

LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE



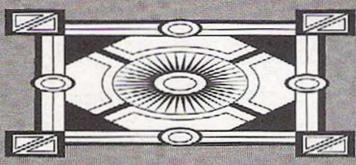
NIGEL D. FINDLEY

FASA
CORPORATION



LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE





LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

Rédaction

Nigel D. Findley

Développement

Tom Dowd

Assistance sur Vegas

Richard Jordan

Édition

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur assistant

Sharon Turner Mulvihill

Production

Directeur artistique

Dana Knutson

Maquette de couverture

Joel Biske

Couverture

Jeff Laubenstein

Illustrations intérieures

Janet Aulisio

Tim Bradstreet

Rick Harris

Dana Knutson

Jeff Laubenstein

Larry McDougall

Jim Nelson

Mike Nielsen

Présentation U.S.

Tara Gallagher

Maquette U.S.

Ernie Hernandez

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Rewriting et adaptation

Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

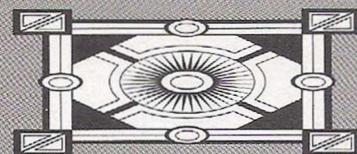
Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL Inédit



SHADOWRUN ®, la MATRICE ® et NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE sont des marques déposées par FASA Corporation © 1990 et 1995 FASA Corp. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Septembre 1995 - ISBN : 2-7408-0105-X

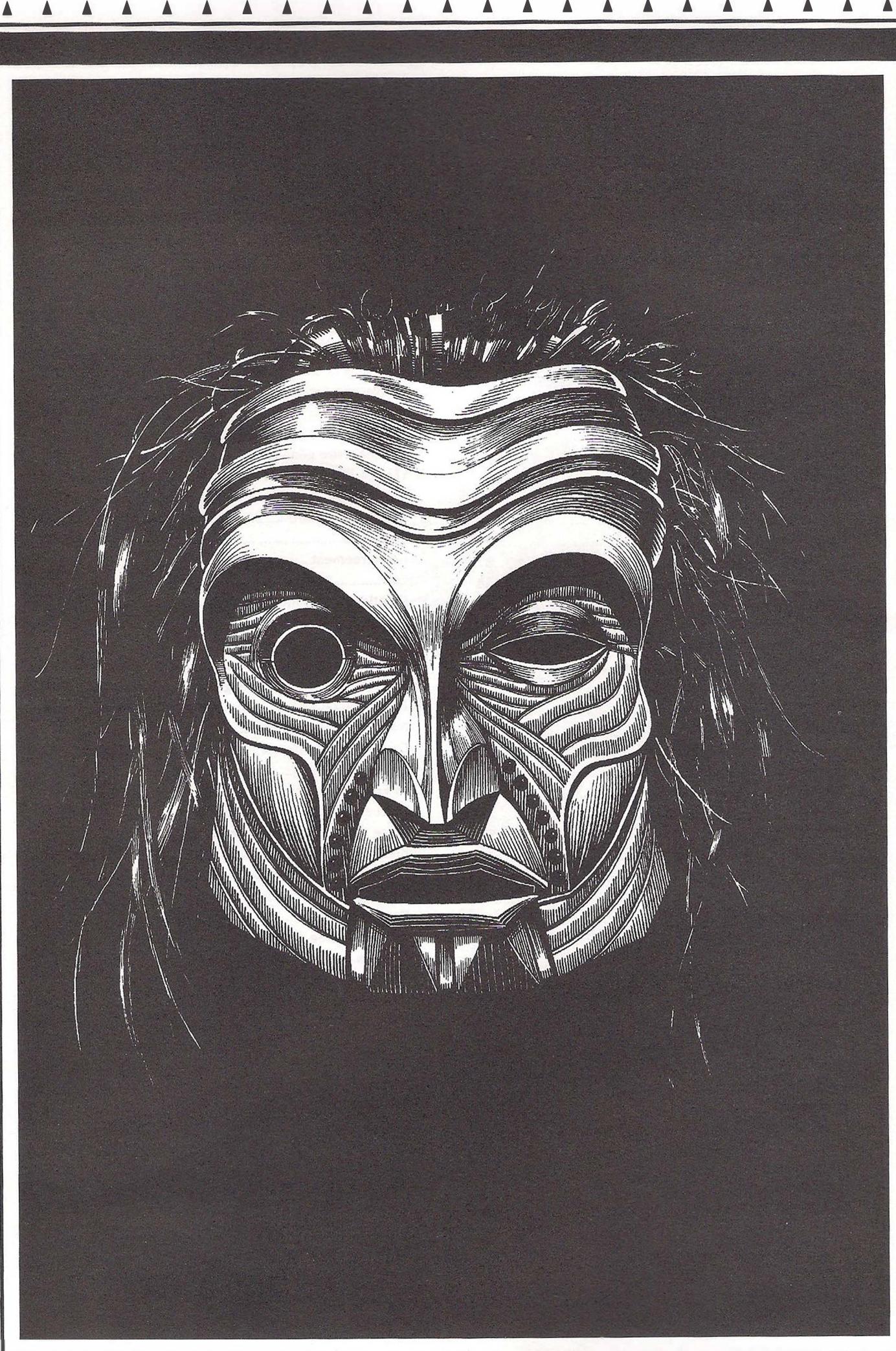
Version française éditée par
Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

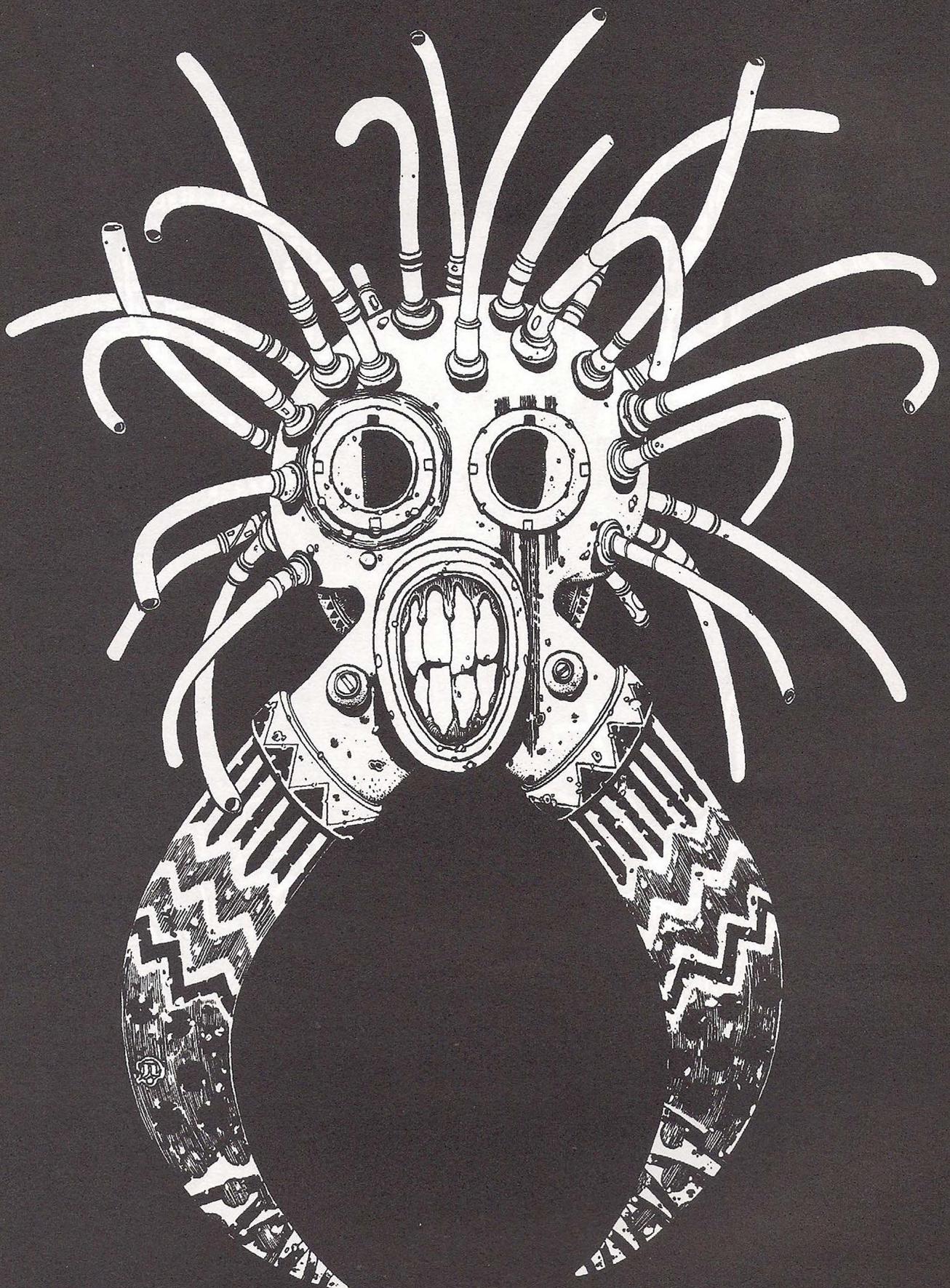


SOMMAIRE

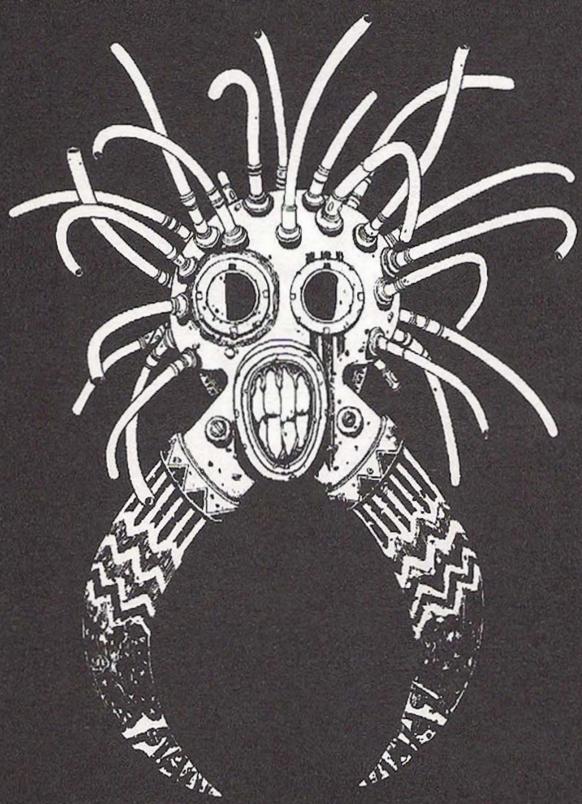
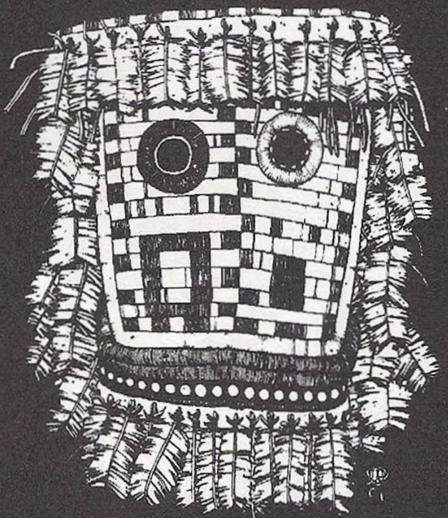
LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE	
Histoire générale.....	7
CONSEIL SALISH-SHIDHE	11
Généralités	11
Histoire et culture	13
Économie	16
Gouvernement	19
Lois	20
Relations internationales	24
Commentaire général.....	25
NATION SIOUX	27
Généralités	27
Histoire et culture	29
Économie	31
Gouvernement	33
Lois	34
Relations internationales	36
Commentaire général.....	36
CONSEIL CORPORATIF PUEBLO	39
Généralités	39
Histoire et culture	40
Économie	42
Gouvernement	44
Lois	45
Relations internationales	47
Denver	48
NATION UTE	53
Généralités	53
Histoire et culture	55
Économie	58
Gouvernement	59
Lois	60
Relations internationales	62
Les "Saints"	62
Commentaire général.....	64
Las Vegas	65
CONSEIL ALGONKIN-MANITOU	71
Généralités	71
Histoire et culture	72
Économie	75
Gouvernement	76
Lois	77
Relations internationales	78
Commentaire général.....	78
CONSEIL ATHABASKAN	81
Généralités	81
Histoire et culture	82
Économie	84
Gouvernement	86
Lois	87

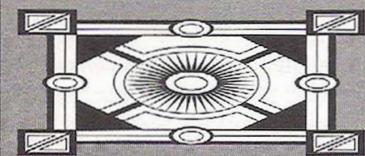
Relations internationales	87
Commentaire général.....	89
NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE	91
Généralités	91
Histoire et culture	93
Économie	95
Gouvernement	97
Lois.....	97
Relations internationales.....	100
Commentaire général	101
NATION TSIMSHIAN	103
Généralités	103
Histoire et culture	105
Économie	108
Gouvernement	111
Lois.....	111
Relations internationales	114
Commentaire général	114
ŒIL D'AIGLE	119
LES TROIS COUPS (Prologue)	120
INTRODUCTION	122
Notes au Maître de Jeu.....	122
Comment utiliser cette aventure	122
Synopsis	123
L'AVENTURE	
Farseer	126
Terre d'Espoir et de Promesses	128
Bienvenue à Kemano	130
Une attention mal venue	132
Un bar bien sympathique	135
Restez en ligne	137
La face cachée de la ville	138
Avec les compliments de Terra First !	141
Travail de labo	143
Journaux du soir	147
Zone Morte	148
Un poil trop tard	149
La Reine du Nord	151
RASSEMBLER LES MORCEAUX	154
Conclusion	154
La Cavalerie	154
Attribuer le Karma	154
CONTACTS	155
OMBRES PORTÉES	160
Wallace Blackwood	161
Marta	162
Daniel Sheemahant	163
Farseer	164
NOTES	165





LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE





LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

Vous tenez entre les mains la dernière édition révisée du *Cours Danchekker sur les Nations des Américains d'Origine*. Ce livre fait office de guide à la compréhension des traditions, de l'économie, des lois et d'autres aspects des conseils Corporatif Pueblo, Salish-Shidhe, Algonkin-Manitou, Athabaskan et des nations Sioux, Ute, transpolaire Aléoute et Tsimshian.

