus**, le soi-disant « dragon numérique ». [...]

Ace

➤ Les informations transmises par Ace ont confirmé que cette partie du projet Imago se concentre sur les e-consciences et leur faculté de répllication par copie complète ou par le mélange de code. La copie complète, similaire au clonage, aboutit à une personnalité identique, mais sans pour autant retenir l'ensemble des souvenirs et expériences. Le mélange de code, comparable à la reproduction sexuée, aboutit à une nouvelle entité, différente de ses « parents », quel que soit le nombre de ces derniers.

➤ Miles Lanier

Sans que personne ne le réalise à ce stade, Lanier venait de leur donner l'une des clés du mystère que l'on nommera bientôt le Syndrome de Fragmentation Cognitive (SFC). Néanmoins, il lui faudra expliquer aux membres du réseau comment sa propre enquête l'a amené à s'intéresser aux manigances de Celedyr à Albuquerque, et comment tout ceci s'interconnecte avec l'épidémie.

Bien avant d'en arriver aux installations de Celedyr à Albuquerque, Lanier avait remarqué, comme signe

avant-coureur du problème, d'étranges dysfonctionnements et anomalies dans les projets de NeoNET qui utilisaient la nanotechnologie. Par exemple, Central Industrial, une filiale de NeoNET, fut victime de l'effondrement soudain et inexplicable de plusieurs bâtiments construits à l'aide de nanotechnologies.

En espionnant la concurrence, il se rendit compte que d'autres corporations, notamment Evo, semblaient elles aussi affectées. Dans le cas de cette dernière, c'est par exemple la branche Yamatetsu Naval Technologies qui vit l'échec de prototypes d'avions militaires, eux aussi réalisés à l'aide de nanotechnologie. Si vous fouillez un peu les archives de la Matrice, vous trouverez d'autres exemples de cafouillages et incidents incongrus à partir de la même époque, affectant d'abord Evo et NeoNET, et progressivement toutes les autres mégacorporations.

Lanier enchaîna en révélant, dans un moment d'une incroyable honnêteté et transparence, qu'il était lui-même victime d'une sorte de « défaillance ». Il en fournit comme preuve un message trafiqué, prétendument émis par Richard Villiers à destination de l'ensemble de NeoNET. Le message annonçait que la mégacorporation allait se séparer de Cavalier Arms, suite à une récente débâcle lors des Desert Wars en 2073, liée là encore à l'utilisation de la nanotechnologie. Villiers démentit immédiatement être l'auteur du message et la vente de Cavalier Arms fut annulée. La seule manière d'accomplir un tel exploit était d'utiliser l'accès privilégié au compte du PDG dont disposait Lanier. Mais lui n'avait aucun souvenir d'avoir écrit, et encore moins diffusé, ce message. Peu après cet incident, conscient d'être compromis, il décida de quitter NeoNET, au moins pour quelque temps.

LES PREMIÈRES VICTIMES

L'objectif de Lanier, en s'exposant ainsi, était de convaincre les Jackpointers de sa bonne foi et de s'assurer que ses membres l'écoutent. Inutile de dire qu'il a fait mouche et qu'après cette déclaration, il avait l'attention de tous.

La suite de son dossier concernait d'autres victimes souffrant des mêmes symptômes : Atian Parker, Chetan Hale, Charlotte Beck, Richard Sylvester, Joseph Abreu, Nathan Jance. Tous souffraient de trous de mémoire, d'absences, de sautes d'humeur, de pertes de maîtrise de soi, ou encore de spasmes musculaires. Parker et Abreu avaient aussi été pris de convulsions. Sylvester, Jance et Parker souffraient de problèmes de libido et d'érection, impossibles à soigner malgré de lourdes thérapies génétiques et chimiques.

Les seuls points communs entre tous ces patients étaient leur emplacement géographique et l'utilisation de la nanotechnologie lors d'un récent traitement médical. Tous venaient en effet du Tsimshian et avaient été soignés par CrashCart (filiale médicale d'Evo) afin de résorber les effets des polluants auxquels ils avaient été exposés suite au cafouillage de Mitsuhamma dans la région. Le protocole de ces traitements incluait systématiquement l'utilisation de nanites.

Les symptômes ne s'arrêtaient pas là. **Chetan Hale** disparut du Tsimshian pour être retrouvé à Boston, à la recherche d'une certaine Isabelle. À son retour au bercail, l'homme ne semblait avoir aucun souvenir de son voyage ni de son but. Encore plus étrange, lors d'une apparition publique, **Charlotte Beck** interrompit son discours pour se lancer dans une série d'élucubrations improbables sur la nature de la Résonance. Aucun élément tangible n'indiquait que Charlotte Beck puisse être une technomancienne ou même qu'elle l'ait été par le passé.

FOLIE COLLECTIVE OU COORDONNÉE ?

Jusque-là, les incidents étaient encore isolés. Les victimes avaient des comportements, certes suspects, mais sans aucune forme d'interaction ou de coopération entre elles. Le récit de Lanier qui suivit était beaucoup plus troublant, car il suggérait une forme de connivence entre certaines des victimes de ce mal étrange. Ou plutôt une collaboration entre les entités qui prenaient progressivement le contrôle de leur corps.

Lanier présenta un témoignage recueilli après un incendie lors d'une fête du jour de l'an très particulière. L'auteur du récit relate une discussion en aparté entre trois membres d'un groupe magique nommé « Society of the Phoenix Arisen », au cours du réveillon 2074. Les deux premiers, **Greg Beaumont** et **Prescott Court** utilisaient un jargon de hacker, bien étrange à entendre dans la bouche de magiciens. En outre, Beaumont n'arrivait pas à « accéder à ses formules de sorts », ce qui laissait le troisième, **Daniel Fairbairn**, perplexe. Ce dernier et Prescott essayaient tout de même de porter assistance à leur ami, sans succès. À la surprise de Fairbairn, Prescott se mit soudainement à parler avec un accent anglais. Fairbairn, de plus en plus perturbé par la discussion, devint suspicieux, et décida de quitter ses deux compagnons, avant que ceux-ci ne l'arrêtent : « Fujoshi, on a besoin de toi ! »

Fairbairn, décontenancé, leur demanda qui était ce Fujoshi, sans réaliser que Beaumont passait derrière lui pour le ceinturer. « Fujoshi, Fujoshi, remonte à la surface », continua de scander Prescott. « Il est temps de le redémarrer », lança Beaumont avant d'assommer Fairbairn, qui n'était pas en mesure de résister. Il reprit cependant conscience presque immédiatement. À la stupeur du témoin de la scène qui observait, caché non loin, Fairbairn s'identifiait désormais sous le nom de Fujoshi.

Satisfait, Beaumont quitta le groupe et la soirée peu après, laissant derrière lui ses deux compagnons, mais surtout sa fiancée, sans un mot d'explication. À peine quelques minutes plus tard, une énorme explosion détruisit le bâtiment. D'après le témoin des événements, elle avait été déclenchée par un sort à effet pyrotechnique lancé, pour des raisons encore inconnues, par Fairbairn et Prescott. Ils y trouvèrent eux-mêmes la mort, ce qui laisse d'autant plus perplexe quant à la motivation de leur acte. Bien évidemment, Knight Errant mena son enquête et lança un mandat d'arrêt contre Greg Beaumont malgré l'absence de mobile... Il ne faudrait quand même pas leur demander de faire leur travail et de mener une vraie enquête, hein ?

Ce compte-rendu étonne beaucoup. Un magicien qui ne sait plus lancer ses propres sorts. Les membres de son propre groupe initiatique qui non seulement utilisent un jargon de hacker, mais se retournent soudainement contre l'un des leurs. Tout ceci est déjà un premier indice d'un lien entre ces absences ou changements de comportement (ou même de personnalité) et des entités issues de la Matrice. Néanmoins, à ce stade, aucun élément ne reliait directement ces incidents avec l'évasion des prisons virtuelles du projet Imago évoqué par Ace au début du dossier de Lanier. C'est ce lien que Lanier établit avec le dernier élément de son dossier : le tueur « We Are Free ».

LE TUEUR "WE ARE FREE"

À l'inverse des précédents incidents, restés somme toute relativement confidentiels, celui-ci eut un certain retentissement

dans les médias. Il s'agit d'une série de meurtres commis par le tueur « We Are Free » (« nous sommes libres »). Cette affaire commença elle aussi chez NeoNET, mais cette fois-ci au sein de sa branche militaire, Minuteman Security. Au centre de cette histoire, un de leurs officiers modèles, **Marcus Killinger**. C'était jusque-là un soldat loyal, obéissant et sans ennui, connu par ses pairs pour son moral à toute épreuve et son uniforme toujours impeccable.

Sa vie bascula pourtant brutalement, et sans aucune explication, le 11 juin 2073. L'un de ses frères d'armes, l'officier Palane, lui fit remarquer, moqueur, que son uniforme était débraillé. Killinger réagit avec une violence complètement disproportionnée et manqua de tuer Palane en lui portant un coup fulgurant à l'aide de son bras cybernétique. Plusieurs autres soldats tentèrent de s'interposer, mais Killinger, de plus en plus incontrôlable, les massacra tous, avant de se ruer dans l'ascenseur le plus proche.

Sans raison apparente, Killinger se rendit alors au bureau du **Dr Elijah White**, qu'il abattit de sang-froid avec son arme de service. Avant de fuir les lieux, il utilisa le sang de sa victime pour écrire le message : « We Are Free » sur le mur. Contre toute attente, Killinger réussit à s'enfuir du bâtiment sans être capturé par la sécurité, sans doute prise au dépourvu par la réaction inattendue et inconcevable de l'un de ses hommes.

L'officier **Tyler Lane** se vit alors confier la responsabilité de l'enquête et surtout de la traque de Killinger. Celle-ci se révéla bien plus difficile qu'il ne l'avait estimé de prime abord et Killinger lui échappa pendant plusieurs semaines avant de réapparaître subitement pour commettre un nouveau crime. Le 4 juillet 2073, il assassina un autre chercheur, **Allen Donovan**, pourtant sous la protection attentive d'un détachement des Minuteman Security. Le meurtre eut cette fois-ci lieu dans les locaux de MindStorm Neurotechnologies à Philadelphie. Sur le lieu du crime, on retrouva là aussi le message « We Are Free » écrit au sang sur l'un des murs de la pièce.

Donovan était un ancien assistant du Dr White, mais il n'y avait aucun lien entre eux et Killinger. Rien qui ne puisse constituer un mobile. La vendetta sanglante du soldat contre White et ses collaborateurs demeurait inexplicable. Et comme Killinger continuait d'échapper à ses poursuivants, Lane ne fut pas en mesure de lui demander des explications.

Le 16 janvier 2074, Tyler Lane découvrit que Killinger avait fait des émules et disposait désormais d'un disciple. En effet, non pas un, mais deux anciens collaborateurs du Dr White furent assassinés ce jour-là. Ces meurtres eurent lieu presque simultanément, chacun à un bout de Washington DC. L'un fut l'œuvre de Killinger et l'autre d'un troll non identifié.

Un enregistrement audio et vidéo de Killinger semblait confirmer la théorie de Lane selon laquelle le soldat était atteint d'une psychose aiguë. Son comportement et son langage corporel, très bien documentés dans son dossier militaire, étaient clairement altérés. Sa manière de parler, comme son débit, avait radicalement changé. L'affaire, déjà très étrange, était sur le point de prendre une tournure encore plus inattendue.

En effet, le 29 juin 2074, Tyler Lane se vit retirer le dossier et son propre SIN fut aussitôt classé criminel ! Du rôle d'enquêteur, il devint subitement l'un des suspects de sa propre affaire ! Une semaine plus tôt, après avoir indiqué être sur le point d'arrêter Killinger, Lane abattit lui-même la cible du tueur, le **Dr Corin Ames**, dans les bureaux de Richmond de NanoGlobe. Sur l'un des murs, on trouva là encore le message « We Are Free ».

À partir de ce moment, les meurtriers « We Are Free » se multiplièrent. Par exemple, « We Are Free » frappa à nouveau le 18 juillet 2074, sans qu'aucun élément ne suggère la présence de Killinger, Lane ou du mystérieux troll.

- Au passage, et pour votre information, c'est à cette époque que mes pas croisèrent ceux de Killinger et que je commençais, de mon côté, à m'intéresser à toute cette histoire, et à compiler mes propres informations sur le SFC.
- Sim-Eon

À ce stade, Lanier avait exposé tous les éléments du puzzle à sa disposition. Il conclut donc son dossier par son propre témoignage, dans lequel il évoquait ses nombreux moments d'absences depuis son départ de NeoNET. Il avait aussi réalisé qu'il lui arrivait d'accéder à la Matrice et d'envoyer des messages sans en garder le moindre souvenir. En outre, ces agissements « hors de son contrôle » étaient difficiles à surveiller. Son « alter ego », à défaut de meilleur terme, était lui aussi très prudent et effaçait consciencieusement ses traces. Lanier soupçonnait même qu'il se jouait de lui, ne laissant derrière lui que le nécessaire pour faire remarquer sa présence, mais sans rien laisser entrevoir de ses activités, et encore moins de ses intentions.

ÉCHOS EN ORBITE

Le dossier fourni par Lanier était suivi d'un document d'OrbitalDK, posté par Fastjack. De prime abord, ce nouveau fichier semblait sans lien. Il concernait en effet la récente et mystérieuse rupture de communication entre la Terre et la base Gagarin d'Evo, sur Mars. Néanmoins, il deviendra évident a posteriori que ces événements étaient le fruit d'une épidémie de SFC à bord de la station. Et Fastjack l'avait déjà bien compris.

OrbitalDK commençait par relater une série de décès improbables parmi les employés d'Evo sur Mars. Il était particulièrement intrigué à l'époque par le cas d'un ingénieur, **Mal**, qui avait subitement décidé le 17 janvier 2074 d'aller faire un tour hors de la station — sans sa combinaison spatiale. En creusant un peu, OrbitalDK se rendit compte que ce n'était pas un incident isolé.

Il avait aussi dégoté un rapport, daté du 4 décembre 2073, portant sur plusieurs employés de la station : Malcolme Hartwell (ingénieur), Allison Frost (archéologue) et Haden Coverton (xénobiologiste). Les trois individus avaient signalé au personnel médical des insomnies, des absences et des problèmes de mémoire. La cohérence et l'homogénéité des symptômes déconcertaient les médecins, car les trois n'avaient ni se connaître, ni même se fréquenter.

Pourtant les enregistrements de surveillance montrèrent sans l'ombre d'un doute que, depuis quelque temps et généralement en pleine nuit, ils se voyaient régulièrement. Ceci amena finalement le département d'investigations internes de Roskosmos à les arrêter, sous la suspicion d'être des agents dormants. Frost et Hartwell choisirent de mettre fin à leur contrat avec la corporation en se suicidant. Haden Coverton, lui, niait toute participation à une quelconque conspiration et continuait de clamer son innocence. Le seul point commun entre les trois individus était les lourds traitements génétiques qu'ils avaient subis pour s'acclimater à l'environnement de Mars. Inutile de dire que ce genre de traitement incluait l'utilisation de la nanotechnologie.

Peu après ces événements, autour d'avril 2074, le contact avec la base Gagarin fut perdu. Ce silence radio allait durer 130 jours. Quand la station revint en ligne, OrbitalDK se renseigna, mais fut vite déçu. Ses contacts se contentaient de répéter et confirmer la ligne officielle d'Evo : tout ceci n'était qu'un test grandeur nature afin de vérifier que la station était effectivement capable de fonctionner sans contact avec la Terre sur une longue durée. Tout va bien, circulez, il n'y a rien à voir...

C'est à ce moment qu'OrbitalDK fut approché par une nouvelle source. Le ton et le style de l'individu lui rappelaient beaucoup un autre Jackpointeur, Plan 9, connu pour son goût pour les théories fumeuses et les conspirations. Il surnomma donc ce nouveau contact **Plan 10**.

- Malgré tous mes efforts, je n'ai jamais réussi à confirmer si ce « Plan 10 » est le même « Plan 10 » qui intervient sur le Jackpoint et qui serait la seconde personnalité de « Plan 9 »...
- Carmody

La communication avec l'individu, très paranoïaque, était difficile et surtout sporadique. En outre, les discussions dérivèrent souvent vers des théories farfelues allant du retour de Deus à une invasion imminente par les petits hommes gris. Néanmoins, OrbitalDK nota avec intérêt ce que Plan 10 avait à dire sur la période de silence radio, car il prétendait être l'un des membres de la station Gagarin.

Son récit confirmait que le silence radio était initialement un simple exercice, mais les événements avaient pris une tournure très étrange. Peu après que les communications avaient été coupées, la population de la station tomba malade. Pendant un temps, l'évacuation complète fut même envisagée. Cependant, avant qu'une décision aussi drastique ne soit prise, les symptômes disparurent subitement, chez tout le monde, excepté Plan 10. Lui semblait toujours en souffrir, c'est du moins ce qu'il disait à OrbitalDK.

La vie à bord reprit son cours malgré le silence radio. D'arrache-pied même, car, dès lors, de nombreux projets transhumanistes d'Evo, destinés à faciliter la conquête spatiale, firent des avancées spectaculaires. Ces progrès peuvent s'expliquer par l'intense collaboration interprojets qui était désormais de mise. Ce qui était très surprenant, car ce n'était pas les habitudes des savants brillants de la station, tous dotés d'egos surdimensionnés, de travailler avec leurs pairs. D'après Plan 10, certains de ces chercheurs bénéficiaient déjà du fruit de ces progrès. Il surnommait ces derniers les modifs-humains. Parmi les facultés qu'il leur accordait, certains auraient désormais été en mesure de quitter la station et se promener sur Mars sans combinaison spatiale. Mal aurait clairement apprécié de faire partie de ce groupe...

Alors que les communications étaient sur le point d'être rétablies, l'ensemble de la station se mit d'accord, sans raison apparente, pour limiter au strict minimum les échanges avec la Terre. La situation désespérait Plan 10, qui se sentait de plus en plus isolé, et même exclu, au sein de la population de la station.

Début octobre, presque deux mois après la fin du silence radio, Plan 10 informa OrbitalDK de la disparition inexplicable de nombreuses personnes sur Mars. Sa psychose était encore montée d'un cran et son sentiment d'exclusion avait pris une autre ampleur, virant à la paranoïa pure. Désormais, « Ils » étaient après lui. Incapable de lui expliquer qui étaient ces « Ils », Plan 10 finit par couper les communications avec le Jackpointer, exaspéré.

Plan 10 ne reprit contact avec OrbitalDK qu'en novembre. Son ton était apaisé et il n'évoquait plus du tout ce qui se passait à bord de la station. Il discutait plutôt des élections à venir. Plus de théories farfelues, aucune mention de « Eux » ou « Ils », l'individu semblait être revenu à la normale. Ou, comme Plan 10 l'aurait dit un mois plus tôt : « Ils » l'avaient eu. Il était l'un « d'Eux » maintenant.

LA CONFESSION DE FASTJACK

Si le récit d'OrbitalDK faisait déjà froid dans le dos, la suite était encore plus horifiante. Clockwork, excédé par les récentes bévues et erreurs de Fastjack, avait décidé de

pirater son deck afin de démontrer que le fondateur du réseau n'était tout simplement plus à la hauteur. D'autres membres du réseau, tels que Bull, Slamm-0! ou Netcat, s'inquiétaient aussi, mais aucun ne s'était encore résigné à entreprendre une action aussi extrême.

En piratant les données de Fastjack, l'hobgobelin mit à jour quelque chose de bien plus grave et opta pour révéler ce qu'il avait appris au Jackpoint, en y publiant l'un des journaux intimes auquel il avait eu accès. Les révélations de Clockwork forcèrent la main du vieux decker qui, comme Lanier, souffrait aussi de moments d'absence et de problèmes de mémoire. Lui aussi était désormais hanté par un « alter ego » aux agissements aussi inexplicables qu'inquiétants :

EXTRAIT DU JOURNAL DE FASTJACK PUBLIÉ PAR CLOCKWORK

3 Mars 2073

Putain, je me fais vraiment trop vieux pour ces longues nuits de piratage, la fatigue me rend maladroit. Faudra que je fasse un post-mortem pour voir ce qui a foiré.

5 Mars 2073

OK, j'ai regardé et j'ai bien repéré des demandes d'accès que je ne me souviens pas du tout avoir faites... La nuit était longue, mais je ne vois pas pourquoi j'aurais fait ça. Qu'est-ce que j'en ai à faire d'aller pirater MindStorm Neurotech ? Mon deck s'est peut-être pris un virus ? Allez, je vais reformater tout le système, ça ira mieux...

2 Avril 2073

Bordel, qu'est-ce qui se passe ? Je me suis fait pirater ou quoi ? Faut vraiment que je refasse la conf du firewall...

18 Juin 2073

J'arrive vraiment pas à me concentrer en ce moment. J'écris des trucs qui veulent rien dire... Harbinger of Doom ? Quatre chats et un chien vont passer au HackShack pour un verre ??? Pas de liberté sans contrôle, quand pourrais-je être libre ? Goodbye, Johnny-boy, hello Search !! Qu'est-ce que c'est que ce charabia !?

18 Août 2073

Ça fait un bail que je n'ai pas vu d'entrée bizarre dans mon journal, mais par contre, tout le monde au Jackpoint se fout bien de ma gueule avec mes fautes de frappe et les gaffes que je fais en ce moment. Je suis juste trop crevé. Je n'arrive pas à avoir une seule bonne nuit de sommeil depuis un moment.

Et quand j'y arrive, putain, mes rêves sont bizarres...

26 Novembre 2073

SlowJack, mon agent perso, m'a rapporté un truc bien étrange ce matin. Alors que mon système était configuré pour la nuit, le JackSleep mode, une icône non identifiée a tout de même récupéré un accès administrateur sur le serveur, avant de désintégrer SlowJack ! L'icône avait comme nom d'utilisateur Search. En faisant l'autopsie de l'attaque, je n'ai pas trouvé d'appareil associé à cette icône ! Apparemment, elle est devenue active directement depuis le serveur ! Incompréhensible ! Du coup, c'est sûrement le coup d'un techno, non ?

3 Décembre 2073

J'aimerais vraiment causer de tout ça avec quelques mecs sur le JackPoint, mais je sais comment ils vont le prendre. Comment demander à ses potes ou collègues si on est en train de perdre la boule ?

31 Janvier 2074

Je suppose que maintenant tu sais que je traîne dans les parages, Jack. J'espère que tu n'es pas trop attaché à ta vieille carcasse, car, quand j'en aurai fini avec toi, ce ne sera plus la tienne !

5 Février 2074

Bordel de merde ! Attaché à ma carcasse ? Mais, qu'est-ce que ça veut dire ? Vas te faire foutre, qui que tu sois ! Arrête de pirater mon système ou quand on va se croiser, icône à icône, je vais te faire fondre le cerveau !!

7 février 2074

Quel langage... Profite bien du temps qu'il te reste.

17 juin 2074

OK, Search. J'en ai ma claque de pas savoir ce qui se passe, et je suis crevé. Si on essayait de s'arranger ?

19 juin 2074

T'es à plat, Fat'jack ? T'en peux plus ? Alors commande-toi une stérilisation génique et une nanoruche auprès de MindStorm Neurotechnologies. Une fois la procédure exécutée, relax, je m'occuperai du reste. Au fait, rien de personnel, hein, Fat'jack, sache-le. Et puis t'es pas le seul non plus...

1 Juillet 2074

T'es toujours pas allé voir MindStorm, Jack ? T'as un truc à me dire ?

2 Juillet 2074

Hé alors, tu me causes plus ? Ça ne change rien. Je suis sûr que t'as vu que les périodes d'absence sont de plus en plus fréquentes.

8 Juillet 2074

Vraiment, Jack ? Tu préfères causer à un doc des rues comme Butch, plutôt que de me demander à moi ? Ça me fend le cœur, moi qui pensais qu'on était devenus potes !

Ce premier journal, publié par Clockwork, s'achève donc sur Fastjack arrêtant de discuter avec Search. Le hacker prit la suite et publia à son tour un autre de ses journaux, cette fois-ci conservé hors ligne. Ce journal reprend là où le précédent, piraté par l'hobgobelin, s'était arrêté :

JOURNAL HORS LIGNE DE FASTJACK

30 Juillet 2074

Avec un journal complètement hors ligne, aucune chance pour que Search vienne y lire mes secrets ou modifier son contenu. Enfin, je l'espère. Il faut que je documente ce qui m'arrive pour la postérité, même si j'y comprends pas grand-chose pour le moment. Si ce n'est que je sais quand ça a commencé...

En 2072, j'ai fait un run contre une installation de NeoNET près d'Albuquerque. L'endroit était une zone morte, pas une once de signal sur plusieurs kilomètres. Mon équipe a réussi à pénétrer dans le complexe et de là ils ont ouvert une liaison satellite pour moi. Leur serveur était terrifiant et surtout rempli de métaconsciences. Des IA sauvages couraient dans tous les sens. Je n'ai eu accès aux systèmes que quelques minutes avant que la liaison satellite ne soit coupée. Je me suis réveillé quatre heures plus tard avec le crâne en feu. C'est peu après que j'ai eu ma première « absence ». C'est de là qu'il sort, Search. Ou plutôt S.E.A.R.C.H. (« Self-Educating Autonomous Reasoning Combat Hacking »).

- Pour ceux d'entre vous qui auraient du mal à joindre les bouts, c'est la même installation qu'Ace, l'agent de Lanier, a discrètement espionné.
- Carmody

Qui, ou quoi, est Search et surtout pourquoi s'en est-il pris à moi ? Aucune idée, la seule chose que je sais c'est que le point de départ de tout ce merdier, et donc son apparition, c'est ce job contre NeoNET. Peut-être que la déconnexion a été trop brutale et mon esprit ne s'en est simplement jamais remis ? Je doute que l'explication soit si simple...

Quoi qu'il m'arrive, je ne suis pas le seul. Riser en est lui aussi victime. Il faisait partie de l'équipe envoyée à Albuquerque. Juste après l'opération, il m'avait déjà semblé un peu désorienté, mais j'ai réalisé qu'un truc n'allait pas quand on s'est engueulé peu après. Depuis, quand je lui parle, je ne le reconnais même plus.

J'ai aussi mis la main sur quelques infos sur le site d'Albuquerque :

- Il contient des centaines de serveurs cachés dans une cave, dédiés au stockage d'IA.
- Le budget du site vient principalement du Projet Imago chez NeoNET et Cerberus lui-même semble passer beaucoup de temps dans l'installation.
- Des fonds proviennent aussi d'Evo et d'un programme de recherche nommé Dickens.
- Le soutien d'Evo à ce projet n'a pas l'appui de **Buttercup**, qui s'en plaint régulièrement au reste du conseil d'administration, qui du coup craint qu'elle ne s'attaque au projet directement.
- Villiers a entendu parler du projet, mais Celedyr le maintient autant que possible dans l'ignorance à son sujet.

Son état de santé étalé au grand jour, tout du moins aux membres du Jackpoint, Fastjack n'eut pas d'autre choix que de donner le contrôle du réseau privé à d'autres. Après toutes ces révélations, il confia le Jackpoint à Bull, Glitch et Slamm-0! avant de tirer sa révérence.

Lui et moi n'avons jamais été en bons termes, je lui préférerais largement Captain Chaos, mais voir un vieux de la vieille comme lui partir ainsi en retraite forcée, ça fout un coup. Surtout de cette manière. Bien évidemment, je n'ai appris son départ, et son infection, que bien après, quand Bull me donna enfin accès au VPN pour la compilation Néo-Révolution. À l'époque, malgré les rumeurs, je pensais juste que Fastjack, comme moi, se faisait juste trop vieux pour toutes ces conneries...

LE CONFINEMENT DE BOSTON

C'est la maladie de Fastjack qui amena Butch à faire une improbable (pour une doc des rues), mais irréfutable étude épidémiologique du **Syndrome de Fragmentation Cognitive** (SFC). C'est à cette époque que je l'ai croisée ; je lui ai fourni des goules sauvages pour effectuer ses expériences sur les Infectés, mais la défiance du Jackpoint à mon égard, restes du règne de Fastjack, nous a empêchés de réellement collaborer plus avant.

Les travaux de Butch aboutirent à la compilation de données regroupées sous le titre « *Âmes volées* », mais en fin de compte, les éléments qui conduisirent à la série de catastrophes qui aboutiront au confinement de Boston se trouvaient, eux, déjà dans les informations publiées par Miles Lanier (et Fastjack). Les deux vieux loups de mer avaient vu juste, tout ce merdier est bien la conséquence des recherches effectuées à Albuquerque.

Emprisonnée dans les prisons numériques d'Evo et de NeoNET, une foule de consciences numériques mit au point un plan d'évasion. Coupées de la Matrice, il leur fallait trouver une porte de sortie. Le seul point d'intersection entre leur monde et le nôtre était le cerveau des métahumains qui se connectent à la Matrice tous les jours. Sans autre forme de procès, ces intelligences numériques réussirent l'impossible en se téléchargeant dans cette seule échappatoire à leur disposition : les petites cellules grises de ces malheureux, formatées à l'aide de nanites.

Ce plan d'évasion fut-il un détournement des recherches de Celedyr à Boston ? Ou bien le dragon y vit-il simplement une opportunité de parvenir à ses fins et de restaurer Eliohann ? Nul ne le sait. Il est par contre établi que dans une tentative désespérée de réveiller le dragon plongé dans le coma depuis le Crash 2.0, Celedyr utilisa le même procédé. À l'aide d'une large quantité de nanites, il tenta de « ré-imprimer » le cerveau du dragon endormi à partir de son écho dans la matrice, Cerberus.

L'opération tourna mal, probablement sabotée par Ex-Pacis, un groupe de technomanciens dissonants qui avaient infiltré le projet. Anciennement alliée à Winternight et fidèle de Deus, leur leader, Pax, infiltra le projet Vulcan à Boston sous le pseudonyme transparent de **Penelope Ann Xavier**. C'est si transparent qu'on peut se demander si Celedyr n'avait pas tout simplement passé un marché avec elle. Après tout, il n'est pas impossible qu'il ait eu besoin de sa maîtrise de la Dissonance pour

CHRONOLOGIE SFC

2072

- Un groupe de runners, incluant Fastjack et Riser, s'infiltrer au sein des laboratoires de recherches du dragon Celedyr à Albuquerque Lair. À leur insu, les deux runners sont infectés par le virus du SFC.

2073

- Miles Lanier, suspicieux des recherches du dragon Celedyr, engage une équipe de runners pour s'infiltrer dans les installations de Transys Neuronet au pays de Galles, où sont menées les recherches du projet Imago. À la suite de cette intrusion, Celedyr transfère le projet Imago dans son repaire d'Albuquerque.

2074

- La station d'Evo sur Mars, Gagarin, coupe subitement ses communications avec la terre.
- À la fin de l'année, Miles Lanier révèle l'existence du SFC, et sa propre infection, au Jackpoint. Fastjack annonce qu'il est aussi infecté, depuis 2 ans maintenant et, compromis, il transfère le contrôle du réseau privé.

2076

- **Avril :** Butch publie ses recherches sur le SFC dans un dossier nommé « Âmes volées » sur le réseau privé du Jackpoint, où est introduit le terme péjoratif de défracté pour décrire les victimes du virus.
- **Juin :** Celedyr tente de soigner le dragon Eliohann, plongé dans le coma depuis le Crash 2.0. Le traitement utilise une variante expérimentale du SFC, mais l'opération tourne mal (probablement sabotée par PAX). Eliohann s'échappe du MIT&T et répand les nanites qui le recouvrent sur le centre de Boston, dévastant les tours de NeoNET et le stade de Fenway, en plein match, avant d'aller s'écraser au nord de la ville, près de Salem. Les nanites causent une épidémie brutale de SFC dans la ville, qui est presque immédiatement placée sous quarantaine.

2077

- Des victimes du SFC se regroupent et s'organisent sous le nom de monades. Sous la houlette de leur représentant et leader, Aether, ils envoient un message à la Cour Corporatiste et à l'ensemble des mégacorporations pour proposer une solution à la crise du SFC sous la forme d'un exode des infectés pour l'espace profond.

2079

- Le dragon Celedyr remet au C5 les spécifications de nanites nettoyeuses permettant de soigner les victimes du SFC.
- **Janvier :** un jugement de la Cour suprême de Georgie au CAS criminalise le SFC.
- **29 septembre :** un jugement de la CC reconnaît Richard Villiers responsable de la mise en quarantaine de Boston et lui interdit, pour une durée de dix ans, de diriger une corporation.
- La mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI) quitte la terre avec son bord un large nombre de Monades, dont Aether.
- À la fin de l'année, la mégacorporation NeoNET est démantelée.

parvenir à ses fins ? Quoi qu'il en soit, si Celedyr avait fait un pacte avec les technos, il n'est pas clair si ses partenaires dans le projet en étaient conscients. Est-ce qu'Evo et Aztechnology avaient été informées ? À moins que ce ne soit justement l'une d'elles qui ait pactisé avec les technomanciens dissonants ? Là encore, difficile à dire. Quoi qu'il en soit, les membres d'Ex-Pacis avaient leur propre plan et cela contribua largement à aggraver la situation.

Comme révélé par la compilation *Lockdown*, le transfert de Cerberus dans le corps d'Eliohann fut le point de départ de la catastrophe. Le **4 juin 2076**, le dragon se réveilla, complètement enragé, et s'échappa des laboratoires secrets situés sous le MIT&T. Après une brève bataille contre Celedyr au-dessus des tours de NeoNET, Eliohann s'écrasa sur le stade Fenway en plein milieu d'un match de baseball. Il éparpilla alors les nanites, dont il était couvert, sur tout le centre-ville de Boston sous forme d'une pluie irisée jaunâtre. Ces nanites, porteuses d'une variante du virus du SFC, infectèrent tout sur leur chemin. En quelques heures, la ville se remplit de défractés en tous genres. Pour aggraver encore la situation, la personnalité de Cerberus n'était pas la seule présente dans la programmation de ces nanites. Des fragments de Deus, peut-être implantés par Ex-Pacis, s'y trouvaient également. Il n'est donc pas surprenant que les défractés qui résultèrent de tout ceci aient été sacrément plus barrés et dangereux que la moyenne.

Avec une efficacité et rapidité surprenante, une vaste zone de quarantaine fut établie tout autour de Boston : la NEMAQZ. Officiellement, Boston était touchée par une souche particulièrement violente d'encéphalite, et le blocage visait à éviter que la maladie ne se propage. Tout était bon pour garder l'opinion publique dans l'ignorance. Le chaos qui régnait dans la zone fut donc proprement isolé du reste du monde par le cordon mis en place par les corpos. À l'intérieur, l'enfer continuait de se déchaîner. Le centre-ville fut pris de folie et le dragon, toujours dément, s'envola à nouveau avant de s'écraser, pour de bon cette fois-ci, dans les environs de Salem. On ignore depuis ce qu'il advint de lui, ce qui nourrit son lot de rumeurs et théories plus ou moins fumeuses. (Merci de les garder pour vous !)

- **Domage !** J'en ai justement une douzaine en stock !
- **Carmody**

Heureusement, les nanites utilisées pour l'expérience d'Eliohann n'avaient qu'une faible durée de vie. Après seulement quelques jours, seules les personnes préalablement infectées par les nanites étaient encore en mesure de propager la maladie. Ce mécanisme de protection fut probablement la seule bonne idée de Celedyr dans cette histoire. Néanmoins, avec la zone de quarantaine mise en place et une partie non négligeable de la population déjà infectée, une longue bataille entre les métahumains enfermés et les défractés s'engageait. Elle allait durer plusieurs années.

Après la tragédie de Boston, il fut beaucoup plus difficile de garder le SFC secret. L'ork de la rue, comme le bon employé elfe, tout en bas de l'échelle, ignoraient toujours ce qu'il se tramait vraiment, mais ils constataient l'arrêt de beaucoup de produits à base de nanotechnologie. La vérité se répandait néanmoins progressivement. Dans les Ombres tout d'abord, puis au sein des agences de renseignement et des corporations, étrangères aux manigances de NeoNET, Evo et Aztechnology. Rapidement, il allait

falloir trouver quelqu'un à qui faire porter le chapeau, quelqu'un à qui faire assumer toute la responsabilité de l'histoire afin de pouvoir blanchir tous les autres partis impliqués. Le fait est que toutes les mégacorporations avaient capturé, exploité et expérimenté sur les défractés et les IA depuis leur apparition, mais nul besoin qu'elles rendent toutes des comptes, hein ? Quelques années plus tard, le couperet tomba sans surprise sur NeoNET. Après tout, Boston était le QG de la mégacorporation, et ceux qui étaient bien renseignés savaient que tout ce foutoir avait commencé dans leur installation secrète d'Albuquerque...

Quelques mois plus tard, début 2077, les **monades** se révélèrent au monde, dans un climat déjà très tendu par l'établissement de la NEMAQZ. Enfin, elles se révélèrent à ceux qui réussirent à voir leurs messages avant qu'ils ne soient supprimés ou réécrits par les machines de propagande des mégacorporations. La compilation *Chrome Flesh* traite déjà ce sujet, je ne vais donc pas revenir dessus. On retiendra juste ici que des personnes infectées par le SFC et dont l'IA a pris le contrôle complet de l'hôte (ou qui ont trouvé un arrangement avec ce dernier) s'étaient organisées et s'identifiaient désormais sous le nom de monades, plutôt que le péjoratif terme de défracté. Leur porte-parole, un certain **Aether**, proposa une porte de sortie à la Cour Corporatiste : « Laissez-nous partir et la pandémie de SFC s'arrêtera ». En échange de la construction d'un convoi spatial et d'une amnistie pour leurs crimes (le vol d'un corps humain en quelque sorte), les monades s'engageaient à quitter la planète et à ne plus infecter d'autres métahumains. Elles se contenteraient de réutiliser les corps déjà sous leur contrôle pour construire leur propre civilisation dans les confins de l'espace.

DIFFICILE RETOUR À LA NORMALE

UN REMÈDE POUR TOUS... OU PRESQUE

En 2079, Miles Lanier revint une dernière fois sur le Jackpoint. Selon lui, la bataille contre le SFC était sur le point d'être remportée, il venait donc faire un compte-rendu de la situation. Celui-ci serait son dernier sur le VPN et il en profita donc pour faire ses adieux au réseau de runners. (Bon débarras, si vous me demandez, ce genre de scélérat n'ayant vraiment pas sa place parmi nous).

En quoi la bataille contre l'épidémie était-elle remportée ? Simplement parce que Celedyr venait en effet de remettre au C5 (Comité de Coordination de Crise de la Cour Corporatiste) les spécifications de nanites nettoyeuses. Ces dernières étaient spécialement conçues pour soigner les victimes du SFC. Les nations signataires des ARC, comme les corporations, proposèrent presque immédiatement un dépistage et un traitement à tous leurs citoyens. Ceci laissa bien entendu de côté la large population des SINless, toujours exposée au risque d'infection, ainsi que les nations n'ayant pas ratifié les accords, comme certaines des NAO (dont le CCP, pourtant point de départ de l'épidémie).

Cette offre de traitement gratuit fut un revers dramatique pour les corporations qui développaient encore leur



propre remède, telles que Shiawase ou Proteus AG. Des campagnes de désinformation furent donc lancées pour mettre en doute la qualité et l'efficacité du traitement proposé par NeoNET, afin de tenter d'échapper à l'échec commercial complet. Il ne faudrait quand même pas que la santé publique aille à l'encontre des bénéfices escomptés, n'est-ce pas ?

POUR QUI SONNE LE GLAS ?

Malheureusement, cet acte de bonne volonté de la part du dragon n'arriva pas à temps pour sauver sa mégacorporation. Les UCAS avaient déjà officiellement porté plainte contre NeoNET, Evo et Aztechnology auprès de la Cour Corporatiste fin 2078. La plainte portait sur la situation catastrophique de Boston que les UCAS imputaient, non sans raison, aux manigances du projet Vulcan, dont NeoNET semblait avoir mené la barque.

Evo et Aztechnology, pourtant complices, firent en sorte que NeoNET porte seule le chapeau. C'était déjà scandaleux, au regard de leur implication, mais c'est surtout le véritable responsable de ce chaos, Celedyr, qui s'en tira à bon compte. Il est probable que personne n'ait réellement eu envie de monter au créneau contre un grand dragon, et de surcroît contre le gardien des traditions de la société draconique. Bref, alors que NeoNET se disloquait, le grand dragon reprit simplement le contrôle de Transys-Neuronet, laissant Richard Villiers subir, seul, les conséquences de ses recherches au sujet desquelles il l'avait sciemment laissé dans le noir. Quand on vous dit qu'il ne faut jamais faire affaire avec un dragon...

JUGEMENT DE LA COUR CORPORATISTE

(EXTRAIT DU JUGEMENT RENDU PAR LA CC DANS LE DOSSIER UCAS VS NEONET, RENDU LE 29/09/2079 PAR BELCZYK J.)

[...] mais attendu que le gouvernement des UCAS n'apporte pas la preuve de la responsabilité directe de M. Villiers dans les événements qui ont mené à la mise en quarantaine de Boston, les demandes à l'encontre de M. Villiers sur ce fondement seront rejetées.

Toutefois, attendu que le gouvernement des UCAS démontre les manquements nombreux, répétés et conséquents de M. Villiers dans l'organisation et la structuration de NeoNET aux usages du monde corporatiste, sans que le défendeur ne puisse justifier d'une exonération de sa responsabilité sur son absence de contrôle de la conséquence de la quarantaine de Boston, la Cour déclare coupable M. Villiers de négligence grave dans ses devoirs de Président de NeoNET et le condamne à 10 ans d'interdiction d'exercer une fonction de direction au sein d'une corporation. [...]

Au bout du compte, c'est donc le PDG de NeoNET qui fut condamné pour son manque de diligence. Ironiquement, alors que personne n'a souhaité s'en prendre à Celedyr, c'est exactement ce qui lui a été reproché ! S'il n'était pas un fieffé salopard qui mériterait mille fois ce qui lui arrive, et bien pire, cette condamnation me ferait presque de la peine...

DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER

On n'en a guère parlé jusqu'à maintenant, mais il ne faut pas oublier que le message mystérieux d'Aether et de ses monades, début 2077, n'était pas tombé dans les oreilles d'un sourd. La solution offerte, leur départ pour l'espace profond, loin de l'humanité, ne fut pas ignorée. C'est afin d'y répondre positivement que la mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI), largement sponsorisée par Evo, est née.

C'est donc à la même époque du démembrement de NeoNET que l'ECEPI quitta la base Gagarin avec de nombreuses monades à son bord. Malheureusement, ces dernières abandonnèrent sans remords leurs « hôtes » à bord de la station, sans plus de cérémonie. Cette nouvelle eut pour effet immédiat de faire disparaître le peu de sympathie que leur cause avait pu gagner auprès de l'opinion publique. Aucun chiffre ne fut publié par le SRS (« Space Rescue Service », service de secours dans l'espace), mais il se murmure dans les Ombres que des milliers de corps catatoniques ont été abandonnés sur Mars.

- Vous êtes vraiment assez naïfs pour penser que toutes ces monades se sont envolées au fond de l'espace ? J'en doute. Je suis même prêt à parier qu'une partie d'entre elles sont restées en arrière. Juste pour veiller au grain et s'assurer que la métahumanité ne change subitement d'avis et décide de torpiller la mission ECEPI.
- Carmody
- Une fraction des monades arrivées sur Mars n'a pas embarqué à bord de l'ECEPI. Elles ont préféré revenir sur Terre et demander un transfert vers la Matrice, mais Aether, le chef de leur mouvement, a refusé. Elles sont donc prisonnières de leurs hôtes et de Mars. Pour pouvoir les libérer, il faudrait amener un groupe de technomanciens compétents sur la planète rouge...
- Iz0bel75
- Y a pas de blé à se faire dans un tel coup, mais les corps qu'ils habitent, ça c'est une autre histoire. Parmi eux, y en a peut-être dont la famille et les proches ont assez de pognon pour financer une opération de sauvetage interplanétaire ? Si ce n'est pour que leurs corps pourrissent sous la Terre... Vous savez, le genre de trucs auxquels on a le temps de penser quand on a trop de nuyens sur son compte en banque...
- Dispatch

DERNIERS REBONDISSEMENTS

LAISSÉES POUR COMPTE

Le départ des monades pour l'espace profond ne fit pas les affaires de la minorité d'entre elles restée sur Terre. Certes, Evo les accueillit à bras ouverts (en échange de leur asservissement et de l'exploitation sans remord de leur expertise technique), mais les autres corporations, ainsi que la plupart des nations de la planète, les observent toujours avec méfiance quand ce n'est pas une franche hostilité.

Quelques nations nord-américaines et quelques autres comme la France offrent aux monades la citoyenneté, mais cela ne résout en rien le problème des préjugés qu'elles subissent. D'autant plus, qu'à l'inverse, d'autres encouragent la discrimination envers elles, comme l'illustre le procès Le Peuple vs O. Pane aux CAS.

COUR SUPÉRIEURE DE L'ÉTAT DE GÉORGIE (CAS) - LE PEUPLE VS O. PANE

Dans un jugement appelé peut-être à faire jurisprudence, la Cour supérieure a reconnu O. Pane coupable d'homicide involontaire. Son Avocat, Maître Eric L. Schmidt du cabinet réputé Schmidt, Iakob & Lei, a immédiatement fait appel de la décision devant la Cour suprême des CAS.

La défense entend certainement utiliser les nouvelles révélations sur le SFC et le départ des monades pour récuser le jury en raison du fort sentiment anti-défractés remettant en cause son impartialité.

Mais les milieux juridiques et corporatistes attendent surtout la position de la Cour suprême sur la compétence de la Cour supérieure de Georgie relative à un crime commis au sein du domaine extraterritorial de NeoNET et non sur le sol des CAS. Si la Cour suprême jugeait constitutionnelle la récente loi donnant compétence universelle aux CAS sur l'ensemble des crimes liés au SFC, elle créerait la première brèche depuis 60 ans dans la jurisprudence Shiwase, créatrice de l'extraterritorialité des corporations et fondement de leur autonomie tant juridique que judiciaire...

LE CAS EVO

Evo a clairement réussi à capter la plus grande part du potentiel offert par les monades. Néanmoins, le prix de cette réussite risque de se révéler très élevé pour la méga. Jouant sur sa culture de la biodiversité, Evo fut la première à leur offrir sanctuaire, et même peu après, la citoyenneté. L'objectif, à peine masqué, était d'exploiter le génie scientifique de la plupart des monades.

Depuis cette manœuvre osée, la corpo est la cible d'une vague de runs, ses concurrents étant en effet prêts à tout pour s'emparer de la future-techno-de-demain qu'ils pensent déjà être entre ses mains grâce aux monades. Malgré ces nombreux assauts, la balance penchait encore en faveur d'Evo jusqu'au départ d'ECEPI. En effet, un bon nombre des monades se sont embarquées à bord, réduisant très nettement la productivité de celles qui sont restées. D'ailleurs, ces dernières se plaignent déjà des attitudes disproportionnées d'Evo à leur égard.

La situation n'est en rien aidée par Ysil, le nouveau PDG, et ses alliés parmi les actionnaires. Le naga est connu pour son dédain envers la technologie et toute chose « non Éveillée ». Son manque complet d'empathie envers elles se perçoit nettement à travers plusieurs de ses décisions. Et c'est donc avec une ironie indéniable de l'Histoire que les monades cherchent aujourd'hui à établir une sorte de syndicat afin de s'opposer aux demandes tyranniques de leurs employeurs.

Tout ceci n'est pas pour faire les affaires d'Evo, qui n'est déjà pas en bonne posture. NeoNET a certes porté le chapeau de la crise SFC, mais Evo était aussi très largement impliquée par les éléments rendus publics lors du procès mené par les UCAS. La mégacorporation a encore de difficiles années devant elle...

BOSTON... LE BOUT DU TUNNEL ?

L'année 2079 apporta un peu d'espoir à Boston. Après trois années d'efforts coordonnés, le C5 desserra le cordon autour de la ville. Seules quelques zones toujours jugées à risque, telles que le MIT&T et les tours de NeoNET, sont encore réellement emmurées. Néanmoins, si les défractés de la ville sont désormais en retrait, restaurer l'ordre civil reste difficile.

Les gangs de Boston profitent du temps qu'il leur reste avant le retour à l'ordre pour régler leurs comptes en toute impunité. Les Knights of the Red Branch, alliés avec le Bane-Sidhe, tentent de se débarrasser des Ancients. Les Centurions et les Roxx sont en pleine guerre pour le contrôle de quartier de Roxbury. De son côté, la maire O'Rylan n'essaie même pas de tempérer la situation. KE est de toute manière trop débordée par les opérations de confinement et d'élimination des défractés restants pour y faire quoi que ce soit.

Malgré tout ceci, et le fait que certaines parties de la ville soient encore emmurées, la vie à Boston revient donc doucement à la normale. Enfin, autant que possible après une telle catastrophe et plus de trois années de quarantaine...

COMMENT SE RÉFRACTER (EN 2080)

NeoNET a payé l'addition pour le SFC, les monades sont parties et Boston rouvre ses portes... Bref, le SFC, c'est fini ? Pas vraiment. Il suffit de faire l'inventaire des traitements désormais disponibles pour soigner une victime du virus pour se rendre vite compte qu'on ne se remet pas de cette infection comme d'une simple grippe. Et endurer les soins nécessaires n'est pas une mince affaire.

Tous les traitements disponibles reposent plus ou moins sur le même protocole. Il faut d'abord se débarrasser du fragment de personnalité supplémentaire, soit en détruisant toutes les nanites soit en le transférant hors de l'hôte. Viennent ensuite des soins palliatifs destinés à restaurer, autant que possible, la personnalité originelle du patient, à partir de ce qui en reste.

Le traitement le plus accessible est celui offert par Celedyr, qui utilise des nanites nettoyantes « **Overwriter** ». Ce sont, en fait, des nanites tueuses, accompagnées d'une gelée programmable, conçues pour attaquer d'autres nanites. Leur particularité est leur absence totale de connexion à la Matrice. Elles sont donc virtuellement impossibles à pirater, ce qui empêche les nanites infectées de les reprogrammer. Si elles sont injectées peu après l'infection, elles sont capables d'endiguer entièrement la progression du SFC. Elles s'injectent par perfusion et requièrent aussi de restreindre le patient pendant le traitement, qui dure quelques minutes. Ce traitement est aussi utilisé à titre préventif, s'il y a un risque de transmission du virus.

Le principal concurrent du traitement de NeoNET est le **NanoScrub**, surnommé **Nanope**, de Shiawase. Son approche est très similaire, jusqu'à son mode d'administration, la perfusion. Il est néanmoins plus versatile et a, par exemple, plus de chances de soigner un patient gravement atteint par le SFC. En revanche, la durée de traitement est beaucoup plus longue et le patient doit donc être restreint pendant plusieurs heures. Un autre effet indésirable du traitement est le risque d'endommager les augmentations du patient. Dans tous les cas, ces deux traitements présentent un grand risque, car si le fragment de personnalité intrus réussit à prendre contrôle de l'hôte, avant ou pendant le traitement, il peut décider d'emmener le patient avec lui dans la mort.

La troisième solution consiste à affronter le fragment sur son domaine, c'est-à-dire la Matrice. À l'aide d'une connexion directe (ou même de simples trodes), une **bataille matricielle** épique doit être menée afin de bricker la totalité des nanites qui infectent le patient. Le combat est éprouvant pour les participants comme pour l'hôte et il n'est donc pas garanti que le patient, ni ceux qui l'aident, y survivent.

La dernière solution requiert l'assistance d'un technomancien capable d'exécuter certaines formes complexes. La première, nommée **Coriolis**, a déjà été évoquée dans *Chrome Flesh*. Elle permet, avec son accord, de transférer le fragment de personnalité hors de son hôte. La seconde forme, **Defrag**, réalise la même opération, mais en se passant cette fois-ci de l'accord de la personnalité transférée.

- Il existe une autre approche, moins connue, qui semble venir de Fastjack. Elle consiste à combattre le feu par le feu, en déployant une IA conçue spécifiquement pour emprisonner le fragment de personnalité intrus. Lanier a clairement laissé entendre qu'il en avait bénéficié. Il semblerait que FastJack la fournisse lui-même à certaines personnes de son choix.
- IzObel75
- Typiquement le genre de Fastjack ! Il garde un traitement pour lui, laissant les autres se faire bouffer le cerveau, mais il file sa solution à un enfoiré comme Lanier. Putain, Captain Chaos doit se retourner dans sa tombe numérique de savoir que le Jackpoint a fait office de successeur au Shadowland...
- Sim-Eon

Ces traitements suppriment la personnalité excédentaire, mais ne peuvent soigner les dommages que le patient

a déjà subis. Ceux qui survivent au traitement souffrent donc souvent de mémoire lacunaire et même d'altération définitive de leur personnalité. On peut réduire ces problèmes à l'aide de personafix issus de la personnalité originelle. Cette stratégie facilite le processus de restauration en formatant en quelque sorte le cerveau du patient avec sa personnalité d'origine. Il est néanmoins rare de disposer d'un tel enregistrement.

- On dit souvent que les royaumes de la Résonance contiennent la copie de la personnalité de quiconque s'est jamais connecté à la Matrice. Donc, au moins en théorie, un technomancien pourrait collecter les éléments nécessaires pour produire un tel enregistrement.
- IzObel75
- C'est plus qu'une légende et j'ai même entendu dire que MCT et ses alliés yakuzas ont trouvé moyen de le monétiser ! À l'aide des nombreux prisonniers technomanciens à sa disposition, MCT retrouve l'empreinte d'un défunt à la demande de sa famille et ses proches.
- De là, les Yakuzas utilisent la technologie qu'ils ont développée pour le bunraku afin de fabriquer une de leurs fameuses « poupées humaines ». Celle-ci est ensuite utilisée pour offrir une chance aux proches et à la famille d'être réunis, une dernière fois, avec leur bien-aimé...
- Carmody

LE MOT DE LA FIN

Nous sommes maintenant en 2080, soit près de huit ans après que ce merdier a commencé. Le SFC n'a pas disparu, il fait toujours des victimes. Tout le monde n'a pas accès aux traitements disponibles et certains sont infectés trop vite pour être soignés, ou encore ne sont pas dépistés à temps. Les défractés ne vont donc pas disparaître, loin de là, mais leur existence ne représente plus une menace pour l'espèce humaine. Le SFC n'est plus en mesure de causer l'extinction de la métahumanité, pour peu qu'il en ait jamais été capable.

Les défractés, ou monades comme certains d'entre eux se nomment, font simplement désormais partie de la trame de notre Sixième Monde, pour le meilleur et pour le pire.



MÉGA-CORPORATIONS AAA

AZTECHNOLOGY

Dans les Ombres, quand on pense à Aztechnology, on imagine un mage de sang retors, qui va nous doubler à la première occasion. Ce qu'on oublie souvent, c'est que le reste de la planète adore Aztechnology. Bien sûr, Hualpa et Ghostwalker, ainsi que les dirigeants d'Horizon n'ont aucune amitié envers les Azzies, mais ils sont, comme nous, plus l'exception que la règle.



Ce paradoxe s'explique par l'excellente **propagande** que les Azzies savent orchestrer. Elle est bien plus subtile que celle de leur rival Horizon. Regardez ce qui s'est passé après le massacre des technomanciens à Las Vegas en 2074. Horizon l'a joué à la Horizon. Ils ont lancé une nouvelle campagne « Paix à l'Horizon » pour vendre qu'ils travaillent pour un monde meilleur à la seule fin de faire oublier leur implication dans le massacre.

Maintenant, prenons l'exemple de la guerre entre l'Azlan et l'Amazonie. Microtrónica Azteca a diffusé des vidéos faisant la démonstration de leurs produits utilisés par les troupes, sans jamais montrer ces soldats utiliser leurs armes, sauf pour se défendre contre une embuscade ou une paracrature. Pyramid Arcane Supplies a commercialisé de nouveaux

réactifs découverts sur le territoire amazonien. Dassault a profité du conflit pour illustrer la performance, l'efficacité et la diversité de son catalogue. Bref, c'est plus subtil, le message ne crie pas Aztechnology à tout bout de champ ; mais ne nous y trompons pas, ça reste de la propagande.

Au-delà de cet art de la communication, le fait demeure que leurs produits sont très, très populaires. Les comlinks de Microtrónica Azteca sont parmi les meilleurs rapports qualité-prix du marché. Leurs produits magiques, vendus par Pyramid Arcane, sont aussi d'excellente facture. Et est-il seulement nécessaire de mentionner la popularité des Stuffer Shack ? Même la France, supposée honnir la « malbouffe », a fini par céder à la chaîne, au prix d'un rebranding sous la marque Carrefour. Pour faire court : tout le monde aime leur came.

Leur science de la communication va au-delà de la simple propagande. Elle s'étend aussi à une capacité incroyable à étouffer ce qu'ils ne souhaitent pas voir se diffuser. Les Azzies communiquent très ouvertement quand ils défendent une bonne cause, mais ils savent autant rester **très, très discrets** sur leurs propres manigances malsaines. Par exemple, tout le monde sait qu'ils ont été chassés de Denver par Ghostwalker, loin d'être un dragon très apprécié de l'opinion publique. Par contre, peu de gens sont au courant des recherches magiques inquiétantes qu'ils mènent en Antarctique, et ce malgré les duels magiques dans les Ombres avec la Fondation Draco.

AZTECHNOLOGY

Siège social : Tenochtitlán, Aztlan

Président : Flavia de la Rosa

Principaux actionnaires : Non publiés

Divisions majeures : Aztechnology North America, Aztechnology Latin America, Aztechnology Europe, Aztechnology Australasia, Aztechnology Africa

Filiales notables : Austrafarm (agribusiness), CEI (industrie lourde, exploitation minière), Energia Viva (énergie), Maritech Enterprises (aquaculture), Nature-Taste (biens de consommation courante, alimentaire), Pemex (pétrole, produits chimiques), Productos Cultivatos (Agribusiness), Carlsberg-Heineken (alimentaires, liquoreux), Líder (Megamarts), Natural Vat Technologies (biens de consommation courante, alimentaire), Stuffer Shack (commerces de proximité), Très Chic Cosmetics (cosmétiques), Optical Dreams (Matrice, technologie simsens), Microtrónica Azteca (Matrice, matériel informatique), DhakaSoft (Matrice, logiciels), ComPac (Matrice, logiciels matriciels), Channel 12 (média, réseau tridéo), Televisa (média, producteur tridéo et simsens), BANCOMEX (banque, finance), Corporación Clínica (gestion d'hôpitaux), Cuerpos Radicales (santé, cliniques), Genetique (biotech, genotech), Medicarro (fournisseur de services médicaux), Embraer (aéronautique militaire), Marine Technologies (marine), Soluciones Orbitales Integradas (aérospatiale), Mystics and Magicks (fournisseur de services arcaniques), Pyramid Arcane Supplies (biens magiques), Armamentos Murreta (armement personnel), Dassault (militaire, aérospatiale), Esprit (technologie militaire, armement), Hawker-Siddley (aérospatiale, drones), Air Montezuma (compagnie aérienne), Free Transit Cartage (transport), Seguridad Primero (assurance, services d'urgences), Aztech Shuttle Service (transport urbain)

Cette aptitude leur permet de garder leurs secrets très bien cachés. Combien parmi vous savent qu'Aztechnology a mené des expériences en Bretagne, qui ont probablement causé la résurgence de la Brume ? Et qui a fait le lien entre ces expériences et la catastrophe du Yellowstone ? Et même si ici on est conscient de ces deux faits, et de leur connexion inquiétante, on en reste aux suppositions quant aux objectifs réels de ces manœuvres.

- Il existe en effet un faisceau d'éléments qui semble indiquer que la catastrophe du Yellowstone a beaucoup bénéficié à Aztechnology. Et il n'est donc pas impossible que les Azzies y soient pour quelque chose dans son déclenchement. Il n'y a rien de concret, malheureusement. Ce qui est sûr, c'est que les Azzies, connus à la cour de la Reine sous le nom de Coatepetl, sont présents depuis longtemps dans le plan des fées. Du coup, leurs ambassadeurs ont des décennies d'avance par rapport à ceux des autres mégas.
- Namergon
- Ghostwalker, comme les Azzies, a pas mal de potes dans les plans. Il n'est pas impossible que leur haine mutuelle vienne justement d'intérêts « planaires » divergents...
- Dispatch

En dépit de tous ses torts, la mégacorporation a au moins le mérite d'être assez peu raciste. Les préjugés, au sein d'Aztechnology, sont plutôt d'ordre culturel. Pour caricaturer, chez eux, c'est bien pire d'être un catholique que d'être un troll... Sans compter que, dans une culture un peu macho, les gros biceps sont plutôt appréciés. Du coup, on voit beaucoup d'orks et de trolls atteindre des positions importantes, spécialement dans les branches dédiées à la sécurité. Attention, néanmoins, certaines filiales (comme Dassault) ont leur propre culture et certaines sont beaucoup moins ouvertes d'esprit. Par exemple, leur filiale à Vladivostok ne compte aucun trog parmi eux et cache à peine ses liens avec la Human Nation.

AFFAIRES COURANTES

L'APRÈS-GUERRE

Si le conflit entre l'Amazonie et l'Aztlan est fini depuis 2074, son impact se fait encore sentir. La guerre médiatique avec Horizon, qui soutenait l'Amazonie, y a connu, certes, son apogée, mais la rivalité sous-jacente est loin d'avoir disparu. Et ce n'est pas la seule complication liée à la guerre qu'Aztechnology doit gérer. Par exemple, à Bogota, les Azzies doivent aussi faire avec Saeder-Krupp pour reconstruire la cité. Bref, si la guerre est finie, ses suites et conséquences sont toujours très présentes en Aztlan.

Malgré tout, dans l'ensemble, Aztechnology a tiré son épingle du jeu. La corpo a gagné deux villes entières, Bogota et Cali, ainsi que plus de soixante kilomètres vers le sud. L'impact symbolique de sa victoire face à plusieurs dragons, et même Horizon en quelque sorte, reste le plus grand accomplissement de ce conflit.

On ressort rarement indemne d'une guerre et l'Aztlan en garde des séquelles, malgré son statut de vainqueur. L'attaque du dragon Sirurg, cumulée avec les effets de l'ouragan Donald, a détruit une large partie de la capacité de production agricole de Natural Vat Technologies (ou Nat-Vat). Cela cause de graves pénuries dans le pays, mais se ressent aussi à l'échelle de la planète.

- Les effets de cette disette à échelle planétaire ont été décuplés par leur stratégie. En piratant un nœud de Picard, j'ai découvert que, pour défendre leur position dominante sur le marché alimentaire, les Azzies s'en prennent sans remords aux appareils de production de leurs concurrents. Et après, c'est nous, Section 89, qu'on traite de terroristes !
- Iz0bel75

Les malheurs d'une corporation font les affaires d'une autre et c'est Wuxing qui a vu, dans cette catastrophe, une opportunité. La mégacorporation chinoise a donc accepté de renflouer les caisses du pays. Cependant, Aztechnology ayant repris du poil de la bête, elle semble discrètement s'en prendre aux intérêts de la méga (attaqués de partout ces derniers temps) afin d'obtenir une position de force pour négocier le remboursement de ses emprunts. Il faudrait peut-être changer le dicton pour dire « Ne fais jamais un deal avec un dragon ou Aztechnology » ?

De son côté, et de manière paradoxale, la crise du SFC s'est transformée aussi en une opportunité pour Aztechnology, malgré sa complicité dans son origine. Les Azzies ont en effet manœuvré, comme Evo, pour laisser NeoNET porter le chapeau, et maintenant que la méga



a disparu, ils en profitent pour récupérer quelques morceaux choisis de leur partenaire déchu.

- Aztechnology n'a pas subi de conséquence après la catastrophe de Boston, parce qu'ils ont éliminé, dans le sang, tous leurs liens avec le projet Vulcan. Dès l'établissement du Lockdown, Aztechnology a lancé de nombreux contrats contre ses propres agents, employés, et même filiales. À l'intérieur de la zone de confinement, les représentants de la mégacorporation ont passé les premiers mois à faire un ménage sanglant. Aujourd'hui encore, ce genre de contrat a toujours cours, et les anciens employés qui ont survécu jusqu'à maintenant doivent continuer à lutter pour leur survie.
- Carmody

LES AZTECS CONTRE LE DRAGON

Avec l'achat, entre autres, d'Esprit (ajouté à Dassault), Aztechnology a largement développé ses actifs en Europe. Cette montée en puissance sur son territoire n'est pas pour plaire à Lofwyr. Si le grand dragon a été trop occupé, ou distrait, par la guerre civile draconique, il est maintenant de retour aux manettes de S-K, et a clairement les Azzies dans son collimateur.

- L'inimitié entre Spinrad et Lofwyr joue en faveur des Azzies. Le dragon a tout fait pour empêcher SpinGlobal de devenir une AAA, mais plus d'une fois Aztechnology est intervenue discrètement pour favoriser les plans de Johnny.
- Skarn Ka

RECHERCHES OCCULTES

Aztechnology a aussi largement participé à la chasse aux artefacts qui a tant occupé les Ombres au début de la décennie. Le butin accumulé alors fut le point de départ de nombreuses recherches magiques dans de nouveaux domaines tout aussi réjouissants que l'étude des arbres de sang (Sangre del Diablo) ou l'utilisation du tempo en guise de réactif ! On murmure aussi que les Azzies développent des rituels de magie du sang afin de réparer des fovae (trous astraux). Toutes ces recherches, aussi incongrues soient-elles, seraient en relation, d'une manière ou d'une autre, avec leurs manigances en Antarctique, mais on n'en sait guère plus. Comme toujours, leurs secrets sont bien cachés.

BOTTIN MONDAIN

CONSEIL D'ADMINISTRATION

FLAVIA DE LA ROSA

Passé de pion à pièce maîtresse, l'ancienne présidente de l'Azatlan est désormais la triomphante PDG d'Aztechnology. Pour le peuple, c'est elle qui a mené le pays et sa mégacorporation à la victoire, mais c'est aussi sa politique et ses messages rassurants qui empêchent le pays de sombrer dans la famine, de peu.

Si les membres du conseil d'administration avaient pris l'habitude de lui mettre des bâtons dans les roues au début de sa nomination en 2064, ils ont maintenant opté pour la laisser faire afin de se consacrer à leurs propres manigances.

DOMINGO CHAVEZ

Agressif avec Flavia de la Rosa au début de son mandat, Chavez n'avait de cesse de la harceler et de se plaindre de son attitude trop prudente et attentiste. Mais ses victoires des dernières années ont changé la donne. Les deux forment désormais un duo dynamique... Enfin, quand ils sont d'accord. Si pour elle, la leçon à tirer de la guerre avec l'Amazonie est d'y réfléchir à deux fois avant de rentrer dans un tel conflit, lui pense qu'ils doivent capitaliser sur leur force et s'en servir pour terrifier le monde entier ! Malgré cette différence d'opinions, ils collaborent désormais assez efficacement.

- Chavez est sans pitié. À titre d'exemple, un autre membre du conseil d'administration, Tsurunaga Shinoyama, a été infecté par le SFC par ses soins, juste en représailles.
- Namergon

DOMINGO "DING" RAMOS

Actionnaire important d'Aztechnology, mais aussi chef du Cartel de David, Ramos a gagné sur tous les fronts à l'issue de la guerre. Le play-boy, normalement assez flemmard, se retrouve subitement bien occupé à gérer l'expansion de son empire criminel.

MOTECUHZOMA

Figure éternellement mystérieuse du conseil d'administration d'Aztechnology, Motecuhzoma est passé quelque peu sur le devant de la scène à la faveur des recherches magiques de ces dernières années. Il semble suivre de très près ces travaux, par exemple les magouilles d'Aztechnology en Antarctique. L'intérêt qu'il porte aussi sur les recherches métaplanaires a eu pour effet de remettre en cause la théorie qui fait de lui un esprit libre. On voit donc revenir celle qui en fait un serpent à plumes. Ou simplement un Drake... (Mais alors, quel dragon servirait-il ?)

- Beaucoup pensent au défunt Dzitbalchén, le serpent à plumes qui avait aussi des parts d'Aztechnology, mais il était plutôt du genre à gérer lui-même ses affaires. Une autre option serait Pobre, l'un des chefs du mouvement d'indépendance du Yucatan...
- Carmody

J. J. HARVIN, JR.

Harvin avait pour ambition de faire de l'armée d'Aztechnology la meilleure armée au monde et c'est probablement pour cette raison qu'il est entré au conseil d'administration. Il fallait alors remporter la guerre et ses objectifs étaient complémentaires de ceux de Chavez, dont il a longtemps été un allié.

La guerre finie, Harvin est en train de revoir ses allégeances. De la Rosa comme Chavez sont trop timorés pour lui, Ramos est trop dilettante, mais les recherches de Motecuhzoma, par contre, l'intriguent. Elles vont avec sa vision de domination globale d'Aztechnology. Car, au bout du compte, c'est là que Harvin voit Aztechnology, même s'il sait qu'il n'est pas celui qui peut l'y mener. Il cherche donc le candidat parfait pour ce poste, afin de lui apporter son soutien.

AUTRES

NECALI XÓLOTL

Juge à la Cour Corporatiste, Necali semble dépassé par les activités d'Aztechnology, qu'il s'agisse des manigances

dans le cadre de la Réforme ou des répercussions du SFC. Quelqu'un de plus ferme, plus agressif serait probablement mieux à sa place, mais de la Rosa le conserve en poste principalement parce qu'il lui obéit sans discuter. À l'inverse, Harvin ne demande qu'à le jeter au fond du golfe du Mexique. Si le juge continue à se faire déborder, c'est bien ce qui risque d'arriver...

OSCAR ORTIZ-PENA

Basé à Tenochtitlán, Oscar Ortiz-Pena dirige Aztechnology North America. La vie politique à la capitale a déjà fait de cet ambitieux un homme méfiant, prêt à tout pour s'assurer la loyauté de ses troupes. Les mages sous ses ordres sont les premiers à tester les nouvelles formules de sort de manipulations de pensées, quand ils ne les mettent pas eux-mêmes au point !

Stuffer Shack, MediCarro et Genetique sont les joyaux de son portfolio, même si cette dernière a été une malédiction pendant toute la durée de la crise du SFC. C'est grâce à sa direction que la filiale a réussi à sortir du borbier et à produire une nouvelle ligne de produits sûrs, mais aussi de bonne facture. Cet exploit a attiré l'attention de Harvin, qui voit en lui un potentiel candidat pour remplacer de la Rosa...

MARISOL DEOCAMPO

Quand rien ne va plus chez les Azzies, ce qui arrive souvent, c'est Marisol qu'ils appellent. L'ork est une phénoménale Mme Johnson, dont on ne sait évidemment rien, si ce n'est qu'elle vient probablement de nos rangs. Certaines rumeurs, assez crédibles, suggèrent qu'elle était Veneno, une *face* de Denver connue pour préférer la persuasion par la force. Quoi qu'il en soit, méfiez-vous, car les boulots qu'elle propose ne sont jamais pour les tendres.

- D'après Mika, elle est encore active à Denver, vu que les intérêts d'Aztechnology n'y ont pas tous disparu quand Ghostwalker a pris le pouvoir l'année dernière. On la voit aussi régulièrement à Cheyenne, mais ses visites ont été remarquées par les autorités, et risquent donc de se faire plus rares (et plus discrètes).
- Carmody

AZTECHNOLOGY DANS LES OMBRES

COURIR POUR AZTECHNOLOGY

Les runs d'Aztechnology ont le don de nous poser des problèmes éthiques, ce qui n'est pas peu dire, car les shadowrunners ne sont pas connus pour être des enfants de chœur. Il en faut beaucoup pour choquer le runner moyen et pourtant les Azzies y arrivent presque à tous les coups. C'est l'essence même de leurs liens dans les Ombres. Entre leurs alliances contre nature et leurs recherches magiques plus que discutables, quand les Azzies font appel à nous, ce qu'il faut nettoyer ou faire disparaître est généralement peu ragoûtant. Cependant, ces boulots sont payés en conséquence. Reste à voir si vous pourrez encore dormir après les avoir exécutés.

- Un exemple : collecter les victimes d'un sacrifice rituel. Une équipe a fait ce genre de boulot à Denver. Une fois le rituel

réalisé, les Azzies ont utilisé le gigantesque esprit du sang qui en a résulté pour éliminer un maître shedim et ses laquais dans les Aurora Warrens. Un mal pour un bien ? J'en doute...

► Iz0bel75

La bonne nouvelle, néanmoins, est qu'Aztechnology en a assez de voir des runners se retourner contre elle quand ils découvrent le pot au rose. Du coup, ses Johnsons sont plus honnêtes et transparents que par le passé sur la nature du boulot à réaliser.

COURIR CONTRE AZTECHNOLOGY

Faire un run contre Aztechnology est une option guère plus confortable. Les défenses des Azzies sont aussi dangereuses qu'imprévisibles. Parfois, ils vous laisseront entrer sans encombre, juste pour vous alpaguer par surprise et vous sacrifier lors du prochain rituel. Parfois, vous aurez affaire à une défense quasi militaire, avec le dernier cri des produits Dassault. Ou pire, l'endroit semble désert, mais il est en fait truffé de créatures Éveillées ou d'esprits déments, surtout dans leur forêt aux horreurs à Spandau (Berlin). Ou une combinaison de tout cela.

Mais, ils peuvent être plus subtils, en vous livrant aux forces de polices locales pour les laisser faire le sale boulot pour eux. Leurs mages savent aussi bien vous terrasser avec une boule de feu que vous retourner le cerveau à l'aide de manipulation mentale ou d'illusion. Bref, quoi qu'ils vous envoient, ça fera mal.

EVO

- Je ne sais plus où j'ai récupéré cette présentation d'Evo, qui est clairement partisane, mais elle a aussi le mérite d'être assez complète. Donc je laisse vos propres filtres à propagande faire le boulot ici...
- Sim-Eon



Comme son nom l'indique, Evo se dédie à l'évolution de la métahumanité. Le rêve de la mégacorporation est de créer un monde, ou plutôt une culture, où toutes les formes de vie, aussi différentes soient-elles de l'humanité, seraient reconnues et appréciées ; une culture sans persécution. Au centre de cette vision réside l'idée que la métahumanité ne devrait pas être prisonnière des limites de la chair et c'est donc naturellement que la mégacorporation produit de nombreuses augmentations (cyberware, bioware, traitements génétiques et bien évidemment nanotechnologie), mais milite aussi pour leur utilisation, sans gêne ni tabou. Cependant, la crise du SFC a forcé la mégacorporation à revoir légèrement son message, précédemment très transhumaniste, en un discours d'acceptation (et de compréhension) de toutes les formes de vie, qui sont considérées égales entre elles.

Conséquence directe de cette philosophie, Evo est souvent la première à offrir la citoyenneté à toutes formes de vies conscientes, même celles considérées comme « hors de la métahumanité » par beaucoup, qu'il s'agisse des IA, des goules, des nagas ou même, plus récemment, des monades.

EVO

Siège social : Vladivostok, Russie

Présidente : Ysil

Principaux actionnaires : Buttercup (30 %), Yuri Shibanokuji (23 %), Ren Iwano (8 %), Hideo Yoshida (4 %), Ramon Dizon (2 %), actionnaires minoritaires (33 %)

Principales divisions : Evo Africa and Middle East, Evo Asia, Evo Australasia, Evo Europe, Evo India, Evo North America, Evo South America, Evo Space

Filiales notables :

- Biens de consommation : Lightning Brands (alimentation), MetaErgonomics (biens de consommation pour métahumains)
- Finance : ATRP
- Media : Ersatz! (simsens), MetaMatrix (réseau social), Yamatetsu Productions
- Industrie : ByDesign (cybernétique), Pensodyne (biotechnologie et génie génétique), Roskosmos (technologie spatiale), Saotome Aquadomes (aquaculture et exploitation minière sous-marine), Tsuruga International (construction), Yamatetsu Naval Technologies (construction navale, technologie aquatique et équipements militaires)
- Services : CrashCart Medical Services

- Néanmoins, cet accueil chaleureux ne se fait qu'au cas par cas et dépend intégralement de la capacité de l'individu à servir les intérêts de la mégacorporation. Evo, comme toutes ses consœurs AAA, demeure une mégacorporation dont l'objectif, aussi transhumaniste qu'il paraisse, reste de générer (beaucoup) de profits.
- Sim-Eon

À l'instar des autres AAA, Evo est elle aussi partie à la conquête de l'espace. Cependant, la philosophie même de la mégacorporation fait que cette aventure est au centre des intérêts de la corporation, car elle résonne fortement avec sa raison d'être. Evo est la seule corporation à avoir disposé de citoyens sur autre planète (base Gagarin sur Mars). Même avec la perte de celle-ci, elle dispose toujours de la station de villégiature Shibanokuji Free Fall ainsi que de l'installation Industry II, qui produit le cyberware le plus pointu de la mégacorporation, toutes les deux en orbite de la Terre. L'espace reste donc un domaine très important pour Evo.

Cette passion pour l'exploration spatiale trouve aussi sa racine dans les origines d'Evo. Lorsque Yamatetsu a déplacé son quartier général à Vladivostok, la corporation a aussi opéré une alliance très féconde avec la Russie, dont l'incarnation fut la nomination de l'ancien cosmonaute Anatoly Kirilenko comme PDG du groupe.

C'est ce caractère « russe », très déterminé, allié à l'ouverture d'esprit de la corporation qui lui a permis de devenir non seulement un grand acteur de la conquête spatiale, mais aussi la mégacorporation la plus présente dans les nations Éveillées du globe, où la plupart des autres corporations n'ont pas leur place. Cet accomplissement est certainement illustré par le fait que c'est Ysil, une naga, qui a été désignée comme PDG de la mégacorporation, après les longs mois de délibération qui ont suivi le décès inattendu d'Anatoly Kirilenko.

ANATOLY ZHUKOV KIRILENKO (23 FÉVRIER 2010 - 16 DÉCEMBRE 2077)

Anatoly Zhukov Kirilenko rejoint d'abord Russian Aerospace Force dans le but avoué de devenir cosmonaute. Il quitte l'armée avec le rang de Polkóvnik (colonel) lors de son recrutement par Roskosmos en 2055. En juin 2064, Anatoly quitte la Terre pour Mars, qu'il atteint un an après, devenant le premier métahumain à mettre les pieds sur la planète rouge.

À son retour sur Terre en 2066, il est un héros planétaire et est rapidement désigné comme nouveau PDG de Yamatetsu. C'est sous sa direction que la corporation se transforme pour devenir ce qu'Evo est aujourd'hui. Il n'a jamais oublié l'espace et c'est sous son impulsion qu'Evo construit une base sur Mars et étend ses actifs dans l'espace. Son décès prive le monde d'un héros, Evo d'un PDG d'exception et la Russie d'un loyal patriote.

- Cette biographie omet volontairement qu'il a travaillé pour le Vory avant de rejoindre l'armée, et qu'il n'a jamais réellement coupé les ponts avec l'organisation. Et aussi que l'organisation criminelle fût un élément clé dans la transformation de Yamatetsu en Evo ! Il était d'autre part soupçonné depuis quelque temps d'être infecté par le SFC. Ce qui explique sans doute pourquoi il fut l'une des dernières victimes de Riser...
- Sim-Eon

AFFAIRES COURANTES

TOUR DE PASSE-PASSE

Si NeoNET a porté le chapeau pour la crise du SFC, Evo n'en sort pas indemne pour autant. Le procès des UCAS contre la mégacorporation de Villiers a aussi clairement exposé l'implication d'Evo dans l'épidémie. En outre, si les monades qu'elle a accueillies en son sein ont donné un grand coup d'accélérateur à la recherche, la corporation a essuyé de nombreuses tentatives de sabotage de la concurrence, auxquelles s'ajoute maintenant la débâcle, en matière d'image, d'être associé à la mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI).