Comme tous les ouvrages de la série des *Cours Danchekker*, ce guide vient compléter et approfondir les informations concernant les terres tribales incluses dans la plupart des cours de dernière année et classes préparatoires d'université. Les éléments qu'il contient seront précieux aux étudiants en sociologie, anthropologie, histoire, relations internationales et études gouvernementales. Une fois encore, il faut souligner que la série des *Cours Danchekker* est un complément - et non un substitut - au cours principal et à la recherche sur banques de données. Bien que ce volume renferme bon nombre d'éléments issus des travaux de référence standard sur le sujet, il ne dispense pas l'étudiant de consulter ces travaux par lui-même.

Le lecteur notera que ce volume accorde une certaine prépondérance à quelques événements remontant au XIXème siècle et plus loin. La raison en est que, d'un point de vue culturel, les Amérindiens sont davantage attachés à leur histoire que n'importe quel autre peuple au monde. Ils tissent leur passé dans la trame de leurs traditions culturelles actuelles.

Aucun effort n'a été négligé pour garantir l'authenticité des informations, mais les Nations des Américains d'Origine sont des entités dynamiques, en perpétuelle évolution. La société Danchekker's Primer Series Inc. décline toute responsabilité concernant les dommages et pertes pouvant résulter de l'information contenue dans le présent ouvrage.

>>>>[Comme pour tous les volumes de la série des *Cours Danchekker*, je te recommande fortement de considérer les informations présentées avec la même prudence que pour tirer la queue d'un dragon.

Ce bon vieux doc Danchekker, le pote de millions d'étudiants flémards. Pourquoi compulsier les travaux de référence originaux, pourquoi suivre les cours, quand tu peux tout absorber sous forme prédigérée des lèvres du bon docteur Danchekker ?

Si tu peux accéder à ça, alors bienvenue dans l'édition pirate du *Cours Danchekker*. J'adore ce Danchekker, tu sais ? Enfin, je l'adorerais s'il existait pour de bon. En fait, "Danchekker" se compose de cinq chercheurs et de trois pisse-copie qui se les roulent dans les nuyens grâce au succès de cette gentille persona, le Dr David Danchekker.

Et cette révélation, ô mon ami, est un exemple de la pénétration que tu es en droit d'attendre de cette édition pirate. Moi et mes associés nous efforcerons - comme pourrait le formuler "Dr Dancheekker" - d'éclaircir les affirmations les plus erronées de l'édition standard. Si tu dispose des moyens informatiques appropriés, n'hésite pas à mettre à jour nos commentaires car - comme on nous l'a indiqué - "les Nations des Américains d'Origine sont des entités dynamiques". D'un autre côté, nous n'acceptons aucune responsabilité concernant la véracité de ces commentaires de troisième main. Crois-les à tes risques et périls... mais moi qui cours les ombres, tu sais déjà tout ça.

Vas-y et retourne chaque pierre. Tu seras surpris devant tous les rampants-crisants que tu vas découvrir.]<<<<

- Captain Chaos, Ligue Néo-Anarchiste du Nord-Ouest (23:38:15/03-08-53)

HISTOIRE GÉNÉRALE

Les Nations des Américains d'Origine ne furent reconnues comme telles qu'à partir du Traité de Denver en 2018, mais les événements qui rendirent leur fondation inévitable avaient commencé cinquante années auparavant. Durant les années 1980 et 1990, divers groupes tribaux de l'Amérique du Nord entamèrent une série de revendications territoriales auprès des gouvernements alors en place. Ils réclamaient la restitution des terres tribales usurpées lors de l'expansion de "l'homme blanc" (Anglo) vers l'ouest ou, à défaut, le versement d'une compensation financière. Dans la plupart des cas, les gouvernements, incapables de payer les indemnités demandées, rendirent aux Américains d'origine au moins une portion des territoires de leurs ancêtres.

Cette tendance s'inversa durant les premières années du XXIème siècle. Sous la pression des mégacorporations, qui avaient obtenu une véritable extraterritorialité avec la Décision Shiawase de 2001, les gouvernements des États-Unis et du Canada commencèrent à invoquer leur droit de préemption et à reprendre possession des terres accordées aux tribus indiennes seulement une décennie plus tôt. Des mégacorporations et des coalitions de compagnies (relativement) plus modestes, telles que National Oil, se virent octroyer une licence d'exploitation du pétrole et des ressources minérales des territoires saisis.

Naturellement, les Américains d'origine n'apprécièrent pas du tout cette confiscation de leurs terres, que les médias surnommèrent "la course aux ressources". Irrités et frustrés, les éléments les plus radicaux fondèrent le Mouvement Souverain Amérindien (MSA). Le MSA fit connaître son point de vue en bloquant certaines routes importantes, tactique déjà utilisée par certaines tribus amérindiennes du Canada au début des années 1990. Le premier blocus fut résolu pacifiquement par la négociation. Mais lorsque les tribus protestèrent une seconde fois en dressant des barrages, les gouvernements des USA et du Canada, appuyés par les forces de sécurité de diverses mégacorporations, se contentèrent de les disperser de la manière la plus efficace possible. Le nombre des victimes fut étonnamment faible (exception faite de la confrontation traitée dans le fichier sur la nation Sioux), mais cette vive réaction paramilitaire fit parvenir aux dirigeants du MSA un message clair : l'escalade avait commencé.

L'étincelle qui mit le feu aux poudres éclata en 2009, lorsque United Oil Industries annonça qu'elle avait acquis le droit d'exploiter les ressources pétrochimiques dans un quart des parcs fédéraux restants et un dixième des territoires indiens que le gouvernement venait de confisquer. Le MSA réagit immédiatement et brutalement. Un petit groupe d'Amérindiens formés aux opérations de commando - dont certains anciens membres de l'unité des Forces Spéciales "Scalpel" de l'Armée des États-Unis -

LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

pénétra dans la base de lancement de Shiloh dans le nord-ouest du Montana, s'empara d'un silo et prit le contrôle des seize missiles nucléaires à ogives multiples "Lone Eagle" qu'il contenait.

Réclamant la restitution de tous les territoires indiens, les intrus de Shiloh menacèrent de lancer les missiles du silo. Après dix jours de négociation tendue, un groupe d'intervention anti-terroriste Delta de l'armée des USA envahit la base. Il parvint à "neutraliser" le commando indien, mais ne put empêcher le décollage d'un Lone Eagle à destination des républiques russes.

Même si les ogives n'explosèrent pas, l'incident eut des retombées considérables. Quand le public nord-américain apprit l'histoire du Lone Eagle, le tollé fut énorme. Aiguillonnés par des propagandistes corporatifs, les gens commencèrent à condamner le MSA et, par extension, tous les Américains d'origine. Des groupes de pression en faveur des grandes corporations exploitèrent l'indignation publique qui servit de tremplin pour leurs propositions et poussèrent le gouvernement à ratifier l'Acte de Relogement et de Rééducation (le Nepean Act, légitimant des camps similaires, fut voté au Canada le même jour). Ces lois appelaient au confinement de toute personne ayant un lien quelconque avec le MSA dans un soi-disant "camp de rééducation". Le violent ressentiment anti-amérindien du public envoya plusieurs milliers d'innocents dans les camps "pour leur propre protection".

Par mesure d'économie gouvernementale, le Congrès et le Parlement du Canada confieront la gestion de ces camps de rééducation aux corporations. Rapidement, les conditions de vie s'y détériorèrent de façon dramatique.

Surpopulation, hygiène déficiente et insuffisance des soins médicaux devinrent la règle. Les camps étaient de véritables goulags, coupés du reste de la société nord-américaine (ironie du sort, ce

fut précisément cet isolement qui sauva les Amérindiens lorsque le SIVTA balaya le monde en 2010).

Un autre événement marquant du drame amérindien eut lieu le 24 décembre 2011. Daniel Coyote Hurlant, de son véritable nom Daniel Coleman et par la suite prophète de la Grande Danse Fantôme, conduisait ses fidèles hors du Centre de Rééducation d'Abilene. Les gardes ouvrirent le feu sur les Américains d'origine tandis qu'ils marchaient vers la liberté, mais aucune victime ne fut rapportée.

Après avoir mené son cercle de fidèles hors de l'enceinte du CR d'Abilene, Daniel Coleman se retira de la vie publique pendant plusieurs années. On sait peu de choses de ses activités durant cette période, mais il devint évident par la suite qu'il travaillait à étendre sa réputation. Les Américains d'origine, aussi bien à l'extérieur que dans les camps, entendirent parler d'un nouveau prophète, d'un grand chaman à qui les esprits avaient enseigné une danse puissante. Ces récits les poussèrent à s'évader des camps et à se lancer dans une guérilla contre leurs adversaires - les gouvernements des USA et du Canada et les corporations. Tout comme leurs ancêtres, il y a plus d'un siècle, les Américains d'origine frappaient vite et fort, puis s'évanouissaient dans la nature. Mais cette fois, ils disposaient de la même technologie que l'ennemi. Ils détenaient également les pouvoirs de la magie, pouvoirs dont les Anglos se refusaient encore à reconnaître l'existence.

En 2014, Daniel Coleman, qui se faisait alors appeler Coyote Hurlant, sortit de l'ombre. Appuyé par un noyau de fanatiques, il annonça la formation des Nations des Américains d'Origine, une coalition de tribus. Les NAO revendiquèrent la totalité de l'Amérique du Nord et demandèrent le retrait immédiat de toute personne d'ascendance européenne, africaine ou asiatique. Elles menacèrent d'exercer des représailles magiques si leurs exigences n'étaient pas satisfaites.

Les revendications des NAO furent tournées en dérision par les médias et ignorées par le gouvernement. Puis le mont Redondo entra en éruption, ensevelissant Los Alamos, Nouveau-Mexique, sous un nuage de cendres. Coyote Hurlant, lors d'une apparition télédiffusée à partir d'une réserve zuni des environs, revendiqua la responsabilité du désastre. Le gouvernement américain réagit vivement et tenta de capturer le chaman auto-proclamé en envoyant le Sixième Bataillon Aérien de Fort Hood, Texas. Le groupe d'assaut n'atteignit jamais sa destination. De violentes tempêtes jetèrent ses appareils au sol et, avant qu'un deuxième groupe puisse être mobilisé, Coyote Hurlant était parti depuis longtemps.

La guérilla se renforça. Les forces armées et les armées corporatistes du Canada, des USA et du Mexique s'avéraient impuissantes à stopper leurs agresseurs.

Les USA votèrent l'Acte de Résolution de 2016 pour résoudre "la question indienne" une fois pour toute. Ce plan prévoyait l'extermination pure et simple de toutes les tribus des Américains d'origine (aucune loi similaire ne fut votée au Canada ni au Mexique. Ces deux pays se contentèrent de donner carte blanche aux forces corporatistes. Ils s'abstenaient ainsi de légaliser le génocide - même si le résultat allait sans aucun doute revenir au même).

Tandis que le gouvernement et les corporations préparaient leur stratégie d'élimination, les adeptes de Coyote Hurlant élaboraient leur propre solution. La Grande Danse Fantôme débuta en 2017, quand hommes et femmes de toutes les tribus du continent entamèrent le rituel que Coyote Hurlant leur avait enseigné. Ils entonnèrent ses chants et psalmodièrent ses mots. Leur puissance grandit.

Météo anarchique et autres complications inexplicables vinrent perturber les mouvements de troupes et d'équipement



LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

jusqu'à retarder l'heure H de ce qu'on appelle aujourd'hui la "Campagne du Génocide". Enfin, malgré tout, le gouvernement et les corporations de l'ensemble de l'Amérique du Nord furent prêts à mobiliser leurs forces. Le 17 août 2017, à 10 h 30, heure du Pacifique, l'opération débutait.

À 10 h 32, le mont Hood, le mont Rainier, le mont St. Helens et le mont Adams entrèrent en éruption avec une violence cataclysmique. La Campagne du Génocide fut stoppée net. Les Américains d'origine avaient mis leur menace à exécution et plus personne ne pouvait continuer à douter de leur pouvoir.

Au même moment, guerriers amérindiens et sympathisants à leur cause avaient pris possession de bases militaires des trois pays nord-américains, demandant la tenue d'une conférence multinationale. Rendus prudents et circonspects, les trois gouvernements envoyèrent des représentants à Denver pour négocier avec les Danseurs Fantômes. En 2018, le résultat des tractations fut officialisé sous la forme du Traité de Denver.

Par ce dernier, les gouvernements fédéraux des États-Unis, du Canada et du Mexique reconnaissaient la souveraineté des Nations des Américains d'Origine sur la majeure partie de l'Ouest de l'Amérique du Nord. Le document ébauchait un plan de relocalisation de la population sur dix ans qui libérerait complètement les NAO de la présence des non-Indiens. Certaines clauses prévoyaient la création de réserves pour les personnes extérieures aux tribus et les corporations, le maintien de Seattle comme extension extra territoriale des États-Unis, et le partage de Denver entre les différents signataires du traité.

Le Traité de Denver ne satisfaisait personne, mais aucune autre alternative ne put remporter l'agrément des parties en présence. Il demeure encore aujourd'hui l'un des meilleurs exemples de compromis de toute l'histoire des conflits politiques.