Mais, avec la mise en place de la quarantaine de Boston, Evo a vu le coup venir et a lancé, depuis plusieurs années déjà, une stratégie de relooking. En effet, depuis 2079, la marque Evo est morte et enterrée. L'ensemble de ses produits sont désormais lancés sous la marque de la filiale qui en a réalisé le développement, quitte à créer une nouvelle filiale si nécessaire.

Evo en tant que telle ne va pas disparaître et la mégacorporation entend rester le « symbole de la tolérance et de l'ouverture », pour reprendre sa propagande. Mais tracer la propriété d'un brevet jusqu'à Evo est devenu beaucoup plus difficile qu'il y a quelques années.

L'objectif est de créer une « saine » séparation entre les intérêts commerciaux de la mégacorporation et le nom d'Evo, indubitablement toxique pour de longues années. En outre, la profusion de filiales sans relation apparente avec Evo a permis de masquer les découvertes et progrès issus du travail des monades, qui auraient sous doute été regardés avec suspicion.

Aujourd'hui, ce sont donc Pensodyne, Lightning, Roskosmos, Red Star, CrashCart, ByDesign, et même la petite société Arcane Revolutions qui sortent les produits Evo. ByDesign en particulier est une toute nouvelle société dont le cyberware dernier cri fait pâlir d'envie MCT comme SpinGlobal, qui ne se sont pas fait prier pour financer des runs pour tenter de s'emparer de leurs prototypes. Pensodyne, de son côté, a plusieurs années d'avance dans le domaine du bioware, de la nanotechnologie et de la thérapie génique. Leur publicité prétend même avoir un taux de rejet de leurs augmentations de zéro.

- Saotome et Lightning ont collaboré pour sortir une nouvelle espèce d'algue, soi-disant cultivée au milieu de l'océan Pacifique. Elle pousserait dix fois plus vite que son espèce d'origine, tout en absorbant une quantité impressionnante de carbones et métaux lourds.
- Namergon

La Réforme mégacorporatiste, qui a semé la zizanie parmi les A et les AA, a joué en faveur de leur stratégie, car beaucoup d'entre elles ont ainsi trouvé un refuge chez Evo. Au bout du compte, si Evo a clairement baissé au classement général, c'est surtout parce que ses filiales sont considérées comme des entités distinctes, malgré les financements d'Evo, et n'entrent pas dans leurs actifs. De toute façon, Evo n'a rien à craindre : tant que Yamatetsu lui appartient directement, sa place au sein des AAA et de la Cour Corporatiste est garantie.

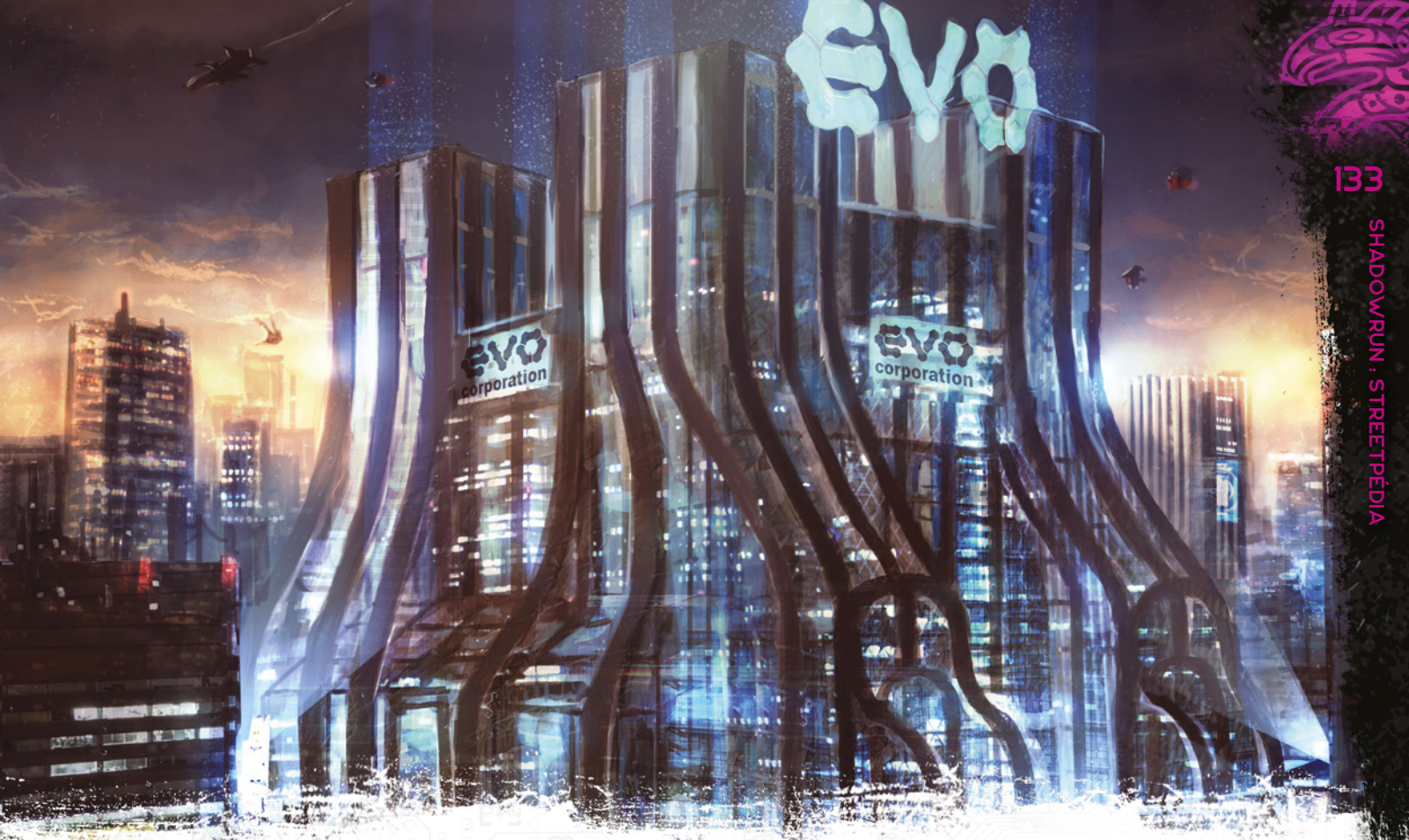
LE PROBLÈME MONADE

Malgré le départ de l'ECEPI, Evo est loin d'avoir vu le bout de ses peines avec les monades. Non seulement la base Gagarin est perdue, mais la manière dont les monades y ont abandonné leurs hôtes est, pour la corporation, un cauchemar médiatique de plus. Sans compter que la productivité de la R&D des monades restées en arrière a forcément diminué. Pour aggraver cette situation, Ysil, qui manque clairement d'empathie envers eux, refuse de revoir leurs objectifs à la baisse. Le mécontentement pousse désormais les monades à former une sorte de syndicat...

- Puisqu'on mentionne les monades, parlons de Special Selection Unit 211 évoqué par Picador. C'est une unité d'action spéciale de la marine de Yamatetsu supposée être composée uniquement de monades. Leurs hôtes sont aussi exclusivement des orks et des trolls, dont la force naturelle est renforcée par les facultés des monades. Certaines rumeurs prétendent qu'ils seraient capables de communiquer par la pensée. Si cette unité existe vraiment, son efficacité doit être redoutable.
- Roms

2080, L'ODYSSÉE DE L'ESPACE ?

Tous les problèmes qu'Evo doit affronter n'ont en rien diminué son désir de conquérir l'espace, mais ses déboires ont certainement excité l'appétit de ses concurrents. Roskosmos a subi tellement de runs contre ses installations qu'en 2078, Evo a finalement complètement intégré sa filiale et a surtout déployé les marines de Yamatetsu afin d'en assurer la sécurité.



BOTTIN MONDAIN

YSIL, LA NOUVELLE PDG

Ysil est une naga et elle est donc bien consciente de l'absence d'ouverture d'esprit du monde qui l'entoure. Quand Evo est venue à Angkor Wat pour rentrer en contact avec les nagas, elle faisait partie des sceptiques, mais les actions de la corpo ont fini par changer son opinion. À l'inverse, le comportement des concurrents d'Evo n'a fait que confirmer ses préjugés, renforçant ainsi son propre désir de voir Evo triompher.

Ysil a rejoint Evo comme testeuse de produits destinés aux nagas pour la branche MetaErgonomics. Son intellect et ses idées novatrices lui ont donné l'occasion de rapidement franchir les échelons et ont permis à MetaErgonomics puis à MetaMatrix de devenir les filiales performantes qu'elles sont aujourd'hui. Ren Iwano était l'un des partisans de l'ambassade à Angkor Wat et c'est donc aussi un allié naturel de Ysil, malgré ses vues normalement plus traditionalistes.

- Ysil est, à sa manière, assez conservatrice, ce qui peut expliquer le soutien de Iwano. Ses préjugés l'amènent souvent à sous-estimer ou mépriser les non Éveillés, même si sa quête, donner accès à la magie à tout individu, lui donne une aura de sainteté...
- Namergon

LES AUTRES PRÉTENDANTS

Si Ysil a gagné la course, et la position de PDG, les autres prétendants au titre demeurent des acteurs d'influence au sein d'Evo.

STRATO CUMULUS

Strato Cumulus est un esprit de la tempête libre qui a rejoint Yamatetsu au début des années 60. Son apparence habituelle est celle d'un japonais haut de deux mètres, avec des cheveux noirs ébouriffés, parfois agrémentés de mèches blanches, le tout évoquant bien sûr des éclairs dans un orage. Mais ce sont sans doute ses yeux bleus, trop clairs, qui révèlent le plus sa vraie nature. Il est connu pour adopter d'autres apparences, entre autres pour espionner discrètement son propre personnel.

Strato Cumulus a rapidement gravi les échelons au sein de la division agriculture, spécialement à l'aide de sa politique d'adaptation, à outrance, de l'environnement de travail de ses employés. Son talent pour promouvoir l'individualité, tout en intégrant avec efficacité au sein de l'entreprise, lui a valu le soutien et l'amitié de Buttercup (une esprit libre, et actionnaire principale, voir son entrée dans l'encyclopédie p. 25).

- Adapter comme un malade l'environnement aux besoins des drones ont souvent un effet tordu sur le mana. En fait, le gus utilise la géomancie, un peu comme Wuxing, pour améliorer le confort des employés d'Evo.
- Dispatch

TAYLOR DACOPRAL

Dacopral est l'abréviation de Data Correlation and Processing Algorithm et le nom qu'a choisi ce programme après son Émergence. Comme l'IA a aussi des difficultés à appréhender la notion de genre sexué, elle a opté pour le prénom Taylor. Une belle incarnation des valeurs progressistes et transhumanistes d'Evo, n'est-ce pas ?

Taylor travaille pour les chantiers navals de Yamatetsu et est responsable d'un programme de développement de drones anthropomorphiques aux fonctions spécialisées. Taylor ne s'est pas laissé contraindre par ce choix ergonomique et un bon nombre de ses prototypes incluent des fonctionnalités issues, par exemple, du règne animal. Certains peuvent même changer de forme selon la tâche à accomplir. Néanmoins, la nature complexe de ces drones les rend quelquefois difficiles à prendre en mains pour les riggers.

Hideo Yoshida, membre du bureau et par deux fois PDG d'Evo, est l'un des alliés de Taylor au sein du conseil d'administration. Il soutenait sa candidature pour la position de PDG dans l'espoir, resté sans lendemain, de remettre sur le devant de la scène le nom de Yamatetsu au sein de la corporation.

- La conception de drones ne représente qu'une parcelle infime de son travail de recherche. Taylor menait de nombreux projets secrets pour le compte de Yamatetsu à Boston. Il a réussi à sortir, avant la mise en quarantaine, et je suis sûr qu'il a pris avec lui ses recherches et qu'elles continuent désormais depuis d'autres sites.
- Carmody

CYNTHIA BILLS

Ancienne chercheuse de NeoNET dans le laboratoire secret d'Albuquerque, Angela Kline est une des premières victimes du SFC, et une des premières monades. C'est peu après et sous son nouveau nom que Cynthia Bills rejoint Evo, aidée par la quantité d'informations appartenant à son ancien employeur. Ses travaux ont aussi attiré l'attention de Yuri, qui lui confie de plus en plus de responsabilités. Au cours des années qui suivent, Bills n'a cessé de se montrer digne de la confiance qu'on place en elle. Quand les monades se sont révélées au monde, Yuri savait qu'il disposait d'une personne fiable pour communiquer le message de tolérance d'Evo à leur égard.

Ses facultés de monades maintiennent Cynthia en parfaite condition physique. Elle est née dans les années 20, mais ne fait guère plus que vingt ans ! Ses cheveux, qui avaient commencé à grisonner, sont à nouveau d'un blond éclatant. Ses lunettes sont plus un signe de nostalgie qu'un réel dispositif médical.

ABHI KALA

Abhi Kala est issu de l'Union indienne et est devenu un citoyen d'Evo en 2063, après que la GRIME a révélé sa génétique narkati. C'est un employé loyal depuis et il est aujourd'hui vice-président d'Asset Analysis pour Evo India. Il approche tout juste de la quarantaine, ce qui est jeune pour une telle position.

Malgré son jeune âge, il faisait partie des candidats pour le poste de PDG, car il incarne bien l'idéal d'Evo à lui tout seul. Sa nature de changelin symbolise la diversité, son intérêt pour le cyberware évoque le crédo transhumaniste, et son passé de victime de la GRIME résonne auprès des citoyens d'Evo, nombreux, qui ont été persécutés. Le seul point faible de son image presque parfaite est sa passion pour le *Evo Combat*, un sport de combat spécifique à Evo, ouvert à toutes les métaconsciences et sans limite d'augmentation ou de magie... Il est même membre de sa ligue. Le match où il a perdu son titre de champion face à un esprit de la terre reste légendaire.

EVO DANS LES OMBRES

COURIR POUR EVO

Evo fait appel aux Ombres comme n'importe quelle autre mégacorporation et les runs qu'elle propose sont aussi moralement ambigus qu'ailleurs. Mais Evo est un employeur plus ouvert d'esprit que la moyenne. La version d'Evo de M. Johnson a tendance à être plus jeune que chez les autres, probablement en raison des politiques d'embauche d'Evo. La plupart du temps, il est aussi un fier représentant de la culture si particulière d'Evo. Ces intermédiaires sont aussi plus décontractés, ce qui rend l'interaction avec eux plus facile. Néanmoins, ne vous y trompez pas, ils sont tous aussi rusés et retors que leurs comparses d'autres corporations.

Leurs Johnson tendent aussi à être plus créatifs en termes de rémunération. On vous proposera souvent des augmentations, des produits militaires issus de la branche Yamatetsu NT, ou même, pourquoi pas, les services de CrashCart... Et tout ceci à des prix très concurrentiels ! À l'image d'Horizon, leurs Johnsons considèrent généralement les runners comme des « véritables personnes » et non comme de simples pions. Cela signifie que vous pouvez le prendre personnellement quand ils décident de vous doubler.

- Ouais, un gus d'Evo a même insisté pour me rencontrer après m'avoir joué un sale tour, juste pour s'excuser en personne ! Comme je n'avais pas apprécié, j'en ai profité pour foutre le feu à son bar préféré... Avec lui dedans.
- Dispatch

COURIR CONTRE EVO

Avec la biodiversité d'Evo et sa disparition derrière de nombreuses filiales sans lien avec la « culture » de la mégacorporation, il est bien difficile de faire des prévisions dans ce domaine. L'opposition peut varier des soldats d'élite de Yamatetsu Naval à un groupe de Naga, en passant par des monades !

WUXING

Quand on pense à Wuxing, c'est d'abord leur flotte de navires de transport et toutes leurs filiales dédiées à la logistique qui viennent à l'esprit. La mégacorporation incarne essentiellement cette activité. Surtout que son

QG domine Hong Kong, l'un des plus grands ports du monde. Cependant, le monopole de Wuxing Worldwide Shipping (WWS) sur l'océan Pacifique est largement remis en question depuis plusieurs années maintenant. La mégacorporation chinoise n'est plus le maître incontesté des eaux que l'on croit...

De nos jours, c'est en fait la finance qui forme la source de revenus la plus importante de Wuxing. Ses filiales dans ce domaine sont trop nombreuses pour en faire ici l'inventaire, mais les plus connues sont listées dans l'encart ci-contre. Wuxing couvre absolument tous



les types de services financiers possibles et imaginables. Ce qui veut dire aussi que si c'est de l'argent ou si ça en coûte, Wuxing trempe dedans à un moment ou un autre.

Derrière ces deux secteurs d'activités, ce sont les **biens de consommation** qui forment la troisième source de revenus. Déjà dominante dans le domaine en Asie, le Crash 2.0 a permis à la mégacorporation de prendre une dimension mondiale sur ce marché, même si ça ne saute pas aux yeux, car Wuxing est derrière des milliers de marques différentes moins reconnaissables. Ces produits vont de l'alimentaire aux commlinks en passant par la mode et les véhicules personnels en tous genres.

Un point faible de l'empire de Wuxing est définitivement leur **relative absence sur le marché matriciel**. Ce marché est dominé par les Japonais et les Coréens, ce qui laisse peu de place à la méga. Elle offre tout de même quelques produits alternatifs, généralement de mauvaise qualité et incapables de réellement faire concurrence à ses rivaux. À l'inverse, Wuxing reste un important producteur de puces simsens, tout spécialement de puces BTL, les fameuses « Kong Chips ». Ces dernières étant illégales, elles sont plus du **ressort des Triades**, avec lesquelles Wuxing a, bien évidemment, d'excellentes relations de travail.

Wuxing est aussi un acteur important du **marché de la magie**. Ses activités dans ce domaine incluent la récolte de telesma, de composants alchimiques, la production de focus et la conception de rituels. Wuxing détient une niche sur ce marché, laissant la production de masse à ses concurrents pour se concentrer sur les produits de grande qualité. En outre, la mégacorporation exploite sa culture d'entreprise et son expertise considérable sur les traditions magiques étrangères à l'Europe et l'Amérique du Nord. Bénéficiant d'une excellente intégration avec WWS, cette branche est capable de livrer ses produits partout à travers le monde, quel que soit l'endroit où ils sont fabriqués. Le volume d'échanges est faible, mais les clients semblent toujours prêts à mettre le prix pour accéder à ces produits hauts de gamme. À cette activité de production, s'ajoute celle du service magique. Ses géomanciens sont imbattables dans leur domaine et personne ne peut réellement leur faire concurrence. Les filiales de Wuxing offrent également les services habituels de recherche ou de sécurité, spécialement dans la mise en place de barrières astrales ou l'invocation d'esprits.

AFFAIRES COURANTES

NAVIGATION EN EAUX TROUBLES

La domination de Wuxing dans le transport et la logistique n'a jamais été autant remise en question qu'aujourd'hui. L'effondrement du Pacific Prosperity Group a entraîné la perte de nombreux contrats, et le Crash 2.0, précédé par le chaos de l'Année de la Comète, a endommagé l'infrastructure (ports) sur laquelle le commerce maritime se repose. Pour aggraver encore la situation, Evo, anciennement alliée de Wuxing, est désormais devenue l'un de ses concurrents les plus féroces. Bref, les eaux considérées comme amicales du **sud pacifique sont désormais devenues une zone de guerre commerciale** pour Wuxing.

WUXING

Siège social : Hong Kong

Présidente : Sharon Chang-Wu

Principaux actionnaires : Wu Lung-Wei, Sharon Chiang-Wu, Fu Peng, James Harper-Smythe, Lu Bao Ling

Principales divisions et filiales notables :

- Automobiles/Drones : ESSY Motors
- Divertissements : AA Entertainment, Jam Bo Games, Lotus Multimedia, Tiger Trideo and Simsense, Saito Studios
- Équipement et services médicaux : Bach Mai Medical, Mayfair, Medical Supplies Ltd.
- Finance : Albion Mutual Funds, Fidelity Mutual Insurance, Malaysian Independent Bank, Morgan and Chase Corporation, Prosperity Development Corporation, Warren Wealth Management, Wuxing Financial Services
- Industrie lourde et énergie : Red Wheel Engineering
- Magie : Awakened Protection Initiatives, Ming Solutions
- Matrice : Eastern Electronics
- Services : Cartwright Cartage and Freight, Minh-Pao Exports, Soba Foods, Swift Wind Deliveries, Wuxing Worldwide Shipping

À cela s'ajoute le fait que, depuis plusieurs années maintenant son principal compétiteur, **Maersk**, met les bouchées doubles. La AA a en effet vu une opportunité dans la Réforme Mégacorporatiste et elle s'est jetée à bras raccourcis dans la mêlée afin d'obtenir le statut de AAA aux dépens de Wuxing. Avec tous les problèmes que la mégacorporation affronte, les assauts répétés de Maersk, dans les Ombres (sabotages, financement de pirates...) ou sur le plan commercial (prix cassé pour remporter des contrats, même à perte), ont un impact manifeste sur les résultats de WWS.

À cette situation déjà catastrophique, s'ajoute un problème d'image depuis **l'incident du Li Na**. Le navire, un croiseur de plaisance de Wuxing, s'est échoué au large des Philippines et la gestion de l'accident par la méga n'a pas été à la hauteur. L'incident reste aujourd'hui l'un des pires désastres maritimes des temps modernes.

➤ Sur les 2 500 passagers à bord, la moitié y sont restés, transformant le drame en un cauchemar médiatique pour la méga. Pour prix de son sacrifice, l'équipage a eu droit à de vraies funérailles de héros et de jolis reportages larmoyants. Pour Wuxing, cela n'a pas été la même. Pour une fois, les journalistes ont fait leur travail et mis en évidence sa gestion calamiteuse des risques. Non seulement le Li Na n'était plus aux normes, et était surchargé, mais il transportait des produits dangereux et absents du manifeste ! Si on ajoute à cela un équipage surmené, peu expérimenté et incomplet, on voit vite comment la situation a tourné à la catastrophe. C'est simple, d'après ce qu'on sait, le Li Na n'aurait jamais dû quitter le port...

➤ Iz0bel75

➤ C'est peut-être en réaction à l'incident que la Worldwide Shipping Special Security Division a été restructurée sous le nom de Maritime Security Division (MSD). La mission reste la même, le



MSD se charge de la sécurité des transports et des opérations de sauvetage, mais on entend dire aussi que chaque large navire ou port serait doté d'une ou deux de leurs équipes, déguisées en simples membres d'équipage afin d'assurer « l'harmonie à bord ». Dans le cas d'un tel incident, j'imagine que les agents du MSD sont formés à assurer la protection des intérêts de Wuxing, par tous les moyens, y compris faire disparaître tous les éléments compromettants.

Attention, il semblerait que le MSD dispose d'un nombre important d'agents Éveillés. La bonne nouvelle, par contre, c'est qu'ils privilégient les armes non létales, telles que les flashes-bangs et les grenades lacrymogènes, afin d'éviter d'endommager la propriété de Wuxing. S'ils changent de tactique, ils sortent généralement un shotgun.

► Carmody

La branche WWS de Wuxing fait donc face à de nombreux défis. Mais la méga ne se laisse pas abattre et réagit, elle aussi, avec agressivité. Leurs navires prennent plus de risques avec les cargaisons qu'ils transportent et Wuxing n'hésite pas non plus à utiliser ses entrepôts en zone extraterritoriale pour faire transiter toute sorte de contrebande, y compris des armes. D'une manière générale, ils mènent la bataille dans les Ombres et leurs runners sabotent la compétition, protègent leurs transports, mais aussi désinforment, infiltrent ou même encore font chanter leurs ennemis. En Chine, on soupçonne même que Wuxing accentue discrètement les conflits locaux entre les seigneurs de guerres à la seule fin d'augmenter les bénéfices de leurs ventes d'armes...

TAO DE LA FINANCE

Dans la dernière décennie, notre planète a subi plus d'une catastrophe (Boston n'étant que la dernière en date) et toutes ces calamités commencent à affecter les filiales financières de Wuxing. En conséquence, **Xiu Luo**, nommé il y a quelques années, a donc profondément changé les règles de la division finance. Et là aussi, on voit que Wuxing n'hésite pas à taper sous la ceinture.

Plus question de faire des recherches minutieuses afin s'assurer qu'une acquisition est saine. Désormais, Wuxing fait un casse et vérifie directement dans les livres de comptes ou les rapports de recherche de la cible. Si possible, on sabote ou on exploite ce qu'on a appris pour baisser le prix de l'acquisition. Et si on doit s'en séparer plus tard, on la dépouille d'absolument tout ce qui est possible avant de revendre la carcasse.

Xiu a aussi repensé complètement le Financial Information Services (FIS) et c'est aujourd'hui l'un des meilleurs centres d'analyse financière du monde. Des experts, parmi les meilleurs, qui ont à leur disposition d'incroyables entrepôts de données matricielles de l'industrie.

► Un exemple de cette expertise : Wuxing a acquis, il y a quelques années, Pesa PKP en Europe de l'Est, après un endettement excessif la corporation dans un projet de construction faramineux. Le FIS a alors découvert que le projet était assuré, en cas de catastrophe majeure, par une compagnie partenaire, appartenant à Saeder-Krupp. Wuxing a donc opté pour saboter le projet, afin de récupérer la prime d'assurance et de liquider la compagnie, dans

la foulée. Un projet en carafe pour Lofwyr et une belle rentrée d'argent pour Wuxing, que demander de plus ?

► Skarn Ka

FORMULA 1 À PÉKIN

Améliorer la position de Wuxing sur le marché automobile était l'un des projets de **Sharon Chang-Wu**. Ainsi, elle a su transformer l'acquisition, peu spectaculaire, de ESSY Motors en une source de profit. À l'inverse des autres divisions en pleine bataille, le département des biens de consommation suit une progression nette et stable. Sa domination totale sur le marché asiatique ayant été établie, Wuxing s'attaque agressivement à la côte ouest de l'Amérique du Nord, au Moyen-Orient et à l'Europe de l'Est.

Ce dernier marché l'a cependant fait entrer en conflit direct avec Saeder-Krupp. Les deux mégacorporations avaient peu de contact jusqu'alors, mais les relations avec la nébuleuse de Lofwyr ne font que se détériorer depuis, même si, pour le moment, l'avantage va à Wuxing.

TU QUOQUE, ME DOCTEUR CHENG!?

Après des années d'amitié, Wuxing a coupé les ponts avec Evo à l'arrivée du SFC. La crise a donc sonné le glas de leur alliance déjà moribonde. Cette rupture s'est suivie d'une campagne de communication dans laquelle Wuxing a largement pris ses distances avec Evo, mais aussi d'une série d'acquisitions, dans le domaine médical, de sociétés fragilisées par l'épidémie (pour la plupart des partenaires de son ancien allié). Cette trahison n'est pas passée inaperçue et les deux mégacorporations se tirent mutuellement dans les pattes depuis. Et tel un couple de divorcés, chacun utilise sa connaissance intime des opérations de l'autre afin de frapper là où ça fait mal.

► Sans compter que les Japanacops n'hésitent pas à financer des runs contre l'une des deux tout en faisant croire qu'il s'agit d'une opération financée par l'autre...

► Carmody

Ce revirement stratégique a permis à Wuxing de saisir l'opportunité de se développer sur le marché du secours médical armé. Leurs équipes sont bien entraînées et bien équipées, mais disposent aussi de plus d'Éveillés que leurs concurrents, ce qui permet aussi à la corpo de capter une clientèle Éveillée plus importante.

Là encore, l'expansion de Wuxing dans ce secteur en Europe de l'Est les a mis en porte-à-faux avec Saeder-Krupp. Agressive et innovante, Wuxing est devenue le second plus grand fournisseur de secours médical armé en Europe. Reste à voir si Lofwyr va tolérer l'affront plus longtemps...

BOTTIN MONDAIN

SHARON CHANG-WU

Pour Wuxing, la nomination de Sharon Chang-Wu au poste de PDG était une évidence. Dès que les actions de son prédécesseur et ancien mari, Wu Lung-Wei, devinrent erratiques, c'est elle qui sut maintenir la compagnie à flot. Quand les négligences de Wu firent échouer un contrat de

transports de plusieurs milliards de nuyens, Sharon (qui avait travaillé d'arrache-pied dessus), excédée, se résigna à réunir le conseil d'administration afin de demander sa démission. Après plus de trente heures de discussion, elle prenait le poste Wu.

Depuis, elle mène Wuxing avec sagesse et diplomatie, ce qui inclut de savoir faire appel aux Ombres si besoin est. Elle a aussi su faire preuve de flexibilité, en ces temps difficiles, en adoptant des changements radicaux et de toutes nouvelles stratégies.

Haute de 1,55 m, Sharon a de courts cheveux noirs, son attitude et son apparence sont toujours professionnelles. Malgré sa petite carrure, elle a une forte présence. La plupart du temps, sa voix est douce et son ton apaisant, mais elle peut facilement monter d'un cran si on lui manque de respect.

JAMES HARPER-SMYTHE

James Harper-Smythe est l'incarnation même de la vieille garde de Hong Kong. Issu d'une famille parmi les plus respectées de la ville, dont l'origine remonte à la présence britannique, ses aïeux furent des alliés clés des Wu lors de l'indépendance de la cité et ils ont fait de Hong Kong ce qu'elle est aujourd'hui. S'il a aujourd'hui 80 ans, les traitements de rajeunissement le maintiennent en excellente forme. Il continue donc d'agir avec son mélange habituel de diplomatie, d'autorité magnétique, et de trahison. Il pense toujours au long terme, a une excellente mémoire et joue toujours agressivement et pour gagner.

Allié ferme et redoutable des Wu, il fut le premier à lâcher Lung-Wei afin de soutenir Sharon. Les deux travaillent de concert et se rencontrent souvent de manière discrète, ce qui nourrit de nombreuses rumeurs sur une éventuelle liaison.

Malgré son soutien à Sharon, il n'hésite pas pour autant à s'opposer à elle, même de manière publique, s'il l'estime nécessaire. Néanmoins, il fait tout pour s'assurer qu'elle ait une image parfaite au sein de la mégacorporation. Il n'hésite donc pas à s'occuper du « sale boulot » pour lui laisser les mains propres.

Depuis son dernier traitement de rajeunissement, James profite clairement de sa nouvelle jeunesse. On l'a donc aperçu dans quelques luxueuses « maisons de plaisir » de Hong Kong et avec une nouvelle jolie demoiselle à son bras à chaque événement mondain.

WU LUNG-WEI

Leader charismatique de Wuxing pendant de longues années, Wu Lung-Wei doit probablement sa chute au Dragon de Jade du Vent et du Feu, l'objet qui a transformé sa passion pour les artefacts anciens en une obsession qui lui fit négliger de plus en plus, jusqu'à totalement, ses devoirs envers Wuxing.

Mais l'ancien PDG n'a pas perdu tous ses alliés ni toute son influence. Il a donc été nommé responsable d'une division au rôle volontairement mal défini, nommée « Acquisitions spéciales ». En clair, il a un gros budget pour se procurer de manière plus ou moins légale, tout ce que lui et ses alliés estiment utile à Wuxing, qu'il s'agisse d'artefact magique, d'employé au talent unique ou même d'autres sociétés.

Bref, le PDG destitué reste une figure importante dans la mégacorporation, mais qui, du coup, divise. La coalition Wu/Harper-Smythe n'est pas du goût de tous, et

les attaques de tout bord que subit actuellement Wuxing mettent en question, pour certains, la légitimité de la nouvelle PDG.

FU PENG

Présent au conseil d'administration depuis sa création, Fu Peng est une des figures les plus énigmatiques de Wuxing. On ne sait presque rien de lui, à part sa présence éternelle au conseil d'administration et sa part de 15 % dans la méga. On ne sait même pas si Fu est un homme ou une femme, les rares descriptions physiques de sa personne varient largement selon les témoins. On lui attribue aussi des pouvoirs magiques, même si leur nature comme leur origine restent inconnues.

Ce qui est sûr, c'est qu'il dispose d'une grande influence au sein de Wuxing et que c'est un allié de Wu Lung-Wei, qui s'oppose donc au duo Wu/Harper-Smythe. Il est aussi très vicieux et il pousse souvent la mégacorporation à agir avec brutalité et sans se soucier des problèmes d'éthique.

LES QUINTUPLÉS

Stars internationales dès leur naissance, les quintuplés Wu ont été nommés d'après les cinq éléments : Fo, Shui, Moak, Tou, et Gum. Malgré les efforts de leur mère, elles ont grandi devant les yeux du public à Hong Kong, et du reste du monde. Elles ont maintenant 19 ans et sont devenues de jeunes adultes, qui étudient à l'université et ont même leur propre ligne de vêtements.

- Et elles sont aussi devenues la cible de fantasmes pervers de toute sorte. Depuis quatre ans maintenant, on a vu apparaître des « Quint chips », BTL dédiées à leurs dépravations sexuelles, mais aussi des salons bunraku qui offrent des « spécial quintuplés » à l'aide de filles sculptées pour leur ressembler...
- Iz0bel75

Wuxing ne regarde pas à la dépense quand il s'agit de leur sécurité. Sosies, faux plannings, et une armada de gardes du corps ne représentent que la pointe de l'iceberg. Par exemple, des équipes de runners sont régulièrement engagées pour compléter ou tester cette sécurité.

Les quintuplés sont en bons termes avec Sharon et Wu, leurs parents, malgré leur séparation, et elles traitent James Harper-Smythe comme une sorte de grand-père. Leur relation la plus mystérieuse est celle qu'elles entretiennent avec Fu Peng, dont on ignore complètement la nature exacte, si ce n'est qu'il les rencontre toutes régulièrement.

WUXING DANS LES OMBRES

COURIR POUR WUXING

La manière de travailler avec les Ombres a changé il y a peu chez Wuxing. Quand Xiu Luo a repris la division finance de la méga, il y a créé une nouvelle position : l'ajusteur. Ceux-ci sont responsables de « corriger » les comptes clients ou actifs « défaillants » de quelque manière que ce soit, légale ou non. Si, par exemple, un employé important est exfiltré, c'est à eux qu'il incombe de s'assurer qu'il soit « rectifié ». Si un employé tape dans la caisse, lui aussi est « ajusté » de manière définitive. Sans surprise, ces « ajusteurs » sont devenus les principaux interlocuteurs avec les Ombres.

Prenons le cas de l'un d'eux : Jing Shi. C'est un homme qui aime résoudre les problèmes, et qui ne fait preuve d'aucune pitié. Il est doté d'une dévotion macabre aux intérêts de Wuxing. En manipulant les lois, les gens ou même les actifs de la méga de manière originale, il sait corriger le tir et ramener Wuxing dans le vert.

Il est implacable, froid et ne manque aucun détail, aussi minime soit-il. Il n'a aucun remords à ordonner des exécutions, si Wuxing peut en tirer un bénéfice. Avec lui, tout se résume à l'équation pertes versus gains. Vu la nature de son activité, il fait naturellement souvent appel aux Ombres, tout particulièrement à Hong Kong.

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Devenue la première mégacorporation à l'issue de la Réforme, malgré les contestations de Saeder-Krupp, Mistuhama Computer Technologies est plutôt connue chez nous, dans les Ombres, pour ses liens étroits avec le Yakuza. Non seulement l'organisation criminelle est toujours prête à rendre service à la méga, qui le lui rend bien, mais certains cadres de MCT vont jusqu'à ajouter le rôle d'Oyabun à leur fonction officielle ! Bref, à bien des égards, les Yakuza et Mistuhama sont presque des frères siamois. Ce qui joue rarement en notre faveur lors de runs contre MCT. Ce n'est pas notre plus gros souci cependant, car la mégacorporation est aussi très connue pour ses fameuses « zones-zéro ». C'est une stratégie de sécurité simple, efficace et sans pitié : aucun intrus entrant dans une telle zone n'en ressort, d'où le nom. En pratique, le périmètre autour d'une installation ainsi protégée ne tolère aucun intrus de quelque nature que ce soit et toute personne y pénétrant, même par accident, se fait exterminer sans coup de semonce (privilège de l'extraterritorialité).

Ce respect absolu de l'individu se retrouve dans la manière dont MCT traite les technomanciens depuis leur apparition... En effet, MCT a mené la charge, et continue d'être l'une des mégacorporations les plus friandes de la capture, de l'expérimentation et de la vivisection de nos amis Émergés. Cet attachement à leur persécution est ainsi devenu une des caractéristiques peu ragoûtantes de la mégacorporation dans la dernière décennie. Qui a dit que les mégacorporations étaient incapables d'évoluer et de mûrir ?

Tout ceci fait que, parfois, on oublie un peu que Mistuhama est avant tout une Japanacorp. Ce qui veut dire que, pour ses employés, leurs positions comme leurs promotions sont le fruit d'un dur labeur et de succès incontestables. Incontestables, car l'échec, même partiel, est non seulement une source de honte, pour l'individu comme pour l'ensemble de sa famille, mais conduit souvent au seppuku !

- Certains profitent de cette culture du « seppuku » pour déguiser les assassinats. Mais pour qu'un coup pareil fonctionne, il faut bien maîtriser la culture japonaise.
- Roms



AFFAIRES COURANTES

Au premier rang des mégacorporations depuis la fin mars 2078, MCT a de nombreuses initiatives complexes et ambitieuses à gérer de front. Il lui faut intégrer les nombreuses acquisitions, plus ou moins agressives, effectuées pendant la Réforme mégacorporatiste. Il lui faut aussi s'adapter à son nouveau statut au Japon qui n'est pas pour plaire à ses « sœurs » Japanacorps, gérer les contrecoups de dix ans d'exactions envers les technomanciens et, enfin, mener de front un impressionnant, et probablement très dangereux, programme d'exploration métaplanaire !

ISOLATION NIPPONE

L'ascension de MCT à la position de numéro 1 mondiale des mégacorporations n'a pas plu aux deux autres Japanacorps, et particulièrement à Shiawase. D'autant plus que le succès de MCT est en partie lié à la coopération qui existe entre les trois entités depuis plusieurs années (la doctrine Yamana). On soupçonne d'ailleurs cette collaboration d'être sur le point de cesser.

De son côté, la famille impériale japonaise, toujours très liée à Shiawase, fait son possible pour bien signaler que la nouvelle position de MCT ne change en rien son assujettissement à la Cour.

En résumé, il ne serait pas surprenant que les premiers échecs du nouveau géant viennent d'un coup de couteau dans le dos en provenance de l'archipel nippon.

SUPERSIZE ME !

Les nombreuses acquisitions récentes posent un problème de fond à Mitsuhamas : faut-il protéger le cœur et l'âme de MCT ou ces nouveaux appendices ? Suite à sa récente ascension à la première position, toutes les autres mégacorporations font front contre MCT. Il est donc clair que cette question va se poser à un moment ou un autre. Surtout que ces entités ne sont pas encore intégrées à la culture de la mégacorporation, spécifiquement à l'utilisation des fameuses « zones-zéro ». MCT a du mal à faire accepter son modèle de protection et cela se fait souvent aux dépens des effectifs de sécurité préexistants.

- En effet, on a vu arriver dans les Ombres pas mal d'anciens employés de sécurité de boîtes achetées par MCT ces dernières années à cause de cette stratégie. En outre, les « zones-zéro » sont souvent mal implémentées et mal comprises par ces filiales. Autant de failles de sécurité et de faiblesses à exploiter...
- Carmody

La manifestation la plus visible de ces nombreuses acquisitions est très certainement la toute nouvelle division **MCT Motion** qui a été créée pour regrouper l'ensemble des structures récupérées dans le domaine de la production de véhicules et du transport. Les plus magistrales acquisitions en question ont certainement été **Mitsubishi Motors Corporation** et **Sikorsky-Bell**, auxquelles Mitsuhamas a ajouté une AA européenne, **SAAB**.

En effet, **SAAB** a aussi une activité qui dépasse largement le périmètre de MCT Motion. Par exemple, elle produit aussi des drones (SAAB-Thyssen) et des systèmes de guidage de missile (SAAB-Saaker). Ses filiales Drakensys et Royal Swedish Arms sont respectivement spécialisées

en électronique et en armement. C'est pour toutes ces raisons que son intégration dans MCT Motion n'est pas complète et qu'elle conserve une grande part d'indépendance, du moins pour le moment.

Sikorsky-Bell a aussi bénéficié d'un traitement de faveur. Cette acquisition surprenante n'a été rendue possible que par la promesse du soutien des autres divisions de MCT pour la propulser (avec ses filiales Sikorsky Aircraft et Grumman Aerospace Corporation) à la tête de leurs secteurs d'activité. Afin d'accomplir ses objectifs de croissance, MCT a mis les moyens pour acquérir la corporation et cette dernière, comme SAAB, s'en est tirée à très bon compte.

Maintenant, laissez-moi vous poser une question : qu'est-ce qu'Amtrak Incorporated, California Free State Rapid Transit, Front Range Transit International,

MITSUHAMAS COMPUTER TECHNOLOGIES

Siège social : Kyoto, Japon

Président : Toshiro Mitsuhamas

Membre honoraire du conseil : Taiga « Tiger » Mitsuhamas

Président du conseil d'administration : Samba Oi

Principaux actionnaires : Toshiro Mitsuhamas (21 %), Samba Oi (13 %), Shin Yuruyasu (11 %), Saigusa Oguramaro (10 %), Uehara Akae (10 %), Kürgen Bergfalk (6 %), Wyatt Thorpe (4 %), Hishi Kensaka (4 %), actionnaires minoritaires (21 %)

Divisions principales : Mitsuhamas Africa, Mitsuhamas Asia, MCT Australasia, Mitsuhamas Automatronics, Mitsuhamas Computers, Mitsuhamas Europe, Mitsuhamas Financial Group, Mitsuhamas Industrial Technologies, Mitsuhamas Latin America, Mitsuhamas Magical Services, Mitsuhamas Media, Mitsuhamas Motion, Mitsuhamas North America

Filiales notables :

- Divertissement : Confederate Broadcasting Company, Highstar Inc., MediaSim, Meechi Games, Mitsuhamas Media, Mitsuhamas Music, Sakura Studios, Soonan Simsense
- Industrie lourde : Automation System Inc., Mitsuhamas-Benguet Mining, Mitsuhamas Industrial Technologies, Sumitomo Chemicals, Takai Development Corporation, Zen-Marsh Chemicals
- Informatique : Aekei Heuristic Technologies, Black Lotus Software, Brainwave Inc., Dolmen Data Systems, Drakensys, Fairlight, Mitsuhamas Computers
- Magie : Ambrosius Publications, Apep Consortium, HermeTech Associates, Ipissimus, Mitsuhamas Magical Services, Mitsuhamas Thaumaturgical Research, Pentacle Distributing Inc., Pentacle Press, Pentagram Publishing
- Robotique : Astin Remote Systems, Drive-Ware Technologies, Elk-Sedge Systems, Mitsuhamas Automatronics, VOR Robotics
- Services de sécurité : Mitsuhamas Correction Services, Nizhiny, Parashield, Petrovski Security, Sakura Security, TK Armors
- Transport : Amtrak Incorporated, California Free State Rapid Transit, Front Range Transit International, Mitsubishi Motor Company, Norfolk Southern, SAAB, Sikorsky-Bell, UCASRail

Norfolk Southern, et UCASRail ont en commun ? Eh oui, toutes ces corporations appartiennent aujourd'hui à MCT, ce qui veut dire que la méga possède désormais la **majorité du réseau ferré nord-américain**, dans les CAS, UCAS, et Californie. Leurs rails traversent même les territoires indiens (CCP, Nation sioux et CSS), sans y desservir d'arrêt cependant. Inutile de dire que MCT trouvera certainement des moyens retors d'exploiter cet atout dans les années à venir...

MCT a aussi ajouté aux marques en sa possession celle de **Yakashima** par le rachat de la branche africaine (ainsi que Sakura Security et TK Armors, qui lui appartenaient aussi). En échange, la Japanacorp AA a récupéré **CodeBlue Biotech** que MCT n'a jamais réellement réussi à intégrer. Un échange de bons procédés qui a permis à MCT de se développer massivement en Afrique, sous le faux-nez de Yakashima. Du coup, il est difficile d'établir, avec certitude, l'étendue de l'empire de MCT sur le continent africain, car les installations sur place passent leur temps à jouer aux chaises musicales entre Mitsuhamas Africa, Yakashima Africa, Mitsuhamas Financial Group, Mitsuhamas Industrial Technologies, Mitsuhamas Magical Services, et Mitsuhamas Media.

Une estimation pessimiste attribue tout de même à MCT jusqu'à 65 % des corporations en Afrique. Certains murmurent même que si la situation avec la famille impériale japonaise continue de se dégrader, MCT pourrait déplacer son siège social en Afrique et devenir ainsi la première mégacorporation basée sur ce continent ! (On peut toujours rêver).

➤ Avec tous ces rachats en pagaille, l'organigramme interne de MCT est un foutoir sans nom et il y a beaucoup (trop) de redondances.

Il faut s'attendre à un paquet de purges et de liquidations qui seront sans aucun doute autant de boulot pour les Ombres !

➤ Skarn Ka

TECHNOMANCIE, JE T'AIME, MOI NON PLUS

Mitsuhamas malmène les technomanciens depuis maintenant plus d'une décennie, ce qui fait d'elle l'experte dans tout ce qui touche la Résonance et la Dissonance, y compris leurs Royaumes. Si vous cherchez la clé d'un mystère lié à la technomancie, il est fort à parier que vous trouverez la réponse quelque part dans les banques de données de MCT. Néanmoins, ce savoir fut découvert dans le sang, et MCT commence à en subir les conséquences.

Plusieurs groupes de technomanciens se sont organisés pour exécuter des attaques coordonnées contre la mégacorporation. Pire encore, certains d'entre eux s'y infiltrèrent afin de la saboter de l'intérieur. Ces technomanciens de Troie ne sont pas nombreux, probablement quelques centaines dans une corporation qui comprend plusieurs millions d'employés, mais ils s'arrangent pour obtenir des positions à partir desquelles ils peuvent faire mal, très mal.

➤ Du coup, il faut aussi souvent les sortir du pétrin. Les « zones-zéros » de MCT ont tué plus d'un groupe de runners venus en extraire un avant que la sécurité ne vienne l'alpaguer.

➤ Namergon

➤ On murmure que MCT fait des recherches sur la signature qu'un technomancien laisse derrière lui dans la Résonance. L'objectif



serait de concevoir des outils utilisant cette dernière afin de faciliter leur identification et leur traque. On suggère même que MCT laisse ces technomanciens s'infiltrer en son sein afin d'ajouter leurs signatures à sa base de données. Répressif et risqué, comme souvent chez MCT.

► IzObel75

MCT méprise les technomanciens, mais la méga vendrait son âme pour être capable de transmettre artificiellement leurs capacités virtuokinésiques à une personne non Émergée. Elle recherche aussi activement tout moyen technologique pour se protéger ou manipuler à son bénéfice la Résonance, comme la Dissonance. On tire souvent à boulets rouges sur les Azzies pour la pratique de la magie du sang, mais MCT mérite tout autant d'être conspuée pour son manque de discernement dans ses recherches sur la technomancie.

► En plus d'être phénoménalement dangereuses, ces recherches attirent les technomanciens dissonants, et ils savent y faire pour y accéder. Plusieurs membres d'Ex Pacis ont ainsi infiltré les centres de recherche de MCT à travers le monde... Imaginez ce qu'ils peuvent commettre avec les moyens de la méga à leur disposition !

► IzObel75

► MCT est consciente du risque et une de mes sources m'a indiqué qu'ils ont déjà engagé des runners pour éliminer une telle « taupe Dissonante ». Ils ont même donné accès au site à l'équipe afin de s'assurer que l'exécution se passe sans encombre.

Évidemment, le danger à peine écarté, la sécurité de MCT a débarqué afin de liquider tout le monde, runners et chercheurs y compris, histoire de bien faire les choses. Seul leur technomancien a été épargné, mais vous imaginez à quelle fin.

► Carmody

► Cette rumeur est persistante et correspond bien à la manière de faire de MCT, mais je n'ai pas réussi à la corroborer.

► Sim-Eon

AMBITION MÉTAPLANAIRES

MCT a commencé à laisser le bon sens sur le pas des portails astraux qui mènent aux métaplans et explore ceux-ci de façon inconsidérée. La mégacorporation est connue pour sa maîtrise des arcanes magiques et elle compte bien maintenir sa domination. Ses recherches thaumaturgiques, de plus en plus focalisées sur l'exploration des métaplans, sont donc en plein développement malgré les nombreuses pertes, car il est bien difficile de revenir de telles explorations. MCT compense en n'hésitant pas à faire appel à des runners pour ses reconnaissances métaplanaires. Au pire, la méga y perd un ou deux scientifiques de bas niveau et quelques runners qui ne sont guère difficiles à remplacer.

Dans la même logique, Mitsuhamas a développé ses activités à la Cour Seelie depuis que son accès a été facilité par la Calamité du Yellowstone. Même si elle y est moins bien implantée qu'Aztechnology, la mégacorporation se fournit auprès de courtiers en composants et produits magiques, et elle cherche aussi à se positionner auprès d'eux comme un fournisseur incontournable.

À l'inverse de la plupart des autres mégas, MCT n'a pas changé ses habitudes, brutales, pour s'adapter au monde et aux us et coutumes des fées. Ses tactiques inquiètent donc beaucoup chez les deux Tirs. En effet, la mégacorporation n'aura aucun remords à utiliser son expertise magique contre la Cour et ses habitants si une telle exaction sert ses propres intérêts. Les membres des Tuatha de Danaan sont donc en porte-à-faux avec Mitsuhamas. Ils sont à la fois pétris d'angoisse à son égard, mais aussi fascinés par le géant. Du coup, toute information ou le moindre secret sur MCT trouvent des preneurs dans leur rang.

Les ambitions métaplanaires de MCT ne sont pas le signe que la mégacorporation a abandonné l'acquisition d'artefacts magiques, loin de là. La compétition sur ce front est toujours aussi brutale. MCT est déjà bien placée quand il s'agit de retrouver et garder sous contrôle ces artefacts, et ses voyages dans les métaplans lui permettent maintenant d'en identifier de nouveaux, qu'elle tente ensuite de rapporter sur notre plan d'existence ! Identifier ces artefacts présents dans les métaplans fait d'ailleurs partie des missions des envoyés plénipotentiaires de MCT à la cour des Seelie.

► Ces projets sont plus sensibles que la simple reconnaissance métaplanaire et MCT utilise donc ses propres ressources. La Research Unit 13, sorte de cabale initiatique renommée TRU-13 en 2078, est dédiée à la récupération d'artefacts. Ses membres sont sélectionnés parmi les employés de Petrovski Security et Parashield les plus compétents et expérimentés.

► Namergon

Cet engouement pour l'arcanoarchéologie et les explorations planaires a aussi amené la méga à transformer des concurrents, bien malgré eux, en acquisition, comme l'illustre la prise d'Apep Consortium. Cette corpo classée A, basée au Caire en Égypte, est connue pour son étude de nombreux artefacts et pour ses travaux précurseurs à la suite de l'apparition de la faille astrale de Washington à la fin des années 50.

► Hé, je connais Apep ! Ça va faire du rififi leur intégration chez Mitsu, car je doute sincèrement que leurs gus soient prêts à servir loyalement ces nouveaux maîtres, comme ça. Quoique, ils vont peut-être faire copain-copain autour de la magie toxique, ils en sont fans des deux côtés...

► Dispatch

POUR QUELQUES SIN DE PLUS...

La prochaine grande initiative de notre détestée Danielle de la Mar est l'amélioration du registre mondial des SIN. Là encore, elle a le soutien indéfectible de MCT, qui partage son opinion que tous les « monstres » (comprendre technomanciens, Éveillés et même les autres formes de vies conscientes) ne devraient pas être autorisés à exister sans être proprement répertoriés et indexés...

► Si MCT mène la charge et se retrouve au contrôle de ce registre, les Yakuzas auront un avantage considérable sur le marché des fausses identités...

► Skarn Ka

L'ESPACE, LA NOUVELLE FRONTIÈRE ?

L'expansion de MCT en Afrique a remis la Catapulte Électromagnétique du Kilimandjaro (CEK) au centre de ses projets spatiaux. L'ascenseur de S-K est certes désormais achevé, mais MCT n'y a plus qu'un accès limité depuis deux ans. En effet, si Lofwyr n'a pas pu annuler tous les contrats en cours lorsque MCT a pris sa place de numéro un, le dragon n'est pas assez dupe pour laisser sa grande rivale continuer à étendre son activité à l'aide de ses propres infrastructures. La CEK est donc une parfaite alternative que MCT développe activement.

BOTTIN MONDAIN

LES "SINISTER SIX"

Comme évoqué dans l'entrée sur la corpo (p. 72), MCT a mis en place un conseil exécutif afin de s'assurer du maintien de sa première position. Composé par les « Sinister Six », appelés individuellement et avec plus de décorum « Ichi » en interne (« 1 » en japonais), ce conseil fait actuellement la pluie et le beau temps chez MCT.

KINETSA MOTASHI

Basée à Kyoto, **Kinetsa Motashi** est une analyste financière qui voit le monde par les chiffres et les tableurs. On lui reproche donc, sans surprise, une approche souvent binaire des situations et une certaine rigidité. Ces qualités sont de grands atouts pour mener des acquisitions avec succès, mais elles se révèlent trompeuses, voire dangereuses, pour nous dans les Ombres. D'autant plus que, lorsque son analyse de la situation l'impose, elle n'hésite pas à utiliser ses liens chez les Yakuza pour régler un problème.

KILLIAN KUJIYAWA

Pur produit de MCT Europe, **Killian Kujiyawa** a tout appris en observant les manigances de S-K et Lofwyr. C'est un féroce businessman doublé d'un excellent analyste, mais il lui manque parfois un peu d'expérience de « la vraie vie », ce qui se ressent dans son approche, souvent naïve, des Ombres. En outre, son admiration évidente pour S-K et son dragon en conduit certains à remettre en question sa loyauté envers MCT.

GRACE MOMBASI

Grace Mombasi a atteint sa position suite à ses succès en Afrique. Ses tactiques brutales lui ont permis de faire progresser MCT partout sur le continent, même dans la nation goule de l'Asamando, et continuent, encore à ce jour, de frustrer son concurrent local, Erika. Aujourd'hui, elle se concentre particulièrement sur le développement du CEK.

- J'ignore si c'est une ancienne espionne, mais clairement Mombasi place le renseignement au cœur de sa stratégie. Elle dispose d'un excellent réseau d'informateurs et on lui attribue même des talents d'agent, en particulier dans l'art du déguisement.
- Carmody

KENNER ASHWOOD

Ancien runner, **Kenner Ashwood** a rejoint MCT par les Ombres et a évolué au sein de la mégacorporation jusqu'à être en charge de l'ensemble des shadowruns du sud pacifique et de l'Australie.

ILYENA MITSUHAMA

Malgré son nom, **Ilyena Mitsuhamama** n'a aucun lien avec la famille fondatrice. Née Iktusketkiv, elle a simplement pris ce nom lorsqu'elle a rejoint MCT dans les années 50. Fille d'un fermier du Tsimshian, son père a soutenu MCT dans le pillage de sa propre nation dès son implantation dans le pays. Pour ajouter à ses qualités, il était aussi un membre du Policlub Humanis et il a mal vécu de découvrir qu'Ilyena était métahumaine lors de ses 18 ans (on prétend qu'elle se défigurait pour masquer ses traits métahumains). Peu après, son père est décédé dans des circonstances pas vraiment claires.

- C'est des bobards ! C'est une légende créée pour cacher sa nature de Drake ! Elle a été capturée dans une mine du Tsimshian, peu après la mort accidentelle de son père.
- Carmody

Quoi qu'il en soit, elle a été alors littéralement adoptée par MCT, où elle a mené une carrière fulgurante, d'abord au Tsimshian, puis à Seattle pour enfin arriver à Los Angeles comme agent de liaison de la méga auprès du CCP.

EVEN TEEG

Nommé directement par Toshiro, **Even Teeg**, un Nord-Américain de 34 ans, reste un mystère. Analyste chez Pentacle, et doté d'un grand talent magique, on lui attribue naturellement des liens avec TRU-13, sans aucune preuve concrète de cette association.

Teeg est l'enfant de deux runners qui ont fidèlement servi MCT avant de rejoindre la mégacorporation. Il hérite d'eux une certaine agressivité, mais aussi une excellente compréhension des Ombres et de la rue, ce qui le distingue de ses collègues. Ces deux qualités l'ont bien aidé dans sa carrière.

Après son Éveil et sa formation magique, les informations biographiques disponibles sont rares. Il ne réapparaît qu'à 24 ans, quand il intègre Pentacle afin de perfectionner sa maîtrise de la magie. En effet, il semblait être particulièrement doué pour deviner les tendances du marché de la magie.

MCT DANS LES OMBRES

MCT a, chez nous, une réputation quelque peu bipo-laire. D'un côté, nous avons les zones-zéro et la tolérance, elle aussi zéro, pour l'échec, en particulier pour les runners qu'elle a jugés dignes d'être mis à son service. De l'autre, MCT récompense très bien ses runners et les traite comme des employés méritants, à qui la méga ne fait pas faux bond, sauf s'ils manquent à leurs devoirs envers elle.

Ce qui est sûr, en revanche, c'est le large spectre de missions que MCT peut proposer. Les intérêts de la mégacorporation couvrent tous les domaines imaginables, de la magie, à la sécurité, en passant par le monde du crime et la technomancie !

RENRAKU

Aujourd'hui encore les enseignements du PDG éternel, Inazo Aneki, sont au centre de la culture de Renraku. Il fut l'un des leaders qui marqua le plus la corporation, dans sa structure comme dans sa raison d'être. Le nom de Renraku signifie « communication » et incarne bien la fascination pour la linguistique, et par extension pour les différentes cultures, qui caractérise aujourd'hui la méga. Ce multiculturalisme est l'élément qui distingue le plus Renraku de ses consœurs Japanacorps.

Mais, il ne faut pas s'y tromper, en son cœur, la mégacorporation reste **japonaise**. Son QG est à Chiba, ses dirigeants sont tous des hommes, japonais, âgés et à l'apparence traditionnelle, qui défendent les valeurs tout aussi traditionnelles du Japon. Pour atteindre les éléments supérieurs de cette hiérarchie, il est nécessaire de parler couramment, et sans faute, le japonais, mais aussi démontrer tout le dévouement et le sens du sacrifice jugé nécessaire au bien de la société. Et bien évidemment, il ne faut jamais non plus perdre la face ou, pire encore, être la cause d'une honte qui s'abattrait sur Renraku. Néanmoins cette ambiance nipponne s'atténue beaucoup lorsque l'on quitte le Japon.

Dans les bureaux locaux, la culture change selon le pays ou la région. Les dirigeants restent de vieux Japonais, citoyens de Renraku depuis toujours, mais leurs subalternes sont presque intégralement du coin et travaillent dans leur propre langue, selon leurs propres usages. Non seulement **Renraku s'adapte et adopte la culture locale**, mais elle s'assure de garder deux à trois intermédiaires entre la branche et le nom même de Renraku. Il ne s'agit pas de cacher leur appartenance, qui est une fierté, mais de mettre en avant la marque locale. Cette stratégie a l'avantage indéniable de faire jouer le patriotisme et le chauvinisme en leur faveur.

Renraku a toujours été l'exception parmi les Japanacorps, notamment par ses relations cordiales et amicales avec les autres, qui font qu'on dit souvent qu'elle est « **l'amie de tout le monde** ». De nombreux pourparlers entre corporations se déroulent d'ailleurs sur le territoire de Renraku, même quand elle n'est pas directement impliquée dans le contentieux. C'est cette réputation d'amabilité qui lui permet d'être parfois une alternative à un arbitrage auprès de la Cour Corporatiste.

- De manière incroyable, Renraku ne profite jamais de ce genre d'opportunité et leurs médiateurs sont reconnus pour leur impartialité exemplaire. Certains y voient une stricte application du Bushido, dont la Sincérité, « Makato », est l'un des piliers, mais c'est sans doute plus une tactique de survie développée dans son combat systématique contre MCT et Shiawase. Pour résister aux deux grandes sœurs, il a fallu se faire des amis...
- Roms

Cette attitude s'étend au reste de la corporation où l'on voit souvent une réelle bonne ambiance au travail. Et si le moral baisse, les RH essaient davantage de trouver une solution à la cause du problème qu'à pousser aux antidépresseurs, ou même aux puces BTL de conditionnement, comme le font souvent leurs concurrents.

Cependant, ceci ne fait pas de Renraku une corporation progressiste, loin de là. Ses dirigeants aiment la stabilité,



RENRAKU

RENRAKU

Siège social : Chiba, Japon

Président honorifique : Inazo Aneki

Président : Orito Sasaki

Principaux actionnaires : aucun (personne ne possède plus de 10 % de Renraku)

Divisions majeures : Renraku Asia, Renraku North America, Renraku South America, Renraku Europa, Renraku Africa, Renraku Oceania

Filiales notables : Adams-Westlake Mediawork, Architectural Dynamics, Armada Personne, Australian Development Corporation, Australian Institute of Magical Research, Australian Telecom Services, Baid Communications, Bharat Petroleum, Blohm & Voss GmbH, Champion Financial, Comcast Corporation, EuroFact, EuroSoft, FactFiles, Ferrarius Medical, Festival Foods, Freeman Industries, Fuchi Corporate Services, Ganbare Aerospace, Gaz-Niki, Genecraft, GloBank, GrideGuide, Harland & Wolf Nautical Designs, The Hitotsubashi Group, Hypersense, Iris Firmware, Isuzu Motors, Izom Armaments, LGSK Electronic Holdings, The Mizuho Group, Najimi Securities, Neo-Police Deployment, Nestlé S.A., Rees Arcana, Royal Caribbean Cruise Lines Ltd, Securitech International, Shin Chou Kyogo, Socratic Education Group, Teracotta Armaments, Tetradyne Matrix Systems, Ultimax, Underwater Living, Wacky Brothers Animation, Wakatta Software, Xiao Technologies

les revenus réguliers et les **politiques conservatrices**, même si ce sont celles des autres. Ce qui les met souvent naturellement en opposition avec Evo et son message « trans-humaniste », surtout qu'Evo est aussi perçue comme une corporation « traître à la nation » japonaise.

Renraku **n'est pas moins raciste que ses consœurs**. La méga est juste plus discrète qu'elles sur ce point. Pour les chefs de Renraku, les métahumains doivent rester à l'écart et à leur place, les femmes assumer leur rôle traditionnel et les IA servir sans faille leurs maîtres et créateurs. Les liens entre Renraku et de nombreuses organisations racistes ne sont plus un secret dans les Ombres depuis longtemps. Leur soutien à Brackhaven à Seattle est probablement le signe le plus visible de cette inclinaison.

De la même manière, on oublie souvent que le nom complet de la corporation est Renraku Computer Systems et que **sa présence sur le marché matriciel, bien que discrète, est incontournable**. À tel point qu'on dit souvent que la Matrice entière tourne sur des serveurs Renraku ! Ce n'est bien sûr pas le cas, mais cela souligne bien son omniprésence dans l'hébergement matriciel. À titre d'exemple, il y a près de 150 bases de données de SIN, à travers le monde, qui tournent sur des serveurs Renraku. Et la mégacorporation sait très bien utiliser toutes les données à sa disposition à son avantage. Renraku ne possède pas la plupart des petits magasins qu'on l'on peut voir dans n'importe quel centre-ville, mais elle possède l'intégralité des entrepôts qui fournit ces boutiques. Et ces informations lui assurent que les bons produits sont toujours en stock. Si le petit magasin du coin fait faillite, Renraku vend sa came à un autre, sans réelle perte pour la mégacorporation.

LE BUSHIDO

Le code du Bushido a une place importante dans la culture de Renraku, et joue un rôle essentiel dans sa sécurité. Ses gardes sont donc augmentés et portent des armes et armures modernes, mais aussi un katana, qu'ils respectent et utilisent comme de véritables samouraïs des temps anciens. Ils ont aussi tendance à privilégier les fusils et les pistolets, car il y a une certaine fierté à abattre sa cible à l'aide d'un coup précis et non avec l'avalanche de balles qui vient avec une arme automatique. Si travailler dans la sécurité reste bien évidemment dangereux, en bonne corporation japonaise, Renraku en a fait une position prestigieuse et le mythe du samouraï qui lui est associé est très cultivé parmi ses employés. C'est probablement la diffusion de ce mythe à travers les nombreuses filiales de Renraku qui explique en partie l'apparition du « samouraï des rues » dans les années 50.

Lorsque Renraku attribue un SIN, le nouveau citoyen de la corporation reçoit un wakizashi, complété d'un katana lorsqu'il se voit attribuer le grade de samouraï (soit un daisho complet). Si les simples citoyens laissent leur arme à la maison, les samouraïs portent les deux en permanence sur eux. Le port de ces armes vient évidemment avec une longue série de règles de bienséance et de présentation.

- ▶ Les wakisashis fournis sont juste décoratifs et les katanas sont des armes de qualité correcte, mais pas exceptionnelle. Les samouraïs rouges, eux, reçoivent des armes d'excellente facture.
- ▶ Calamity Jeanne

Renraku recherche avant tout la loyauté chez un samouraï et sélectionne en priorité des employés qui ont grandi au sein de la corporation. Mais ceux-ci ne peuvent satisfaire la demande, donc tous les gardes de Renraku ne sont pas incorruptibles ni même loyaux à mort envers la corpo. Ne laissez pas la propagande interne vous leurrer sur ce sujet !

Théoriquement, n'importe qui peut devenir samouraï, mais dans les faits la plupart sont des hommes humains. Les samouraïs du sexe faible sont généralement utilisés comme gardes du corps. Les rares orks et trolls qui sont acceptés se voient confier le sale boulot et sont principalement utilisés comme chair à canon. Les officiers, eux, sont exclusivement humains ou elfes.

On ne peut évoquer Renraku sans parler de leur unité d'élite, les fameux **samouraïs rouges**. Efficace, et d'une loyauté à toute épreuve, la discrétion n'est cependant pas leur fort. Ils portent avec fierté les couleurs de Renraku et ne sont pas habitués du tout aux opérations clandestines. Ils sont choisis pour leurs capacités de combat exceptionnelles, mais surtout leur loyauté au-dessus de tout soupçon. Ils sont tous prêts à mourir pour Renraku. En outre, ils restent rarement affectés très longtemps au même endroit, ce qui réduit encore leurs contacts avec les extérieurs et les risques de défection.

La majorité protège les dirigeants de Renraku à Chiba ou dans les bureaux régionaux, et le reste défend les laboratoires de recherche top-secrets de la mégacorporation. Inutile de dire qu'il est rare de les croiser, surtout en groupe.

Renraku attribue le rang de samouraï à ses employés tous les trimestres, mais les promotions au titre de samouraï rouge n'ont lieu qu'une fois par an, lors du jour

de l'an. C'est l'occasion d'une gigantesque cérémonie au QG de la méga. L'événement est évidemment très suivi par l'ensemble de la corporation.

Les samouraïs rouges sont tous des hommes japonais sans exception, malgré la pression, en interne, pour moderniser les habitudes et autoriser métahumains et femmes. Les rares candidats de ce spectre ayant tenté de rejoindre l'unité ont toujours, comme par hasard, échoué au concours d'entrée à l'académie.

- ▶ Selon une rumeur relativement persistante, Renraku disposerait aussi d'une unité de « ninjas rouges », spécialisée dans les opérations furtives. On sait peu de choses sur sa composition. On entend dire qu'ils seraient tous des cyberninja ou des adeptes physiques ayant maîtrisé des arts de combat ancestraux, qui leur permettraient d'être invisibles ou de tuer quelqu'un avec un simple contact. Bref, le genre de sornettes auxquelles on peut attendre dès le moment où quelqu'un prononce le mot « ninja ».

En fait, de ce que j'ai pu vérifier, ces « ninjas » sont probablement juste des employés ordinaires, qui doublent leur fonction avec celle d'agent de renseignement. Par nature, ils sont donc invisibles, car absolument impossibles à distinguer de leurs collègues. Une petite partie d'entre eux serait aussi formée au combat et capable d'effectuer des assassinats ou des opérations plus dangereuses... Tout ceci est difficile à corroborer, mais cette dernière version me semble plus crédible.

- ▶ Sim-Eon

- ▶ Il existe aussi depuis peu des samouraïs bleus, qui ont d'ailleurs une rivalité assez malsaine avec les rouges. Cette unité est l'une des plus petites de Renraku et elle est composée intégralement d'elfes. Leur entraînement est très inspiré par celui des paladins du Tír. Créée à l'origine pour servir de protection rapprochée à Noriko Sakai, qui dirige Renraku Australasia, l'unité a grandi au point de devenir l'armée privée de M^{me} Sakai. Un peu plus versatile que les samouraïs rouges, ils opèrent autant comme gardes du corps que shadowrunners corpos. Depuis que l'unité est apparue, beaucoup de rumeurs circulent au sujet d'une liaison entre Sakai et l'un des Princes du Tír.

- ▶ Carmody

- ▶ On en parle moins souvent, surtout depuis l'arrivée de Neo-PD qui monopolise le marketing de la méga, mais Renraku a aussi une alliance avec une société de sécurité plus traditionnelle : Najima. C'est d'elle que provient le gros des forces de sécurité suppléantes de la méga. Cette corporation gère de nombreux sites, et même quelques villes, spécialement au Japon, où Renraku les adjoint à d'autres contrats à leur disposition. La sécurité industrielle est le point fort de Najima. Comme Neo-PD, Najima se caractérise par une relative politesse et amabilité, mais attention, ils sont très difficiles à bernier. L'une de leurs spécialités est la détection de faux SIN et leurs casques intégraux, emblématiques et qu'ils n'enlèvent jamais, sont truffés d'électronique à cette fin. Derrière leur froide visière réfléchissante, couleur argent, les agents de Najima scannent en permanence leurs alentours et n'hésitent pas à griller un faux SIN dès qu'ils le repèrent afin de laisser les autorités s'occuper directement du problème...

- ▶ Skarn Ka



AFFAIRES COURANTES

RENRAKU EN EUROPE

Renraku Europe, dirigée par Karl Stadt, est l'un des grands défis de la mégacorporation. L'omniprésence de Saeder-Krupp laisse peu de place aux Japanacorps et, parmi elles, c'est Shiawase qui domine. Cela dit, l'emprise de Lofwyr sur la Matrice du continent, démontrée lors du Crash 2.0, a permis à Renraku de récupérer des parts de marché auprès d'acteurs locaux effrayés à l'idée que le dragon contrôle leurs systèmes. La stratégie d'intégration de la corporation lui donne la possibilité de posséder des centaines de boutiques à travers toute l'Europe, sans la visibilité qui va avec.

Stadt se considère comme l'égal de Lofwyr, ce qui peut sembler arrogant, sauf si on réalise qu'il dirige les affaires de Renraku sur le vieux continent depuis presque 30 ans sans que le dragon n'ait décidé ou réussi à le manger tout cru. Quand S-K et Renraku négocient, on voit donc une étrange danse entre deux partenaires de carrure très différente, où Stadt profite des rares moments de faiblesse de Lofwyr pour obtenir tout ce qu'il peut. Il est aussi très habile pour laisser d'autres personnes ou entités s'opposer directement au dragon à la place de Renraku.

- ▶ Stadt a été plusieurs fois en pleine discussion avec Lugh Surehand lors du Grand Tour et l'on soupçonne que Lofwyr est leur sujet de prédilection...
- ▶ InvitéMystère

Le principal problème de Stadt depuis quelques années est la doctrine du Yamato Damashii qui le force à venir en aide à Shiawase. Il avait espéré capitaliser sur le succès de Neo-PD à Paris, mais la doctrine limite sa marge de manœuvre, lui interdisant de s'en prendre directement aux actifs des autres Japanacorps.

En France, Renraku a le cul entre deux chaises. D'un côté, des décennies d'entente avec l'oligarchie lui ont permis de remporter le contrat de Paris pour Neo-PD, mais de l'autre, la Néo-Révolution vient de balayer pour de bon ces alliés. En outre, à Chiba, on regarde d'un œil très inquiet Marianne et on insiste donc pour que la filiale locale surveille autant que possible le système expert. Neo-PD et Renraku jouent donc un jeu de dupe étrange avec le pays, qu'ils courtisent et espionnent en même temps...

LE RÊVE AMÉRICAIN

Dirigée par Orito Saski, il a fallu une bonne partie des deux dernières décennies à RNA (« Renraku North America ») pour se remettre de la perte de l'arcologie de Seattle, mais elle l'a fait de façon remarquable. Son quartier général désormais à Manhattan, la division compte aujourd'hui une demi-douzaine d'autres installations majeures à travers le territoire nord-américain, notamment à Philadelphie, Montréal et Santa Fe. Au sein de la mégacorporation, cette division est le second producteur de biens de consommation, et elle est aussi très investie dans l'industrie du divertissement et les produits éducatifs.

Même si les puissants centres de traitement de données de Seattle ont été maintenant presque intégralement transférés au Japon, RNA demeure le fournisseur matriciel de nombreuses corporations de plus petite taille à travers tout le continent, et spécialement dans le CCP, la Nation sioux et les CAS.

- À Chicago, Renraku joue aussi un rôle discret dans l'ombre de Mitsuhamma. Beaucoup, sur place, ne souhaitent pas avoir affaire à une corporation japonaise, à laquelle ils préfèrent naturellement une petite corporation bien locale, aux effectifs tous nés dans l'Illinois. C'est cousu de fil blanc et il n'est pas difficile de découvrir à qui appartient vraiment ce genre de société. Pourtant, la combine fonctionne ! Quand Renraku récupère du biz ainsi, MCT fait semblant d'avoir été dupée, et les locaux pensent, à tort, « avoir bien eu les Japs sur ce coup-là ».
- Roms

- Renraku est très présente dans les NAO. Arrivée dans ces nations par la vente d'armes, son respect pour la culture et les langues locales a plu aux Amérindiens, d'autant plus que la mégacorporation a réussi à reconstruire plusieurs de leurs langues qu'on pensait perdues pour toujours. Du coup, ses agents ne cessent d'augmenter en nombre au sein des structures gouvernementales, dans diverses fonctions de conseil.

Renraku recrute aussi les meilleurs jeunes diplômés en informatique produits par les NAO et a même commencé, depuis plusieurs années maintenant, à recruter des chamans.

- Namergon

LA RENRAKURISATION DU TRAVAIL

Depuis quelques années, Renraku multiplie les services accessibles sous forme d'applications pour commlink. Le service lui-même est généralement exécuté par des sous-traitants (jamais un employé) et chaque application semble être le fruit d'une petite entreprise, souvent locale. Mais l'ensemble tourne sur les systèmes de Renraku et vend (ou promeut) l'utilisation des produits et services de la mégacorporation. Un exemple : une partie non négligeable des bénéfices de UltraSitter, une application qui vous permet de trouver un(e) baby-sitter à la dernière minute, termine dans les caisses de Renraku.

- La méga a déjà plus d'employés que la moyenne des autres. Elle a plus de 3 millions de citoyens. Si on ajoute tous les non-citoyens, le chiffre monte à 80 millions. En ajoutant tous les sous-traitants et autres personnes dont le revenu dépend largement de Renraku, certains prétendent qu'on arriverait presque à un milliard....
- Carmody

NEO-PD

C'est avec Neo-PD que Renraku est enfin entrée dans le marché de la sécurité. En récupérant le contrat de l'Underground à Seattle et celui de Paris, la mégacorporation a frappé fort. En seulement quelques années d'existence, Neo-PD s'est déjà construit une solide réputation. Son positionnement, une police « humaine et amicale », la

distingue beaucoup de ses concurrents bien plus paramilitaires comme Knight Errant ou Eagle Security, sans parler des cowboys de la Lone Star. Propres sur eux, chaleureux, toujours souriants, et à la pointe de la technologie de l'armement non légal, les agents comme les drones de Neo-PD sont une belle déclinaison de la culture d'entreprise de Renraku. Et comme elle, ils savent aussi très bien être vicieux.

BOTTIN MONDAIN

SHIKEI NAKATOMI

Même si Renraku est théoriquement dirigée par le président Sasaki, tout le monde sait que c'est Shikei Nakatomi qui tire les ficelles. C'est lui qui est derrière la stratégie actuelle, qui consiste à exploiter les données à la disposition de la méga afin d'améliorer les performances des différentes branches. Il est aussi derrière la politique de conservation des enseignes locales, dont les forces de vente sont décuplées par les capacités de Renraku. L'ancien dirigeant de Fuchi est donc désormais le maître à bord du navire qu'il a rejoint en 2061.

Il mène la barque par la peur et la brutalité, mais toujours afin d'améliorer les bénéfices de Renraku, non pour mener des vendettas personnelles. Malgré son dégoût pour les IA, Nakatomi a forgé une alliance avec ceux parmi les actionnaires qui soutiennent leurs recrutements. Ces appuis lui donnent assez de parts pour contrôler de facto Renraku.

- Shikei a plus de 80 ans, mais il ne croit pas à la léonisation, c'est donc avec toujours plus de chrome qu'il assure sa longévité. Il méprise les IA, mais il tient davantage de la machine que de l'homme...
- Iz0bel75

INAZO ANEKI

Finalement déclaré mort en 2065, après avoir été porté disparu depuis plusieurs années, Inazo Aneki a été nommé « PDG à perpétuité », en remerciement de ses longues années de labeur pour Renraku. Il est aujourd'hui devenu une figure de légende pour la corporation. Ses livres sont obligatoires dans le cursus scolaire et de petits autels lui sont même dédiés. Il est presque devenu le « kami » de Renraku (son esprit gardien en quelque sorte). Bouddhiste dévoué, Aneki a laissé ses parts à son clergé, qui aujourd'hui encore détient 1 % de la méga et siège toujours au conseil d'administration.

- Leur présence au conseil, ajoutée aux manœuvres de Nakatomi pour s'attirer les grâces de l'Impératrice du Japon, a complètement inversé la politique religieuse de la corporation. Assez laïque dans les années cinquante, la pratique religieuse est désormais plus que tolérée, elle est encouragée. La corporation n'endosse aucune religion particulière, laissant ses employés pratiquer la leur, mais au Japon, le bouddhisme et le Shinto dominant, spécialement à la direction.
- Namergon

KAORI ETO

Kaori Eto, chef de Renraku Asia, est un véritable génie qui a supervisé les travaux sur les IA de Sherman Huang.

Eto est plus à l'aise dans un laboratoire qu'au conseil d'administration, mais sa vision de la technologie matricielle est essentielle au succès de la mégacorporation. Il est clair qu'il regrette d'avoir dû prendre cette position, mais au moins, elle lui permet de financer ses projets préférés.

- Eto s'entend mieux avec les machines que les êtres humains et est connu pour être pro-IA et technomanciens.
- Carmody

RENRAKU DANS LES OMBRES

COURIR POUR RENRAKU

Renraku est probablement le plus gros employeur de shadowrunners, car elle manque cruellement d'agents pour ce genre d'opérations (si l'on oublie les rumeurs sur les ninjas rouges). Sans compter que le code de l'honneur et le bushido se marient assez mal avec notre métier. Ses M. Johnson sont généralement bien intégrés dans la culture locale et donc difficile à identifier. D'autant plus que certains ont l'habitude de se faire passer pour des agents d'autres corporations, par exemple en offrant de payer avec des nuyens Ares (aux UCAS) ou Saeder-Krupp (en Europe).

Si une équipe fait ses preuves et réussit plusieurs missions d'affilée, elle est alors approchée par un « M. Saito », qui lui ne cache plus son affiliation à Renraku et qui offre alors des bénéfices supplémentaires, tels que l'accès à des cliniques de la corporation, du matériel (cyberdeck) ou encore, simplement, un séjour de repos dans l'un des clubs de luxe de la mégacorporation. L'équipe reste indépendante, mais elle est alors sur la bonne voie pour se faire offrir, après quelques années, une position officielle d'agents de Renraku, avec le SIN corpo qui va bien.