Enfin légitimées, les NAO nommèrent Daniel Coyote Hurlant à la tête de leur corps gouvernant, le Conseil Tribal Souverain. Bien qu'il trouva difficile de jouer le rôle de médiateur dans les désaccords qui commençaient à s'élever entre les tribus, il était probablement le seul homme qui put encore rallier la loyauté de tous. Sans ennemi extérieur pour unifier les tribus, les querelles intestines se firent plus vives, particulièrement au sujet des Éveillés - les orks, les nains, les trolls et tout spécialement les elfes - que les nations tribales accueillaient généralement à bras ouverts. En 2035, un fossé se creusa entre la nation Tsimshian et le reste des NAO. Deux ans plus tard, les elfes du Nord-Ouest annoncèrent la fondation de Tir Tairngire (la Terre Promise) et leur sécession des NAO. Encouragés par ce geste, les Tsimshian proclamèrent à leur tour leur indépendance en 2037. Ce deuxième coup porté à l'unité du CTS renforça les déchirements internes. Incapable de maintenir la solidarité de l'organisation à laquelle il avait donné naissance, Daniel Coyote Hurlant, prophète de la Grande Danse Fantôme, se résigna et se retira dans la solitude.

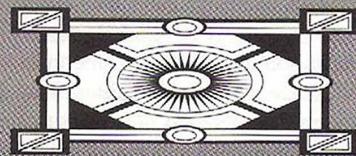
Depuis lors, les dissensions internes se sont apaiser jusqu'à ne plus constituer qu'une sorte de bruit de fond. Les différentes nations reconnaissent l'importance du Conseil comme point de ralliement, et comme organe de coordination au cas où une nouvelle menace contre les NAO devait un jour se dessiner. Chaque nation individuelle possède sa propre forme de gouvernement, sa structure sociale et ses coutumes particulières. Le Conseil Tribal Souverain n'a pas autorité pour se mêler des affaires tribales et ne l'aura probablement jamais.



CONSEIL SALISH-SHIDHE



- NELSON -



CONSEIL SALISH-SHIDHE

GÉNÉRALITÉS

Population : 10.118.000

Humains : 63 %

Elfes : 13 %

Nains : 12 %

Orks : 9 %

Trolls : 2 %

Autres : 1 %

Revenu par Habitant : 18.500 ¥

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 31 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :

0 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 10 %

Éducation :

BEPC : 53 %

BAC : 24 %

Études Supérieures : 9 %

Numéro d'Accès RTR : NA/NAN/SSC

Note : Ces chiffres ne comprennent pas Seattle

CLIMAT

Le Conseil Salish-Shidhe recouvre la majeure partie de ce qui constituait autrefois l'État de Washington et le sud de la Colombie britannique. En été, les températures oscillent autour d'un petit 20° C, avec des pointes occasionnelles à 30° C. En hiver, la température reste aux alentours de zéro. La neige est rare sur la côte, mais elle a déjà fermé des cols dans la chaîne des Cascades, parfois pour plusieurs jours d'affilée. La région connaît un taux élevé de précipitations annuelles, avec une couverture nuageuse moyenne de 50 % en toute saison sauf en été.

>>>>[Certains appellent ce coin "le paradis des feuillages persistants". Ceux qui ne supportent pas la pluie le surnomment plus cyniquement "la pissotière célest".]<<<<

- Tab (11:21:49/21-03-54)

>>>>[Je sais qu'il y en a qui trouvent le coin morose et déprimant la plus grande partie de l'année, mais personnellement j'apprécie d'avoir de véritables saisons. Par ailleurs, on n'a pas à redouter les violentes tempêtes qui balayent la Côte Est et le Golfe.]<<<<

- Woppler the Weatherman (19:28:47/28-03-94)

Le long de la côte de la Péninsule Olympique, le brouillard est fréquent le matin et le soir. Les grosses tempêtes restent rares, même si certaines régions connaissent annuellement des vents d'une vitesse moyenne allant jusqu'à 25 km/h.

ACCÈS

Avion

En sus de celui de Seattle-Tacoma, trois aéroports internationaux desservent le Conseil Salish-Shidhe : Vancouver, Bellingham et Spokane. Les pistes de l'aéroport international de Vancouver sont suffisamment longues pour accueillir les plus gros porteurs suborbitaux et semi-balistiques. Spokane et

Bellingham ne peuvent recevoir que les appareils de classe moyenne type 797 et les engins à poussée vectorielle.

>>>>[Vancouver peut effectivement accueillir les gros zincs, mais c'est limite. L'atterrissement est toujours un excellent stimulant cardiaque, tout spécialement pendant les approches par l'est. La piste est-ouest principale se termine, en effet, par une jetée qui s'avance dans l'océan. Si le freinage est défaillant, vous êtes bon pour une croisière. Et vu que la navette suborbitale moyenne flotte à peu près aussi bien qu'une brique... Certains appareils lourdement chargés s'arrêtent tellement loin que leur nez se trouve au-dessus du Pacifique.]<<<<

- Davey (23:30:04/18-06-54)

Trois grandes compagnies aériennes locales relient les aéroports internationaux aux autres villes de la nation : Cascade Air, Air West et Salish Transport. Un grand nombre de sociétés d'avions-taxis fonctionnent plus à la demande qu'en horaires réguliers.

>>>>[Évitez à tout prix Air West, les copains. Dans le milieu, on la surnomme Air Veste, et pas sans raisons. L'année dernière, trois de ses appareils se sont salement ramassés dans le port de Victoria. Plouf.]<<<<

- Sky Pilot (08:36:40/24-05-54)

Automobile ou car

Les principales voies de terre à travers le Conseil Salish-Shidhe sont la I-5 au nord de Portland (T'ir Tairngire), la Route 97 au sud d'Hazelton (Tsimshian), les Routes 84 à 82 au nord-est de Salt Lake City et la Route 90 à l'est de Butte. La Whippet Bus Lines et la Golden Eagle Transit desservent régulièrement les routes principales et les grands centres de population.

>>>>[les lignes de cars sont excellentes, même sur les routes de Seattle qui traversent les Barrens. Bien sûr, les autocars de ce secteur sont ralenti un brin par le poids du blindage.]<<<<

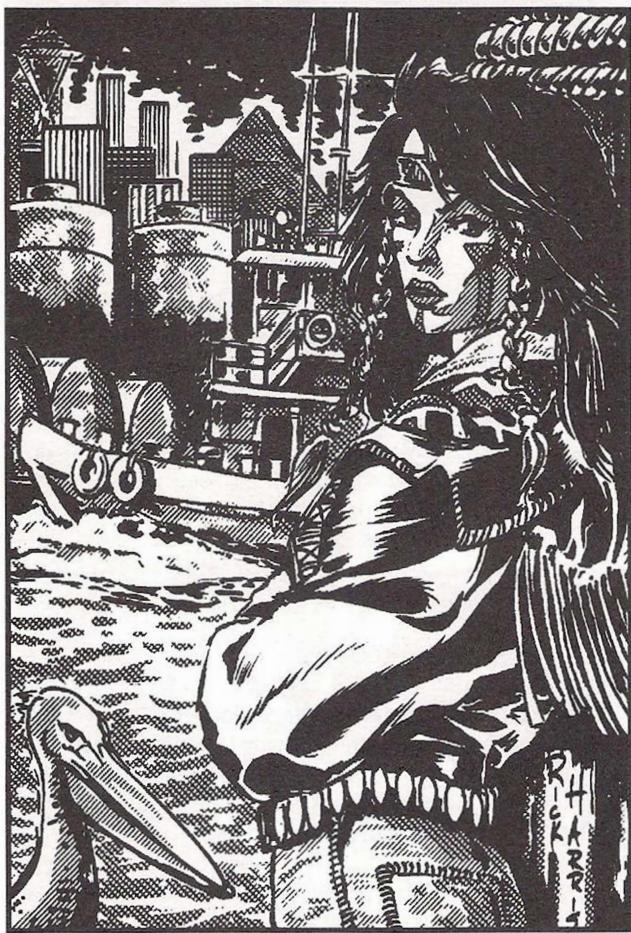
- Lily (16:59:28/19-07-54)

Bateau

Durant tout l'été, le Conseil Salish-Shidhe propose un service de ferry-boats le long de la côte de Port Hardy au nord de Vancouver Island jusqu'à Prince Rupert en territoire tsimshian. La ligne, qui emprunte le pittoresque Passage Intérieur, est exploitée par des monocoques ordinaires au lieu des bateaux multicoques ou hydroplanes plus rapides en service partout ailleurs en Amérique du Nord. Ce qui signifie que le trajet prend une douzaine d'heures. Le déplacement en ferry est conçu principalement comme attraction touristique, quoique certains voyageurs d'affaires l'utilisent à l'occasion.

Black Ball Ferry, compagnie qui fait la navette entre Vancouver, Victoria et Seattle, propose des excursions de plaisance le long de la côte de San Francisco. Ces croisières s'adressent généralement aux touristes qui se trouvent déjà sur les terres du Conseil, mais le règlement prévoit l'embarquement pour un aller simple de passagers à San Francisco. Ces

CONSEIL SALISH - SHIDHE



derniers doivent cependant être en mesure de produire un visa et un permis de voyage valides pour entrer en territoire salish-shidhe.

>>>>[Ou bien acheter le contrôleur. C'est généralement un procédé commode, mais qui peut s'avérer difficile à faire valoir une fois en mer. Un contrôleur indélicat peut très bien, histoire de couvrir ses arrières, encaisser ton enveloppe, te laisser monter à bord puis rapporter la présence d'un "clandestin armé et dangereux" au capitaine et à la sécurité une fois que le bateau aura levé l'ancre. Si les gardes te descendent, tu ne seras pas en position de raconter à qui que ce soit que tu avais graissé la patte au contrôleur. Ça, c'est un deal, tu ne trouves pas ?]<<<<

- Zeebee (08:39:08/16-01-54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les grandes tribus de la nation Salish-Shidhe sont les Salish, les Sinsearach, les Makahs, les Crows des Cascades, les Orks des Cascades et les Nookta. Chaque résident de la nation est attaché à une tribu. La répartition numérique se fait approximativement de la manière suivante :

Salish	25 %
Makahs	16 %
Crows des Cascades	14 %
Sinsearach	11 %
Nookta	10 %
Orks des Cascades	9 %
Autres	15 %

Entrent dans la catégorie "autres" toutes sortes de groupes tribaux plus modestes, allant de la horde semi-organisée comptant plusieurs centaines de membres, comme les Musqueam et les

Squamish, à la minuscule bande d'une vingtaine d'individus telle que celle des elfes Séluné.

La grande majorité des tribus sont constituées d'Amérindiens. Seuls 5 % de la population totale sont de véritables "Peaux-Roses" (dans ce contexte, le terme se réfère aux non-Amérindiens qui ont pleinement adopté le mode de vie indien et ont intégré certaines tribus). La plupart des Peaux-Roses ont rejoint les rangs des Nookta, qui vivent aux alentours du port de Vancouver et un peu plus au nord. Certains ont rejoint les Salish et quelques-uns les Makahs. Plusieurs bandes semi-tribales de Peaux-Roses vivent également en territoire salish-shidhe. La plus connue est la bande modeste mais tapageuse des Tsawassen, qui ont tenté de bloquer la construction de l'aéroport international de Vancouver en 2047 en guise de protestation contre la technologie "envahissante".

>>>>[Il est intéressant de noter que, en général, les Peaux-Roses sont beaucoup plus "retour-à-la-terre" que n'importe quel autre groupe tribal. Bien qu'on ne puisse qu'admirer leur dévouement à la cause, il me semble qu'ils représentent le fanatisme des nouveaux convertis.]<<<<

- Holly (16:36:01/05-05-54)

>>>>[Une petite clarification, vu que certaines questions ont été soulevées. Le terme "Peau-Rose" est généralement employé pour désigner une personne absolument dépourvue de sang indien. Les NAO, à leurs débuts, savaient qu'elles auraient besoin d'un apport massif de population extérieure puisqu'elles jetaient dehors la majorité de leurs occupants, à savoir les visages-pâles. Elles ont donc décidé qu'il suffirait de pouvoir établir ne serait-ce que la plus petite trace d'ascendance indienne pour être traité comme un Américain d'origine pure souche. Le terme fait aujourd'hui référence aux personnes qui vivent en territoire NAO mais n'ont pas de sang indien.]<<<<

- The The (12:41:15/18-06-54)

Les Peaux-Roses mis à part, peu nombreux sont les non-Amérindiens qui vivent et travaillent au sein de la nation Salish-Shidhe. Ces quelques individus ont presque toujours été recrutés à l'extérieur à titre individuel et à des fins spécifiques. Plusieurs sont ainsi attachés à la supervision et à la surveillance de la centrale à fusion Gaeatronics d'Olympia.

>>>>[Okay, bonhomme, il y en a quelques-uns. Deux, pour être précis. Et ce sont des symboles. Et ils sont surveillés plus étroitement que tu peux le l'imaginer.]<<<<

- Teaser (12:30:32/01-08-54)

La nation enregistre habituellement une moyenne de plusieurs centaines de touristes en n'importe quelle saison.

Au sein de la nation Salish-Shidhe, chaque tribu campe sur ses positions. Chacune a son propre territoire, son propre mode de vie et, pourrait-on dire, sa propre économie. Les tribus coopèrent dans les affaires qui présentent de toute évidence un intérêt pour chacune mais ceci mis à part, les échanges sont étonnamment rares, sauf à Seattle et à Vancouver.

Comme indiqué à la section **Gouvernement** (page 19), chaque tribu se dirige plus ou moins elle-même, et seules les plus réduites n'ont pas de représentant au Conseil. Ce système interdit à n'importe quel groupe tribal d'usurper le pouvoir politique à son profit comme d'en retirer un quelconque avantage. Les relations sont bonnes entre les différentes tribus.