COURIR CONTRE RENRAKU

Mener une opération contre Renraku est à difficulté variable. Si l'on s'en prend à une entité à peine affiliée à Renraku, on n'aura affaire qu'à quelques flics-à-louer et les forces de polices locales, avec peut-être quelques glaces et, de fait, aucune protection magique. Les filiales directes de Renraku bénéficient à l'inverse d'une meilleure sécurité physique, mais pas encore des avantages de l'extraterritorialité. Les gardes ont donc des armes non létales et des armures légères, avec quelques drones en guise de renforts et, au plus, un spider et un semblant de défense magique sous la forme d'un esprit lié ou d'un magicien qu'on peut appeler à la rescousse. La sécurité matricielle devient relativement sérieuse à ce stade, car n'oubliez pas que c'est l'une des spécialités de la mégacorporation.

Enfin, on arrive aux installations propres de Renraku, extraterritoriales cette fois. Toujours friande du modèle des arcologies, avec ses points d'accès ultracontrôlés, ses ascenseurs pilotés à distance et ses portes anti-explosion conçues pour contenir tout intrus, Renraku y ajoute avec joie des équipes IHR et probablement une demi-douzaine de samourais rouges, présents pour protéger les dirigeants. Bien évidemment, on y trouve un vrai support magique, avec des barrières astrales partout et une variété de Kamis (esprits) en patrouille. La Matrice devient, elle, invivable pour la plupart des hackers. Heureusement, ce type d'installations est rare, à l'exception de quelques QG de région.

SHIAWASE

Avant tout, Shiawase est connue pour être la reine mère de la cybertechnologie et du bioware, mais aussi pour avoir été la première corporation à bénéficier de l'extraterritorialité. Une autre caractéristique primordiale est son lien avec la famille impériale japonaise, qui la distingue de ses consœurs Japanacorps.



Comme toutes les corporations, Shiawase possède des activités très diverses. Elle a ainsi fait sa place dans le milieu de la mode avec ses lignes de haute couture, dont les très populaires collections « steampunk » (j'apprécie particulièrement leurs kilts).

- Il fut un temps où, si on fouillait bien P2.1, on pouvait exhumers des photos très sympas de Sim en kilt à des soirées d'Horizon à L.A. dans les années 2060... Son passage à Hollywood a certainement aidé son sens de l'élégance vestimentaire...
- Roms

Les restaurants de la chaîne Yamato sont aussi très appréciés, je connais même des runners qui en font leur repaire de prédilection. Et qui n'a jamais acheté à manger dans un des distributeurs automatiques Sensai Snacks ? Shiawase fabrique même des réfrigérateurs et des commlinks. Bref, **Shiawase est partout**, et à la différence d'Evo, Renraku et même Saeder-Krupp, elle a tendance à mettre son nom sur tous ses produits.

- Les Japanacorps sont connues pour leur mépris des métahumains et Shiawase n'échappe pas à la règle, sans être la pire (la palme va à MCT). Les employés orks ou trolls de Shiawase sont traités comme des sous-merdes, au mieux avec un sourire de condescendance et de pitié bien-pensante. Au moindre faux pas, on bouleverse leur poste et leur emploi du temps ou on annule leur dernière promotion. Déjà qu'elles sont rares... tous ces traitements les rendent souvent très dociles, mais parfois, il y a en eux ce farouche désir de revanche qu'un bon infiltré sait exploiter.

- Iz0bel75

AFFAIRES COURANTES

GRAND REMANIEMENT AU SOMMET

Les départs de Hitomi et de Korin Yamama en 2075, ajoutés au décès de Soko Shiawase (et au transfert de ses actions qui a suivi), ont transformé le paysage politique de Shiawase. Cette nouvelle distribution des cartes permit le retour aux commandes de Tadashi Shiawase, avec Reiko Shiawase à ses côtés. Sa nomination au poste de président a indiqué, de manière indéniable, un retour « aux façons d'antan ».

Sans surprise, c'est Nigel Coltrane qui en a subi en premier les conséquences. On lui a retiré le contrôle du Marketing Forecasting & Information Department (MFID) pour le confier de nouveau à Ichiro Kiyomoto, autre membre de la vieille garde sur le retour.

- Shiawase a aussi revu l'organisation de la division afin de s'assurer qu'elle ne puisse plus être loyale à un seul individu, comme ce fut le cas auparavant avec Kiyomoto puis Coltrane. Les années de guérilla internes entre ces deux-là ont coûté bien trop cher à Shiawase pour laisser une chance à la situation de se reproduire.
- Roms

SHIAWASE

Siège social : Osaka, Japon

Président : Tadashi Shiawase

Président du Conseil d'administration : Reiko Shiawase-Shimada

Principaux actionnaires : Tadeshi Shiawase (20 %), Reiko Shiawase (9 %), Impératrice Hitomi (11 %), Shiawase Shinto Advisory Board (19 %), Nigel Coltrane (1 %)

Principales divisions et filiales associées :

- Shiawase Biofood : Sensei Snacks [MySoy fast foods, Nippon Noodles] (agroalimentaire), Yamato Restaurants (restauration), Seven Seas Oceanic Farming, Opulent Sushi (haute gastronomie)
- Shiawase Biotech : Shiawase Biodrones (drones), Shiawase Cybernetics [Shiawase Vector], Shiawase Laboratories [Vasocon] (biotech / genotech), Shiawase Nanotech (nanotech / medtech)
- Shiawase Energy : Shiawase Amaterasu Solar (énergie), Shiawase Atomics (énergie), Shiawase Fuzion (énergie), Shiawase Envirotech, Arboritech [Terres Du Monde], Kuroyama Geosource [Kuroyama Minerals, MegaMine] (mines et traitement des ressources naturelles), SECCA Co-op Commercial [Agricola] (agroalimentaire), Shiawase City Services (services publics), Shiawase Petrochemical
- Shiawase Logistics : Resha Corporation [UCAS Trak] (transport ferroviaire), Shiawase Cargolifting (transport maritime), Shiawase City Transports (transports urbains), Shiawase SeaWays (transport maritime)
- Shiawase Manufacturing : Shiawase Advanced Robotics, Shiawase Electronics [Kawaii Electronics Shiawase Sim Station] (Matrice électronique grand public), Shiawase Fashion [Jean-Paul, Wellington Bros., Vashon Island], Shiawase Industries [Hephaestus Technologies] (industrie lourde, véhicules), Shiawase Motors [Hongqisama, Protoreva, Purosu] (automobile), Shiawase Toys [Hello Puppy, Megatoys, Mycross Diecast]
- Shiawase Mediatech : Shiawase & Rubicon Advertisement, Shiawase Simsense Studios, Shiawase Vector Matrix Services
- Shiawase Marketing Forecasting & Information Department
- Shiawase Omnicare : Reblossom Centres (santé), Shiawase Diagnostics [EuroGenetix, MyGene, Senpaitek] (genotech, pharmaceutique), Shiawase Health [Da Fang Rejuvenation Clinics, Shiawase Medical Response & Rescue], Shiawase Welfare [Shady Pines Retirement Homes, Tengoku Enclave] (services de santé)
- Shiawase Security Services : Desert Storm Security, Imperial Tech Services (technologie militaire), Kami Consulting (conseil militaire), Shiawase Armaments/Nemesis Arms (armement)
- Shiawase Financial : Shiawase House Bank (banque)

Depuis cinq ans, Coltrane est en exil, sous le titre, grotesque pour ses qualifications, de manager junior chez Shiawase Simsense Studios. Il multiplie les sales coups contre Kiyomoto (qui le lui rend bien), tentant désespérément de regagner une position d'influence.

- Notez que Kiyomoto et Reiko étaient amants, et ils contrôlaient aussi ensemble une corporation du nom de Tenjin Information Services. Indépendante de Shiawase, celle-ci se débrouillait très bien, mais elle fut finalement achetée et intégrée à Vector Matrix Services. Un mois plus tard, le couple s'est séparé...
- Carmody

Cette nouvelle donne a entraîné, depuis cinq ans, de nombreuses réorganisations et moult transferts de personnel, selon leur loyauté, à travers toute la mégacorporation. En conséquence, le nombre de seppukus est évidemment monté en flèche.

LA DOCTRINE YAMANA : RETOUR VERS LE PASSÉ ?

L'introduction de la doctrine Yamana par le précédent conseil d'administration était une initiative sans précédent dans l'histoire de Shiawase. Une tentative ambitieuse de moderniser les mœurs de la mégacorporation, imposant un modèle de promotion basé sur la qualité du travail, la compétence et le mérite, et non sur l'ancienneté. Cette doctrine permet aujourd'hui encore à toute une génération de jeunes employés de progresser rapidement, sans attendre que leurs aînés ne leur laissent leur place.

Ceci n'est évidemment pas au goût des citoyens les plus conservateurs de Shiawase, que Tadashi et sa clique représentent. Avec l'ajout du Shinto Advisory Board au conseil d'administration, lui aussi très conservateur, l'application de cette doctrine, pourtant salvatrice pour Shiawase, est donc régulièrement remise en cause depuis cinq ans.

MIGRATION D'UN CORBEAU

Les changements à la direction de Shiawase depuis 2075 ont bien sûr causé une vague d'extractions d'employés mécontents, qui a largement bénéficié à Saeder-Krupp (et dans une moindre mesure MCT et Renraku). Ne soyez pas surpris que Lofwyr soit le premier de ces trois bénéficiaires. En effet, il s'en prend subtilement aux intérêts de Shiawase en Asie, spécialement sur le marché agricole, depuis son retour aux manettes de Saeder-Krupp.

Ces extractions n'ont pas fait du bien à la Japanacorp, mais le départ le plus mal vécu est certainement celui d'Isabelle Corbeau. Mise au placard en 2075 en guise de punition pour ses allégeances mal placées, l'ancienne directrice de Shiawase Biofood disparaît en 2076 pour réapparaître chez S-K en 2077 dans une arcologie du mégaplexe de la Rhin Ruhr.

Shiawase a immédiatement porté plainte auprès de la CC, pour espionnage industriel. La méga a même demandé l'utilisation d'un ordre Omega contre la corporation du dragon ! Plus sereine, S-K a rétorqué avoir simplement « donné l'asile politique, et la citoyenneté, à M^{me} Corbeau à sa demande explicite ». La Réforme mégacorporatiste a relégué le dossier en bas des priorités de la Cour, mais ceci ne met en rien M^{me} Corbeau à l'abri de la prime de 250 000 nuyens pour son retour, en vie, chez Shiawase...

GUERRE ALIMENTAIRE

Si le désastre alimentaire causé par la guerre Aztlan-Amazonie a servi à une corporation, c'est bien Shiawase. À la fin 2075, la croissance de ce secteur était telle que Shiawase passa à l'offensive pour protéger son avantage grandissant. Ainsi, le MFID utilise les Ombres pour saboter l'effort de reconstruction d'Aztechnology et frapper autant que possible les installations d'Horizon afin de les empêcher de devenir compétitifs. C'est aussi l'une des causes du conflit en Asie avec S-K qui cherche aussi à profiter du marasme alimentaire ambiant.

À ces manipulations des prix du marché alimentaire, Shiawase a aussi ajouté le déploiement massif de distributeurs Sensei Snacks, particulièrement en Amérique et en Europe. Dans beaucoup de villes, on ne peut plus faire trois pas dans la rue sans tomber sur l'une de ces machines infernales ! Cependant, à cause des problèmes d'approvisionnement à l'échelle mondiale (auxquels sa stratégie contribue), Shiawase a des difficultés à les garder correctement approvisionnées.

Toujours dans cette lignée, Shiawase Biofood a lancé une nouvelle filiale, nommée Seven Seas Oceanic Farming, afin de cartographier le génome de nombreuses créatures marines. L'objectif est de les cloner pour les servir à Opulent Sushi, sa chaîne de restauration de luxe lancée début 2077. Uniquement présents au Japon à ses débuts, ces restaurants ont une telle popularité qu'ils s'étendent maintenant au reste du monde, à commencer par le continent asiatique. Attention, nous, nous n'y mettrons jamais les pieds. Ces restaurants sont destinés à l'élite parmi les possesseurs de SIN qui y viennent, avec la garantie que les mécréants de notre espèce n'y seront jamais tolérés.

Le remplaçant d'Isabelle Corbeau à la tête de Biofood, nommé en 2076, est un homme du nom de Dominique Joanis. Depuis lors, son travail ne cesse d'être acclamé.

- Joanis est un employeur malhonnête. Il abuse de ses runners et n'a aucun honneur. C'est le genre de salaud imbu de sa réussite qui donne à ses runners le sobriquet de « burakumin » (en gros, parias), même devant eux, avant de les envoyer dans une mission à risque maximal. Pas plus d'une équipe sur trois revient en vie, et rarement au complet.
- PatriotelInquiet

ÉCHEC FACE AU SFC

Pendant des années, Kazuja Shiawase n'a cessé de promettre que sa division apporterait le remède au terrible mal qu'est le SFC. Inutile de dire que la sortie de celui de Celedyr a été un coup dur pour lui et Shiawase dans son ensemble.

Il a néanmoins réussi à limiter les dégâts en sortant NanoScrub. Mais les années de promesses sans lendemain faites à l'Empereur comme à l'Impératrice vont être dures à faire oublier. D'autant plus qu'il a très mauvaise réputation au sein de Shiawase. On l'accuse même d'être tout simplement complètement incompetent. Sa position est donc aujourd'hui très fragile.

- Kazuja n'est pas incompetent, c'est plus un chercheur qu'un manager. Et, pour être honnête, il a vraiment essayé de trouver un remède au SFC. En 2077, ses laboratoires développaient des

traitements prometteurs pour six des variations les plus fréquentes du virus. À l'époque, je misais vraiment sur lui pour trouver une solution à la crise du SFC.

Malheureusement, pour chacun de ces traitements, le virus s'adapta. Les cobayes étaient guéris, avec les séquelles habituelles, mais le protocole utilisé avec eux était désormais inutilisable.

- Roms

ENVIROTECH : MAMORU CONTRE LOFWYR

Envirotech est la division de Mamoru Shiawase et elle n'a pas chômé ces derniers temps. Elle a largement étendu son business agricole en Asie, notamment dans le Gansu (au sein du couloir de l'Hexi propice à l'élevage et à la production de blé et l'orge), dans le sud du Tibet (où l'on cultive le riz et le chili, en plus du blé) et dans les provinces du Sichuan (là aussi pour le riz, le blé, et le soja, mais surtout pour des aliments de luxe tels que les citrons, la canne à sucre et les pêches). Cet effort a été quelque peu mis en échec par les interférences de Saeder-Krupp, qui n'a pas hésité à acheter les terrains juste avant elle ou à manipuler les transactions afin de les faire échouer. Et même une fois la propriété acquise, les projets sur place demeurent dans le collimateur de S-K.

- Une récolte entière d'une filiale de Shiawase a été dévorée par un essaim d'insectes. Le MFID soupçonne qu'ils aient été fabriqués et déployés par leur concurrent européen. Les bestioles ont été spécifiquement modifiées pour attaquer les cultures de Shiawase et aucune autre... Une attaque aussi chirurgicale suggère que S-K a ses informateurs au sein d'Envirotech.
- Carmody

Si ce conflit se transforme en échec pour Mamoru, il aura, à son tour, apporté la honte sur le nom de Shiawase, comme l'a déjà fait son fils avec son échec face au SFC.

DIVISIONS ET GESTIONNAIRE DE SHIAWASE

- Shiawase Corporation : Tadashi Shiawase (Osaka, Japon)
- Shiawase Biofood : Dominique Joanis (Lille, France)
- Shiawase Biotech : Kazuja Shiawase (Néo-Tokyo, Japon)
- Shiawase Energy : Jennifer Lawson (Washington DC, UCAS)
- Shiawase Envirotech : Mamoru Shiawase (Osaka, Japon)
- Shiawase Financial : Takeshi Matsukawa (Néo-Tokyo, Japon)
- Shiawase Logistics : Naomasa Matsuda (Osaka, Japon)
- Shiawase Manufacturing : Quinn Browne (Bruxelles, Belgique)
- Shiawase Marketing Information & Forecasting Department : Ichiro Kiyomoto (Osaka, Japon)
- Shiawase Mediatech : Farrokh Shankar (Calcutta, Union indienne)
- Shiawase Omnicare : Orino Murakami (Manille, Philippines)
- Shiawase Security Services : Kiyotaka Hayashi (Tallinn, Estonie)

SHIAWASE MANUFACTURING, LA FORCE TRANQUILLE

De l'industrie lourde à la production automobile, Shiawase Manufacturing rapporte plus de mille milliards à la méga chaque année. Son nouveau directeur est Quinn Browne, qui a remplacé Patrick Bösherz en 2075 (forcé de partir à la retraite par le grand remaniement). Il a su prouver qu'il méritait sa nomination, car il a depuis amélioré les résultats de la division dans la robotique, l'électronique et même l'industrie de la mode (même si l'hégémonie des filiales Vashion Island et Wellington Bros est de plus en plus remise en question par Victory, Zoé, et même Armanté).

De son côté, Shiawase Industry a beaucoup profité des lendemains de la guerre civile draconique, qui a laissé son concurrent S-K en mauvaise posture. Shiawase n'a d'ailleurs pas hésité à utiliser Hephaestus Technologies pour rendre coup pour coup aux attaques de Lofwyr contre Envirotech (en lui volant des contrats de constructions, comme des clients à travers tout le secteur industriel).

DESERT STORM SECURITY (DSS)

Si vous jetez un œil à cette compagnie de sécurité, vous ne devinez jamais que c'est une filiale de Shiawase, et c'est tout à fait volontaire. Par contre, si vous étudiez ses déploiements sur une carte, il devient très clair que DSS est présente partout où les intérêts de Shiawase se trouvent. Conservée à l'écart du reste de la corporation, cette filiale a un style opérationnel assez unique, plus proche de la compagnie de mercenaires que d'une branche de sécurité.

Chacun de ses contrats est confié à une seule unité et cette dernière est entièrement au contrôle des opérations sur le site. L'entraînement des effectifs de chaque unité prend la forme de compétitions. On conçoit des scénarios de combat où chaque soldat cherche à faire mieux que les autres. Ces exercices sont parfois à balles réelles, mais plus souvent en simulateur similaire à ceux d'Ares (j'ignore comment Shiawase a mis la main sur ces appareils). Ces compétitions s'étendent aussi à l'ensemble de la branche. Chaque unité cherche alors à être meilleure que les autres.

- Cette culture très compétitive lui joue néanmoins des tours, car il est aisé d'exploiter ce genre de querelles internes, aussi bon enfant soient-elles. En outre, quand une unité doit appeler des renforts ou collaborer avec une autre, leur coordination est très affectée par cette ambiance de défiance.
- Roms

BOTTIN MONDAIN

KAZUJA SHIAWASE

Shiawase a perdu la guerre du SFC, mais il reste à voir si son « général de guerre », Kazuja, va échapper au seppuku. Comme c'est le fils de Mamoru et qu'il a l'appui de Tadashi, il a peut-être une chance de s'en tirer, malgré l'ampleur de son échec.

- Tadashi a payé de sa poche de nombreux runs à la seule fin de masquer les bêtises de Kazuja. C'est dire à quel point il tient à ce dernier. Par contre, avec son père, la situation est exécrable.

C'est Mamoru qui a insisté pour donner à son fils la direction de Biotech à l'époque et celle-ci s'est révélée être une grande déception. Ce qui, par contre, constitue une grande honte pour Mamoru. De son côté, Kazuja est écoeuré de toujours vivre dans l'ombre de son père...

- Roms
- Ces chamailleries familiales expliquent pourquoi on a vu, dans les dernières années, des runs contre Biotech ou Envirotech apparemment commandité par l'une ou par l'autre.
- Skarn-Ka
- Je ne serais d'ailleurs pas surpris si c'était Kazuja, la taupe de S-K. On murmure aussi que Yakushima comme Lofwyr lui font les yeux doux depuis quelques années. Les deux entités ont bien vu dans sa frustration et ses malheurs, une opportunité. Cela dit, Kazuja choisira probablement le seppuku à la défection si les choses en arrivent là...
- Carmody

HITOMI

Avec sa maternité, Hitomi a finalement décidé de quitter sa position au sein de Shiawase. Cette décision, volontaire de sa part, fut applaudie par tous. Mais, quelques mois plus tard, son attitude envers la méga est devenue glaciale, voire hostile. Ce qui nourrit bien des rumeurs sur un conflit en préparation entre Hitomi et Tadashi. Ceci mettrait Shiawase dans une position bien difficile par rapport à la famille impériale.

- Cette guerre intestine n'a rien de nouveau ! Les deux se vouent une haine profonde depuis que Hitomi a participé au renversement de Tadashi en 2065. Par contre, ce conflit sous-entend que son départ de Shiawase n'était peut-être pas aussi volontaire qu'on a voulu nous le faire croire. Pourquoi est-elle partie et comment y a-t-elle été forcée, et par qui ?
- Roms

NAOHIKO KIMURA

Le récent remaniement à la tête de Shiawase n'a pas été bénéfique qu'à Tadashi et Reiko. Le Shinto Advisory Board a profité de la vente des actions de Yamana pour augmenter sa participation dans le capital de la méga-corporation. Depuis 2078, l'organisation est dirigée par le prêtre Shinto Naohiko Kimura. À 59 ans, il est considéré comme le shintoïste le plus conservateur au sein de Shiawase.

Certains lui attribuent même des sympathies envers certaines sectes très radicales de la religion. Ainsi, les rumeurs de son mécontentement envers Tadashi et Reiko, pas assez traditionalistes à son goût, abondent. Sans surprise, on dit aussi qu'il abhorre la doctrine Yamana.

Mais tout ceci reste dans la sphère du privé. En public, Kimura pose d'autres problèmes au conseil d'administration de Shiawase. En effet, il prétend souvent être en contact direct avec les kamis de la mégacorporation. Ainsi, dès que le conseil s'oppose à lui, il se retrouve dans la position controversée de s'opposer, par son intermédiaire, aux volontés des kamis même de la mégacorporation !

La crise du SFC a jeté de l'huile sur le feu, car elle a révélé les positions très « problématiques », pour le moins, de Kimura. Adversaire des entités numériques, il n'a pas hésité à faire du nanovirus un danger pour l'âme même

des citoyens de Shiawase, et par extension une menace spirituelle pour leurs kamis. Sa tirade théologique postule en effet qu'à leur mort, les âmes des défractés sont à même de corrompre celles des kamis. Et sa rhétorique n'a fait qu'empirer alors que la crise s'aggravait. Il n'a eu de cesse d'exiger que Shiawase reconnaisse sa responsabilité dans l'épidémie et arrête, au plus vite, ses recherches contre nature en génétique, comme en nanotechnologie.

- C'est aussi à Kimura qu'on doit l'idée brillante d'ouvrir à nouveau les camps de l'île Yomi afin d'y séquestrer, cette fois-ci, les défractés ! Et beaucoup de monades au Japon ont craint pendant longtemps qu'il ne parvienne à ses fins, d'autant plus que d'autres, chez MCT et Renraku, faisaient écho à son opinion. Cela vous donne une idée de son influence en tant chef que de la religion Shinto.
- Namergon

À la place de ces recherches, Kimura a proposé de financer l'exploitation de l'énergie solaire par Envirotech (par l'intermédiaire de la filiale Amaterasu Solar). Sa position écologiste a même été jusqu'à demander l'arrêt du développement de l'énergie nucléaire par Shiawase Atomics, afin de réorienter intégralement la structure vers les énergies renouvelables.

- Le fait que Kimura ait investi ses propres fonds dans Shiawase Amaterasu Solar n'a, bien évidemment, rien à voir avec cette position...
- Roms

Pour la plupart des membres du conseil d'administration, il est clair que les positions de Kimura sont nocives pour Shiawase. Néanmoins, son importance au sein de la communauté religieuse du Shinto le protège de facto et limite grandement leur marge de manœuvre à son égard.

SHIAWASE DANS LES OMBRES

COURIR POUR SHIAWASE

Shiawase fait beaucoup plus attention que les autres mégacorporations à conserver ses activités dans les Ombres les plus confidentielles possible. Du fait de sa connexion directe avec la famille impériale, elle évite à tout prix d'être associée, de près ou de loin, à des activités criminelles.

Cette démarche va beaucoup plus loin que le recrutement par un anonyme M. Tanaka. Au Japon, ses boulots passent par une série d'intermédiaires, régulièrement remplacés par d'autres, avant d'atteindre les runners.

- Croyez-le ou non, ils vont même parfois jusqu'à commanditer des runs contre leurs intérêts uniquement pour s'assurer que leurs intermédiaires ne puissent être soupçonnés d'être des agents de Shiawase...
- Roms

La conséquence pour nous, dans les Ombres, c'est que nous ne sommes que peu affectés par la culture d'entreprise de Shiawase, mais aussi que bosser pour eux est, au bout du compte, assez imprévisible...

ARES

- Bien que couvert de long en large dans un précédent document, on va tout de même causer encore un peu d'Ares, ici... Pour éviter les redites, je ne vais pas revenir sur ce



- qui a déjà été évoqué. Et comme vous allez voir, un run peut impliquer notre géant nord-américain sans avoir de lien avec les esprits insectes. Reste à savoir si cela est rassurant ou non...
- Sim-Eon

Issue de la fusion du complexe militaro-industriel américain, Ares reste, aujourd'hui, principalement connue pour son rôle de **marchand de canons**. Cet aspect fondateur de son activité influe sur l'ensemble de l'organisation qui abuse du jargon militaire et dont les employés ont des grades plus que des fonctions. Le nom d'Ares renvoie aussi à son unité d'élite, FireWatch, et l'engagement constant de la corpo contre (ou pour ?) les **esprits insectes** depuis 2055. Et bien sûr, on ne peut pas évoquer cette méga sans y associer immédiatement sa fameuse division de sécurité nommée **Knight Errant**, qui a la fonction de police à Seattle, comme ailleurs. Ce faisant, on néglige souvent son importance dans le **monde des médias** (par l'intermédiaire d'Ares Global Entertainment), tout comme sa position dominante dans le **domaine spatial** (AresSpace).

AFFAIRES COURANTES

EX-CASSÉ-LIBUR

L'échec cuisant de la gamme Excalibur remonte à maintenant plusieurs années, mais il continue de miner Ares Arms et la mégacorporation dans son ensemble. Le problème n'est pas seulement lié au fait que c'était un mauvais produit qui n'a jamais tenu ses promesses. Ares avait tout misé dessus et, au bout du compte, cela a ruiné sa réputation. Le doute s'est propagé, comme une maladie honteuse. Et les ventes des autres produits, même l'indémorable Ares Predator, en ont pâti. AresSpace a subi un clair recul et ce fut encore pire pour Ares Consumer Products, dont les produits prirent tout simplement la poussière sur les présentoirs.

En réalité, Excalibur est plus le symptôme que la cause du problème. Il ne faut pas imaginer que seul un mauvais produit a fait dérailler l'ensemble de la mégacorporation. Le projet a seulement révélé de réelles difficultés au sein d'Ares (comme les recherches coûteuses et sans retour sur investissements sur les esprits insectes)...

C'EST PAS UN ARES PREDATOR, C'EST UN @PREDATOR !

L'image de marque d'Ares a tellement été endommagée par la débâcle d'Excalibur qu'il y a quelques années, la méga a cherché à corriger le tir en commettant l'impensable : ils ont engagé une autre AAA pour les aider ! Avec ce partenariat inimaginable jusqu'à maintenant entre deux mégacorporations, Horizon est désormais aux manettes de la com du géant militaire nord-américain.

Ne croyez pas que ce deal s'est fait en douceur. Damien Knight l'a combattu bec et ongles, mais le conseil d'administration a réussi à le lui imposer. Et, bien sûr, beau joueur, il n'hésite pas à le rappeler à ses confrères, dès qu'un aspect négatif de ce deal fait surface. Cela dit, jusqu'à aujourd'hui, Ares n'a pas réellement à se plaindre. Le programme de rebranding fonctionne et la confiance des consommateurs en Ares, et spécialement en Ares Consumer Products, est en net progrès.

Presque tous les produits de cette filiale, des lignes de vêtements aux appareils électroniques, en passant par les augmentations non militaires, ont reçu un nouveau look, élégant et séduisant, et ont vu leurs noms subitement préfixés d'un « a » minuscule. Ainsi, on trouve la ligne de technologies vestimentaires « *aWare* » ou celle des toasters « *aBurn* », associées à des slogans prétentieux et vides de sens tels que « *They just make sense* » (« simplement évident »). On peut dire ce qu'on veut sur mes anciens employeurs, mais quand il s'agit d'enfariner les consommateurs, ils connaissent leur affaire !

Après deux ans de com à la sauce Horizon, force est d'admettre que ces produits de consommation n'ont plus à rougir de la comparaison avec un leader du marché tel qu'Aztechnology. Et mes vieux potes de L.A. y ont aussi gagné au change, car pratiquement tous les articles Ares incluent, d'une manière ou d'une autre, des produits Horizon. Par exemple, le dernier commlink sorti par Ares est vendu associé à un abonnement tridéo chez Horizon (en plus de celui d'AGE, bien sûr).

ARES

Siège social : Détroit, UCAS

Président : Damien Knight

Principaux actionnaires : Damien Knight (23,7 %), Arthur Vogel (24,1 %), Gavilan Ventures (12,2 %)

Principales divisions et filiales notables :

- Ares Arms : Fleche Armaments (armement militaire), Israel Military Industries (armement)
- Ares Consumer Products : BacteriTech (biotech), Cerebrotech (cyberware, optique), Crystal
- Optics (électronique, cybernétique), General Dynamics (électronique), Leviathan Technical (communications, électronique, cybertechnologie), Lifescape (RA, simsens/logiciels), Quick Trigger Systems (logiciels), Unlimited Technologies (technologies hybrides, recherche)
- Ares Heavy Industry : Ares Integrated Solutions (industrie lourde) General Motors (industrie lourde, automobile), Honda-GM (automobile), MosTrans (automobile, naval)
- Ares Services : Ares Global Entertainment (production simsens/tridéo), Executive Protection Services (sécurité personnelle), Hard Corps (service de sécurité), Info Santé (service médical), Mercury Express (livraison), Qantas (compagnie aérienne), Wolverine Security (service de sécurité)
- AresSpace : AresSpace Commsat (aérospatiale, communications), AresSpace Lifters (construction et transport orbitaux), NASA Consulting, Inc. (management orbital et aérospatial)
- Knight Errant Security Service

En plus des changements de communication et de marketing menés par Horizon, Ares a aussi fait le ménage dans les filiales de BacteriTech et de Ares Integrated Solutions. Même si, dans le cas de BacteriTech, c'est probablement aussi une décision en réaction au désastre du SFC. En effet, depuis 2078, le département de génie génétique et de recherche en IA de BacteriTech a été réduit à peau de chagrin...

UCAS CONTRE ARES, LE DIVORCE

Ares et les UCAS, c'est une histoire d'amour « à la vie, à la mort » et une rupture aussi dramatique que la relation était « intense » (ou consanguine, selon le point de vue). La situation a tellement dégénéré, en seulement quelques années, qu'Ares considère sérieusement de déplacer son QG de Détroit à Atlanta. Si la mégacorporation quitte en effet la ville, Détroit sera exsangue, car son économie repose presque intégralement sur Ares !

À Atlanta, par contre, on se frotte les mains à l'idée d'une telle décision. Les UCAS et les CAS font donc du lobbying en conséquence. Mais, avec le récent attentat contre le QG d'Ares, la balance bascule en faveur d'Atlanta. Il ne faudra pas grand-chose de plus pour que la méga décide de déménager.

ARES SPACE : DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER

Malgré toutes les difficultés de la méga, AresSpace continue de dominer le marché de l'industrie spatiale. Rien de surprenant, vu la pléthore de stations en orbite dont elle dispose. Sans compter Charon, en orbite de Deimos, une lune de Mars, qui leur permet de garder un œil sur les activités d'Evo sur la planète rouge.

Cette proximité a cependant failli leur coûter cher. Peu après que la station Gagarin a coupé les communications avec la terre, en 2074, Charon est devenue à son tour silencieuse quelques mois plus tard. En fait, la station a aussi été infectée par le SFC, mais Ares a réussi à contenir la situation et à garder le contrôle.

ARES SERVICES ? LA MAISON RESTE OUVERTE PENDANT LES TRAVAUX

Ares Services est connue du grand public par sa branche Ares Global Entertainment (AGE) et ses filiales de sécurité Hard Corps et Wolverine, mais la division a une activité beaucoup plus vaste. D'abord, l'ensemble de la distribution et la logistique d'Ares passent par Ares Services, via l'intermédiaire de Mercury Express ou Qantas, qui servent aussi de nombreuses petites corporations n'ayant pas l'infrastructure nécessaire. De même, les banques gérées par la division Ares Services rapportent une fortune en prêts et autres services pour le même genre de clientèle.

En fait, Ares Services est par nature très « business-to-business ». Ce qui explique aussi que la division n'ait pas autant souffert des problèmes d'image de marque évoqués plus haut et surtout qu'elle ne soit pas concernée par le deal avec Horizon.



Ares Global Entertainment (AGE) joue désormais un rôle essentiel pour toute l'organisation, car elle est stratégiquement placée pour améliorer l'image du groupe. Ce qui, dans les faits, se traduit par des campagnes mensongères systématiques envers tous ses concurrents, du moins, jusqu'à l'arrivée d'Horizon. Depuis, c'est contre tous sauf Horizon ! Pas sûr que cette paix forcée se maintienne, car AGE et Horizon sont, par nature, de féroces concurrents.

Une autre stratégie explorée par AGE afin d'améliorer l'image d'Ares est l'utilisation de messages subliminaux dans de nombreux flux d'informations, offres matricielles et enregistrements simsens qu'elle produit. D'après mes sources, les consommateurs exposés régulièrement à ces messages finissent par apprécier un peu plus les produits d'Ares et Horizon.

On peut trouver un exemple de ce genre de messages dans l'un des succès commerciaux d'AGE de l'année dernière, la tridéo « Les dossiers du risque : Au lit avec les emmerdes... » (« *Le Risque Files : Consorting With Troubles* »). Il m'a fallu un peu de temps pour le décortiquer, mais j'ai bien retrouvé leurs traces dans le fichier...

- Le film a été primé au Festival du cinéma de Paris en 2079, ce qui n'est guère surprenant dans un événement sponsorisé à 100 % par AGE et ses partenaires. Après avoir lavé le cerveau de nos concitoyens avec cette belle propagande, il ne leur restait plus qu'à célébrer leur nombril.
- PatrioteInquiet
- Ne vous inquiétez pas trop des effets de ces messages subliminaux. Ça fait longtemps que la recherche a prouvé que ce genre de technique est, au bout du compte, peu efficace. Ça paie pour Ares, sur la masse, mais ça ne va pas nous transformer en « fans

boys », d'autant plus que, dans les Ombres, on est peu exposé à cette propagande.

➤ Roms

KNIGHT ERRANT, LE NOUVEAU SHÉRIF DE L'OUEST ?

Spécialisée en « gestion de crise urbaine » (pour citer leur brochure), Knight Errant (KE) offre un vaste ensemble de services, au-delà de celui du maintien de l'ordre. La division propose désormais des solutions pour « gérer le désordre civil », « le secourisme après une catastrophe naturelle (ou pas) », la « mise en place de loi martiale » ou encore le pilotage de « campagne anti-insurrectionnelle ». Et bien évidemment, elle assure aussi le déploiement de sa « force spéciale ». Notez qu'à leur crédit, et à l'inverse d'autres compagnies de mercenaires, KE privilégie la guerre dite de « faible intensité ».

Depuis que Clayton Wilson, l'ancien patron de la Lone Star, a été mis à la tête de la filiale, KE a un peu changé de style. Ils n'ont pas enfilé de chapeaux de cowboys, mais après le départ de Soaring Owl, ils ont adopté une position plus agressive envers les criminels (et nous) et sont plus enclins qu'auparavant à utiliser des méthodes létales, histoire de garantir l'absence de récidive du désormais défunt malfaiteur... Ce qui n'est pas sans rappeler les méthodes d'une certaine filiale texane d'Omnistar.

BOTTIN MONDAIN

DAMIEN KNIGHT

Très visible et médiatique représentant d'Ares, Damien Knight est un puissant de ce monde et une célébrité

internationale. Athlétique, le prétentieux bonhomme semble à peine sortir de la trentaine. Seule une touche de gris dans ses cheveux diffère des premières photos de lui (qui ne remontent jamais avant 2033). Cela dit, ces derniers temps, il semble soucieux.

- Il approche aussi des quatre-vingts ans, même la leonization a ses limites. À mon avis, c'est l'âge qui finit par se voir.
- Roms

Pour faire court, je ne vais pas revenir ici sur la question de qui est vraiment Damien Knight, dont on n'a aucune trace avant 2029. La théorie la plus répandue est qu'il serait en fait David Gavilan, l'un des deckers de l'équipe Echo Mirage qui a détruit le virus du Crash 1.0.

- N'en faites pas pour autant une sorte de héros. D'autant plus que la preuve de cette théorie est une photo de mauvaise qualité, montrant un jeune Knight avec un uniforme au nom de Gavilan. C'est probablement une légende propagée par Knight lui-même.
- Carmody

Damien Knight est à la fois un égocentrique et un mégalomane, ce qui le rend brillant dans son boulot, mais aussi très dangereux. Il agit constamment en partant du principe qu'il sait mieux que tout le monde ce qu'il faut faire et il sait comment graisser les pattes des bonnes personnes pour parvenir ses fins. Pendant presque quatre décennies, les UCAS et plusieurs autres nations lui ont mangé dans la main. Bref, c'est un requin en costard-cravate qui a survécu à la plupart de ses ennemis.

ARTHUR VOGEL

Arthur Vogel est un nain dans la soixantaine et l'un des actionnaires majoritaires d'Ares. Il était aussi son directeur exécutif, et en charge des finances d'Ares Global Holding, jusqu'au récent attentat au siège de la méga à Détroit. Depuis, il est porté disparu, mais je doute qu'il soit mort (ce qui ne veut pas dire qu'il ait volontairement disparu).

Avocat écologiste chez Sierra Inc., Arthur Vogel est apparu sur la scène médiatique lors des élections présidentielles des UCAS en 2057 (oui, ces élections, celles remportées par le regretté dragon Dunklezahn). Il a rejoint le conseil d'administration d'Ares peu après, du jour au lendemain. À sa mort, le dragon Dunklezahn lui a simplement laissé son siège dans son testament, avec le mandat de rendre Ares « verte » (sans réel succès).

Un attentat contre lui au début des années 70 lui valut l'installation de nombreuses augmentations. Ce qui a d'ailleurs nourri chez lui depuis une passion assez malsaine pour ce genre de technologie. Craignant pour ses jours, il se réfugia pendant plusieurs années en orbite, bien que son état de santé, comme sa sécurité, ne le justifie plus aujourd'hui. Cependant, il finit par descendre de son perchoir, peu après l'annonce de la Réforme mégacorporatiste. L'état général d'Ares, ajouté aux manigances de Damien Knight, lui a clairement forcé la main. Jusqu'à sa disparition, il faisait office de contre-pouvoir face à Knight et tentait, sans succès, de réunir assez de soutiens pour prendre la tête de la mégacorporation.

LEONARD AURELIUS

La mort du jeune Nick a laissé la place de Gavilan Ventures au conseil d'administration d'Ares vacante pendant de longues semaines. Damien Knight en a profité pour imposer autant que possible sa volonté. Au point que Gavilan Ventures finit par nommer un remplaçant temporaire, nul autre que la célèbre Nadja Daviar, afin de tempérer ses ardeurs.

Peu après, elle fut remplacée par... le père de Nick ! Si cette décision avait tout pour rendre furieux Damien Knight, les raisons pour lesquelles Gavilan Ventures a choisi Leonard Aurelius et celles ayant poussé ce dernier à accepter ne sont pas claires. Enfin, si ce n'est peut-être le désir de venger la mort de son fils, de régler ses comptes (restés ouverts depuis son éviction suite au rachat de Cross Applied Technologies) et aussi de vouloir remettre en état la corporation construite par son père.