>>>>[Exception faite de la tribu des Crapauds des Cascades, heu, pardon, des Orks des Cascades. Personne ne les a vraiment à la bonne.]<<<<

- Vic (19:33:41/23-08-54)

CONSEIL SALISH-SHIDHE

>>>>[Et vice-versa, éleveur.]<<<<
- Cascade Trog (09:06:02/25-08-54)

>>>>[Toute animosité raciale mise à part, il existe bel et bien un différend au sein du Conseil concernant la tribu des Orks des Cascades. Certaines indications tendent à prouver que la tribu serait engagée dans des activités illégales, dont certaines pourraient entraîner des représailles politiques contre l'ensemble de la nation Salish-Shidhe. Bien que ces mêmes indications impliquent le Conseil des Orks des Cascades (quoique de façon circonstancielle), le conseil tribal refuse de considérer qu'il s'agit d'un problème grave. Il accepte l'explication des orks selon laquelle ces activités seraient l'œuvre "de mécontents et d'étrangers".]<<<<

- Holly (15:09:33/30-08-54)

>>>>[Quel genre de représailles peuvent exercer sur une nation entière ?]<<<<

- Devon (21:55:43/26-09-54)

>>>>[Les Orks des Cascades sont impliqués dans une affaire d'importation de puces BTL et d'autres substances interdites à Seattle et ailleurs par panzers (et vous fatiguez pas à nier, les gars). Le gouvernement des UCAS et le gouvernement local de Seattle, entre autres, mettent la pression sur le Conseil S-S pour que ses membres cessent d'assister et de soutenir les interfacés en leur offrant un lieu où se réfugier, se reposer et réparer leurs avaries. Le Conseil à son tour met la pression sur le Conseil des Orks des Cascades, mais ce dernier se contente de répondre : "C'est pas nous, les gars". Seattle et les UCAS commencent tous deux à donner des signes de nervosité.]<<<<

- SPD (01:47:29/27-09-54)

européens. Il fallut presque attendre 1800 pour que l'impact des colporteurs se fasse sentir dans le mode de vie des tribus. Au tournant du XIXème siècle, le commerce des fourrures avec l'homme blanc s'étendait parmi les tribus côtières, et les outils de fer achetés auprès des marchands européens furent rapidement adoptés par les artisans amérindiens.

Dans tout le reste de l'Amérique du Nord, l'arrivée des Européens signifia le déclin du mode de vie amérindien. Ce fut moins net dans le nord-ouest, où les tribus locales, au lieu de résister au changement, assimilèrent le mode de vie de l'homme blanc. Des pêcheurs firent l'acquisition de bateaux à moteur et vendirent leurs prises à des marchands en gros. D'autres Amérindiens trouvèrent à s'employer dans les conserveries, ou dans la culture et la vente de pommes de terre auprès des colons européens.

La loi canadienne concernant les Amérindiens finit par conduire au déclin des principales tribus. Les Indiens "officiels" - ceux qui vivaient dans des réserves dûment enregistrées - bénéficiaient de différents avantages, incluant des réductions d'impôts, le droit à un certain degré d'autonomie et même la garantie d'un revenu annuel minimum. Ces avantages se voyaient refusés aux Indiens qui quittaient les réserves, même à ceux qui trouvaient à s'employer dans le "monde extérieur". Bon nombre des anciens des tribus appréciaient d'être payés "pour le simple fait d'être des Indiens". Mais pour les membres plus jeunes, plus ambitieux, c'était insuffisant. Ils voulaient faire leur trou dans le monde des Anglos et renoncèrent à leur statut



HISTOIRE ET CULTURE

Historiquement, cette région a vu passer plusieurs tribus qui n'occupent plus dorénavant une place prédominante sur la scène des affaires amérindiennes. Avant que le XXIème siècle ne commence à se profiler, les grandes tribus de la région étaient les Bella Coola, les Chinook, les Haida, les Klikitat, les Kwakiutl, les Nootka, les Quileut, les Quinault, les Tlingit et les Tsimshian. De celles-ci, seule la tribu des Nootka conserve une place significative en territoire salish-shidhe. Les autres ont été absorbées par d'autres tribus, ont émigré vers le nord en territoire tsimshian ou bien ont purement et simplement cessé d'exister ("l'évaporation" de certaines tribus est traitée plus loin dans ce chapitre). Les tribus qui dominent aujourd'hui la région ne jouaient qu'un rôle mineur par le passé.

Les Amérindiens du nord-ouest furent parmi les dernières tribus à entrer en contact avec les colons et les explorateurs

CONSEIL SALISH-SHIDHE

pour cela. Lentement mais inévitablement, il en résulta une "fuite des cerveaux" tribale, une évaporation culturelle qui vit la jeunesse et la vitalité se détourner des traditions prescrites par la loi. Une bonne partie des tribus dominantes déclinèrent.

Les Amérindiens du nord-ouest avaient généralement davantage l'esprit de clan que celui de tribu. Les clans appartenait à la tribu mais recevaient tout le bénéfice des loyautés individuelles. À l'époque des revendications territoriales et des protestations écologiques des années 1980 et 1990, ce furent des clans individuels tels que celui des Mount Curry ou des Musqueam qui passèrent au premier plan du conflit, essayant d'arracher au gouvernement le contrôle de leurs terres.

Ce ne fut qu'à la fin de la première décennie du XXI^e siècle que les différents clans commencèrent à coopérer et à constituer des tribus à part entière. De manière peut-être surprenante, les tribus nouvellement reconstituées n'étaient pas celles qui tenaient le devant de la scène un siècle auparavant, mais d'autres, telles que les Salish, les Cascades et les Makahs. C'est en tout cas vrai en territoire salish-shidhe ; l'histoire diffère sensiblement dans la nation Tsimshian. Certes, les clans qui avaient appartenu aux anciennes tribus dominantes existaient toujours, mais en importance beaucoup plus réduite. Pour une raison ou une autre, ils avaient manqué le train de l'histoire. Avant qu'ils n'aient compris dans quelle direction soufflait le vent et commencé à s'organiser, d'autres avaient établi leur domination sur la région. De nombreux historiens soutiennent que cette erreur d'appréciation fut la cause de la quasi-disparition de plusieurs tribus historiquement importantes : dépossédées de leur influence sur le devenir de la région, elle virent la majorité de leurs membres renoncer à jamais au mode de vie tribal.

En 2021, la gobelinisation ajouta une nouvelle ride au tissu social de la région. Malgré toute la fierté qu'ils inspiraient, les sentiments de fraternité entre clans et tribus locaux se révélèrent largement exagérés quand le dixième environ de la population se métamorphosa en orks et en trolls. Quelle qu'ait pu être leur position avant la gobelinisation, les Éveillés furent généralement redoutés, ou même hais, par leurs frères de sang de la veille.

Certains restèrent au sein de leurs groupes tribaux et tentèrent de faire valoir leurs droits et leur liberté en tant que membre à part entière. Ils furent rejettés. Presque tous, à l'exception de quelques-uns, furent contraints de quitter leur communauté et de lutter pour se faire une place en marge de tout ce qu'ils avaient aimé. Progressivement, inévitablement, les Éveillés se regroupèrent pour constituer de nouvelles tribus.

>>>>[Ton histoire est authentique, mais elle ne restitue pas toute la réalité de la situation. Les nouvelles tribus sont formées de personnes issues de différents clans, de différentes tribus, de différentes traditions et même de différentes cultures. Tout ce qu'elles ont en commun est une transformation biologique - ce qui, après tout, ne représente qu'un élément superficiel. C'est déjà un facteur plus significatif dans l'analyse des réactions de leurs pairs. Mais la meilleure raison du monde ne rend pas la création d'une nouvelle société chose facile. Ceux qui ont mis en place les communautés des Éveillés se dévouaient corps et âme à leur tâche. Sans quoi, ils n'auraient jamais fait l'effort mental de triompher de leurs propres préjugés. Bordel, je ne sais même pas si ça rime à quelque chose...]<<<<

- Holly (18:15:52/16-03-54)

>>>>[T'as tout pigé, Holly. C'était une époque intéressante.]<<<<

- Sarah Bright Water (15:34:58/10-05-54)

La première des nouvelles tribus à postuler pour une place au Conseil Salish-Shidhe fut celle des Sinsearach, une association

de jeunes elfes originaires d'autres groupes tribaux. Quand on considère les préjugés largement répandus de l'époque, il est surprenant d'apprendre que les Sinsearach comptaient également dans leurs rangs un nombre relativement important de Peaux-Roses - des elfes d'origine non-américaine qui voyaient dans l'existence tribale une alternative séduisante à une vie urbaine de plus en plus difficile. Les Sinsearach furent rapidement suivis par les Orks des Cascades, qui regroupaient des orks, des trolls et quelques nains. Le noyau de la tribu était principalement constitué d'Éveillés issus des Crows des Cascades ; bientôt pourtant, des orks et des trolls provenant d'autres tribus ainsi qu'un vaste contingent d'orks Peaux-Roses vinrent grossir leurs rangs.

À l'origine, la tribu des Sinsearach était considérablement plus modeste que celle, dominante, des Salish. Mais des elfes de toute la côte du Pacifique commencèrent à immigrer massivement en territoire salish-shidhe (qui, à l'époque, s'étendait au sud jusqu'à Redding, dans ce qui avait été autrefois la Californie) et le nombre des Sinsearach grandit à une vitesse alarmante. La rapidité de cette croissance était de nature à inquiéter les autres tribus de la région.

>>>>[... Et un peu tout le monde à Seattle.]<<<<
- SPD (19:40:56/27-02-54)

La majorité salish tenta de faire passer des lois d'immigration pour freiner la marée d'elfes Peaux-Roses qui se déversait dans la nation. Les représentants sinsearach s'y opposèrent - mais furent mis en minorité lorsque les autres tribus salish-shidhe se rangèrent de façon inattendue aux côtés des Salish. Les elfes interprétèrent ce geste comme un acte de discrimination raciale. Ils se posèrent alors la question de savoir combien de temps il faudrait au Conseil avant d'opprimer activement les elfes déjà présents à l'intérieur de ses frontières, et s'il prendrait d'autres mesures tout aussi draconiennes pour empêcher l'afflux de nouveaux elfes sur son territoire.

>>>>[Une discussion dépourvue de tout fondement logique.]<<<<

- Gillian Morningsong (12:59:45/10-06-54)

>>>>[Racisme, antiracisme, et la réponse aux deux est rarement marquée au coin de la logique, ma dame.]<<<<

- Tal Gilgalad (10:06:41/01-07-54)

Cette question conduisit à la division de la tribu des Sinsearach. Une première faction demeurait persuadée que, en dépit du comportement des autres tribus, il était de son intérêt de rester dans la structure du Conseil Salish-Shidhe. La seconde, moins importante en taille mais beaucoup plus bruyante, estimait au contraire que l'avenir de la tribu se trouvait à l'extérieur du Conseil. Les Sinsearach se scindèrent aussi bien politiquement que géographiquement en deux tribus distinctes. Ceux du nord conservèrent le nom de Sinsearach, ceux du sud prirent celui de "Cénesté", "tribu du Renoncement" en langue elfe. Ces derniers dénoncèrent tout lien et devoir envers le Conseil Salish-Shidhe et accueillirent tous les émigrants elfes qui désiraient se joindre à eux. En 2035, les Cénesté fondèrent la nation souveraine de Tir Tairngire.

>>>>[À lire Danchekker, on pourrait croire que c'était facile. Ça ne l'était pas. On a dû faire des choix déchirants, et aujourd'hui il nous faut vivre avec nos décisions. La genèse de Tir Tairngire fut un événement aussi joyeux et tragique que tout autre dans l'histoire de l'humanité.]<<<<

- Tinuviel (15:13:18/30-01-54)

CONSEIL SALISH - SHIDHE

>>>>['Savez, un jour j'aimerais bien qu'on me dise d'où vient ce truc de langue elle. Une partie est celtique, mais pas tout...]<<<<
- Mr. Biggs (05:52:12/12-02-54)

Très peu d'habitants de la nation Salish-Shidhe ont conservé les vêtements traditionnels d'autrefois, guère conformes aux exigences du monde moderne. Certains puristes portent encore les coiffes coniques tissées à partir de racines d'épicéa finement tordues, mais rares sont les personnes qui adhèrent aussi étroitement aux anciennes coutumes. La grande majorité des habitants ont adopté un habillement contemporain, de préférence non synthétique. Seuls des plumes ou des fétiches glissés dans les cheveux, fixés à un bandeau ou portés n'importe où ailleurs sur leur personne indiquent leur appartenance culturelle.

L'artisanat traditionnel, tel que la sculpture sur bois et sur pierre, est encore vivace dans la nation Salish-Shidhe. Les Makahs et les Nookta sont les principaux dépositaires de ce savoir ancestral, et les deux tribus jouissent d'une renommée internationale pour la qualité des sculptures qu'elles produisent.

>>>>[le produit de la vente de leur artisanat entre pour une bonne part dans les revenus des Nookta.]<<<<

- The Keynesian Kid (21:01:28/06-06-54)

>>>>[Les Orks des Cascades vendent également beaucoup d'objets "d'artisanat traditionnel", souvent à des prix honteusement gonflés, accompagnés de "certificats d'authenticité". Cet "artisanat traditionnel" est en fait produit à grande échelle par toute une machinerie informatisée et les "certificats d'authenticité" sont photocopiés à des milliers d'exemplaires.]<<<<

- Togo (06:24:48/30-04-54)

>>>>[Et alors ?]<<<<

- Collector (10:27:15/27-06-54)

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES NOOKTA

Autrefois, les villages nookta émaillaient toute la côte nord-ouest de l'état de Washington et la côte ouest de l'île de Vancouver. La tribu était réputée pour la beauté et la tenue de mer de ses canoës de cèdre, qu'elle utilisait pour la chasse et la pêche et pour ses expéditions contre d'autres tribus amérindiennes.

>>>>[Certains historiens affirment que la technique de mon peuple a influencé la conception du clipper américain par les ingénieurs de Nouvelle-Angleterre au début des années 1800. La manière dont ce savoir-faire a pu traverser le continent soulève, cependant, un point intéressant.]<<<<

- Dan George (13:46:44/10-08-54)

Dans l'ensemble, le mode de vie des Nookta différait peu de celui des autres tribus du nord-ouest. Ils dépendaient presque complètement de la pêche pour leur survie, quoique avec l'arrivée des Européens, certains se soient lancés à corps perdu dans le commerce des fourrures. La tribu fut à l'origine de plusieurs coutumes locales intéressantes, notamment l'utilisation d'un certain coquillage en guise de monnaie (ceci par opposition aux autres tribus de la région, qui pratiquaient uniquement le troc), système économique qui finit par être adopté par d'autres groupes. Elle fut également incomparable dans la vente d'objets en bois au monde extérieur. Les artisans nookta devinrent célèbres pour la finesse de leur artisanat sur bois, qui comprenait certains articles mécaniques tels que marionnettes et masques partiellement articulés.