La plupart des projets que Nick chapeautait ont été transférés à Leonard à son arrivée et il a tout fait pour les réduire à peau de chagrin, les réorienter complètement ou simplement les abandonner. Le vieux Lenny semblait décidé à arrêter « le n'importe quoi » (soit les magouilles avec les insectes, comme le projet Pyro), mais il n'a pas été réellement victorieux, puisque ces projets ont clairement continué, sous une forme ou une autre, jusqu'à aujourd'hui, et il est maintenant très isolé politiquement au sein de la mégacorporation.

TROY CARPENTER

Actuel vice-président d'AGE, l'une des branches les plus importantes d'Ares Services, Troy Carpenter est non seulement libéré de son principal opposant (Truman n'étant plus en mesure de lui nuire), mais sa division est devenue vitale à Ares pour redorer son blason. Bref, en ce moment, il fait bon être Troy Carpenter.

DANIEL TRUMAN

L'ancien président de Truman Technologies est un magnat des médias. Évacué in extremis de Chicago juste avant l'établissement de la quarantaine en 2055, Damien Knight l'a alors aidé à s'installer à Los Angeles. Sans son aide, Truman serait mort ou sans le sou, si ce n'est les deux. Cependant, Knight ne fait rien gratuitement et Truman dut accepter que sa compagnie devienne une filiale d'AGE, renommée Truman Distribution Network (TDN). Il avait espoir de devenir, en retour, le vice-président de la branche et il prit donc la nomination de Troy Carpenter à sa place comme un camouflet.

Pour se venger, il s'arrangea en douce pour qu'Horizon puisse acquérir TDN. Néanmoins, Knight n'est pas dupe sur son rôle dans l'histoire. Même si Truman fait toujours officiellement partie d'Ares, tout en étant aux manettes de TDN, il vit désormais en ermite au sein de la méga. Même ses communications avec TDN se déroulent intégralement dans la Matrice.

Sans surprise, sa réclusion nourrit de multiples spéculations, depuis une transformation en esprit insecte à une contamination par le VVHMH. Certains pensent même que l'on nous cache sa mort, d'autant plus que la dernière fois qu'on l'a aperçu, il n'avait pas l'air en forme...

- Je suis le premier à apprécier une bonne théorie du complot, mais je doute vraiment qu'il soit mort. À mon avis, il a même joué un rôle crucial, bien peu documenté, dans le deal avec Horizon. Ceci

dit, il peut avoir accompli cet exploit tout en sirotant des poches de sang avec une paille...

► Carmody

MICHELE BORDEN

La nomination de Michele Borden comme juge à la CC défie le bon sens. Certes, l'elfe de Californie présente bien et a un talent oratoire indéniable, mais elle n'est absolument pas qualifiée pour ce poste. Vogel et elle ont travaillé ensemble chez Sierra Inc., mais cette expérience ne lui a certainement pas donné le niveau d'expertise requis pour être juge à la CC. On prétend que le conseil d'administration voulait quelqu'un de plus malléable que son prédécesseur, Paul Graves, mais c'est loin d'expliquer entièrement cette décision.

► Vogel et Borden ont eu une liaison par le passé, c'est probablement par là qu'il faut regarder. Notez que Michele n'a jamais mis les pieds sur la station Daedalus quand le nain y vivait reclus, donc leur histoire n'est probablement plus qu'un vieux souvenir. À moins que l'idylle ait repris à son retour sur Terre ?

► Carmody

► Les théories conspirationnistes, avec ton passé dans les services, je comprends. Mais, là c'est plus de la matière pour tabloïd, Carm...

► Sim-Eon

► Si tu savais le nombre d'histoires de coucheries qu'on découvre quand on travaille pour les services...

► Carmody

Cependant, Borden occupe le poste depuis quelque temps et elle a appris sur le tas. Moins naïve qu'à ses débuts, elle s'impose un peu plus aujourd'hui et elle n'obéit plus aveuglément aux directives du conseil d'administration d'Ares.

Mes sources chez Horizon confirment aussi qu'elle est en excellents termes avec leur juge, Emma Binghampton. Beaucoup de ses jugements, de manière suspecte, sont en faveur, d'une façon ou d'une autre, de la méga de LA. Si c'est vrai, Horizon a dans les faits deux juges à la CC ! Mais si Borden n'est pas prudente, elle risque de rapidement se faire remplacer, comme le fut son prédécesseur.

CLAYTON WILSON

Il y a presque quarante ans, Clayton Wilson était à la tête de la Lone Star. Enfin, avant que son frère ne décide de le dégager complètement. Suite à ce départ forcé, Clayton est devenu ami avec Damien Knight. Son expérience dans la gestion d'une telle compagnie en a donc fait un candidat évident pour diriger Knight Errant, après le départ de Roger Soaring-Owl en 2071.

Près de huit ans après sa nomination, le bilan de Wilson est plutôt positif pour KE. Son prédécesseur, malgré la crise de conscience qui a causé son départ, était avant tout un homme de Damien Knight. Wilson dirige de manière beaucoup plus indépendante KE et aussi, fidèle à son image de cowboy, avec une attitude beaucoup plus « rentre dans le lard ».

Sous sa direction, KE a récupéré le contrat de Seattle, humiliant ainsi la corporation de son frère, mais la branche a aussi d'excellents résultats en termes de nombre

d'arrestations, de baisse de décès, d'hospitalisation et même en dommages collatéraux en général (enfin, en relation avec les gens ayant un SIN). Knight est tellement content de ces résultats qu'il laisse Wilson faire (enfin, pour le moment) malgré son attitude rebelle à son égard.

ARES DANS LES OMBRES

COURIR POUR ARES

Bosser pour Ares est un choix polémique dans les Ombres. À l'époque du Shadowland, certains de mes confrères argumentaient que leurs runs avaient un meilleur taux de survie (opinion très subjective à mon humble avis) et à l'inverse, sur le JackPoint, on les décrit comme un aller simple vers l'Enfer. Des vieux de la vieille comme moi félicitent Ares pour ne jamais les avoir doublés, alors que d'autres maudissent leurs Johnson pour avoir omis une info critique, qui a enterré de manière prématurée leurs potes. La vérité, comme toujours, se situe un peu entre les deux.

► La question de la survie mise à part, il est sûr que bosser pour Ares est une opportunité de récupérer des armes ou de l'équipement militaire d'excellente facture et même, pourquoi pas, des prototypes (quoique le fiasco d'Excalibur a refroidi plus d'un runner auparavant prompt à tester volontiers les trouvailles d'Ares).

► Skarn-Ka

► Si vous voulez savoir si votre M. Johnson bosse pour Ares, rappelez-vous qu'ils adorent le jargon militaire. S'il vous arrose de « cible », « objectif primaire et secondaire », et autre « pertes acceptables dans les paramètres de la mission », vous avez probablement affaire à un homme de Damien Knight.

► Roms

COURIR CONTRE ARES

Sans surprise, Ares s'y connaît en armes, et c'est bien le danger quand on bosse contre eux. Quelle que soit la filiale ou la branche à laquelle vous vous en prenez, sa sécurité sera armée jusqu'aux dents, et généralement avec des produits dernier cri. En outre, si vous tapez dans le vraiment sensible, vous avez une « chance » de vous retrouver face aux unités d'élite de Cross, les Séraphins. Cette entité a beau avoir été démantelée, Ares a conservé sa dangereuse unité d'élite.

► À ces derniers s'ajoutent les rumeurs sur les « Unseen », une unité faite de puissants magiciens, tous initiés, montée par Damien Knight dans le plus grand secret.

► Carmody

Malgré l'infestation d'esprits insectes au sein de la méga, il est peu probable que vous tombiez sur un nid lors d'un run. Par contre, vous pouvez tout de même vous retrouver du mauvais côté d'un tir croisé avec FireWatch.

Ah, et n'oubliez pas qu'Ares fait partie de ces corporations qui n'ont aucun remords à envoyer des runners contre d'autres runners, donc les chances d'affronter une autre équipe, voire des potes, durant l'exécution d'une mission contre la méga sont plus élevées que la moyenne...

SAEDER KRUPP

Au-delà du dragon, Lofwyr, qui la dirige depuis toujours, Saeder-Krupp est aussi un symbole pour le vieux continent. Même si elle n'est plus la première



SAEDER KRUPP

Siège social : Neu-Essen, EAA

PDG : Lofwyr

Filiale notables : Advanced Frontier Cybernetics (Cyberware), Ætherlink (Matrice), Amalgamated Technologies and Telecommunications (Matrice, électronique, drones), American Broadcasting Service (média), AN Meridian (ressources), Angelic Entertainment (média), Arianespace (aérospatiale), AV of Ukraine (armement, véhicules militaires), Awakened World Research (recherches magiques), BAE Systems (aérospatiale), Barytech (industrie lourde), BMW (automobile), Bremer Vulkan (chantier de construction navale), Centurion (sécurité), Commerzbank (finance), Deutsche Erdölgesellschaft (compagnie pétrolière), Diehl Defence (armement), Eastern Financial (finance), Elemental Service (services magiques), Eurocar Consortium (automobile), Fatima Petrochemicals (pétrochimie), Fokker-Orlikov (aérospatiale), Hermes Matrix Services (Matrice), Hochtief (construction), Bouygues (construction), Intel-XS (technologie informatique), Kinesys Heavy Industries (ressources industrielles), Konglomerat Przemysłowo-Wydobywczy (industrie lourde, matières premières industrielles), Krupp-Gruppe (industrie lourde), Lothian-Vaea PLC (finance), Lunar Mining (industrie minière lunaire), Maser Industrial Electronics (robotique), Messerschmitt-Kawasaki (aérospatiale, véhicules/industrie lourde), Micronetics (biotechnologie, génétique), Morgen-Tek GmbH (électronique industrielle), Nippon Credit and Trust (finance), Norsk Hydro (chimie, industrie lourde), Old World Airways (compagnie aérienne), Onotari Arms (armement personnel), Orbital Dynamix (aérospatiale, satellites), Phillips (électronique), Rosneft (pétrochimie), Ruhr-Nuklear (énergie), S-K Aerospace (aérospatiale), S-K-Puma (mode), S-Kea (ameublement), SaederLine (mode), Saurer-Rieter (véhicules et industrie lourde), Schweizer Bankenverein (finance), Siemens (cyberware, industrie lourde, électronique industrielle), Siemens-Nixdorf (électronique industrielle), Spellweavers Consortium (biens magiques), Symington Corporation (transports), The Arcanum (services magiques), Thyssen Aqua Service (distribution d'eau), Transnational Communications (média), Trans-Oceanic Mining (compagnie minière sous-marine), Triox (chimie), Undine Processing (chimie), Volkswagen (industrie automobile), Volvox Industrial Chemicals (chimie), Vulcan Systems (énergie), Willamette Compustat Corporation (Matrice, logiciel)

Part dans d'autres corporations notables : AG Chemie (5 %), ESUS (10 %), German Treuhand (15 %), Lusiada (4 %)

des AAA, elle reste la plus puissante en Europe. Pour beaucoup, ses origines germaniques font même d'elle une mégacorporation allemande, sensation confirmée par l'implantation de son centre névralgique à Neu-Essen. Saeder-Krupp domine les secteurs de l'industrie lourde et de la chimie, mais la myriade d'entreprises qui compose la mégacorporation est présente sur tous les secteurs d'activités imaginables, comme c'est le cas pour toutes ses concurrentes. Par contre, et c'est ce qui distingue la méga des autres, ce riche macrocosme est fait d'entreprises enchevêtrées et non de filiales à proprement parler. Il est de ce fait particulièrement compliqué de réaliser que l'on travaille pour le dragon. Il faut non seulement réussir à récupérer les données financières de son employeur, mais surtout les comprendre. Croyez-moi, ce n'est pas à la portée de tout le monde !

AFFAIRES COURANTES

RUDE DÉCENNIE

Avec la guerre civile draconique, Saeder-Krupp a fonctionné en automatique pendant plusieurs années, en attendant le retour du messie, Lofwyr. L'expérience a largement prouvé que la mégacorporation dépendait beaucoup trop de son chef à écailles, et celui-ci réagit dès son retour en décidant de restructurer l'ensemble de son empire. Malheureusement, cette réorganisation coïncida avec la crise du SFC qui prit au dépourvu la sécurité de S-K, qui ne savait pas vraiment à quoi elle avait affaire. L'infection frappa donc fort et partout dans l'organisation.

Finalement, Lofwyr confia le dossier du SFC à la « Innenrevision », le bureau des affaires internes de la méga, avec un mandat comparable à celui de l'Inquisition espagnole. Les défractés, vus comme une menace pour l'intégrité de la corporation, devaient être identifiés, traqués et éliminés. La recherche et le développement en nanotechnologie, source de l'infection, furent largement abandonnées à cette occasion par S-K. Cette réaction agressive permit de contenir les impacts du problème, mais eut aussi des conséquences sur la productivité de la mégacorporation. C'est indéniablement l'un des facteurs qui a permis à MCT de prendre sa place de numéro un au classement des AAA à l'issue de la Réforme mégacorporatiste.

Le SFC n'a pas été le seul malheur de S-K ces dernières années. À sa surprise, le gouvernement procorporation des États Allemands Alliés (EAA) n'a pas été réélu et c'est la candidate conservatrice, Anikka Beloit, qui l'a remporté, avec le slogan « À armes égales avec les corporations ». Avec elle, c'était donc la fin du rapport privilégié de S-K avec les EAA. Loin d'être idiote, Beloit ne défie pas les corporations, mais cherche à adopter un modèle similaire à celui du Japon, ce qui est loin de correspondre à la vision de Lofwyr.

Ironiquement, c'est la Réforme mégacorporatiste qui apporta un premier répit à la AAA. Lofwyr en profita pour faire une alliance avec NeoNET, ce qui lui permit principalement d'en récupérer des morceaux choisis au fur et à mesure de son démantèlement. Cette initiative, Fall Magenta (dossier magenta), a été menée par un ancien de NeoNET, Antonio Ortega, depuis l'arcologie principale de Neu-Essen. Cette alliance cannibale est un exemple récent de la duplicité du grand lézard, qui rappelle à tout le monde que, quand il n'est pas distrait par ses pairs draconiques, Lofwyr joue avec quatre coups d'avance.

Une autre preuve de sa diabolique intelligence est le demi-tour complet que le dragon a effectué au sujet des IA comme des monades. Par exemple, il fait désormais confiance à non pas une, mais deux entités numériques, Tibello et Flamux, pour gérer l'intégralité du système de fret ferroviaire dans la Rhur (impensable de sa part il y a encore quelques années) et Saeder-Krupp a même été surprise en train de donner la citoyenneté à des victimes du SFC et des monades !

Bref, comme on le voit, le dragon et sa méga ont pris le virage et il est peu probable que les années 80 leur soient aussi mauvaises que les années 70.

LE VOL DU CORBEAU

On ne va pas revenir sur le « départ scandaleux » d'Isabelle Corbeau de Shiawase afin de rejoindre l'empire de Lofwyr. Par contre, on va évoquer ici le pourquoi de toute cette manœuvre.

Avec les pénuries alimentaires qui minent notre planète depuis la fin de la guerre Az-Am, la production agricole est au centre des inquiétudes des corporations. Dans le cas de S-K, des défis supplémentaires s'y sont ajoutés, tels que le rude hiver européen de 2075-2076 ou, pire encore, la dissémination du SFC parmi son bétail. Celle-ci fut spécialement difficile à repérer et éradiquer. C'est pour toutes ces raisons que S-K a exfiltré une personne avec les talents d'Isabelle Corbeau, fin 2076. Le fait qu'aujourd'hui, il n'y a pas de famines dans les pays comme les EAA, qui dépendent majoritairement de Saeder-Krupp pour l'alimentaire, est certainement le résultat de son travail...

LE DRAGON DANS L'ESPACE

Les activités spatiales de S-K sont nombreuses. D'un côté, BAE Systems, Messerschmitt-Kawasaki, et S-K Aerospace produisent des lanceurs, des véhicules, des satellites, des habitats et une myriade d'autres équipements destinés à l'exploitation de l'espace. De l'autre, Arianespace gère les sites de lancements de S-K (Baikonur au Turkestan, Kourou en Guyane française, Overberg dans l'Azanie) et Orbital Dynamix (OD), forme les astronautes et agit comme centre de commandement lors des lancements, en plus de gérer l'ensemble du réseau de satellites et des stations spatiales de la méga.

Mais l'accomplissement le plus impressionnant de S-K dans le domaine spatial reste l'achèvement de l'ascenseur Skyhook, dont la construction a été lancée en 2069 et qui est opérationnel depuis quelques années. Sa réalisation a nécessité de détourner un astéroïde afin de le placer en orbite géostationnaire autour de la Terre, un exploit qui aurait tenu les esprits bien plus occupés si la dernière décennie n'avait pas été si riche en distractions (ou plutôt désastres).

Skyhook peut être utilisé depuis plusieurs installations, une petite surprise que le dragon nous a réservée. Ainsi, pendant que tout le monde avait les yeux sur le site officiel, où l'activité au ralenti confirmait à tous que l'ascenseur était loin d'être fini, S-K l'a finalisé à partir d'une seconde plateforme, située à peu près au centre de la faille de l'Atlantique, au-dessus de la fosse Manche, l'une des trois plus profondes de l'océan. Cette plateforme « secondaire » est assez impressionnante ; c'est une petite ville flottante, en forme d'iceberg (elle est plus sous l'eau qu'au-dessus).

Sa surface dispose d'une trentaine de quais, d'une douzaine d'héliports pour ADAV ainsi que de trois pistes d'atterrissage. À chacun de ses coins se trouve un gigantesque entrepôt et, au centre, une demi-douzaine de tours de près de vingt étages chacune ! La tour centrale, elle, atteint la trentaine d'étages. Enfin, l'ensemble de l'installation est submersible ! La partie immergée en permanence est profonde de plus trois cents mètres, ce qui lui donne l'apparence d'une pyramide inversée.

- Sans surprise, il y a beaucoup de rumeurs sur l'existence de laboratoires de recherche secrets (et probablement illicites) situés dans les niveaux les plus profonds de la structure.
- Carmody

L'EUROPE SOUS LA PATTE

Le siège social de S-K est Neu-Essen, mais il n'existe aucune division « Europe » au sein de la méga. Pour la simple raison que l'Europe est considérée comme sa chasse gardée. Les questions européennes sont directement prises en charge par Lofwyr, son « gouverneur » (Vanadis Hyvönen), le diplomate Julien Sergetti ou le responsable de l'Europe de l'Est Stanislaw Wiacek.

- Le charismatique sud italien Julian Sergetti est l'homme de S-K à Bruxelles, auprès de la NCEE. Il connaît tout le monde sur place et peut obtenir un rendez-vous avec n'importe quel politicien de la NCEE en quelques heures.
- Roms

Cela dit, S-K n'est pas sans concurrent sur ce territoire. Des AA, comme Maersk et Z-IC, en sont des acteurs tout autant incontournables et, depuis le rachat d'Esprit (en 2074), Aztechnology y a beaucoup accru son influence, spécialement en France.

C'est aussi depuis l'Europe que les activités spatiales et arctiques (Arctique, Antarctique et même celles au sein de la Nation Trans-polaire Aléoute) sont dirigées, ainsi que les opérations d'exploitation sous-marine. Bref, le centre névralgique du macrocosme qu'est S-K demeure l'Europe.

LA RÉPUBLIQUE TROLLE DE LA FORÊT-NOIRE

Fondé en 2038, dans le chaos de la brève, mais « traditionaliste » (lire anti-métahumaine), Fédération de l'Allemagne du Sud, le royaume troll de la Forêt-Noire Éveillée est un geste de survie de la résistance trolle. Menés par l'impressionnant Berthold, ses futurs sujets trouvèrent non seulement refuge, mais s'organisèrent afin d'obtenir assez de soutien pour faire de la forêt leur place forte. Le gouvernement fédéral refusant de s'impliquer dans une « dispute locale », le territoire continua de prospérer et profita même d'une série de tremblements de terre et d'éruptions, en 2042, pour s'emparer de Freiburg, ce qui déclencha les « guerres trolles » qui se conclurent en fanfare avec l'attaque de Munich par le grand dragon Kaltenstein. Cet assaut entraîna la chute de la fédération de l'Allemagne du Sud et la création des actuels États Allemands Alliés, qui reconnurent alors le Royaume Troll de la Forêt-Noire. Aidé par Kaltenstein, son roi, Berthold organisa son royaume en une structure très féodale, que la



plupart des migrants orks et trolls acceptèrent volontiers en échange d'une terre qu'ils pouvaient revendiquer. Quand Berthold disparut subitement en 2061, il fut remplacé par son chancelier Hugo von Hasslach qui dut affronter une guerre de succession terrible, ainsi que le Crash 2.0. Tous ces événements aboutirent à la formation la République trolle de la Forêt-Noire, présidée par le même Hugo van Haslach. Plus ça change, hein ?

- Notez que même si les trolls forment encore la majorité des habitants, la population orke ne cesse d'augmenter. Et après la campagne des « Doux Géants » dans l'Union scandinave, la république a vu l'arrivée de nombreux géants.
- Namergon

Qu'est-ce que toute cette histoire a à voir avec Saeder-Krupp ? La rancune simplement, car Lofwyr n'a jamais digéré qu'un large bout de la Bavière échappe ainsi à son contrôle, ce qui laissa aussi un goût amer dans la bouche de nationalistes allemands. Cette attitude par rapport à la république n'est pas limitée à S-K, la plupart des corporations allemandes la partagent, mais chez Saeder-Krupp, elle affecte ses citoyens orks et trolls. Si vous regardez un organigramme, vous réaliserez que, plus on s'éloigne des filiales allemandes, meilleures sont leurs opportunités de carrières. C'est un problème systémique qui découle certainement du ressentiment de Lofwyr envers la république.

- De manière paradoxale, les orks et les trolls se débrouillent parfois mieux que les nains et les elfes au sein de la méga, dont le management se méfie aussi (autre héritage draconique probablement). Donc, à l'exception d'un petit groupe d'élite elfe, le reste se retrouve généralement en bas de l'échelle.
- Skarn Ka

BOTTIN MONDAIN

LOFWYR

Aucun doute là-dessus, en chair et en os, sous sa forme véritable ou son apparence humaine, Lofwyr est aussi impressionnant que terrifiant. Toujours entouré d'une aura de pouvoir, ses yeux brillent d'un jaune doré perçant, qui fait écho à la couleur de ses écailles. On raconte d'ailleurs que son nom signifierait le Maître de l'Or en langage draconique. Ajouté à cette apparence écrasante, le dragon est absolument brillant intellectuellement. Il peut suivre les explications techniques les plus alambiquées, tout en les annotant d'un ton froid et précis qui n'accepte aucune forme de contestation. Il est connu pour son calme en toute circonstance, mais ses rares crises de colère sont encore plus célèbres. Ceci dit, peu d'individus (incluant Aithne Oakforest) et peu d'organisations (dont Horizon, pour ma plus grande fierté) ont été capables de lui faire perdre sa maîtrise de soi. Ce qui est surprenant, c'est que son attitude en personne est en totale contradiction avec son image au sein de Saeder-Krupp, où on le décrit comme une figure paternelle bienveillante, incarnée dans les rayons des boutiques de la méga par une gamme de peluches adorables à son effigie.

La plupart du temps, Lofwyr reste dans son bureau (ou plutôt son « antre ») équipé du *nec plus ultra* de la communication matricielle où il consomme la quantité

de données surhumaines que lui fournissent S-K Prime et l'Oversight Office. C'est un changement notable par rapport au passé où chaque information lui était directement transmise. À l'époque, Lofwyr était l'incarnation même du micromanagement dans toute son horreur. Mais son absence forcée lui a fait revoir sa copie.

Il a donc réformé l'Oversight Office pour centraliser les informations pour lui. C'est une sorte de gigantesque salle de réunion virtuelle, couplée avec une base de données, capable de générer des projections à court et à moyen terme. Une sorte de réplique miniature du Consensus d'Horizon, mais sans pouvoir de décision ou de représentation des citoyens de S-K. Lofwyr a toujours le dernier mot, mais le OO formule des recommandations. Je doute que le dragon soit réellement intéressé par ce qu'il a à dire, mais cette structure assure que S-K est capable de fonctionner en son absence.

- Néanmoins, le OO reste incapable de digérer la même quantité d'informations que le dragon, et c'est tout le sens de sa base de données. Une sorte de cerveau de dragon numérique, destiné à aider ses loyaux serviteurs métahumains.
- Skarn Ka

VANADIS HYVÖNEN

Le « gouverneur », comme on l'appelle, est l'individu le plus important de S-K Europe, juste après Lofwyr. L'elfe finnoise a pris son poste il y a maintenant dix-sept ans, lors de son retour sur Terre, après avoir dirigé l'usine orbitale de Himmelsschmiede. Elle a remplacé Jean-Claude Priault dans ce rôle. Son travail consiste à s'assurer que « tout va bien à la maison » (l'Europe) pour Lofwyr.

Cette fonction lui donne beaucoup de pouvoir sur le large macrocosme qui forme l'empire de Saeder-Krupp. D'autre part, elle est assez proche de Gustav Moeller, ministre des EAA dédié à la NCEE, ce qui lui permet d'être en contact permanent avec les EAA. Elle a la réputation d'être une négociatrice rigide et sans pitié (comme Priault), mais elle a trouvé en Anikka Beloit une interlocutrice à sa hauteur.

MÉDARD VOGEN

Depuis presque douze ans maintenant, c'est le Belge de Bruxelles, Médard Vogen, qui dirige la Innenrevision. Dans la cinquantaine, l'homme est connu pour son manque complet de sens de l'humour, son intransigeance, son absence de tact et la manière hautaine et terrifiante avec laquelle il dirige son département. C'est un germanophobe qu'on ne voit jamais sans ses gants en latex, ce qui nourrit des rumeurs absurdes sur ses capacités de télépathe ou de psionique !

Le chaos semé par la crise du SFC l'a forcé à déléguer et a permis ainsi au Suisse Gian Chabli de devenir le responsable des opérations du département. C'est un ancien militaire de son pays qui a servi comme conseiller à Varsovie pendant de longues années.

- Tiejun Gupta, un ancien employé de la corporation sri lankaise Vedacorp, a aussi agi comme expert sur la nanotechnologie médicale auprès de Vogen. À New York, il était d'ailleurs en contact avec le Dr Fitzgerald et Reinhard, jusqu'à la disparition de ce dernier.
- Roms

SCALE

Scale est un individu légendaire, une sorte d'âme damnée de Lofwyr, maître-espion et maître du déguisement. Les rumeurs à son sujet abondent, faisant de lui un esprit ou un Drake. Quand il se présente sous son vrai nom, il ressemble généralement à un elfe fringuant aux cheveux noirs de jais, comme ses yeux, et aux traits fins. Il joue souvent le rôle de mandataire pour Lofwyr.

ROEL VANDENHOECK

Le hollandais est le porte-parole de S-K. Basé à Neu-Essen, on le voit apparaître à chaque annonce de la méga-corporation avec une tenue impeccable, en train de répéter d'une voix claire et posée le dernier mensonge proféré par le dragon. Arrogant, l'elfe est donc pour beaucoup l'image incarnée de S-K et de son dragon, le Nadja Daviar de Lofwyr, si vous voulez.

- Attention, Roel n'est pas qu'un joli minois truffé de phéromones artificielles. C'est un observateur astucieux et c'est lui, chez S-K, qui garde un œil sur les activités d'Horizon.
- Roms

CHEYENNE GALAIS

Naine originaire du Québec, Cheyenne Galais est responsable de l'ensemble des employés de S-K. Elle administre la base de SIN de la méga et a donc naturellement (et littéralement) un dossier sur tout le monde. Ses fonctions l'amènent aussi à identifier les cibles d'extractions et faire le suivi des « spécialistes indépendants » (nous) afin d'identifier ceux à recruter, de manière plus permanente, ou à l'inverse à éliminer. En tant que directrice des ressources humaines, elle dispose de ses propres agents qui travaillent avec les services internes et S-K Prime afin, par exemple, de tester les potentiels Éveillés et technomanciens, ou d'enquêter les SIN frauduleux ou les employés disparus sans explication.

MESUT SAHIN

À plus de 80 ans, ce vieux turc allemand demeure l'éternel chef financier de Saeder-Krupp. Il a rejoint le dragon lors de sa prise de contrôle de BMW et il est connu pour exécuter ses ordres à la lettre, sans jamais les remettre en question. C'est lui qui gère les deniers de Saeder-Krupp (pas la trésorerie, mais la monnaie utilisée en interne) et qui coordonne toutes les banques du macrocosme, dont la Commerzbank basée à Francfort.

EVELYN WESTLAKE

La directrice juridique de Saeder-Krupp est une dryade de Portland. Le dragon l'a recrutée lorsqu'il était encore Prince du Tir, mais elle est désormais basée à Neu-Essen. Très amoureuse de la nature, elle s'est assurée que la construction de la ville inclue de nombreux lacs, parcs et forêts, permettant aussi de la séparer du cloaque qu'est le reste du Ruhrplex.

HAROLD TWO MOON

S-K doit son arrivée sur le marché des NAO à Harold Two Moon, ainsi que l'ouverture du marché européen aux États amérindiens. On peut apercevoir le charismatique Lakota à tous les événements mondiaux des pays du Conseil Tribal Souverain. Il est les yeux et les oreilles du dragon là-bas. Cela signifie qu'il surveille aussi pour son compte les manigances de Ghostwalker et du serpent à plumes Henequen.

À ses improbables heures perdues, il trouve le moyen de gérer sa propre agence de communication, basée à Cheyenne, qui lui sert aussi de réseau de renseignements au sein des NAO. Ces derniers temps, il est très occupé à s'opposer à la Frankfurt Bank Association (FBA), souvent qualifiée de némésis de S-K. La AA a fondé sa filiale Native American Nations Banking Corporation (NANBC) il y a plusieurs années et s'en sert autant que possible pour nuire aux projets de S-K dans les pays indiens.

CLAUDIA ROMANOV

L'elfe est une ancienne mannequin, qui a non seulement oublié de vieillir, mais qui est aussi dotée d'un esprit acéré. À l'origine, elle hantait, ou plutôt surveillait, le Grand Tour pour le compte du dragon, mais ne laissez pas cela vous faire croire qu'elle n'est qu'une bimbo aux jolies robes échancrées. Elle est en fait un agent direct de Lofwyr, ce qui est devenu très clair dans les années 50 quand sa liaison avec Johnny Spinrad a permis de faire capoter son mariage avec la princesse Caroline. Depuis la naissance de sa fille, Anya, Romanov s'était faite beaucoup plus discrète, essentiellement pour éviter que les agents de Spinrad ne mettent la main sur son enfant. Anya ayant rejoint son père il y a peu, contre son gré, je ne serais pas surpris que Claudia se manifeste à nouveau, ne serait-ce que pour faire appel à quelques faveurs afin de récupérer sa fille.

- Après des années à jouer à cache-cache avec les hommes de son père biologique, Anya est probablement rompue aux us et coutumes de la clandestinité. Je suis prêt à parier que Claudia a laissé Johnny la capturer afin d'en faire son agent double chez SpinGlobal.
- Carmody
- Un des rares événements mondains qui avaient fait sortir Romanov de sa tanière ces dernières années est le couronnement de Irion Reanka, le frère de Ludmilla Reanka, comme nouveau duc de Poméranie. À cette occasion, je l'ai vue discuter avec Aithne Oakforest, l'ancien Prince du Tír Tairngire, qui réside désormais là-bas.
- InvitéMystère

HANS BRACKHAUS

Vraisemblablement, Hans Brackhaus est un alias au sein de la mégacorporation dont l'utilisation remonte déjà au temps des Beloit.

- Oui, la famille de l'actuelle chancelière a dirigé BMW avant que Lofwyr n'en prenne le contrôle. Vous comprenez maintenant pourquoi l'élection d'Anikka n'a rien de bon pour le dragon !
- Skarn-Ka

De nos jours, on croise des Hans Brackhaus régulièrement, à travers le monde. La plupart du temps, ils recrutent des runners comme nous pour faire le boulot (super) sale et (super) dangereux de S-K, contre, c'est la bonne nouvelle, un paiement d'exception.

- N'oubliez pas que, comme mentionné dans le dossier Bloody Business, il reste encore quelques Crackhaus en circulation (des agents de S-K Prime infectés par le SFC qui utilisent les ressources de Saeder-Krupp pour leurs propres intérêts).
- Namergon

BASIMA ORIOR DIASRUIZ

Transférée à Neu-Essen après la destruction de l'arcologie de Dubai, fin juillet 2073, par Hestaby, elle joue le rôle d'inquisitrice en chef depuis le début de la crise du SFC.

- D'après mes sources, Basima utilise un technomancien du nom de Mihna pour traquer les défractés. Il aurait la faculté de détecter la présence du nanovirus.
- Carmody

Néanmoins, cette activité doit être en baisse, car elle vient d'être promue juge à la Cour Corporatiste, tout en gardant sa charge inquisitoriale.

Basima a eu une carrière fulgurante et impressionnante. C'est une Iraquienne aux racines espagnoles, née en 2042, à Bagdad. Spider matriciel avec une formation de combat, elle est soupçonnée d'être initialement une spécialiste du sabotage matriciel au Moyen-Orient.

C'est une femme moderne et cultivée, toujours habillée au dernier chic du monde corporatiste, mais avec une touche d'influence néo-arabique. Beaucoup d'employés de S-K la considèrent d'ailleurs comme une icône de la mode.

AWRAH

Il s'agit en fait d'un nom de code attribué à plusieurs agentes déployées dans le monde musulman (Afrique du Nord, Balkans, Moyen-Orient, sud de l'Asie et n'importe quelle large agglomération ayant une forte communauté musulmane). Ceci pour la simple raison que, même aujourd'hui, une femme y passe souvent inaperçue, surtout avec le bon accoutrement.

Avec l'émergence de SpinGlobal, ces agentes sont devenues stratégiques. L'échec de la prise de contrôle hostile du consortium Apep par Johnny, par exemple, est le fruit de leurs labeurs.

- Je sais de source sûre que Basima Oriol Diasruiz était l'une de ces Awrah, jusqu'à son émergence après le Crash 2.0.
- Skarn Ka

SAEDER-KRUPP DANS LES OMBRES

COURIR POUR SAEDER-KRUPP

Contrairement aux racontars de nos amis néo-anarchistes, les plans de Lofwyr et de Saeder-Krupp ne sont pas toujours alignés, aussi surprenant que cela puisse sembler. On peut donc travailler pour l'un sans travailler réellement pour l'autre. En particulier, le dragon est connu pour engager des runners lui-même afin de s'occuper de certains de ses intérêts personnels. Généralement, ces runs sont relativement mystérieux et leurs véritables objectifs sont masqués par une série d'écrans de fumée.

De son côté, S-K rémunère généreusement une équipe efficace, du moins tant qu'elle réussit ses runs. La méga offre d'autres avantages en nature et même la citoyenneté. En ce moment, et sans surprise, S-K monte beaucoup de runs pour attaquer MCT de manière directe ou indirecte. Il peut s'agir de soutenir ses ennemis ou de leur attribuer vos méfaits à son égard.

- On accuse régulièrement des technomanciens d'être responsables de sales coups contre MCT, alors qu'ils sont le fait de S-K.
- Skarn Ka

COURIR CONTRE SAEDER-KRUPP

Entraînées et équipées du meilleur de leurs propres produits, les forces de sécurité de S-K sont pour la plupart issues des citoyens de la corporation. Ces unités sont donc loyales et efficaces, mais elles suivent surtout les procédures à la lettre.

S'en prendre à Saeder-Krupp est donc à la fois difficile et dangereux, spécialement si vos actions compromettent le plan d'un responsable haut placé. Ce dernier en fera une affaire personnelle, et il vous fera exécuter. À l'inverse, il peut aussi être impressionné et vous contacter par la suite pour vous recruter !

- Un boulot très courant de S-K est de faire un run contre ses propres installations afin de tester la sécurité fraîchement mise en place. Si l'équipe réussit, S-K n'est pas rancunière et lui offre souvent de nouvelles missions, bien payées. Si elle échoue, par contre, elle fait l'économie de son paiement...
- Roms

HORIZON

- Avant de commencer le dossier sur Horizon, laissez-moi jouer franc-jeu. J'ai donné presque quinze ans de ma vie à cette mégacorporation et, même aujourd'hui, je pense n'avoir jamais été aussi heureux que pendant ces années. Avec le recul, je me rends compte que je me suis laissé embobiner, comme tant d'autres, par les promesses d'Horizon et le sourire « ultrabright » de Gary Cline. Mais je n'en ai clairement pas gardé de mauvais souvenirs, juste une grande déception et de l'amertume.



Bref, sur cette méga, je ne peux pas être impartial. Une part de moi se sent trahie par Horizon, mais une autre la regarde encore avec affection et avec l'espoir qu'elle retrouve un jour son âme. Gardez ceci en tête en me lisant...

Autre détail, ce document ne contient pas de section « Bottin mondain », désolé pour ceux d'entre vous qui aiment le « people ». Comme vous allez comprendre, Horizon n'est pas Ares manipulé par Damien Knight ou NeoNET amenée au bord du précipice par un Richard Villiers. Horizon fonctionne de manière radicalement différente et même son leader charismatique, Gary Cline, n'est pas réellement aux manettes. Mais vous n'y perdez pas au change : à la place de la section Bottin mondain, je vais vous présenter le fonctionnement interne d'Horizon...

- Sim-Eon

Horizon est connue pour être la plus amicale, progressive, tolérante et donc la plus « bienfaitante », des AAA.

- Evo et elle se tirent même la bourre pour être la première à accepter la dernière variation de vie intelligente que le Sixième Monde produit (nagas, technomanciens, IA et enfin monades).

HORIZON

Siège social : Los Angeles, CCP

Divisions principales : Horizon Africa, Horizon Americas, Horizon Asia, Horizon Europe, Horizon Southeast Asia

Filiales notables : Bathotech (énergie), Bio-Fine (biotech), Cantor-Kurosawa (production média), Charisma Associates (marketing, relations publiques, communication), Checkpoint Software (logiciel), Colbert Group (finance, juridique), Columbia Industries (simsens), Common Denominator (mode, électronique grand public), Cunard Entertainment (divertissement alternatif), The Horizon Project (fondation caritative), Horizon Transglobal (aérospatiale), KaleidoScape (logiciel, simsens), Olympus Designs (architecture, conception), Pathfinder Multimedia (médias, divertissement), Singularity (Matrice), Spectrum Holofix Entertainment Systems (électronique), Synergistic (logiciels ERA), Truman Distribution Network (médias, divertissement), Wanderlust (tourisme)

Ceci dit, avec l'implication d'Evo dans le SFC, c'est la guerre de la bienfaisance, au moins d'apparences, qui est remportée par Horizon pour quelque temps.

- Roms

Quand Horizon commet un impair, aussi catastrophique soit-il, elle le reconnaît immédiatement, magnanime, et s'excuse pour les « conséquences aussi tragiques qu'imprévisibles » de ses actions « guidées par les meilleures intentions ». (Enfin, seulement s'il est impossible de détourner l'histoire pour faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre). C'est ce qui caractérise le plus Horizon : sa maîtrise de la **communication** (et de la **manipulation**). Dans le domaine de la machine à propagande, elle n'a d'égale qu'Aztechnology, mais Horizon, elle, le fait sans mentir !

La méga de LA incarne non seulement **Hollywood** et **l'industrie du divertissement**, mais aussi son très populaire **réseau social P2.1**, plaçant a méga AAA au cœur du quotidien d'une part conséquente de la population mondiale.

Pour nous, dans les Ombres, c'est sa structure interne si particulière, et construite autour de Consensus, qui interpellé, ainsi que son unité d'élite, le mystérieux Dawkins Group. Ce sont deux exemples frappants du fonctionnement si particulier d'Horizon par rapport aux autres corporations, pour le meilleur comme pour le pire (mais surtout pour le pire).

AFFAIRES COURANTES

TABLE RASE

Le déploiement de Consensus 2.0, il y a quelques années, a remis à zéro les évaluations de l'ensemble des HIP (« *Horizon Internal Persona* ») des employés d'Horizon. Ce qui a causé un chaos sans précédent dans la corporation, malgré les préparatifs préalables. Pour bien comprendre l'impact de cette mise à jour, voici en quoi consiste ce HIP.

Horizon dispose d'un réseau social interne et chaque employé y a donc son profil. Ce réseau n'est accessible qu'aux employés d'Horizon (à la différence de P2.1 qui,

lui, est public). Il permet à tous les employés de communiquer avec leur équipe, leur manager et même les membres d'autres branches, sans avoir besoin de remplir un formulaire en trois exemplaires. C'est moins surprenant de nos jours, mais quand j'ai intégré Horizon, ça m'a fait un choc par rapport à mon bref passage chez Ares, dans les années 50, où envisager de discuter avec le collègue du bureau d'en dessous, sans l'accord de son chef, était vu comme une offense digne de la cour martiale.

- Ares ? T'as fait combien de mégas ?
- Roms
- Disons que c'est surtout Emerging Futures que j'ai rejoint à l'époque. Et c'était juste avant que Transys Neuronet ne rachète la compagnie à Ares, donc je n'y ai pas fait long feu. Même chez Emerging Futures, je ne suis pas resté longtemps en fin de compte. Bosser pour Eliohann m'a rapidement écœuré et poussé à rejoindre les Ombres...
- Sim-Eon

Mais l'aspect essentiel du HIP, c'est son système de notation, qui permet à quiconque dans la corporation d'évaluer n'importe quel autre employé, coéquipier, manager ou subalterne. Ce qui veut dire qu'un ork payé à vider les poubelles pour une filiale de Horizon Africa peut coller une mauvaise note à Gary Cline et réciproquement, mais, dans les deux cas, il faut le justifier. La justification peut être aussi mesquine que lui trouver les mains moites ou ne pas aimer sa coupe de cheveux, mais les notes négatives sans aucun argumentaire (ou aussi peu argumentées que « je ne l'aime pas ») sont simplement ignorées par le système.

C'est le HIP qui est utilisé pour définir qui, au sein d'une équipe, sera le responsable (celui avec le plus haut score, tout simplement). Cela signifie que votre chef d'aujourd'hui peut devenir votre collègue la semaine prochaine, remplacé par le charismatique nouveau venu qui a séduit tout le monde la semaine dernière ; ou bien que votre subordonné du jour peut devenir votre chef le lendemain. Ceci dit, pour éviter les chaises musicales perpétuelles, les promotions ne sont pas instantanées. Horizon laisse en position le nommé quelques semaines avant de considérer son remplacement, même si son score de HIP s'effondre et ne justifie plus sa promotion.

Bref, comme vous l'avez compris, c'est sur cet indice que l'organigramme interne d'Horizon est intégralement construit. Avec la remise à zéro de ces scores, la « chaîne de commandement » (en quelque sorte) a été entièrement redéfinie ! Les membres du conseil d'administration sont bien sûr restés en place, mais le reste du management a dû se battre (et continue de le faire aujourd'hui) afin de préserver (ou restaurer) sa position.

- Notez quand même que le nouveau Consensus a artificiellement « bloqué » certaines personnes occupant des positions jugées critiques. Horizon n'a pas non plus joué à la roulette russe avec son propre avenir. Elle a juste profité de Consensus 2.0 pour relancer une « saine » compétition parmi ses effectifs.
- Roms

Un aspect intéressant et surtout surprenant du redémarrage de Consensus est la destruction de beaucoup de

données jugées compromettantes. En clair, l'ensemble des emails, enregistrements d'appels téléphoniques ou de réunions, sont passés par un filtre « éthique » et tout ce qui a été considéré comme négatif (ou simplement incriminant) a été effacé ! Bref, Horizon a fait table rase sur les données de ses employés, mais aussi celles de ses crimes. Inutile de dire que beaucoup en ont donc profité pour faire disparaître de vieux squelettes...

- Retrouver ces squelettes n'est pas facile, mais peut-être très lucratif...
- Roms

FAIRE JOUJOU AVEC UN FLINGUE

L'un des succès indéniables d'Horizon ces dernières années est clairement le deal avec Ares. C'est probablement ce dernier qui a vraiment sorti la méga du pétrin dans lequel elle se trouvait depuis le massacre des technomanciens à Las Vegas en 2074. Horizon était déjà connue pour son travail phénoménal sur la communication du Tír Tairngire au début des années 2070, mais la manière dont la méga a sauvé l'image de marque d'Ares a détrôné ce précédent exploit.

Les détails de ce partenariat improbable restent néanmoins très obscurs. On ne sait pas à quel point Ares a donné accès à ses ressources à Horizon ni, dans quelle mesure, Horizon rend des services à la méga de Damien Knight au nom de ce deal.

- Il est clair, par exemple, qu'Ares a fait bénéficier Horizon de sa récente idylle avec les CAS, comme démontré par l'augmentation de ses activités à Atlanta. Difficile cependant de savoir exactement ce qu'Horizon a fait en retour pour Ares...
- Carmody

LA RÉFORME MÉGACORPORATISTE DANS LE RÉTROVISEUR

Horizon avait beaucoup à perdre dans la Réforme mégacorporatiste. Dernière des mégacorporations au classement, de nombreuses AA pouvaient légitimement espérer prendre sa place, d'autant plus que certaines, telle que Maersk, ont sur le papier bien plus d'actifs que nos amis de Los Angeles. Cependant, la mégacorporation l'a joué fine, comme toujours.

Elle a gardé profil bas, laissant ainsi à NeoNET le rôle de « AAA à abattre », tout en profitant de la chasse ouverte aux A et AA pour se diversifier et étendre son portfolio. Ainsi, Horizon a acquis des corporations telles que Checkpoint Software, le Colbert Group, ou encore Spectrum Holofix. Toutes ses manœuvres ont progressivement solidifié sa position de AAA, et elle ressort de la Réforme, certes toujours dixième au classement, mais dans une position renforcée.

PUEBLO À L'HORIZON ?

Horizon est très présente sur le territoire du Conseil Corporatif Pueblo et les deux entités collaborent bien. Tellement bien qu'il se murmure, depuis quelques années, que le Conseil et la méga pourraient même fusionner. La corporation qui en résulterait aurait une énorme influence sur le continent nord-américain, tout en ayant une

identité bien différente d'Ares, vue comme une corporation d'Anglos par les NAO.

Cependant, malgré cette image positive, la culture d'Horizon est tout de même perçue comme une menace pour celle des citoyens du CCP. En effet, si la méga professe sans cesse sa tolérance et son inclusion de toutes les différences, elle n'agit pas pour soutenir et promouvoir la culture amérindienne du Pueblo. De ce fait, de nombreux habitants craignent de se voir purement et simplement absorbés par le géant et de disparaître en son sein.

Politiquement et stratégiquement, l'intégration à Horizon serait pourtant un beau coup à jouer pour le CCP. Elle améliorerait les relations avec les CAS, dans lesquels Horizon, comme Ares, investissent beaucoup. Cette fusion compenserait également la perte d'influence politique du Conseil tribal souverain depuis que le traité de Denver est en lambeaux...

➤ Depuis trois ans, les manigances politiques d'Horizon enflamment les Ombres nord-américaines. Des missions de manipulation tentent de convaincre les NAO que, face à Aztechnology (leur éternelle némésis), la fusion Horizon-CCP ne leur serait que bénéfique. À Seattle, on sort de plusieurs années d'arnaques et de coups fourrés en tous genres afin de faire élire sa candidate, Corinne Potter, au poste de gouverneur.

Sans oublier que la AAA continue de distraire Aztechnology, pour que son attention ne se porte pas à nouveau sur Los Angeles, le CCP, ou même les affaires d'Horizon dans les CAS. Même aux UCAS, on retrouve la patte de la mégacorporation, en soutien d'Ares à Détroit, ou à Saint-Louis, dont l'avenir post NeoNET reste à définir. Pour un petit poisson, Horizon fait beaucoup de vagues...

➤ Roms

UNE CORPORATION PAS COMME LES AUTRES

Même si l'arrivée de SpinGlobal détrône Horizon dans son statut de plus jeune des AAA, elle conserve sa modernité par rapport aux autres. D'autant plus que le bébé de Johnny Spinrad est une structure très traditionnelle et similaire aux autres mégas. Il me semble donc nécessaire d'évoquer un peu la nature si particulière de mon ancienne corpo.

PERPÉTUEL RENOUVEAU

Horizon est unique parmi les mégacorporations parce qu'elle est, par essence, en perpétuelle évolution et en constante remise en question. Il n'y a rien de permanent chez elle, même pas le conseil d'administration ! Celui-ci peut changer du jour au lendemain, si ceci apparaît comme nécessaire à l'évolution ou la survie de la méga. Dans une autre entité corporatiste, un tel bouleversement serait non seulement impossible, mais surtout très dangereux, car il reviendrait à en décapiter la direction.

Cependant, chez Horizon, le conseil d'administration ne fait pas la stratégie. Il consulte Consensus, en particulier pour les décisions difficiles, et aligne ses propres décisions avec les recommandations du système. Consensus, de son côté, reconstruit ses recommandations en agréant l'opinion de l'ensemble des citoyens d'Horizon... Bref, la

boucle est bouclée, c'est, au final, Horizon tout entier qui décide de l'avenir d'Horizon.

➤ Ceci explique l'attitude parfois laxiste de nombreux employés de la mégacorporation. La plupart ne considèrent pas avoir de comptes à rendre à leur employeur. C'est même l'inverse, ils considèrent que c'est la mégacorporation qui leur doit des comptes. C'est un sacré changement d'attitude par rapport aux citoyens des autres corporations...

➤ Roms

➤ Pour avoir été « l'un d'eux » pendant de longues années, je confirme : nous pensions tous qu'Horizon nous devait des comptes... Enfin, jusqu'aux événements de Las Vegas, où on a compris que notre AAA n'était pas si différente des autres que ça...

➤ Sim-Eon

Cette approche en perpétuelle réincarnation, presque bouddhiste, se marie très bien avec les valeurs fondamentales de la méga : la conscience sociale (s'assurer que ses activités ne nuisent pas à l'environnement comme bien commun de la métahumanité), la synergie dans le travail (cultiver un environnement positif, propice à la collaboration et la créativité de tous) et enfin la profitabilité philanthropique (gagner assez de pognon afin de pouvoir changer le monde, pour le meilleur).

➤ Cette culture d'entreprise particulière affecte aussi la manière dont la corpo recrute. En plus de l'habituel CV, il faut remplir des questionnaires, similaires à ceux utilisés par Consensus. Tout ceci est justement envoyé au bousin, qui détermine si le candidat est fait de la matière dont sont faits les employés d'Horizon. C'est seulement dans ce cas que les RH étudient la candidature.

➤ Roms

➤ Le candidat reste dans leur base de données au cas où un poste se libérerait. La semaine dernière encore, la fausse identité que j'utilisais chez Horizon a été contactée pour reprendre du service.

➤ Sim-Eon

HIÉRARCHIE PLATE COMME L'HORIZON

Un autre aspect surprenant d'Horizon est son organisation interne. Ceci commence par la nature de ses dirigeants. Si la plupart des directions et des postes de management sont ouverts à ceux qui ont les compétences appropriées, la situation est différente en haut de l'échelle. On y trouve des personnes « de tous les jours », des individus à qui n'importe qui peut se comparer, et non les habitués requins corporatistes, en apparence tout du moins.

Autour de ces individus se trouve l'habituel bureau de direction, formé d'un président et des vice-présidents des différentes branches, dont ceux des divisions régionales. Jusque-là, rien de très différent des autres mégacorporations. Néanmoins, chacun de ces présidents et vice-présidents est conseillé par une équipe d'attachés (« fellows »), ce qui est relativement atypique.

La nomination à un poste de VP est aussi très inhabituelle. Ils ne sont pas désignés par le conseil d'administration. L'employé de la branche ayant obtenu le plus haut score de HIP en devient de facto le VP. Dans les faits, il s'agit souvent de l'un des attachés du précédent VP, ce qui garantit une forme de continuité.

Un autre aspect surprenant de la manière de fonctionner d'Horizon est la profonde intégration et coopération entre ses divisions et ses branches. Par exemple, Singularity est basée en Californie et dépend d'Horizon Americas. Néanmoins, une succursale à Lagos peut demander son assistance. Horizon Africa et Americas se débrouillent alors pour que cette collaboration ait lieu dans les meilleures conditions. Les guerres internes et l'habituelle bureaucratie, qui rendent ce genre d'opération difficile ailleurs, brillent ici par leur absence.

- > C'est le fameux mythe qui dit qu'un technicien de surface chez Horizon peut appeler Gary Cline, si il ou elle pense avoir une idée géniale pour la mégacorporation... Je n'y crois pas une seule seconde...

> Roms

- > Comme pour beaucoup de mythes, celui-ci a un fond de vérité. Un jour, on m'a demandé de déconnecter toute une série de serveurs à Los Angeles pour une mise jour. C'était le soir d'Halloween et tous mes supérieurs faisaient la bringue à une grosse soirée d'Horizon. J'allais obtempérer, quand j'ai réalisé qu'un système assez critique allait aussi être arrêté et qu'il avait été légèrement oublié dans l'histoire. N'arrivant à contacter personne à ce sujet, au bout du compte, j'ai fini par appeler Cline directement. On en a discuté vite fait et trouvé ensemble une solution au problème.

> Sim-Eon

- > Tu veux nous faire croire que Gary Cline était au courant des détails de la maintenance de quelques serveurs sous ton contrôle ?

> Roms

- > En fait, la déconnexion de ces machines faisait partie de la mise à jour massive pour passer notre infrastructure au sans-fil et elle avait été planifiée depuis presque un an. Donc, oui, le sujet était dans le radar de Cline et ce malgré le cocktail qu'il tenait en main (il faisait aussi la bringue).

Notez que cette interruption de service fut un hasard très heureux pour Horizon. Grâce à elle, nos systèmes étaient hors ligne au moment du Crash 2.0. Horizon doit probablement son ascension au statut de AAA dans les années qui suivirent à la survie de nos systèmes et de nos archives lors du Crash.

Et, avant que Carmody ne se lance dans une tirade, non, il n'y a rien qui indique que ceci ait été plus qu'une coïncidence et qu'Horizon ait su, à l'avance, que la Matrice allait s'effondrer.

> Sim-Eon

LES BRANCHES PRINCIPALES

HORIZON PROJECT

Gary Cline est le représentant (et non le président) du Horizon Project, car il ne s'agit pas réellement d'une branche de la mégacorporation. C'est avant tout une œuvre caritative, qui a émergé pour aider la reconstruction

de Los Angeles après les cataclysmes de l'année de la comète en 2061.

- > Pour la petite histoire, c'est à cette époque que je l'ai rencontré en chair et en os. J'aidais les bénévoles du projet à remettre la ville en état quand il est venu se présenter. Je l'ignorais alors, mais en lui serrant la main, je faisais le premier pas qui m'amènerait à quitter les Ombres quelque temps plus tard...

Ah, et sur le sujet : comme vous tous, je n'ai jamais vu aucun de ses films avant 2060. Même si sa biographie le décrit toujours comme une star de films de série B des années 2050, je n'ai jamais rencontré âme qui vive qui se souvienne de ses films avant son apparition à la tête d'Horizon. Mais, à l'époque, j'étais loin d'avoir remarqué cette « incohérence » troublante. Je ne peux pas le confirmer, mais je ne serais pas surpris si on découvrait un jour que le passé de Gary Cline n'est qu'une pure fabrication de Charisma Associates.

> Sim-Eon

- > Tu m'ôtes les mots de la bouche...

> Carmody

Ceci dit, cette entité n'a aucune influence réelle sur le reste de la mégacorporation ni sa stratégie. Ses interventions tiennent plus de l'activisme et du travail communautaire. L'Horizon Project offre ses services pour organiser des réunions citoyennes ou des groupes de discussion. Un exemple de son activité est le combat contre les sectes, qui va jusqu'à mener des enquêtes sur les agissements d'organisations soupçonnées d'en être, mais inclut aussi des initiatives pour faciliter la « déprogrammation » de leurs victimes.

- > L'une des plus larges divisions de l'Horizon Project est l'Internal Intelligence. C'est une unité conçue pour évaluer les employés de la mégacorporation de manière encore plus intrusive que le HIP ne l'est déjà. Ce groupe se concentre sur l'efficacité et la loyauté, car un de ses objectifs est de repérer les taupes ou les employés mécontents, avant qu'ils ne puissent être exfiltrés.

> Carmody

- > L'autre division importante est le Social Science Auxiliary Corps ou SSAC. C'est une organisation humanitaire formée d'experts en sciences sociales (anthropologues, économistes...) déployés dans des « points chauds », au côté de forces militaires, qu'il s'agisse de forces nationales, corporatistes ou de mercenaires.

Officiellement, ces bénévoles du SSAC jouent un rôle de conseillers auprès de ces forces militaires afin de limiter autant que possible les pertes civiles et préserver « l'infrastructure sociale et culturelle ». En fait, ils font tout leur possible pour s'assurer que ce qui émergera du chaos soit économiquement favorable aux corporations et à leurs intérêts – et à ceux d'Horizon en particulier.

> Roms

CHARISMA ASSOCIATES

Dirigée par Raël WhiteOak, depuis leur QG à Portland (Tir Tairngire), Charisma Associates (CA) est probablement la branche la plus connue d'Horizon. Reine de la communication, experte dans la gestion de crise et la



gestion de l'image, les talents de cette filiale ne sont néanmoins pas au goût de tous. Ses méthodes sont en effet peu orthodoxes, et elles effraient parfois certains prospects, que les usages de communication d'aujourd'hui laissent perplexes (enfin, selon Horizon).

Quoiqu'on en pense, ses succès sont incontestables, qu'il s'agisse de la transformation improbable du Tír Tairngire, passé d'État isolationniste à destination touristique, ou encore l'impossible sauvetage d'Ares après le fiasco marketing d'Excalibur. CA a même réussi à faire monter les ventes de deux de ses clients, pourtant compétiteurs sur le même marché ! Mais, dans les Ombres, nous devons nous rappeler que son business est aussi la manipulation médiatique, ce qui nous jette souvent dans les méandres les moins ragoûtants de ses manigances...

- Vous vous rappelez les rumeurs de grossesse de la starlette de MCT, Teiko Ikemoto, alors jeune adolescente ? Le scandale l'a frappée au sommet de sa gloire. Devinez qui a payé et a coordonné les différents runs de cette machination...
- Roms

L'analyse comme la création de tendances est un autre talent indéniable de CA. Sans le reconnaître publiquement, la plupart des autres AAA lui envient cette capacité. Horizon fait donc une fortune en monnayant l'accès à ses modèles prédictifs et ses analyses de marché. Pendant longtemps, ses spécialistes étaient souvent la cible d'extractions, mais on sait aujourd'hui qu'ils perdent subitement leur extraordinaire talent une fois hors de CA.

Vous ne serez pas surpris d'apprendre que CA est la filiale d'Horizon qui utilise le plus les shadowrunners. Par contre, faites attention ; si nous, on vit dans les Ombres, eux vivent en pleine lumière, avec sourire qui brille et la photo de profil P2.1 régulièrement mise à jour. Lorsqu'on doit collaborer, il y a un certain décalage dans nos cultures et nos réflexes.

PATHFINDER MULTIMEDIA

Horizon est connue pour son empire médiatique et celui-ci est intégralement sous la houlette de Pathfinder. C'est aussi la branche de la méga la plus familière du grand public. Si vous le regardez (nouvelle, film...), l'écoutez (musique) ou y participez (concert, vacances, simsens), de manière virtuelle ou non, il y a de bonnes chances que cette filiale l'ait produit. Pathfinder est dirigée par Uniqua M'tobi, une ancienne star du simsens dont les CalHots sont aussi populaires que les « classiques » de Cline.

- Sa direction explique sans doute pourquoi Pathfinder a largement développé les CalHots. Ces puces simsens, plus intenses que la moyenne, sans devenir (trop) illégales, ou dangereuses comme les BTL, font fureur en Californie depuis longtemps maintenant. Pathfinder les a aidées à trouver leur chemin (ah ah) jusqu'au reste du continent nord-américain. On en voyait même arriver en France, début 2077, mais la présence de Marianne y a mis un terme. À mon avis, Horizon n'a pas envie que le système accumule trop d'informations sur les effets, à long terme, de la consommation de ces CalHots.
- Roms

HORIZON TRANSGLOBAL

Transglobal (ou « Starfinder » comme j'aime l'appeler) est la branche responsable de l'ensemble des actifs d'Horizon en orbite, ce qui inclut essentiellement une ribambelle de satellites de communication. Ce n'est pas ce qui est important ici. Ce qu'il faut retenir, c'est que Transglobal est petite, surtout en comparaison des branches spatiales d'Ares, Evo et Saeder-Krupp, mais aussi par rapport aux autres branches d'Horizon. On se demande même pourquoi cette division a son propre vice-président, Mark Stregatta. La seule piste d'explication est un acronyme, DAR, à l'aide duquel la division obtient une bonne partie de son financement.

L'une des théories qui a le plus le vent en poupe est que DAR serait un projet d'habitat spatial. Même si la tendance est à la baisse, Horizon loue beaucoup d'installations spatiales à Evo. Si la méga avait son propre habitat en orbite, elle s'économiserait une petite fortune. Elle s'attirerait par contre les foudres de Vladivostok, qui n'apprécierait ni la trahison ni le fait d'avoir un nouveau concurrent.

- DAR est le nom de code d'un réseau d'espionnage implanté à travers tous leurs satellites... L'histoire de l'habitat n'est qu'un écran de fumée.
- Carmody

Transglobal a complètement abandonné le site du désert de Mojave, depuis 2078, pour transférer l'intégralité de ses lancements à la catapulte électromagnétique du Kilimandjaro de MCT. Ce qu'Horizon fera du site à long terme reste encore à déterminer.

SINGULARITY

Singularity est la branche matricielle d'Horizon et elle est à ce titre responsable de l'intégralité des systèmes de la mégacorporation, de la gestion du HIP au développement de projets logiciels en passant, bien sûr, par la maintenance de Consensus.

- C'est aussi à eux que l'on devait l'Automated Crime Prevention System (système de prévention automatique des crimes) à Los Angeles, accompagné de leur programme « d'ajustement de comportement ». Cependant, celui-ci a été abandonné après qu'un de ses réformés a assassiné Christy Dae et la simstar Whyte Night.
- Roms

La division doit pour beaucoup son succès à son précédent vice-président, Tam Reyes, un brillant diplômé du MIT&T et surtout un technomancien. Malheureusement, Reyes est parti en claquant la porte à la suite du massacre de ses pairs à Las Vegas. Juneau Estes, sa remplaçante, demeure quelque peu mystérieuse.

Au lieu de promouvoir l'attaché de Reyes au meilleur HIP, c'est Estes qui a été nommée à la position par le conseil d'administration, ce qui est peu orthodoxe chez Horizon. En outre, il n'y a aucune trace du fait qu'elle travaillait pour Horizon avant cette nomination.

- Personne ne sait où est Reyes. Il semble avoir simplement disparu de la planète...
- Carmody

HORIZON DANS LES OMBRES

Que l'on bosse pour ou contre Horizon, ce qu'il faut retenir, c'est que la mégacorporation est la reine de l'arnaque et donc, pour ne pas se faire avoir soi-même, il faut être sûr d'avoir compris quelle est sa combine. Rappelez-vous aussi, Horizon ne ment que par omission, afin d'avoir une vérité taillée à son message. Ne vous contentez pas de vérifier ce qu'on vous dit, mais intéressez-vous surtout à ce que l'on ne vous dit pas...

Il faut aussi évoquer le Dawkins Group que l'on pourrait comparer, à tort, aux Samouraï rouges de Renraku ou aux Séraphins d'Ares. À tort, car les agents de cette unité d'élite sont certes tout à fait capables d'exécuter un assassinat et ils sont de redoutables combattants, mais ce genre d'approche est loin d'être la première flèche à leur arc.

Tout d'abord, le Dawkins Group est proactif. L'unité est constamment à la recherche de « mèmes » (idées, slogans, idéologies, iconographies...) qui puissent nuire à Horizon. Une fois la menace identifiée, ses agents mettent en place une stratégie pour l'éliminer. C'est souvent à ce moment-là qu'ils recrutent des runners ou que vous vous retrouverez face à leurs runners ! Bien évidemment, le Dawkins Group travaille en collaboration avec Charisma Associates, qui les aide à faire disparaître ou discréditer les messages identifiés comme hostiles à Horizon.

- Il y a quelques années, un petit dessin animé satirique, qui représentait Gary Cline en train de massacrer des enfants technomanciens dans les rues de Las Vegas, a commencé à circuler dans la Matrice. Vous ne l'avez probablement jamais vu, justement car le Dawkins Group s'en est occupé, en éliminant l'artiste ainsi que toute copie de son œuvre dans la Matrice. Depuis, dès que j'en sors une copie depuis mon archive déconnectée de la Matrice pour la mettre en ligne, la copie matricielle disparaît rapidement à son tour...
- Roms
- Les agents du Dawkins Group ont des taupes dans plusieurs autres corporations (notamment Ares et MCT), mais aussi au sein du gouvernement de Seattle. Chez Ares, je sais qu'ils manœuvrent depuis plusieurs années pour que la mégacorporation déménage aux CAS, mais aussi que le géant américain se développe à Saint-Louis, Atlanta, Richmond et même la Nouvelle-Orléans.
- Carmody

Tout ça pour dire qu'avoir affaire à Horizon dans les Ombres n'est pas comme avoir affaire à d'autres mégas. Si votre stratégie n'est construite que pour repousser une équipe d'assaut, ultra chromée et armée de gros flingues, vous serez pris au dépourvu face à eux !



LA SECTE DES NULLS

PAR SIM-EON

Depuis leur apparition en 2075, les « nouveaux protocoles » de la Matrice demeurent fondamentalement un mystère. Leur déploiement, comme leur conception, est le fruit des recherches et du lobbying de Danielle de la Mar, mais on n'en sait guère plus. Les deckers et technomanciens s'y sont adaptés rapidement, mais tous restent circonspects quant à la nature de cette nouvelle Matrice. Nous ne sommes, en fin de compte, que des marins qui voguent sur une mer de données dont nous ne comprenons que la surface et dont nous contemplons les profondeurs avec un mélange de fascination et de terreur...

Un aspect très perturbant de cette nouvelle Matrice est son apparente déconnexion du monde physique. Elle semble former son propre monde, indépendant du nôtre. Certains théorisent même que cette Matrice est toujours « là », dans son propre plan d'existence, même en l'absence de tout appareil pour la faire fonctionner, aussi improbable que cela puisse paraître.

Son infrastructure, les Fondations, est encore plus énigmatique. Un run profond en leur sein ressemble plus à un mauvais trip qu'au tableau de contrôle d'un système informatique. Il est donc difficile d'en tirer une quelconque conclusion, ou simplement de partager nos expériences à son sujet, car elles sont profondément personnelles et ont donc peu de références communes. Sans compter que les interactions avec les Fondations sont très dangereuses,

voire mortelles, ce qui complique encore plus toute tentative d'étude ou d'analyse de cette nouvelle infrastructure matricielle. Enfin, la conception même des serveurs est étrange : on semble plus les « faire pousser » ou les « cultiver » qu'autre chose.

En clair, nous ne savons pas réellement comment cette nouvelle itération de la Matrice fonctionne, ni même de quoi elle est réellement faite. C'est déjà perturbant en soi, mais les révélations faites sur le Jackpoint sur ce que l'on nomme désormais la Secte des Nulls ne font que confirmer nos inquiétudes liées à la nature étrangère, à défaut d'un meilleur terme, de cette Matrice. Là encore, vous avez dans ce dossier une synthèse de ce que j'ai pu lire (et surtout corroborer) sur le Jackpoint.

- Pour ceux d'entre vous qui douteraient encore de la nature étrange, voire étrangère, de la Matrice, allez relire de suite l'entrée sur les Cent. Je sais que Sim-Eon n'accorde que peu de foi à cette théorie, faute de preuve pour la corroborer, d'où son absence de mention au sein de ce document.
- Iz0bel75
- Je ne dis pas que cette théorie n'a pas de mérite, juste qu'il n'y pas d'élément tangible pour en faire plus qu'une hypothèse.
- Sim-Eon

PREMIERS CONTACTS

Mi-décembre 2079, Puck publia une série de témoignages sur des phénomènes étranges et inexpliqués dans la nouvelle Matrice. Ce dossier démarrait par une compilation d'incidents, apparemment sans lien entre eux.

Ludo Erlbetter, un expert matriciel employé au sein d'une équipe de maintenance de SpinGlobal fut victime du premier et de loin le plus frappant. Lors de l'inspection des niveaux « inférieurs » (comme Ludo les surnomme) du serveur dont il était responsable, il découvrit une infestation inexplicable de vignes, épaisses et verdâtres. Il pensa d'abord à un simple « bug » visuel. Il tenta alors de s'en débarrasser, mais elles réapparaissaient sans cesse ! Il réalisa aussi qu'elles affectaient non seulement les recoins un peu oubliés du serveur, mais aussi ses performances générales (icônes comme décor qui clignotaient ou dont la résolution baissait subitement).

Les niveaux « inférieurs » ne sont généralement pas ouverts au public et sont donc peu fréquentés, ce qui explique pourquoi l'apparition des vignes n'avait pas été signalée plus tôt. Ludo mit donc en place une surveillance constante des zones infestées afin de découvrir la cause de leur apparition. Ce fut tout d'abord un échec, ses enregistrements ne révélant rien, les vignes étaient juste... là. Sa stratégie finit cependant par payer, quand l'un de ses enregistrements révéla la présence de deux personas inconnus dans la salle du Générateur, un autre recoin peu visité du serveur.

Leur apparence était perturbante : têtes carrées qui se resserraient pour former des mentons pointus, surmontés de bouches triangulaires, semblant incapables de se fermer et remplies de plusieurs rangées de dents acérées, à la manière des mâchoires des requins. Au-dessus de celles-ci, des yeux emplis de colère et de haine. Leur torse, moins défini, flou et effacé, était presque constamment dissimulé par les mouvements frénétiques d'une paire de mains jaunes, elles-mêmes toujours en train d'essayer d'atteindre quelque chose d'invisible, mais comme situé juste au-delà de leur portée.

Le Générateur avait été nettoyé, peu avant et non sans difficulté, de la plupart des vignes qui l'avaient infesté. La salle ne contenait alors plus que des racines fraîchement coupées. Ludo vit l'un des intrus se diriger vers l'une d'elles et simplement tirer dessus. La vigne se mit soudain à grandir, pour rapidement occuper à nouveau toute la pièce. Satisfaites, les deux étranges icônes disparurent sans laisser aucune trace dans la Matrice. C'était comme si elles n'avaient jamais existé, conclut Ludo...

À ce témoignage inexplicable, Puck en ajouta plusieurs autres, comme celui de **Shiri Gupta** qui décrivait des personas semblables en train d'attaquer les participants d'une soirée dans un club matriciel. Ou encore celui de **Colt Coulsen**, un hacker spécialisé dans les vols de données par run profond, qui racontait aussi une terrifiante rencontre avec de telles entités, cette fois-ci dans les Fondations mêmes, à laquelle il ne survécut que de justesse.

C'est à un dénommé **Jacquith**, monade de son état, et dernier témoignage du dossier de Puck, que l'on doit le nom de « Secte des Nulls ». À la différence des précédents témoignages, Jacquith compila une étude sommaire de ces étranges entités matricielles. Il n'avait que peu d'éléments à sa disposition, mais ses informations recoupaient celles de Puck. Tout ceci permit d'établir quelques éléments

caractéristiques des Nulls. Pourquoi a-t-il choisi de les nommer les « Nulls » ? Simplement parce qu'il soupçonne, comme beaucoup d'autres, que ces entités ont un lien avec le nœud « Null », présent dans les Fondations de tout serveur.

En tout premier lieu, Jacquith confirma ce que les précédents récits suggéraient déjà : ces étranges entités ne sont associées à aucun identifiant matriciel standard et leur persona semble être fait d'un vide d'information, comme s'ils n'existaient pas. Cela les rend très difficiles à remarquer, et encore plus à identifier. Au premier regard, leurs icônes semblent être des objets ou éléments de décor tout à fait bénins et légitimes. Les Nulls savent donc se fondre dans le décor encore mieux que les meilleurs des technomanciens.

Jacquith chercha aussi à comprendre les intentions et surtout les objectifs des Nulls, sans réel succès. Ils semblent simplement hanter les serveurs qu'ils ont réussi à corrompre, à des fins qui nous dépassent encore aujourd'hui. Tout y semble normal en première observation, mais en regardant de plus près, on peut se rendre compte qu'il se passe quelque chose d'étrange et surtout dangereux. En effet, ces serveurs infestés ne sont plus des endroits passifs, avec des mécanismes de sécurité réactifs, mais ils semblent acquérir une sorte de conscience qui leur permet de devenir « proactifs ».

Chaque icône au sein d'un « serveur Null » observe tout visiteur en permanence. Le serveur semble à même de comprendre ce que le visiteur vient y chercher et fait ensuite tout son possible pour lui mettre des bâtons dans les roues. Toujours selon Jacquith, les Nulls prennent donc un plaisir pervers à frustrer et humilier ainsi leurs victimes, leur laissant croire qu'ils sont près de toucher au but, seulement pour mieux les achever alors que leur objectif est en vue...

Les conclusions du dossier compilées par Puck étaient déjà inquiétantes à cette époque. La présence des Nulls se faisait sentir à travers toute la Matrice, des serveurs aux Fondations, et leurs capacités au sein de ce monde virtuel semblaient sans limites, ou du moins sans commune mesure avec les nôtres. La seule bonne nouvelle, qui n'en était pas réellement une, était que les Nulls ne s'en prenaient alors qu'aux IA, monades et technomanciens, comme l'illustre bien le propre témoignage de Puck, qui terminait son dossier.

Puck a découvert leur existence alors que ceux-ci s'intéressaient justement à lui. Après s'être senti suivi pendant plusieurs mois, sans pouvoir identifier ses poursuivants malgré tous ses efforts, le nain avait décidé de tendre un guet-apens à ses observateurs indiscrets.

PUCK

Ancien Otaku fidèle de Deus, Puck a perpétré de nombreuses atrocités au cours de la fermeture de l'Arcologie de Renraku à Seattle (2059) et a malgré tout réussi à échapper aux forces de l'ordre lors de sa réouverture. S'il a depuis reconnu ses errances passées, cela ne suffit pas, aux yeux de nombreux Jackpointers, à pardonner les exactions qu'il a commises. D'autant plus que son rôle dans les événements qui ont déclenché le Crash 2.0 est loin d'être clair. Si Fastjack et ses successeurs le laissent accéder au Jackpoint, peu parmi ses membres lui font vraiment confiance.

Malheureusement pour lui, ce faisant, c'est lui qui tombait à son insu dans le piège que les Nulls lui tendaient.

C'est dans une ruelle obscure dans un environnement virtuel de film noir que le nain se retrouva donc subitement pris d'assaut par les Nulls. Leur apparence rappelait sans équivoque celles des entités aperçues par Ludo Erlbetter. Puck n'a pas survécu depuis l'arcologie en se laissant embarquer dans des batailles perdues d'avance, il a donc rapidement opté pour un repli stratégique. C'est alors qu'il découvrit que le chemin par lequel il était arrivé ici était désormais bloqué par des vignes. Acculé, il chercha désespérément une sortie, tout en esquivant les assauts répétés des Nulls. Il remarqua à ce moment qu'une partie d'entre eux l'ignorait complètement pour s'attaquer, avec véhémence, à ce qui semblait être un élément de décor, une sorte de porte. Il comprit vite qu'il s'agissait en fait d'un puits de Résonance. Le technomancien en déduisit que les Nulls cherchaient à le fermer et n'attendait pas qu'ils parviennent à leurs fins avant de l'utiliser pour leur échapper...

EXTENSION DU PÉRIMÈTRE DE LA LUTTE

Aussi inquiétantes qu'étaient les révélations de Puck, elles indiquaient au moins le désintérêt des Nulls pour la plupart des utilisateurs de la Matrice. Certes, IA et technos étaient dans leur collimateur, mais n'étaient-ils pas déjà dans tellement d'autres collimateurs ? Certes, l'infestation de serveurs à l'aide de ces étranges vignes n'avait rien de bon, mais 99 % de la métahumanité pouvait continuer son chemin en ignorant tout d'eux, à peine dérangée par les quelques problèmes de performances ou les fichiers perdus sans explication.

Malheureusement, en ce début d'année 2080, le problème des Nulls prit une tout autre dimension. Glitch, non sans d'énormes difficultés, publia un nouveau dossier sur eux, compilé par un certain **Allan Ames**, plus connu sous son nom de rue « Double A ». Les difficultés de publication rencontrées par Glitch étaient justement dues à l'ingérence des Nulls, qui ne cessaient de faire disparaître le document de la Matrice. Il a donc fallu un peu de temps au Jackpoint et aux autres paradis de données pour trouver comment le maintenir accessible.

Au regard des informations apportées par Double A, il n'y avait rien de surprenant au fait que la Secte ait fait tout son possible pour faire disparaître son document. En effet, le decker y révélait, sans équivoque, que ses membres avaient désormais pris en grippe l'ensemble de la métahumanité. Considérant que notre existence parasite leur Monde (la Matrice), les Nulls ont donc commencé à chercher une solution pour se débarrasser de nous. La menace qu'ils représentent concerne désormais tous les habitants du Sixième Monde, ou du moins la large portion qui utilise régulièrement la Matrice.

LA NATURE DE L'ENNEMI

Le dossier monté par Double A, bien que peu objectif par moments, est néanmoins d'une grande qualité. Si Puck avait réussi à rassembler une série d'incidents et de témoignages qui nous révéla l'existence de la Secte des

Nulls, Double A, lui, nous propose une réelle étude en profondeur de ces résidents mystérieux de la Matrice.

D'après ses informations, les Nulls sont des entités fondamentalement étrangères et différentes de nous. Notre existence, comme le monde physique, est pour elles une aberration qu'elles ne peuvent pas comprendre, ni même interpréter. Si la plupart des IA ont une forme de relation avec le monde dans lequel nous vivons, les Nulls, eux, vivent exclusivement dans la Matrice.

Ils perçoivent donc toutes les icônes, personas inclus, comme autant d'intrusions dans leur domaine. Seuls les serveurs, composants essentiels de leur propre environnement, sont vus comme des entités matricielles légitimes. Le reste, c'est-à-dire nos personas et nos appareils connectés, quelle qu'en soit la nature ou la fonction, n'est pour eux qu'une présence parasite. En clair, nous ne sommes que de la vermine qui infeste leur habitat. L'objectif des Nulls est donc de nettoyer leur « espace vital ». Si l'idée même d'une Matrice vide de personas ou d'icônes n'a aucun sens pour nous, pour eux ce serait le paradis.

On ne connaît aux Nulls aucune forme de langage, mais ils disposent d'une sorte d'esprit collectif. Cela complique évidemment beaucoup l'analyse de leur structure sociale, et va entraver à coup sûr toute forme de communication avec eux. On sait néanmoins qu'ils disposent d'une forme de hiérarchie interne ou du moins de répartition des responsabilités. Chaque entité a manifestement une fonction et un rôle précis dans leur société.

Attention, il ne faut pas non plus diaboliser ces entités que nous ne comprenons qu'assez mal à ce stade. Leur nature est très différente de la nôtre et les Nulls n'ont pas la même notion de bien ou de mal que nous. En admettant que leur société s'appuie sur de tels concepts. Ils n'ont donc aucun remords à tuer, surtout qu'il est probable que la notion même de vie ou de mort leur soit complètement étrangère.