La tribu souffrit grandement de l'évaporation culturelle. Dans le dernier quart du XXème siècle, son mode de vie avait

pratiquement disparu. La langue nookta était encore parlée, et certains conservaient le souvenir des anciennes croyances et coutumes, mais la tribu n'avait plus aucune consistance sur le plan culturel.

Cette tendance s'inversa au début du siècle, principalement grâce aux efforts d'un seul homme. À cette époque, le chef héritaire des Nookta était le chef Harold Jim. À la différence de ses prédécesseurs, Jim n'avait pas trente ans quand il accepta ses fonctions. Il avait passé plusieurs années loin de la réserve, obtenant un diplôme de Marketing et Direction Commerciale à l'University of Washington. Quand il revint assumer sa charge à la tête de son peuple, il portait en lui la volonté brûlante de le voir reconquérir sa juste place sur la scène mondiale - et il possédait les compétences nécessaires pour y parvenir. Pour la première fois, le chef des Nookta comprenait véritablement le monde moderne. Il voyait le moyen pour la tribu d'intégrer la culture moderne selon ses propres règles.

Sous sa direction, les anciens de la tribu virent que les coutumes d'autrefois n'étaient pas nécessairement en désaccord avec le monde contemporain. Quant aux jeunes, qui s'en allaient toujours plus nombreux, ils découvrirent qu'il n'était pas indispensable de renier leur héritage culturel pour suivre leur route en dehors de leur communauté d'origine. La tribu grandit tandis que de plus en plus de membres "dévoyés" revenaient dans son giron. Le chef Jim consolidait l'image de la tribu, dans la presse et dans l'esprit des Anglos de la région. Ses efforts aboutirent à ce qui devait rester comme son plus grand succès. Il porta devant la justice la première revendication territoriale contre le gouvernement provincial de la Colombie Britannique, au nom de la tribu Nookta tout entière plutôt qu'en celui de ses différents clans.

>>>>[J'ai connu le chef Jim à l'époque du procès. Il connaissait suffisamment le système des Anglos pour l'utiliser à son propre avantage. Il avait engagé des avocats anglophones, les meilleurs qu'on puisse se payer, et leur avait fourni tout le personnel nécessaire. Le procès a tourné à la farce. Le gouvernement provincial s'imaginait affronter deux pauvres Nookta sortis vaguement diplômés de Droit d'une quelconque université anonyme. Il s'est retrouvé en face d'un putain de bataillon d'aigles de haut vol, issus des meilleures firmes de Toronto et de New York. Le chef Jim avait même fait venir un spécialiste juridique de Londres, Angleterre, pour analyser le vieil Acte de l'Amérique du Nord Britannique sur lequel reposaient en grande partie les prétentions du gouvernement. C'a été un massacre. Après les cinq premières minutes, tout le monde avait compris qui gagnerait. Le gouvernement a déposé des demandes d'ajournement, de reports, il a essayé de faire abandonner l'affaire pour un point de procédure... il a même contesté les références du spécialiste anglais (mauvaise idée). Tout ça n'a servi à rien. Le chef Jim était un héros, et à juste titre. Il n'a pas essayé de tout faire lui-même, il a engagé les gens qu'il fallait pour faire le boulot. C'est la marque d'un grand dirigeant.]<<<<

- David (12:14:25/10-02-54)

Le chef Jim soutint son affaire devant la justice, s'écartant de la tactique habituelle des barrages adoptée par les autres nations amérindiennes, et obtint un succès franc et massif.

Sous sa direction, les Nookta furent la première tribu du nord-ouest à rallier le MSA. Jim fut nommé au conseil dirigeant, et il servit le Mouvement avec talent jusqu'à sa mort en 2012.

>>>>[Tu veux dire, jusqu'à son assassinat, bonhomme. Jim s'est fait piéger, probablement par des membres du groupe Alamos 20.000.]<<<<

- Otter (17:12:25/19-03-54)

CONSEIL SALISH-SHIDHE



>>>>[Ça n'a jamais été prouvé. Sûr, il est mort dans un drôle d'accident - il s'est payé un camion dont les freins avaient lâché - mais les coïncidences existent aussi. L'enquête a montré que les freins avaient vraiment lâché tout seuls. Il n'y avait aucune preuve, et je le répète, aucune preuve d'une intervention exilérieure.]<<<<

- Skeleton Hunter (23:54:14/02-04-54)

L'influence du chef Jim sur les Nookta était forte de son vivant. Elle se renforça encore après son décès. Il fut honoré comme un martyr. Les Nookta, restés essentiellement apolitiques jusqu'alors, apportèrent leur soutien inconditionnel au MSA. Ce soutien s'étendit aux NAO après leur fondation par Daniel Coyote Hurlant.

Les Nookta possèdent une conscience aiguë de leur fierté et de leur héritage culturel. Ce fut leur fierté qui les poussa à retarder leur entrée au Conseil Salish-Shidhe.

>>>>[Naturellement, on a retardé notre entrée. On aurait dû fonder une nation Nookta autonome.]<<<<

- Otter (17:15:25/19-03-54)

>>>>[Désolée, Otter, mais vous auriez été incapables de nous en sortir tout seuls, et votre direction tribale a fini par le reconnaître (malheureusement, à ce moment-là il était un peu tard et vous vous êtes fait dépoillés jusqu'à l'os. Cf. mon commentaire à la section Économie).]<<<<

- Holly (15:12:33/10-12-54)

Les Nookta se sont écartés des principes adoptés par le chef Jim. Il puisait sa force dans la volonté d'exploiter toute influence du monde moderne susceptible de l'aider à préserver ce qui en valait la peine dans le mode de vie traditionnel nookta. Il ne refusait aucune technologie si elle pouvait profiter à la tribu. Aujourd'hui, les Nookta rejettent par principe la plupart des avancées technologiques, refusant de les considérer comme des instruments potentiellement utiles. La magie, commune au sein de la tribu, compense ce handicap dans une certaine mesure, mais le niveau de vie des Nookta a diminué depuis l'époque du chef Jim. De nombreux traditionalistes ont fait leur apparition, portant la cape et la coiffe tressées qui étaient de mise deux siècles auparavant. La sculpture sur bois suscite un regain d'intérêt et plusieurs communautés nookta assurent pratiquement leur existence par la vente de leur artisanat.

ÉCONOMIE

Chacune des tribus et groupes tribaux qui composent le Conseil Salish-Shidhe possède sa propre économie, allant du système pseudo-corporatif assez sophistiqué des Salish et des Makahs à l'économie de troc rudimentaire des Tsawassen.

Il existe bien entendu certains recouplements entre les différentes "sous-économies". Les tribus utilisent toutes la même monnaie, le nuyen, et versent une cotisation pour les frais d'entretien des installations de Council Island. De plus, toutes les tribus contribuent au maintien des unités de Rangers, de la Patrouille Côtière et de la Patrouille des Frontières.

>>>>[Certaines tribus ne sont pas plus emballées que ça par cet arrangement. Les Orks des Cascades n'apprécient guère de cotiser pour les Rangers et la Patrouille des Frontières, vu que ce sont généralement ces unités qui bouleversent les plus, heu, novatrices de leurs combines. Et les Nookta n'applaudissent pas non plus. Ils préféreraient de loin ignorer Seattle et la laisser s'étouffer avec son propre venin. Ils considèrent l'argent consacré aux Rangers, dont la principale activité consiste à patrouiller dans les limites de l'enclave de Seattle, comme un gaspillage complet. Mais ces deux groupes savent qu'ils doivent acquitter leur part s'ils veulent figurer au Conseil, vu que dans le cas contraire, ils n'auraient aucune voix dans les grandes décisions politiques. Comme un philosophe l'a dit un jour : "La vie est pleine de choix, mais on n'a jamais l'occasion d'en faire".]<<<<

- Harpo (13:49:04/18-02-54)

>>>>[Ce "philosophe" était Linus Van Pelt.]<<<<
- Bung (11:56:30/19-02-54)

CONSEIL SALISH - SHIDHE

>>>>[Qui ça ?]<<<<
- Boris (16:00:45/22-02-54)

>>>>[laisse tomber.]<<<<
- Bung (15:36:31/01-03-54)

Le niveau technologique de la nation Salish-Shidhe varie d'une tribu à l'autre. Les Salish sont de loin les plus avancés dans ce domaine. Ce qui n'est pas surprenant, attendu qu'ils possèdent et dirigent Gaeatronics, la corporation qui fournit Seattle et la majeure partie de la nation Salish-Shidhe en électricité. Gaeatronics est une entreprise très productive et intelligemment gérée, utilisant une combinaison optimale de trois différentes sources d'électricité : le soleil, le vent et la fusion atomique. Son rendement est tel que sa production excède largement la demande, permettant au Conseil Salish-Shidhe de vendre de l'électricité à Tir Tairngire et à l'État Libre de Californie. En réponse à la préoccupation de la nation tout entière, ces trois technologies sont non-polluantes.

>>>>[D'immenses terrains sont couverts de rangées de panneaux solaires ou d'une armada d'éoliennes. Les tours de refroidissement de la centrale à fusion déversent leur fumée dans l'atmosphère. Et comment Gaeatronics prévoit-elle de traiter les déchets nucléaires ? C'est ça qu'on appelle une technologie non-polluante ?]<<<<

- Richard Sea Otter (06:39:37/03-11-52)

>>>>[Okay, une chose après l'autre. les terrains couverts de panneaux solaires et d'éoliennes se trouvent dans l'intérieur aride, autour des lacs Moses et Soap, où rien ne vit à l'exception des crapauds cornus et des serpents à sonnette. Et eux n'ont pas l'air de s'en plaindre. les tours de refroidissement ne relâchent pas de la fumée, elles relâchent de la vapeur : de la vapeur d'eau pure, non-contaminée, exactement comme un nuage. La fusion, en tout cas le procédé de fusion unique utilisé par Gaeatronics, ne produit aucun déchet nucléaire. Le produit de réaction est l'hélium, que le Conseil revend à l'ELC. Putains de néo-Luddites ?]<<<<

- Technocrat (00:31:53/13-11-54)

>>>>[Reste la question de savoir ce qu'on fera de la centrale à fusion dans une quinzaine d'années, lorsque le bombardement continu des neutrons aura rendu les composants métalliques du noyau si fragiles que l'unité devra être mise hors-service. Faut-il se contenter de la sceller dans le béton et l'oublier ? Pendant 17.000 ans ? Je t'assure que je ne suis pas un néo-Luddite ; simplement, je m'inquiète et je m'interroge.]<<<<

- Warden (23:57:49/28-11-54)

Les suivants en matière de sophistication technologique sont les Makahs. Leur principale source de revenus est l'industrie forestière, considérée habituellement comme un secteur de "basse technologie". Les Makahs l'ont pourtant élevée au rang d'art noble, grâce à des techniques d'abattage novatrices et des programmes de sylviculture hautement sophistiqués. Par une exploitation sélective et un reboisement judicieux, s'appuyant parfois sur des essences génétiquement modifiées, les Makahs retirent bien davantage de leurs forêts que par une coupe traditionnelle. Ils sont également en mesure de maintenir des forêts luxuriantes avec l'apparence et les écosystèmes des anciennes forêts.

>>>>[Une exploitation sylvicole n'est pas une forêt.]<<<<
- Western Wilderness Committee (19:42:54/04-02-54)

>>>>[Les Makahs ne sont pas manchots non plus pour ce qui est de la découpe. Leurs scieries sont remarquables - presque aucun

gaspillage - et leurs usines de pâte sont propres comme un sou neuf. Ils utilisent le blanchiment à l'hydrogène à haute température, propre et sans bavure, évitant les dioxines, et toutes leurs usines sont construites sur d'énormes réservoirs à chaleur, pour minimiser le choc thermique sur la rivière quand elles relâchent l'eau du circuit de refroidissement. Le rendement obtenu est incroyable.]<<<<

- Hipp (11:15:35/15-06-54)

>>>>[D'après ma carte, les Makahs détiennent plusieurs anciennes installations de la Marine US. Qu'est-ce qu'une poignée de sauvages analphabètes peut bien fabriquer avec une base de sous-marins Trident ?]<<<<

- Tober (21:41:33/14-07-54)

>>>>[Tu le sauras bien assez tôt... pourriture d'Anglo.]<<<<

- Koitha (11:29:21/22-07-54)

Parmi les grandes tribus, les Nookta sont de loin les moins avancés technologiquement. En fait, ils montrent même une aversion caractérisée pour la technologie sous toutes ses formes. Ils vivent en grande partie comme le faisaient leurs ancêtres, du produit de la pêche, de la chasse et d'une forme limitée d'agriculture et d'élevage. Pourtant, les rares usines autorisées dans la nation Salish-Shidhe sont localisées aux alentours de Prince George - autrement dit, en territoire nookta.

>>>>[Ça s'explique par une des premières décisions du Conseil, avant que la tribu des Nookta n'en devienne membre. Quand le Conseil a été formé, les Nookta ne voulaient pas en entendre parler et ils ont décidé de se débrouiller tout seuls. Par la suite, ils ont découvert l'existence d'usines sur leur territoire et ils se sont dit que ça pourrait être une bonne idée de faire partie du Conseil. Mais à ce moment-là, il était trop tard. Ils ne pouvaient plus compter sur le soutien du Conseil pour fermer les usines. Je sais que ça présente mal, qu'on dirait que le Conseil leur a fait un enfant dans le dos. Mais il faut savoir que le secteur concerné se trouvait éloigné de la principale concentration de population nookta - en fait, loin de toute concentration de population, vu que Prince George était devenue une ville fantôme. Depuis la relance des industries, Prince George est de nouveau florissante, et bon nombre des membres les moins "retour-à-la-terre" de la tribu y ont trouvé du travail.]<<<<

- Holly (15:02:26/10-12-54)

>>>>[Holly, ma chérie, j'ai lu tes bouquins et je les admire beaucoup, mais là, tu te goures salement. Les Nookta se sont bel et bien fait avoir, et dans les grandes largeurs. La terre était nôtre, et la terre a été violée. Et comme nous autres Nookta considérons ne faire qu'un avec la terre... enfin, je te fais pas un dessin.]<<<<

- Chilko (21:22:41/24-12-54)

Les autres tribus se répartissent entre les deux extrêmes. La tribu des Orks des Cascades constitue un cas intéressant. De toutes les tribus salish-shidhe, elle semble la moins concernée par l'environnement. Elle gère plusieurs mines dans les Cascades et se montre notoirement laxiste dans le domaine de l'entretien des terres et de la pollution des eaux. Des déchets provenant d'une mine de la région de Cle Elum ont contaminé une petite rivière qui s'écoule vers le sud-est en territoire sinsearach.

>>>>[Et les mangeurs de pissemits écument de rage à propos de cette histoire.]<<<<

- Vic (19:41:42/23-08-54)

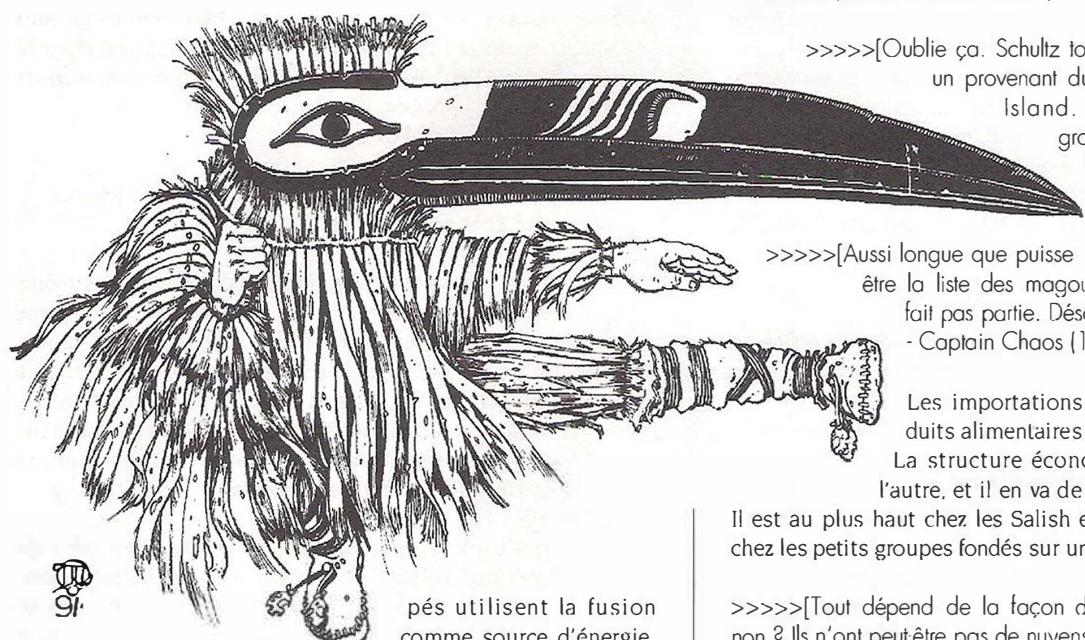
CONSEIL SALISH-SHIDHE

>>>>[C'est une jolie petite mine que vous avez là, les gars. Ce serait vraiment dommage qu'elle ait un accident...]<<<<
 - Muncher (13:15:46/17-09-54)

À l'origine, les Orks des Cascades extrayaient simplement de petites quantités de nickel et de tungstène. En 2036, une prospection de routine permit la découverte d'une stupéfiante concentration d'uranium. Bien que la plupart des pays dévelop-

ce que je déteste le plus, ces putains d'Indiens ou ces putains de politiciens ?]<<<<
 - Anglo et fier de l'être (21:59:44/24-10-54)

>>>>[Et bien, tout commentaire désobligeant mis à part, il faut bien reconnaître que le marché ne semble pas très avantageux pour Seattle, et je pense que le gouverneur Schultz devrait le combattre.]<<<<
 - Lance (10:28:19/29-10-54)



pés utilisent la fusion comme source d'énergie, plusieurs nations en voie

de développement ou de régression utilisent la fission, qui nécessite des quantités de plutonium ou d'uranium. En conséquence, la demande en uranium, et donc son prix, demeure considérable. Les Orks des Cascades avaient décroché la timbale et consacrèrent sans perdre une seconde tous leurs efforts à son exploitation.

Les autres membres du Conseil réclament et obtiennent régulièrement des motions de censure contre les Orks des Cascades à cause de leurs pratiques minières, mais le Conseil ne dispose pas de l'autorité nécessaire pour prendre des sanctions disciplinaires. Par ailleurs, en vertu de sa charte originale, le Conseil ne peut pas interdire aux Orks des Cascades de transporter leur minerai à travers son territoire.

Les importations et les exportations de la nation Salish-Shidhe sont très réduites. Les exportations comprennent le bois de construction et certains objets manufacturés à haute valeur ajoutée. De plus, la nation exporte l'uranium des mines des Cascades. La majorité des produits sont envoyés par la mer, et presque toujours embarqués à Vancouver. (Ça nécessite un premier transport par voie de terre mais permet d'éviter une négociation avec les UCAS pour l'utilisation du port de Seattle.) Le port de Bellingham décroche une lointaine deuxième place. Le transport de l'uranium constitue cependant une toute autre affaire. En effet, le Conseil a fait pression auprès du gouvernement des UCAS pour lui permettre de le faire transiter par Seattle. Il lui a sans doute fallu concéder certaines compensations, mais le Conseil a décidé que c'était le prix à payer pour écarter tout risque d'accident dans le port de Vancouver ou de Bellingham.

>>>>[Ouais, si c'est pas un cas d'école, ça ? Ces putains de Peaux-Rouges veulent pas de leur merde dans leur gentil petit port, alors ils la déversent à Seattle. Et notre soi-disant gouvernement dit : "Oui, m'sieur, non, m'sieur, encore, m'sieur". Bordel ! Je sais pas

>>>>[Oublie ça. Schultz touche deux chèques mensuels, un provenant du Trésor et l'autre de Council Island. Devine lequel est le plus gros ?]<<<<
 - Nova (13:15:47/09-11-54)

>>>>[Aussi longue que puisse être la liste des magouilles de Schultz, celle-ci n'en fait pas partie. Désolé, Nova.]<<<<
 - Captain Chaos (14:02:43/09-11-54)

Les importations se limitent à certains produits alimentaires et à un peu de technologie. La structure économique varie d'une tribu à l'autre, et il en va de même pour le niveau de vie. Il est au plus haut chez les Salish et les Makahs et au plus bas chez les petits groupes fondés sur une économie de troc.

>>>>[Tout dépend de la façon de mesurer le niveau de vie, non ? Ils n'ont peut-être pas de nuyens, mais ils vivent probablement mieux que toi, bonhomme.]<<<<
 - Nightwind (03:58:53/10-03-54)

>>>>[Je n'entre pas dans des considérations subjectives comme le niveau de vie, vu que je ne peux pas les quantifier. Mais parlons différences de prix. Tu remarqueras que la majorité des objets de ma liste sont meilleur marché qu'à Seattle, y compris certains joujoux high-tech. Le problème, c'est la disponibilité. Les prix indiqués correspondent à ce que tu dois verser une fois que tu as trouvé ce que tu cherchais, mais il n'y a aucune garantie que tu y parviennes. J'ai annoté le matos à disponibilité restreinte. Pour ce genre de truc, le mieux, c'est d'aller voir les Orks des Cascades et de passer commande pour la prochaine livraison de panzers.

Les grandes multinationales ne sont quasiment pas représentées dans la nation Salish-Shidhe. La seule exception est Aztechnology, qui possède des installations dans Olympia. Gaeatronics se procure la plupart de ses fournitures et pièces de rechange auprès d'Aztechnology.

>>>>[Et il faut voir le ballet exécuté par les deux compagnies ; c'est à se tordre. Les huiles du Gros A veulent avoir barre sur Gaeatronics parce que "Celui qui contrôle la source de l'énergie contrôle le monde" (je l'ai lu sur le mur d'un dirigeant d'Aztechnology - sans déconner). Ils tentent constamment de lui fourguer une nouvelle technologie dont ils ont l'exclusivité. Mais Gaeatronics s'arrange toujours pour découvrir une autre source d'approvisionnement. Le Gros A réplique en essayant d'acheter ou au moins d'acquérir le contrôle de cette source. Gaeatronics riposte en trouvant une troisième source d'approvisionnement. Les Salish ne sont pas des idiots, mais José Branca, le directeur du Gros A qui a pondu le plan "ferrer Gaeatronics", a cru que c'était le cas. Il a déjà fait perdre plusieurs millions de nuyens à sa compagnie, et comme il ne peut pas reconnaître que son plan ne marche pas, il

CONSEIL SALISH-SHIDHE

COÛT DE LA VIE EN TERRITOIRE SALISH-SHIDHE

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	95 % [1]
Armes de contact	95 %
Armes de jet.....	95 %
Armes de trait	90 %
Accessoires pour armes à feu	110 % [3]
Explosifs.....	80 % [4]
Munitions	95 % [2]
Vêtements et armures	
Armures	120 % [5]
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	100 %
Communications.....	95 %
Contre-mesures électroniques	110 %
Équipement de survie	70 %
Mesures de surveillance.....	95 %
Systèmes de sécurité	95 %
Mode de vie	
Loisirs	120 %
Électronique	95 %
Cybernétique	
Implants céphaliques	130 % [6]
Implants céphaliques internes.....	130 %
Implants corporels.....	130 %
Cyberdecks.....	200 %
Programmes	200 %
Biotechnologie	
Biotechnologie	140 %
Équipement magique	
Armes magiques.....	95 %
Focus de Pouvoir	80 %
Focus de Sort.....	80 %
Fournitures magiques.....	80 %
Bibliothèque hermétique.....	100 %
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	100 %
Véhicules	
Aériens	130 %
Aquatiques.....	100 %
Terrestres	100 %
Véhicules militaires	300 % + [7]

NOTES :

(1) Disponibilité restreinte, à moins que tu ne veuilles un fusil de chasse. Certains arrangeurs peuvent avoir accès à un matériel militaire, mais ça reste peu probable.

(2) Toutes les munitions s'éloignant de la norme sont aussi rares que des dents de poulets, y compris celles dont le calibre n'est pas habituellement employé pour la chasse (ainsi, le .303 s'achète n'importe où, tandis que le .7,52 est introuvable).

(3) Silencieux, modules d'interface et lunettes connectées sont généralement introuvables sans contact particulier.

(4) Va voir les Orks des Cascades. Exploitation minière et explosifs s'accordent comme orks et corruption.

(5) Seules les armures les plus légères sont légalement autorisées. Le reste est limité à l'armée (autrement dit Rangers, garde-côtes et Patrouille des Frontières).

(6) Les Amérindiens Salish-Shidhe sont rarement dingues de cybernétique. Les Rangers constituent la seule exception, mais ils se font câbler dans leurs propres cliniques. De sorte que, même si tu réussis à trouver ce que tu veux, il n'existe aucune clinique clandestine pour te l'installer.

(7) Les Rangers possèdent les seuls véhicules militaires de la région, et ils prennent un tas de précautions pour s'assurer qu'aucun ne manque à l'appel. Tu trouveras peut-être un arrangeur capable de t'en obtenir un - je ne sais pas comment et je ne veux pas le savoir - mais ça va te coûter chaud, bonhomme.]<<<

continue à dilapider ses fonds pour tenter de rattraper le coup. Quand les gros bonnets s'apercevront de ce qui se passe, le pauvre gars n'aura plus qu'à demander l'asile politique au Conseil Salish-Shidhe et à postuler pour un emploi chez Gaeatronics ! Après tout, il est mieux placé que quiconque pour savoir où la compagnie se procure ses pièces.]<<<

- Pyramid Watcher (15:39:04/02-04-54)

>>>>[Et voici le retour de l'enfant terrible ! Mr José Branca, ex-directeur des installations d'Olympia d'Aztechnology, travaille aujourd'hui comme chef assistant du département d'approvisionnement de Gaeatronics.]<<<

- Pyramid Watcher (06:56:20/09-08-54)

GOUVERNEMENT

Les différentes tribus de la nation Salish-Shidhe sont autonomes. Toutes, à l'exception des plus modestes, ont un représentant au Conseil. Ce dernier ne fonctionne pas en véritable gouvernement. C'est plutôt un forum où arbitrer les différends pouvant surgir entre les tribus membres et un moyen pour les intérêts contradictoires de contribuer à la politique générale de la région. Le Conseil ne possède aucun pouvoir disciplinaire sur ses membres. Chaque tribu peut en sortir à tout moment. Ce faisant, elle économise les fonds normalement apportés au financement de Council Island et de l'armée, mais renonce également à tout pouvoir de décision dans l'élaboration de la politique de la nation.

En fait, ce privilège de décision est le seul moyen de pression dont dispose le Conseil lorsqu'il veut prendre des sanctions contre un de ses membres. Une tribu qui manque à verser sa contribution aux "frais généraux" du Conseil (Council Island, l'armée, etc.) se voit expulsée du Conseil et privée de son droit de vote jusqu'au règlement complet de ce qu'elle doit. Le cas s'est rarement présenté, car la plupart des tribus reconnaissent l'importance d'un droit de vote dans les décisions du Conseil.

Les principales questions débattues au Conseil ont trait aux relations avec Seattle et à celles, parfois fragiles, avec le reste des UCAS.