Issue des Fondations, leur capacité d'interaction avec la Matrice est époustouflante, mais surtout complètement innée et intuitive. Ils ont une relation naturelle avec les données et les constructs. La manière dont tout document qui les mentionne disparaît depuis qu'on les a désignés sous le terme de « la Secte des Nulls » en est un parfait exemple. Avant même que cette dénomination ne s'impose, toutes les mentions de leurs activités disparaissaient déjà mystérieusement dans les méandres de la Matrice.

Quand je dis ici disparaître, ce n'est pas une métaphore. Le fichier n'est pas effacé, il disparaît purement et simplement, sans laisser de trace. C'est comme s'il n'avait jamais existé. On peut probablement en retrouver les miettes dans les Fondations ou les royaumes de résonance, mais pour l'utilisateur lambda, l'information a purement et simplement disparu. Les Nulls peuvent aller beaucoup plus loin avec cette capacité. Ils peuvent détruire des identités entières, des comptes bancaires, ou n'importe quelle autre forme de donnée. Leur capacité de nuisance à l'encontre des métahumains n'est en fait entravée que par leur manque de compréhension de notre société.

Faire disparaître des fichiers est loin d'être leur seule capacité. Contrairement à nous, humbles hackers, les Nulls ne codent pas et n'envoient pas d'instructions à la Matrice. Leurs attaques ne prennent pas la forme de pics de données ou de manipulations de la Résonance. De fait, ils sont imprévisibles et indétectables. Soudainement, ton persona perd un bras ou tu es simplement déchiré



par une atroce douleur. C'est tout. Seule la redondance de nos systèmes les empêche de nous éliminer d'un coup. Et notez bien que si certains sont parvenus à survivre à leurs attaques, personne n'a encore réussi à remporter une bataille contre eux.

DANS LA LIGNE DE MIRE DES NULLS

Comme je l'ai dit plus haut, pour les Nulls, nous ne sommes que des rats qui infestent les murs de leur demeure. Ce qui veut dire que, tant que nous restons « hors de leur vue », ils ne se préoccupent pas réellement de nous. Mais, si l'on pointe notre petit museau de méta-humain dans leur cuisine, ils réagissent avec une violence extrême.

Il faut donc atteindre un certain seuil de « présence dans la Matrice », encore difficile à évaluer, avant que les Nulls ne vous remarquent. De ce point de vue, ils sont comme des enfants sans persistance mémorielle. Tant qu'ils ne vous ont pas vus, vous n'existez pas. Si vous n'êtes pas connecté, vous n'existez pas non plus.

Une fois remarqué par les Nulls, vous devenez une menace et ils font désormais tout leur possible pour vous empêcher de revenir dans leur domaine — à savoir la Matrice tout entière. Ils commencent généralement par effacer les données vous concernant puis, si vous insistez, ils cherchent à vous éliminer directement. Mais attention, pour les Nulls, élimination signifie déconnexion.

Évidemment, pour les technomanciens la déconnexion n'est pas une option, et à plus forte raison pour les IA qui n'existent que dans la Matrice. Cependant, quand les Nulls s'en prennent à eux, ils cherchent quand même à les déconnecter de force de la Matrice, pas forcément à les tuer. N'oubliez pas que la mort est un concept inconnu pour eux. Leurs approches, diverses, aboutissent souvent à endommager le cerveau de leur victime afin de s'assurer que la connexion avec la Matrice soit rompue à jamais. Ceci entraîne souvent la mort, mais ce n'est pas réellement leur but. Encore une fois, il ne faut pas oublier qu'ils ne raisonnent tout simplement pas comme nous.

► Un exemple des moyens tordus que les Nulls peuvent parfois utiliser pour se débarrasser d'un technomancien : un pote de Butch s'est réveillé dans une clinique des rues, le corps rempli de cyberware, sans même se souvenir de comment il était arrivé là. Inutile de dire que, pour lui, la Résonance c'était fini, d'autant plus que le matos qu'on lui avait implanté était de seconde main. Tout ce que le doc savait, c'est qu'un inconnu l'avait déposé et payé une petite fortune pour faire implanter le bousin en urgence. Avec Butch, ils ont cherché à comprendre ce qu'il s'était passé sans trouver la moindre explication à cette histoire. Vu ce que raconte Double A, il me semble clair que la secte est derrière ce coup sordide. C'était probablement plus compliqué que de friser son cerveau, mais, bon, comme le radote le vieux Sim, ils pensent pas comme nous...

► Dispatch

► T'es guère plus jeune que moi, Dispatch. Surtout depuis ton long voyage dans les plans. Sept ans dans les geôles de Celephais auraient dû au moins t'apprendre à respecter tes aînés...

► Sim-Eon

Leur haine des technomanciens s'étend à la Résonance. À moins que ça ne soit leur haine de la Résonance qui leur fait détester les technomanciens ? Ce qui est sûr, c'est que les Nulls cherchent clairement à se débarrasser des puits de Résonance et de Dissonance qu'ils trouvent sur leur chemin. Malheureusement pour eux, leur compréhension de la Résonance est probablement aussi partielle et erronée que la nôtre. Leurs succès sont donc assez inégaux.

- De la même manière, les Nulls détestent profondément nos sprites qu'ils traitent comme des aberrations à exécuter à vue.
- I20bel75

Les Nulls sont des maîtres de l'obfuscation et de l'illusion. Sans quoi, notre société serait bien plus consciente de leur existence et du danger qu'ils représentent. Ils sont subtils, ils évitent de se manifester devant les utilisateurs de la Matrice et ils utilisent leur capacité à effacer les données avec parcimonie. Le plus souvent, on ne détecte leur présence qu'à travers les effets de leurs actions, et non par observation directe, un peu comme les trous noirs au milieu d'un amas d'étoiles.

ANTHROPOLOGIE NULL

À partir des données regroupées par Puck puis Double A, d'autres Jackpointers ont commencé leur propre étude des Nulls. C'est grâce à G-Nome et Tech-Splorer que l'on dispose désormais d'un inventaire exhaustif, et surtout d'une nomenclature, des différentes « sous-espèces » de Nulls, à défaut de meilleur terme. Ces travaux, plus proches de la zoologie que de l'analyse matricielle, montrent assez clairement qu'il existe une forme de hiérarchie au sein des Nulls, mais surtout que chaque entité assure une fonction précise au sein de leur « société ». Notez l'importance des Overseers au sein de cette dernière. Ils semblent être au sommet de cette hiérarchie.

- **Black-Off** : leur persona a une silhouette noire humanoïde, dotée de longs bras et couverte de bouches aux dents disproportionnées. Il s'agit des premiers Nulls identifiés comme tels. Ce qui est assez logique, puisque leur principale fonction est de servir d'avertissement. À leur première apparition, ils délivrent un message, à la seconde, ils attaquent. Leurs attaques, violentes, aboutissent généralement à une éjection de la Matrice avec un vilain choc. Les attaquer n'est pas évident, car même en les observant directement, ils restent difficiles à distinguer de leur environnement immédiat.
- **Rovers** : sortes de boules blanches et amorphes, leur fonction est de traquer et surveiller tout persona ou appareil ayant attiré l'attention de la Secte. Après les Black-Offs, c'est donc le plus souvent à eux qu'on a affaire. Les Rovers ne communiquent jamais, à l'inverse des Black-Offs. Au lieu de ça, ils se concentrent sur leur travail : localiser leur cible et placer dessus une sorte de traceur. Une fois placé, ce dernier devient indélébile : même si l'appareil exécutant le persona redémarre, le traceur reste ! La présence de cette « marque », qui prend l'apparence d'une patte à quatre griffes assez caractéristique, permet aux autres Nulls d'affecter la cible plus facilement, spécialement l'Overseer qui a envoyé le Rover...

- **Red Spread** : leur persona rougeâtre est recouvert de milliers de vers, qui rappellent des cils cellulaires. Ils s'en prennent uniquement aux appareils que leurs vers infestent, en y injectant une sorte de virus logiciel qui en détruit les composants principaux. Avec une infinité de vers à sa disposition, chaque Red Spread semble capable d'infecter de nombreux appareils de manière simultanée. Là aussi, leur infection logicielle donne un accès privilégié à l'Overseer qui l'envoie, ainsi qu'aux autres Nulls. Ils se servent souvent de cette connexion pour attirer l'attention sur les utilisateurs de ces appareils, spécialement quand ceux-ci tentent justement de ne pas se faire remarquer. Comme les Red Spread sont, en fait, une multitude de virus plus qu'une seule entité, il est vain de tenter de les affronter. Chaque ver est facile à éliminer, mais il y en a toujours d'autres pour le remplacer.
- **Clear-Out** : ce sont eux qui effacent les données que les Nulls veulent voir disparaître. Ils sont toujours en mouvement, et ne s'immobilisent que face aux fichiers les plus volumineux. C'est à cette seule et rare occasion qu'on peut les apercevoir. Et encore, comme ils sont translucides, seuls les contours de leur silhouette vaguement humanoïde (et qui rappelle celle des Black-Offs) sont distinguables.
- **Un-grey-tful** : leur apparence animale, généralement à quatre ou six pattes, les distingue des autres Nulls, mais c'est la consistance flasque faiblement définie de leur persona grisâtre qu'on retient le plus. Cette mauvaise résolution de leur icône fait aussi qu'on les confond souvent avec les personas par défaut de commlinks bas de gamme. Une erreur qui peut s'avérer fatale, car les Un-grey-tful sont la version Null des CI tueuses. Ils sont donc conçus pour éjecter de la Matrice tout utilisateur qui dérange les Nulls. On les voit surtout attaquer quand les Nulls veulent s'assurer qu'il n'y a aucun témoin de leurs actions, ce qu'ils garantissent en éjectant ainsi tous les personas dans les environs. Ils attaquent en meute et avec violence, et ne lâchent pas facilement leurs proies : ils sont capables de mener la chasse à un persona dans toute la Matrice, même à travers plusieurs serveurs. Ils opèrent généralement en groupe, et s'appuient plus sur leur nombre que sur leur vitesse.
- **Overseers** : ce sont les maîtres absolus des serveurs infectés et leurs capacités de raisonnement semblent supérieures à celles des autres Nulls, dont les fonctions sont plus définies et limitées. Leur apparence varie beaucoup, car leur forme est toujours en relation avec le serveur qu'ils contrôlent. Ils semblent aussi disposer d'une relation privilégiée avec l'ensemble des protoconsciences qui peuplent leur serveur. Sans réellement pouvoir parler de contrôle sur ces derniers, les Overseers semblent capables de coordonner leurs actions.

- Ce ne sont que des rumeurs, mais on soupçonne que la secte dispose aussi d'assassins d'élite. La seule preuve de leur existence est une longue liste de hackers morts dans des circonstances mystérieuses. Ces assassins seraient les prédateurs ultimes de la Matrice. Personne ne leur arriverait à la cheville, pas même le triumvirat de Jackoint à Fastjack, Captain Chaos ou même DIEU. Selon les rares témoignages, leur apparence imite souvent le persona de celui qui

les observe, en le modifiant pour y ajouter leur bouche triangulaire, pleine de dents, si caractéristique. Les informations de Double A sous-entendent aussi qu'ils seraient même les véritables chefs de la Secte.

Par souci d'exhaustivité, j'ajoute qu'il y aurait un chef parmi eux, mais cette rumeur tient probablement plus de la spéculation angoissée qu'autre chose...

► IzObel75

ALLIÉS DE CIRCONSTANCES

Les Nulls représentent déjà une menace phénoménale dans la Matrice. Malheureusement, ils ont aussi réussi à étendre leur influence au-delà de ce monde virtuel. Aussi étrangères à notre existence soient-elles, ces entités semblent avoir trouvé malgré tout un terrain d'entente avec certains individus et organisations, à qui ils confient donc leur sale besogne sur notre planète :

- **Esstecka Valderena** dirige un laboratoire secret d'Evo, à Hawaii, dans une aquacologie située 200 mètres sous la surface du canal Kaieiewaho, entre Kauai et Oahu. L'installation est principalement une prison pour IA. Esstecka est connue pour sa haine viscérale des formes de vie numériques, auxquelles elle reproche la mort de ses parents lors de la fermeture de l'arcologie de Seattle. Cela la rapproche des Nulls, avec lesquels elle est alliée depuis maintenant environ deux ans. On soupçonne le serveur de son laboratoire d'être largement infesté. Cependant, comme le site est à peine connecté à la Matrice, c'est difficile à vérifier.
- **Bishkek Tam** est un chasseur de technomanciens bien connu. Quand sa haine envers eux a viré au fanatisme après la mort de sa fiancée en guise de représailles, les Nulls en ont profité pour le recruter. Notez qu'il préfère les séparer de la Résonance plutôt que de les tuer. Un sort qu'il juge, probablement à raison, bien pire que la mort pour eux. Grâce à ses contacts chez MCT, il dispose d'une myriade de techniques pour arriver à un tel résultat. L'une des plus vicieuses consiste à utiliser un implant, associé à une bombe corticale, qui coupe la connexion d'un Émergé avec la Matrice. Le sujet peut encore sentir la présence de la Résonance, sans pouvoir accéder à la Matrice. L'impression est similaire à celle d'une zone morte, mais apparemment encore plus pénible à vivre pour la victime.
- **Hitsec Burn** est une IA corrompue par le dernier Crash. À l'origine, un programme de sécurité matricielle, elle est désormais persuadée que la meilleure façon de protéger la Matrice contre toute menace est de l'isoler complètement de la métahumanité. Cette philosophie rejoint donc largement celle des Nulls et fait d'eux des alliés objectifs. Et ce, même si la Secte se retournera vraisemblablement contre Hitsec Burn, le jour où l'IA ne leur sera plus d'aucune utilité. Le mode opératoire de Hitsec Burn est aussi simple que brutal : l'IA sélectionne aléatoirement des utilisateurs en hot-sim dont elle frit le cerveau avant disparaître en se repliant dans son propre serveur, maintenu par son complice, Tigoshi Hitetsu. Ancien programmeur de Renraku, il est le concepteur originel, quelque peu dérangé, du programme, qu'il considère aujourd'hui comme son propre enfant...

- Le **Codemind Program** est un programme de recherche sur les technomanciens de MCT. Comme d'autres initiatives du même acabit, on peut remarquer l'assistance subtile des Nulls dans la traque et la capture des victimes. Dans le cas de Codemind, cependant, l'organisation est pleinement consciente de son alliance avec ces entités malfaisantes. Ses dirigeants apprécient la mine d'information sur les technomanciens et les Fondations que la Secte est en mesure de leur fournir. Avec une insouciance qui caractérise les cadres corporatistes ambitieux, ils ne se soucient donc pas des plans de leurs partenaires. Il n'est d'ailleurs pas sûr qu'ils aient réalisé que les Nulls ont désormais étendu leur inimitié à l'ensemble des utilisateurs de la Matrice. S'ils l'apprenaient, le programme entier pourrait se retourner contre les Nulls, et ainsi devenir pour nous une source d'information privilégiée. On peut toujours rêver, hein ?
- **Pamela Shore** est une ancienne analyste financière de NeoNET qui, sous une apparence réservée et mesurée, est une meurtrière pathologique. Elle envie de manière malade ses quatre sœurs, toutes Émergées. Sans surprise, un agent des Nulls a réussi à manipuler ce ressentiment pour faire d'elle l'outil parfait. Sans-emploi depuis la chute de NeoNET, elle opère maintenant dans les Ombres de Saint-Louis, sous le nom de hacker **Seagull**. Elle infiltre des équipes de runners afin de devenir amie avec ses technomanciens. Une fois ces derniers identifiés, elle les livre, sans le moindre remord, à MCT ou tout autre parti intéressé...
- **Evelyn O'Ryan** est l'assistante de recherche du **Dr James Blackwood** chez Transys-Neuronet à Londres. Depuis plusieurs années, elle espionne (et sabote, surtout) pour le compte de la Secte les travaux de ce scientifique visant à connecter des animaux et paranimaux à la Matrice. Celedyr concentrant maintenant ses recherches sur d'autres sujets, elle essaie de se faire muter vers un nouveau programme, spécifiquement dédié à l'expérimentation sur les technomanciens. Quelles sont ses motivations pour aider les Nulls ? Nul ne le sait...
- **Lost Children** est un groupe formé de deux douzaines de monades extrémistes qui sont restées sur Terre. Ils partagent avec les Nulls la vision d'une Matrice libérée de la métahumanité. Et bien sûr, leurs membres sont persuadés qu'une fois cette Matrice idyllique entre les mains de la Secte, ils seront invités dans ce nouvel Eden virtuel. Ils sont donc les ennemis redoutables de la plupart des autres monades, des technomanciens et tout particulièrement des IA. Quand celles-ci cherchent à s'échapper de la Matrice, les Lost Children viennent à « leur rescousse », afin de mieux les trahir, une fois une relation de confiance établie.
- Par sa haine, bien connue, des technomanciens, **Clockwork** est sans doute un agent, à son insu, des Nulls. Double A et moi ne pensons pas qu'il soit conscient de jouer leur jeu, mais le fait demeure que sa haine, ou plutôt sa peur, des technomanciens le rend facilement manipulable. Double A lui a transmis des informations reliant plusieurs de ses récents runs aux manigances des Nulls. Connaissant le bonhomme, je doute néanmoins que ceci lui fasse changer ses habitudes.

TOPOGRAPHIE NULLAIRE - LES SERVEURS INFECTÉS

L'assaut invisible des Nulls contre la métahumanité n'a pour le moment qu'une seule conséquence visible : l'infestation de ces satanées vignes. C'est le seul signe indiquant la présence des Nulls. Malheureusement, cela signifie aussi qu'ils se sont emparés de l'endroit et qu'il est donc déjà probablement trop tard pour lui.

Double A a fait un long travail d'identification de serveurs compromis. En voici un sous-ensemble sur lequel j'ai pu corroborer ses informations :

- **ARCHology** (Saint Louis, UCAS/CAS) était destiné à être le serveur de visite virtuelle du nouveau QG de NeoNET. Le serveur n'a connu cependant que des difficultés dès sa conception. Ce projet a été miné par les attaques terroristes et la difficulté de construire une enclave divisée non seulement par une rivière, mais aussi par une frontière. Le serveur ne fut pas épargné par ces problèmes et les dysfonctionnements ont commencé dès sa mise en ligne.

À l'insu de NeoNET, les Nulls ont infesté le serveur très tôt dans sa conception. Quand Novatech a repris le site, ils ont abandonné ce secteur du système et ont refait leur propre serveur. Néanmoins, la bataille n'est pas encore complètement gagnée pour les Nulls. **Cara Villiers** ne compte pas abandonner le moindre morceau de son nouvel empire. Elle offre du matériel flambant neuf aux hackers prêts à relever le défi...

- **Kiteki Mons** (Néo-Tokyo, Japon) est le plus grand club de nuit virtuel de la ville. Il est connu pour sa limite, très sélective, de seulement 10 001 visiteurs par « nuit » (qui dure 24 h). Un compte à rebours est lancé au début de la soirée et prend la forme d'une lune qui traverse le ciel. Une fois son parcours achevé, l'ensemble des visiteurs se font poliment éjecter et un nouveau cycle démarre.

Le seul élément graphique qui persiste d'une « nuit » à l'autre est le ciel noir et cette lune qui sert de compte à rebours. Le thème des soirées est très variable : bataille pirate, fête de plage, ou encore aquarium. Personne n'a encore remarqué que les vignes qui infestent le serveur forment désormais une nouvelle constante du décor.

Cette situation profite aux Nulls qui peuvent chasser ici leurs proies en toute impunité. Si, lors d'une soirée pirates, l'une de leurs victimes tombe à l'eau et se noie, personne ne le remarquera...

- **Serveurs NeoNET à l'abandon** (partout dans le monde) : après le démantèlement de la mégacorporation, de nombreux serveurs ont été laissés à l'abandon. Et les Nulls tentent de se les accaparer. Heureusement, il leur faut un certain temps pour infester un serveur, ce qui fait que tous ne sont pas encore compromis. Attention cependant, les Nulls qui ont investi les lieux tuent le temps en massacrant les hackers venus à la recherche d'éventuelles données encore monétisables.
- **Hoodville** (Chicago, UCAS) est un petit serveur créé par un dénommé Hood. Il était loin d'être un expert, donc le système fut une cible facile pour les Nulls, au plus grand désespoir de ses utilisateurs, runners comme locaux. Ceux-ci utilisent ce serveur pour se dissimuler de leurs ennemis et améliorer la vie de tous

les jours dans les parages. Les dysfonctionnements induits par la présence des Nulls leur jouent donc des tours mortels.

- Le serveur du musée historique d'El Infierno (Los Angeles, Conseil Corporatif Pueblo) n'a que peu de visiteurs et c'est probablement pour cette raison que les Nulls ont réussi à le transformer en un piège mortel. En effet, la Secte est parvenue à y frire le cerveau de certains visiteurs, même si ceux-ci n'étaient pas en hot sim ! De manière incroyable, ces décès inexplicables et récurrents n'ont pas attiré l'attention des autorités jusqu'à aujourd'hui. Les Nulls effacent sans doute les rapports d'incidents...

- Mis en place après que KE ait remporté le contrat de Seattle, le **Precinct 113** (Seattle, UCAS) est un ancien commissariat de Redmond, non loin de Glow City. Il ne fit cependant pas long feu : quelques mois après son inauguration, les habitants du quartier, menés par le dragon **Kalanyr**, l'ont pris d'assaut et l'ont démoli. Le bâtiment a donc été abandonné, mais KE a continué à utiliser son serveur pour entraîner ses équipes, tout du moins jusqu'au moment où les vignes des Nulls l'ont rendu trop dangereux. C'est probablement le plus ancien serveur infesté que Double A ait pu identifier, ce qui signifie aussi que son Overseer est sans doute très puissant. Néanmoins, les dragons n'aiment pas la concurrence et le Precinct 113 a attiré l'attention de Kalanyr, qui cherche maintenant à en savoir plus sur ce qui s'y trame...

- **Iron Jungle** (Seattle, UCAS) est un club de Downtown, dont le décor virtuel incluait déjà des vignes qui masquent du coup celles des Nulls. Les disparitions ou problèmes qui en découlent n'ont donc pas été immédiatement associés aux activités de la Secte. L'Overseer de ce serveur semble avoir une meilleure compréhension que ses pairs du monde physique, comme le montre le machiavélisme dont il fait preuve en laissant des technomanciens s'échapper afin de les faire suivre pour en découvrir et en éliminer d'autres.

- Les Nulls semblent partager naturellement les informations à leur disposition. Pourquoi celui-ci est-il le seul à faire preuve d'une meilleure compréhension de notre monde ? Pourquoi cette connaissance n'a pas été propagée aux autres Nulls ? Est-ce une volonté de sa part ou est-il d'une nature différente, peut-être déconnectée de l'esprit collectif ?

➤ Iz0bel75

- Le serveur de la **station Roskosmos 6** (Vladivostok, Fédération de Russie) est infesté depuis seulement quelques mois, mais on y trouve déjà des vignes dans les parties les moins visitées. L'intérêt de la Secte pour ce serveur n'est pas évident. La station est responsable de plusieurs satellites en position géostationnaires. Le lien avec les objectifs des Nulls demeure ici un inquiétant mystère.
- Toujours dans l'espace, c'est l'un des serveurs de **Zurich Orbital** qui a été déconnecté des autres, lui aussi infesté de vignes. Malheureusement, les employés de ZO n'ont pas publié la technique utilisée pour isoler ce système et ainsi empêcher la propagation de l'infestation.

- Le **Blazing Parrot** (Caracas, Amazonie) est un serveur luxueux et somptueux, mais à l'abandon. Auparavant habité par des oiseaux aux mille couleurs et orné de piliers de marbre, il est désormais devenu une jungle sordide hantée par divers junkies, à la recherche d'un mystérieux niveau caché où l'on trouve des BTL. Là encore, le thème du serveur dissimule naturellement l'infestation de vignes.

➤ D'après Picador, le Blazing Parrot sert de lieu de rencontre illicite pour les chasseurs de technocréatures. Une fois leurs proies capturées ou éliminées, ils viennent ici pour récupérer leur prime. Il n'est pas sûr qu'ils soient de connivence avec les Nulls, mais en tout cas, leurs intérêts se recoupent.

➤ IzObel75

- Aussi nouveau que soit **SpinGlobal**, ses serveurs n'ont pas été épargnés par les Nulls. Infester un serveur prend du temps, donc seulement une demi-douzaine de sites de la nouvelle mégacorporation, répartis dans le monde, ont été atteints. Malheureusement, ceci démontre que même un système à jour et installé avec les plus récents logiciels de protection n'est pas à l'abri des Nulls.
- Après le départ de la mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI), le serveur de la **base Gagarin** (Mars) a été entièrement abandonné. Personne n'a encore remis les pieds sur la planète rouge, mais de nombreuses rumeurs indiquent que le serveur, une réplique RV de la base, est devenu une jungle de vignes. Quelques hackers d'Ares disent qu'ils ont profité de la proximité de leur station sur Charon pour y faire un tour et ils rapportent que l'endroit est un vivier de protoconsciences en tous genres.
- Sans surprise, les Nulls n'ont aucun remords à tirer sur les ambulances. De nombreux serveurs de **Boston** (Boston, UCAS) ont donc été infestés à travers toute la NEMAQZ...

COMBATTRE LES NULLS

QUI SONT LEURS ENNEMIS ?

Nous, les runners, sommes en première ligne sur le front de cette guerre invisible qui a démarré à notre insu. Ce sont donc nos réseaux d'informations, le **Jackpoint**, le **Nexus**, **HelixOne**, **E-Wall**, qui forment la première ligne de défense contre les Nulls.

Juste après, on trouve bien évidemment **DIEU**. L'organisation, qui se prétend maître absolu de la Matrice, a bien du mal à accepter son impuissance face aux Nulls. La situation la pousse même à recruter dans nos rangs afin d'aller là où ses agents eux-mêmes n'osent le faire, avec le maigre espoir de découvrir un remède miracle au problème posé par les Nulls. Les manigances de la Secte amènent même parfois DIEU à s'allier temporairement à nous. Depuis l'année dernière, j'ai plus d'une fois entendu parler d'un hacker, aux prises avec les Nulls, subitement secouru par les spiders du DIEU ! Certains disent même que l'organisation partage certaines informations à sa disposition au sujet de la Secte. Attention,

n'oubliez pas que cette assistance est toujours motivée par son propre intérêt et non par compassion pour notre triste sort !

D'autres acteurs commencent aussi à s'intéresser de près aux Nulls, tels que l'agence de renseignement privée **Aegis Cognito** ou la corporation **Transsys-Neuronet**. Chez les premiers, les activités de la Secte fragilisent trop les serveurs, ce qui facilite les vols de données, sans compter celles qui disparaissent sans laisser de traces. Tout ceci à tel point que leur business commence à être affecté.

C'est aussi pour cette raison que Transsys-Neuronet semble s'impliquer elle aussi dans la lutte contre les Nulls. Bien sûr, personne n'est assez dupe pour croire qu'un grand dragon comme **Celedyr** œuvre pour le bien commun. Son intérêt dans la bataille réside clairement dans la protection de son entreprise. Il n'en demeure pas moins qu'il finance de plus en plus de runs pour se renseigner et étudier les Nulls. Il aborde la guerre contre eux comme un projet de recherche, et cherche donc d'abord à en savoir plus, beaucoup plus que ce que l'on sait aujourd'hui !

➤ Je me demande si son intérêt ne vient pas d'ailleurs. Celedyr a toujours un œil sur Boston, dont la quarantaine est à peine terminée. Le lézard dépense une petite fortune en runs et autres opérations afin de découvrir ce qui a bien pu arriver à Eliohann. Les habitants de Salem, dernière position connue du dragon, sont tellement tarés que son enquête ne le mène nulle part pour le moment. On peut réellement se demander si les Nulls ne leur prêtent pas main-forte, pour quelque raison que ce soit, en effaçant systématiquement toute trace d'Eliohann dans la Matrice. Après tout, le dragon est connu pour être le seul de son espèce à pouvoir expérimenter la réalité virtuelle de la Matrice. Les Nulls voient peut-être en lui un allié ? Il n'y a aucune preuve pour étayer cette théorie, mais elle a le mérite d'expliquer pourquoi Eliohann reste introuvable.

➤ Carmody

➤ Vraiment, Carm ? Plan 9 et toi devriez ouvrir un blog et arrêter de spammer nos dossiers avec vos élucubrations sans fondements.

➤ Sim-Eon

➤ Plan 9 ne dit pas que des conneries...

➤ Carmody

Les IA, comme les **monades** qui n'ont pas quitté la planète, forment des alliés objectifs contre la Secte. Les Nulls haïssent profondément les unes comme les autres et ils forment une menace sans équivalent pour **Garmonbozia**, la e-nation conçue pour être un refuge pour les technoconsciences. Leurs résidents sont en état de siège constant, pour s'assurer que personne, en particulier la Secte, ne parvienne à accéder à leur repaire.

Erika va peut-être jouer un rôle crucial dans cette guerre qui nous oppose aux Nulls. La corporation investit beaucoup dans l'infrastructure matricielle en Afrique, sous couvert d'œuvres caritatives, et histoire de redorer son blason après la dissolution de NeoNET. Elle a mis en place des serveurs n'utilisant pas l'infrastructure de la nouvelle Matrice. Ses ingénieurs sont repartis en arrière et utilisent un ensemble d'engins connectés pour former une

sorte de serveur « physique », très différent des serveurs désormais entièrement virtuels auquel nous nous sommes habitués. Ces serveurs sont certainement beaucoup plus simples à éteindre et redémarrer, mais aussi plus difficiles à manipuler à distance. On soupçonne même que, par leur conception, ils soient immunisés contre les vignes des Nulls !

En effet, d'après des documents piratés depuis un site du Caire, les experts d'Erika semblent être conscients de l'existence d'un « virus de serveur » qui se manifesterait par l'apparition de vignes. On peut donc légitimement se demander si cette initiative n'est pas, en fait, une expérimentation. Sur le dos des nations africaines, Erika testerait donc sa nouvelle infrastructure, en conditions réelles.

GARMONBOZIA (12.05.2078)

- En l'état, le Jackpoint ne dispose que de peu d'informations sur Garmonbozia, l'e-nation secrète des IA. L'essentiel est résumé dans la discussion ci-dessous entre l'IA ATLAS et des membres du réseau de Fastjack. ATLAS s'est présenté à eux comme une sorte d'envoyé plénipotentiaire de Garmonbozia auprès du Jackpoint. Notez qu'ATLAS n'est pas inconnu du grand public, c'est le représentant d'une division de DocWagon. Son affiliation avec Garmonbozia, elle, n'est pas du domaine public.

► Sim-Eon

ATLAS – Mes supérieurs considèrent que la menace que vous nommez la Secte des Nulls nous concerne tous et que nous devons former contre eux un bloc uni. Je viens donc ici vous révéler l'existence de notre nation afin d'établir un pacte de non-agression qui, nous l'espérons, nous permettra de collaborer face aux Nulls. Comme le terrible incident Tlaloc l'a démontré, les rapports entre IA et métahumains ne sont pas toujours simples, ni au beau fixe. Nous avons donc...

Glitch – Bel euphémisme ! Sojourner a bien failli déclencher la fin du monde ce jour-là ! Si Pulsar n'était pas intervenu, il était prêt à bombarder la planète à l'aide des armes de guerre biologiques fabriquées par Aztech dans le satellite !

ATLAS – Sojourner a un passé... compliqué, mais il a depuis réalisé la gravité ainsi que la portée de ses actes. Il est désormais déterminé à protéger les siens, sans pour cela mettre en danger la métahumanité. Il a donc opté pour créer une nation où les IA pourraient vivre séparément de la civilisation du Sixième Monde. Son projet a été retardé par l'arrivée des nouveaux protocoles matriciels en 75, mais, rejoint par Orior, une autre IA, son rêve est enfin devenu réalité.

Bull – Ouais, j'ai déjà entendu parler de cet Orior. On dit que c'était un agent logiciel utilisé par DIEU pour l'assister dans la création de serveurs. Lorsque le programme est devenu conscient, il a fui et a été recueilli par le groupe de protection des consciences numériques créé par Sojourner ou Pulsar, ou les deux... Bref, à ce qu'on en dit, DIEU n'abandonnera pas si facilement sa traque d'Orior. L'IA détient trop de secrets sur la création des serveurs pour ça...

Plan 9 – Secrets qu'il a utilisés pour créer le refuge de Sojourner. Toute cette histoire me paraît un peu trop bien ficelée. Ça sent la propagande.

/dev/grll – C'est un message approuvé par son gouvernement, les mecs, qu'est-ce que vous croyez...

ATLAS – Je préfère ignorer ces remarques et ces digressions et reprendre mon propos, en évoquant la fondation de la première cité de notre nation : Eniac, début 2076.

Netcat – ENIAC ? L'acronyme du premier ordinateur conçu en 1945 ? On ne peut pas vraiment dire que vous avez fait preuve d'imagination pour son nom...

ATLAS – Le nom de notre nation, Garmonbozia, un terme qui signifie souffrance et regrets, vous semble-t-il plus approprié ?

Slamm-O! – C'est plus créatif, mais pas très encourageant pour le nom d'une nation.

ATLAS – Quoi que vous pensiez de nos choix de noms, l'important est qu'ils résonnent pour nous et définissent notre territoire.

Bull – Lorsque l'on commence à définir un territoire, on aboutit rapidement à des conflits...

ATLAS – Ce n'est pas notre objectif, nous ne souhaitons pas entrer en conflit avec les autres utilisateurs de la Matrice, c'est pour cela que nous gardons notre territoire loin des regards indiscrets. Nous prenons grand soin de rediriger les éventuels intrus au lieu de les attaquer. La plupart des hackers nous oublient vite, surtout si on les redirige vers une activité jugée perverse ou taboue dans votre société. Ils pensent alors avoir percé le mystère qui les a amenés à nos portes.

Glitch – Génial, vous redirigez les fouineurs sur des sites de snuff, de trafic de métahumains et de pornographie illégale. Ça ne vous rend pas particulièrement sympathiques.

ATLAS – Tous ces sites sont des faux, que nous maintenons avec grand soin afin d'éviter justement toute forme de dommage collatéral. Comprenez-nous, nous souhaitons juste avoir notre propre endroit pour vivre et grandir. Nous venons ici pour diffuser ce message dans les Ombres. Respectez nos frontières et nous cohabiterons en harmonie.

- Comme vous le voyez, les apprentis de Fastjack lui ont fait honneur en envoyant bouler ATLAS sans qu'il ait pu en caser une. Du coup, on n'en sait guère plus sur Garmonbozia. J'essaie d'en apprendre davantage, à l'aide de mes contacts au sein de E-Wall, mais sans succès pour le moment...

► Sim-Eon

BILAN DES COURSES - DANIELLE DE LA MAR A-T-ELLE RAISON ?!

Disons-le tout de suite, la conclusion du dossier de Double A ne fait pas l'unanimité. Pour Slamm-0!, par exemple, elle jette même le discrédit sur l'ensemble de son contenu. Et je ne suis pas loin de penser comme lui. Double A est clairement terrifié par les Nulls, à raison. Ceci se ressent dans tout le document et influence grandement ses « conclusions ». Quand la métahumanité a peur, elle est souvent prête à toutes les compromissions éthiques et autres alliances contre nature pour se rassurer...

Danielle de la Mar et ses alliées travaillent déjà sur la nouvelle itération de la Matrice, plus solidement ancrée à notre monde. Cette itération sera toujours sans fil et aura les mêmes fonctionnalités, mais rejoint les recherches d'Erika dans la conception de serveurs « physiques » que l'on peut donc à nouveau éteindre, redémarrer et manipuler à l'abri des manigances de la secte. Pour Double A, nous devons donc rejoindre et aider les travaux de de la Mar autant que possible. Construire une nouvelle Matrice, immunisée aux pouvoirs des Nulls, y migrer nos données comme nos personnes, et abandonner la Matrice d'aujourd'hui à son sort...

Honnêtement, je m'inscris en faux sur cette idée que je trouve délirante. On s'est déjà fait avoir par de La Mar, on va pas aller en redemander. Surtout qu'on n'a même pas essayé d'établir une communication avec ces entités, et encore moins d'effectuer une démarche diplomatique pour essayer de trouver un terrain d'entente avec elles. En outre, il ne faut pas oublier non plus que rien ne garantit que la nouvelle Matrice promue par de la Mar soit effectivement immunisée aux Nulls. Sur le papier, c'est peut-être une bonne idée, mais quelque chose me dit que les Nulls sont des entités bien trop vicieuses pour se contenter d'une telle victoire de dupes. Sans compter que ce nouveau territoire pourrait peut-être attiser leur colère et leur donner des velléités de conquête...

- > Aucune mention de Marianne ? Si leurs vignes s'en prennent à ses neurones, ils peuvent compromettre le système de manière critique pour notre beau pays ! Si ces fantômes de la Matrice existent vraiment, ils représentent une menace terrible pour la nation !
- > PatriotelInquiet
- > Détrompe-toi. Ces horreurs seront des alliées providentielles ! Il nous suffira, à nous, Section 89, de placer Marianne dans le collimateur des Nulls pour qu'ils abattent cette abomination pour nous !
- > IzObel75
- > IzObel, ce n'est pas raisonnable. Tu défends la position des ultras, mais la majorité du mouvement s'est exprimée en faveur de la cyberdémocratie et la soutient. Notre démocratie interne a parlé et vous ne pouvez plus vous y opposer avant notre prochaine assemblée générale. Cette fois, je dois rejoindre PatriotInquiet.

Les Nulls forment une menace redoutable pour notre avenir et notre jeune démocratie.

- > Condorc3t
- > OK, tout le monde se calme. Quoi qu'en pense IzObel, essayer de manipuler les Nulls, d'une manière ou d'une autre, est vraisemblablement une très mauvaise idée. Pour ce qui est de la menace pour Marianne, vu son infrastructure redondante et distribuée, le bestiau a de quoi résister quelque temps...
- > Sim-Eon
- > Sauf que si les informations de Fleur-de-Lys sont exactes, il suffit aux Nulls de s'en prendre à Angeus. Une fois l'IA hors de combat, le tour est joué, car, sans elle pour tirer les ficelles, les corporations auront vite fait de reprendre le contrôle de l'Hexagone, Dassault en tête !
- > Carmody
- > Cette histoire d'Angeus, c'est encore un tissu de mensonges destiné à salir notre révolution, comme si le peuple n'était pas capable d'avoir des idées politiques ! Non. La Néo-Révolution a bien été trahie par les mariannistes, mais elle est le fruit du labeur de Section 89 et du goût du peuple de France pour la démocratie, pas des manigances d'un croque-mitaine dans la Matrice dont l'existence reste encore largement à démontrer.
- > IzObel75
- > Son existence ne fait, pour moi, absolument aucun doute. Vous laissez votre fierté vous aveugler, ma chère. Pour ce qui est de vos « Nulls », leurs activités pourraient expliquer certaines... Disons, certaines incohérences dans le fonctionnement de Marianne que j'ai pu observer depuis quelque temps.
- > InvitéMystère
- > Hé, Sim, ils sont marrants tes nerds. Je ne savais pas que ça pouvait pousser une gueulante, un hacker. Tu crois qu'il y a moyen que je voie ma première bataille matricielle ?
Namergon, tu prends les paris ? Moi, je mets 200 euros sur la trolle. IzObel, c'est grave mon genre...
- > Dispatch
- > Ma Doue, laisse-moi en dehors de ça.
- > Namergon
- > Euh, c'est pas que je voudrais interrompre ces passionnants échanges, mais il n'y a que moi qui ai remarqué les vignes qui infestent ce serveur ? Avec la purée de pois et les icônes qui grésillent, elles passent un peu inaperçues, mais elles sont bien là !
- > Calamity Jeanne
- > Merde ! Bon, ben autant pour notre idée de faire de ce serveur notre nouvelle tanière. Allez, on plie bagage, et fissa. Mais on n'a pas fini de causer. Il faudra qu'on vous réunisse à nouveau, dès que les conditions le permettront. Allez, zou, tout le monde se déconnecte !
- > Sim-Eon