Actuellement, les représentants des grandes tribus au Conseil sont les suivants :

Salish	Harold Gray Bear
Sinsearach	Lady Gillian Morningsong
Makahs	George Lodgepole
Crows des Cascades	Frederick Eye-Like-Eagle
Orks des Cascades	Pawl Shaggy Mountain
Nookta	Derek Darkcloud

>>>>[En voici quelques autres. Ils ne représentent pas les tribus les plus importantes, mais ce sont eux qui font le plus de bruit au Conseil.

Squamish	Harold James
Musqueam	Waller Leaping Salmon
Tsawassen	Jane Water-Like-Glass
Mount Curry	Martin Tall Tree]
- Holly (00:58:43/03-12-54)	<<<

D'ordinaire, le chef de la tribu en est également le représentant au Conseil. Certaines tribus, pourtant, choisissent un représentant distinct. La procédure de sélection du chef ou du représentant diffère largement d'une tribu à l'autre et peut s'appuyer aussi bien sur un consensus mutuel que sur la transmission héréditaire.

CONSEIL SALISH-SHIDHE

Les réunions du Conseil sont officiellement structurées par des règles combinant diverses coutumes tribales avec le règlement de Roberts. En pratique, elles s'enveniment fréquemment. D'aucuns prétendent que certaines réunions du Conseil ont dégénéré en bagarres de chiffonniers, quoique ces rumeurs n'aient jamais été confirmées.

Le Conseil se réunit une fois par mois, habituellement le jour de la nouvelle lune. Une séance extraordinaire peut être convoquée à tout moment par simple notification adressée 72 heures à l'avance. La plupart des réunions prennent place dans la Loge de l'Amitié dans le centre ville de Bellingham, la capitale nominale de la nation. Les séances extraordinaires peuvent, en revanche, se tenir à peu près n'importe où. Récemment, bon nombre de cessions se sont déroulées sur Council Island.

>>>>[Bellingham est une drôle de ville. Autrefois, c'était un port mourant - je parle des années 1980, là - dans la vase jusqu'au menton et pratiquement oublié. Durant le Chaos, pourtant, alors que de Mauvaises Choses se produisaient à Vancouver et Seattle, on l'a redécouvert. Le port a été dragué et la ville a connu une explosion. Mais une fois la nation Salish-Shidhe formée, elle a recommencé à décliner. La plupart des capitales sont des endroits palpitants de vie et d'énergie, mais pas Bellingham.]<<<<

- Rackley (05:34:18/04-02-54)

COUNCIL ISLAND

Council Island (anciennement Mercer Island), au milieu du lac Washington, est le site de l'ambassade du Conseil Salish-Shidhe à Seattle. C'est un endroit magnifique, densément boisé, qui évoque l'image de ce que devait être le pays plusieurs siècles auparavant. La majeure partie des bâtiments sont construits - où paraissent l'être - en rondins grossièrement dégrossis. La population permanente de l'île avoisine les 3.000 personnes, mais l'afflux journalier des visiteurs peut augmenter ce chiffre jusqu'à 50 %.

>>>>[L'ambassadeur du Conseil à Seattle et le chef de Council Island est actuellement Jon Moses, secondé par dame Laura Drywell de la tribu des elfes Wenatchees (l'une des plus influentes des petites tribus). Jon est un bon gars, solide, qui doit se taper un sale boulot : jouer les médiateurs entre Schultz et son équipe et le Conseil Salish-Shidhe. Jusqu'ici, il a fait de l'excellent boulot, relayant avec succès les soucis respectifs des deux parties et lissant d'une manière générale les plumes ébouriffées.]<<<<

- Holly (13:41:29/18-01-54)

>>>>[Je ne sais pas si c'est la faute à Jon Moses ou juste un signe du changement qui s'amorce, mais l'agressivité commence à se développer aussi bien parmi les Amérindiens Salish-Shidhe que chez les habitants de Seattle. Je ne dis pas que les deux gouvernements sont en froid, en fait ils paraissent s'entendre aussi bien que d'habitude. C'est les gens. le racisme à l'égard des Amérindiens et des elfes se développe en ville, et les jeunes braves parlent de plus en plus de "régler une fois pour toute la question de Seattle". Je n'aime pas beaucoup les rumeurs qui circulent.]<<<<

- Link (21:54:31/18-07-54)

>>>>[Jon Moses a accompli un travail formidable. Il s'est montré pragmatique lorsque le pragmatisme était de rigueur. Mais notre nation a besoin d'une attitude plus ferme dans ses relations avec Seattle. Jon Moses n'a pas cette fermeté, ou en tout cas il ne veut pas s'en servir. Il devrait se retirer et céder la place à la Nouvelle Vague.]<<<<

- Wenatchee Warrior (14:26:54/06-08-54)

>>>>[C'est à Council Island, et plus spécifiquement à la Loge des Passports, qu'on se procure visa et permis de voyage pour traverser les terres Salish-Shidhe.]<<<<

- Tourists' Aid (12:42:17/19-10-54)

LOIS

IMMIGRATION

La nation Salish-Shidhe est modérément ouverte à l'immigration de nouveaux membres tribaux. Les citoyens amérindiens d'autres pays des NAO peuvent obtenir le statut d'immigrant au prix de quelques formalités. La demande peut en être faite électroniquement ou directement à l'ambassade salish-shidhe, mais doit être accompagnée d'une preuve de citoyenneté NAO et d'affiliation tribale.

La situation est assez différente pour les non-Amérindiens. L'aspirant immigrant doit se recommander, soit d'une compagnie basée en territoire salish-shidhe désireuse de l'employer, soit d'une tribu reconnue. Dans les deux cas, c'est le groupe qui adresse la demande officielle auprès de la bureaucratie du Conseil, au nom du candidat. Bien que cette démarche soit réduite au minimum, en comparaison de la paperasse exigée dans d'autres pays, peu de compagnies ou de tribus se donnent cette peine, sauf en certaines occasions exceptionnelles.

L'immigration au sein d'une tribu de Peaux-Roses n'est pas aussi banale. Lorsque la nation fut constituée, le gouvernement décida de chasser tous les non-Amérindiens. Plusieurs petits groupes d'Anglos, cependant, adressèrent des pétitions au Conseil pour avoir le droit de rester et de former leurs propres tribus, qui seraient officiellement enregistrées au Conseil. La plupart de ces pétitions furent rejetées mais certains groupes se virent octroyer le statut tribal. En tant que membres du Conseil, ces groupes de Peaux-Roses ont officiellement le droit de postuler en tant qu'immigrants potentiels. Pourtant, il est très rare que leurs demandes aboutissent.

>>>>[Beaucoup plus rares que pour les demandes émanant d'autres tribus. Je dirais que ça révèle une discrimination culturelle fâcheuse dans une communauté qui fait l'éloge de son équité, non ?]<<<<

- Drek Disturber (20:16:54/26-01-54)

>>>>[les Peaux-Roses se reproduisent comme des lapins. Leur nombre s'accroît suffisamment vite sans qu'on les autorise en plus à importer leurs mères, pères, oncles, tantes, cousins, etc., non mais sans blague.]

- Wenatchee Warrior (23:10:23/10-06-54)

>>>>[Attention, WW, ton sectarisme transparaît.]<<<<

- Taser (06:07:01/30-06-54)

Après trois ans de séjour ininterrompu sur le territoire salish-shidhe, une personne possédant le statut d'immigrant peut déposer une demande de citoyenneté. La condition préalable à l'obtention de celle-ci est l'appartenance à un groupe tribal dûment enregistré. Ce qui ne pose problème que lorsque l'immigrant s'est fait recommander par une compagnie et non par une tribu. Les tribus se montrent très sourcilleuses dans le choix de leurs nouveaux membres, même au titre de membre honoraire dans le cadre d'une demande de citoyenneté.

>>>>[À l'exception des Orks des Cascades. Il leur arrive de nommer des membres honoraires contre espèces sonnantes et trébuchantes ou échange de services rendus.]<<<<

- Hatchetman (13:14:53/22-08-54)

CONSEIL SALISH - SHIDHE



CONSEIL SALISH - SHIDHE

>>>>[Mensonges.]<<<<

- Pawl Shaggy Mountain (07:10:38/29-08-54)

>>>>[Désolé, Pawl, vieux frère, vérifie la banque de données de ton siège tribal. Tu verras que je suis un membre dûment enregistré de la tribu des Orks des Cascades. J'ai reçu cette marque pas si honorifique que ça pour avoir aidé quelques-uns de tes briseurs de pouces à récupérer une cargaison auprès d'un interfacé qui - après qu'on en ait fini avec lui - n'en avait plus besoin. Est-ce que ça ne te rappelle rien ?]<<<<

- Hatchetman (13:28:49/01-09-54)

La nation Salish-Shidhe ne délivre pas de visas de travail. Il faut avoir le statut d'immigrant ou la citoyenneté pleine et entière pour travailler à l'intérieur de ses frontières.

Les touristes sont bien accueillis sur le territoire.

>>>>[... Dans certaines régions, en tout cas.]<<<<

- People Watcher (21:12:30/06-06-54)

En fait, certaines tribus - principalement les Salish et les Sinsearach - sont économiquement dépendantes du tourisme. Les visiteurs désireux de se rendre sur le territoire doivent avoir un dossier passeport valide sur leur créditube. De plus, ils doivent demander un visa touristique et un permis de voyage. Le visa est chargé sur le créditube. Le permis de voyage se présente comme un badge de couleur bleu qui doit être constamment porté en évidence. Le non-port du badge est passible d'une amende. L'entrée illégale sur le territoire - en d'autres termes, la présence sur le territoire sans passeport valide ni visa ni permis

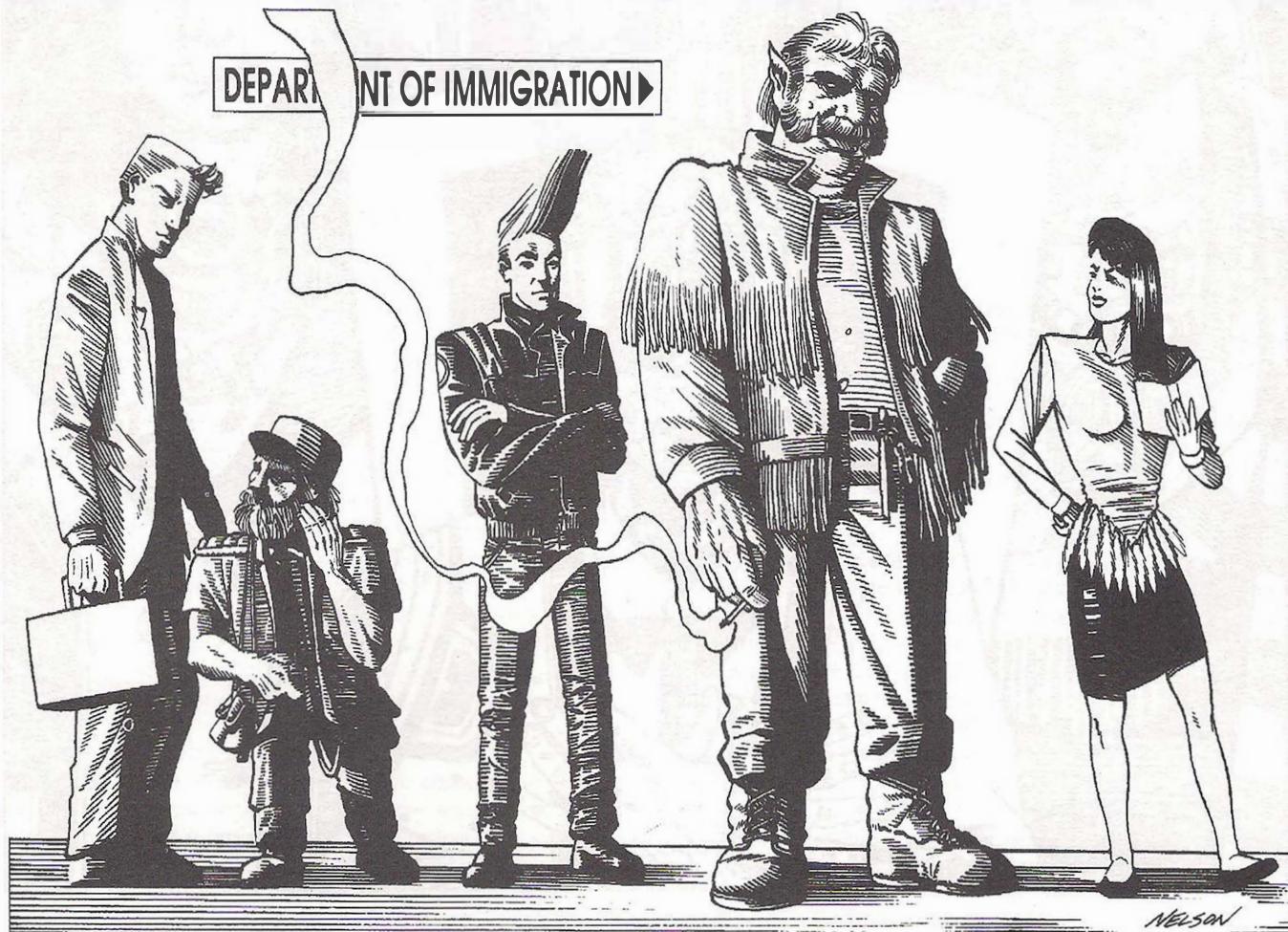
de voyage - est un délit grave, passible d'une lourde amende ou d'une peine d'emprisonnement.

La défense des frontières nationales est assurée, avec une attention particulière portée à l'immigration clandestine, par la Patrouille Côtier et la Patrouille des Frontières. Ces deux organisations paramilitaires sont bien entraînées et bien équipées, et elles compensent la relative minceur de leurs effectifs par une batterie de senseurs passifs et actifs dernier cri.

>>>>[Les postes-frontières sont tenus par la Patrouille des Frontières. Les rigolos qui inspectent tes bagages à l'aéroport ou qui fouillent ton véhicule ont toujours l'air de braves petits gars, dépourvus d'armure et tout juste outillés d'un pistolet léger. Ce que tu ne vois pas, ce sont les copains des "braves petits gars" dans la pièce du fond. Chaque poste-frontière abrite un détachement d'au moins dix gardes-frontières équipés de pied en cap : armure légère à moyenne, mitrailleuse (au minimum), grenades, etc. Les principaux points de franchissement sont également renforcés par un véhicule blindé et généralement une paire d'hélicoptères. Ne sous-estime pas ces gars-là. Même chose pour ceux de la Patrouille Côtier, sauf qu'ils se déplacent en Riverine lourdement armés et qu'ils ont encore plus d'hélicoptères.]<<<<

- Wolverine (12:50:32/13-10-54)

>>>>[Prends des notes, Wolverine. Le TEO enregistre les deux Patrouilles comme étant distinctes des Rangers, mais ce n'est pas ce qui se passe en réalité. Les hommes ne sont pas les mêmes - pas de transfert d'une unité à l'autre - mais ils suivent la même formation de base et font au moins deux exercices de manœuvres combinées chaque année. Conclusion ? les gars des Patrouilles sont moins au



CONSEIL SALISH-SHIDHE

point que les Rangers, mais ce ne sont pas des lavettes. Le chrome est rare au sein des Patrouilles, par contre les Rangers ne répugnent pas à l'utiliser pour améliorer leur compétence [j'y reviendrai plus tard].]<<<<

- Hangfire (23:42:55/20-10-54)

Les environs de Seattle sont patrouillés par l'Unité de Rangers des Salish-Shidhe. Elle est responsable de tous les points de passage entre la nation et le métroplex et des frontières de "l'enclave de Seattle". Les Rangers constituent une organisation militaire à part entière. En sus de leurs attributions aux frontières, ils ont également la responsabilité de la défense nationale des Salish-Shidhe.

>>>>[Okay, voilà ce qui se passe. Les Rangers sont des putains de coriaxes. Pas tout à fait autant que les Wildcats des Forces Spéciales Sioux, mais foutrement pas loin [je me souviens d'un jeu de guerre organisé par les Sioux et le Conseil Salish-Shidhe en 2047, les Rangers contre les Wildcats. les 'Cats se sont pointés en roulant des mécaniques, croyant jouer sur du velours. Tu parles, bonhomme. C'était probablement la bataille la plus chaude qu'ils aient jamais livrée. Ils ont gagné, mais limite. Les Rangers ont manqué de peut-être cinq pour cent le total de points nécessaire pour l'emporter. Personne - mais personne - n'était jamais arrivé aussi près contre les 'Cats. le commandement des Sioux a rendu hommage aux Rangers qui avaient pris part au jeu en les faisant membres honoraires des Wildcats. Le commandement des Rangers les a alors autorisés à porter l'emblème des Wildcats sur leur uniforme, en dessous de leur propre insigne [fais gaffe aux Rangers qui portent la tête de chat, bonhomme. Ils connaissent plus de façons de te tuer qu'il n'y a de façons de mourir]. Ils possèdent le meilleur équipement qui soit et ils savent s'en servir. Les petites unités tactiques sont assistées par le système informatique MSX-Cray SUBTAL (Small Unit Battlefield Tactics Adviser Link, Coordinateur Militaire Tactique des Petites Unités de Combat), qui a la réputation d'être le meilleur système expert de guerre jamais conçu [même les UCAS ne disposent pas d'un SUBTAL pour le moment, et pourtant ils en ont salement envie].]<<<<

- Hangfire (23:55:56/20-10-54)

>>>>[La Patrouille Côtière, la Patrouille des Frontières et les Rangers sont placés sous la juridiction des Salish, bien que l'ensemble des tribus du Conseil contribuent à leur financement. La majorité du personnel militaire est salish, mais la plupart des tribus du Conseil sont au moins représentées. Par contre, les officiers supérieurs sont exclusivement des Salish. Bien que l'armée soit théoriquement sous le contrôle du Conseil, d'autres nations s'inquiètent de voir le pouvoir militaire de la nation dominé, de fait, par les Salish.]<<<<

- Holly (20:51:10/21-10-54)

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

La nation Salish-Shidhe possède deux systèmes légaux distincts. Le premier s'applique aux citoyens et autres membres tribaux. Il reflète la même diversité que l'économie des différentes nations. Chaque tribu dispose d'un ensemble de lois et de coutumes qui lie les membres de la tribu et tous ceux qui se trouvent dans sa juridiction. La juridiction est généralement définie comme tout endroit se trouvant à une certaine distance du siège tribal. Elle varie selon la taille de la tribu. Faire respecter la loi et appliquer la justice relève de l'autorité individuelle de la tribu, et les méthodes à employer pour ce faire sont propres à chaque communauté.

À une extrémité de l'échelle, les Salish et les Makahs disposent d'une force de police civile et de Conseils Judiciaires comme dans bon nombre d'autres pays des NAO. À l'opposé, la tribu des Musqueam n'a besoin daucune police ni daucun corps judiciaire.

Toute personne prise à violer une loi tribale est simplement frappée d'ostracisme par le reste de la tribu. Les autres tribus, comme les Orks des Cascades par exemple, ont trouvé un juste milieu, en étant présidées par un conseil tribal qui désigne les membres chargés d'appréhender les contrevenants.

>>>>[En d'autres termes, les flics sont les gros-bras sélectionnés par le chef, et le chef et ses sycophantes dispensent leur propre justice. Génial.]<<<<

- Hatchelman (16:39:02/16-07-54)

Le droit tribal s'appuie fortement sur les traditions tribales. L'ivresse sur la voie publique est tolérée chez certaines tribus, proscrite chez d'autres. Dans le cas des conventions sociales, particulièrement en ce qui concerne le mariage, il arrive que ce qui est illégal chez une tribu soit exigé chez une autre. Il est recommandé aux touristes en territoire salish-shidhe de prêter un soin particulier aux lois de chaque région.

Une tribu peut choisir de remettre les suspects qu'elle appréhende au corps judiciaire civil. C'est une pratique courante lorsque le contrevenant est un touriste, un immigré clandestin ou un membre d'une autre tribu.

Le deuxième système légal est représenté par le corps judiciaire civil (opposé au corps tribal). Conçu pour gérer les lois mises en place par le Conseil plutôt que celles propres à chaque tribu, le système judiciaire civil juge les contrevenants extérieurs aux tribus. Les quelques lois nationales existantes ont trait à la détention d'armes lourdes et de cyberware, à l'homicide et aux agressions. Sur les points considérés comme arbitraires, le Conseil s'abstient de promulguer des lois. Par exemple, les tribus adoptent des positions différentes concernant le vol et la corruption. Les lois nationales s'appliquent également aux interactions avec le gouvernement national et l'armée. Ainsi, la corruption d'un cadre du gouvernement est en violation des lois nationales, de même que la possession d'armement ou de fournitures militaires. Les lois sur l'immigration et le commerce relèvent également du niveau national.

La police tribale ou son équivalent est responsable de l'appréhension des personnes qui violent une loi nationale dans les limites de sa juridiction. La loi lui impose alors de remettre les suspects entre les mains du système judiciaire civil. La Patrouille Côtière, les garde-frontières et les Rangers sont également autorisés à procéder à l'arrestation de toute personne soupçonnée de violer une loi nationale. En revanche, dans le cas du viol d'une loi exclusivement tribale, ils n'en ont pas l'autorité.

Chaque ville ou agglomération importante de la nation Salish-Shidhe possède au moins un Conseil Judiciaire national, composé de trois ou cinq juges dont l'un est obligatoirement un chaman. Ce Conseil suit une procédure légale comparable au système en usage dans les UCAS. Les juges disposent toutefois d'une plus grande souplesse dans le choix de la manière de traiter une affaire. Il peut, théoriquement, être fait appel du verdict jusqu'au niveau du Conseil Salish-Shidhe lui-même, mais les jugements sont très rarement cassés.

>>>>[Les lois des Salish-Shidhe concernant le port d'armes et le meurtre sont plus sévères que celles de Seattle. Amendes et peines de prison sont aussi en général plus importantes de 25 %. Pour le reste, les condamnations correspondent grossièrement à ce à quoi on peut s'attendre.]<<<<

- Legal Beagle (20:18:40/22-07-54)

>>>>[Les juges d'un Conseil Judiciaire n'appartiennent jamais à la tribu locale. Je crois que c'est supposé minimiser les conflits d'intérêts.]<<<<

- Holly (06:57:28/27-12-54)

CONSEIL SALISH-SHIDHE

>>>>[Pour autant que je sache, il n'existe aucun juge originaire des Orks des Cascades. C'est parce que leur tribu fait partie de celles où le pot-de-vin est considéré comme un "lubrifiant social".

Une personne issue d'un pareil milieu peut difficilement prétendre faire un juge objectif.]<<<<
- People Watcher (12:18:07/30-12-54)



CONSEIL SALISH-SHIDHE

La juridiction de Council Island présente un cas particulier plutôt délicat. Bien qu'étant officiellement rattachée au territoire salish-shidhe, l'île se trouve géographiquement au cœur de l'enclave de Seattle. La Council Island Police (CIP) dispose d'effectifs restreints mais bien équipés et compétents. Un accord de principe avec la ville lui permet de réclamer à tout moment l'assistance de la Lone Star. Naturellement, elle préfère régler ses problèmes par elle-même et use rarement de ce privilège.

Le véritable problème soulevé par la juridiction de Council Island se présente après l'appréhension d'un suspect. Où et comment doit-il être jugé ? S'il s'agit d'un citoyen Salish-Shidhe, il est simplement convoyé hors de l'enclave de Seattle pour passer en jugement devant le Conseil Judiciaire le plus proche, habituellement celui d'Olympia. Il est important de remarquer que toutes les infractions commises sur Council Island sont des violations de la loi nationale.

La situation est tout autre si le contrevenant est un citoyen des UCAS. Dans ce cas, le gouvernement de Seattle demande qu'il soit remis entre les mains de la Lone Star pour être jugé selon les lois des UCAS.

>>>>[Sûr, Seattle insiste, mais la CIP ne s'exécute pas forcément. Il y a quelques années, un gang de motards de Seattle a déferlé sur l'île et massacré une poignée d'employés civils avant de se faire coincer. Seattle voulait les récupérer, mais la CIP leur a répondu d'aller se faire voir (tout le monde sait bien comment on juge les délinquants à Seattle). Résultat des courses ? Grosses répercussions politiques, la CIP a dû finalement restituer ses prisonniers (probablement un peu amochés). Et bien entendu, l'avocat des motards a déniché une irrégularité de procédure et ils s'en sont tirés. La CIP écumait. Maintenant, ce qui suit n'a rien d'officiel mais je l'ai entendu auprès de suffisamment de sources différentes pour y accorder crédit. On dit que, si quelqu'un fait vraiment du barouf sur Council Island et se fait choper, il disparaît. Non, la CIP ne le descend pas... quoique ça aurait pu être une bonne idée parfois. Le type est généralement drogué, sorti clandestinement de l'île et jugé à huis-clos, le plus souvent à Bellingham, avant d'être jeté en prison. Je ne sais pas ce qui empêche ces gars de se précipiter à Seattle pour gueuler à mort après avoir été relâchés, mais jusqu'à présent ça n'est jamais arrivé. Le gouvernement de Seattle entend les mêmes rumeurs que moi, et je suis certain qu'il les croit... mais il n'a aucune preuve.]<<<<

- SPD (03:35:46/28-06-54)

>>>>[La situation deviendrait plutôt embarrassante s'il en avait, tu ne crois pas ?]<<<<

- Anonyme (01:43:44/12-10-54)

RELATIONS INTERNATIONALES

Le Conseil Salish-Shidhe est en bons termes diplomatiques avec virtuellement toutes les nations d'Amérique du Nord, à deux notables exceptions près : les Tsimshian et les UCAS. Les relations avec les Tsimshian sont plutôt froides, principalement en raison du récent renforcement de leur présence militaire le long de leur frontière sud.

>>>>[Le Conseil dit à la population qu'il n'y a pas de quoi s'alarmer ; pourtant, il a envoyé quelques-unes de ses meilleures unités

de Rangers dans la région de Prince George pour un "exercice prolongé". Qu'est-ce que vous dites de ça ?]<<<<

- Sally (21:53:16/25-02-54)

>>>>[Ce développement a été dûment noté et commenté dans le fichier sur la nation Tsimshian.]<<<<

- Rex (17:29:38/18-03-54)

Il a toujours existé une certaine tension entre les Salish-Shidhe et les UCAS, mais à l'heure où nous écrivons, cette tension semble au plus bas.

>>>>[Danchekker est en retard d'un métro. J'ai plutôt l'impression qu'on devient nerveux d'un côté comme de l'autre des frontières de l'enclave. Oh, on ne verra probablement pas de feux d'artifice, mais la situation va être délicate pendant un petit moment.]<<<<

- Buster (13:55:11/20-12-54)

La nation entretient d'étroites relations commerciales avec l'État Libre de Californie, et par son intermédiaire, avec le Japon. Le volume des transactions reste faible, mais les deux parties trouvent la liberté de tarif avantageuse.

>>>>[Depuis le jeu de guerre Rangers-Wildcats de 2047, le Conseil Salish-Shidhe et les Sioux échangent des informations et des renseignements d'ordre militaire et se livrent à quelques exercices combinés.]<<<<

- Hangfire (23:55:56/20-10-54)

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

Au cours des dernières années, une violente discussion partage la communauté académique sur la question de savoir si le Conseil Salish-Shidhe et Seattle ont atteint ou non un point d'équilibre. Ceux qui jugent le système stable pointent le Berlin de la seconde moitié du XXème siècle comme l'exemple d'une relation similaire. Les contradicteurs affirment, pour leur part, que le cas de Berlin n'est pas directement analogue, parce que les deux moitiés de Berlin étaient sur un pied d'égalité dans le domaine de la puissance militaire et de l'arme nucléaire. Aucun de ces deux facteurs ne s'applique à la situation de Seattle et des Salish-Shidhe.

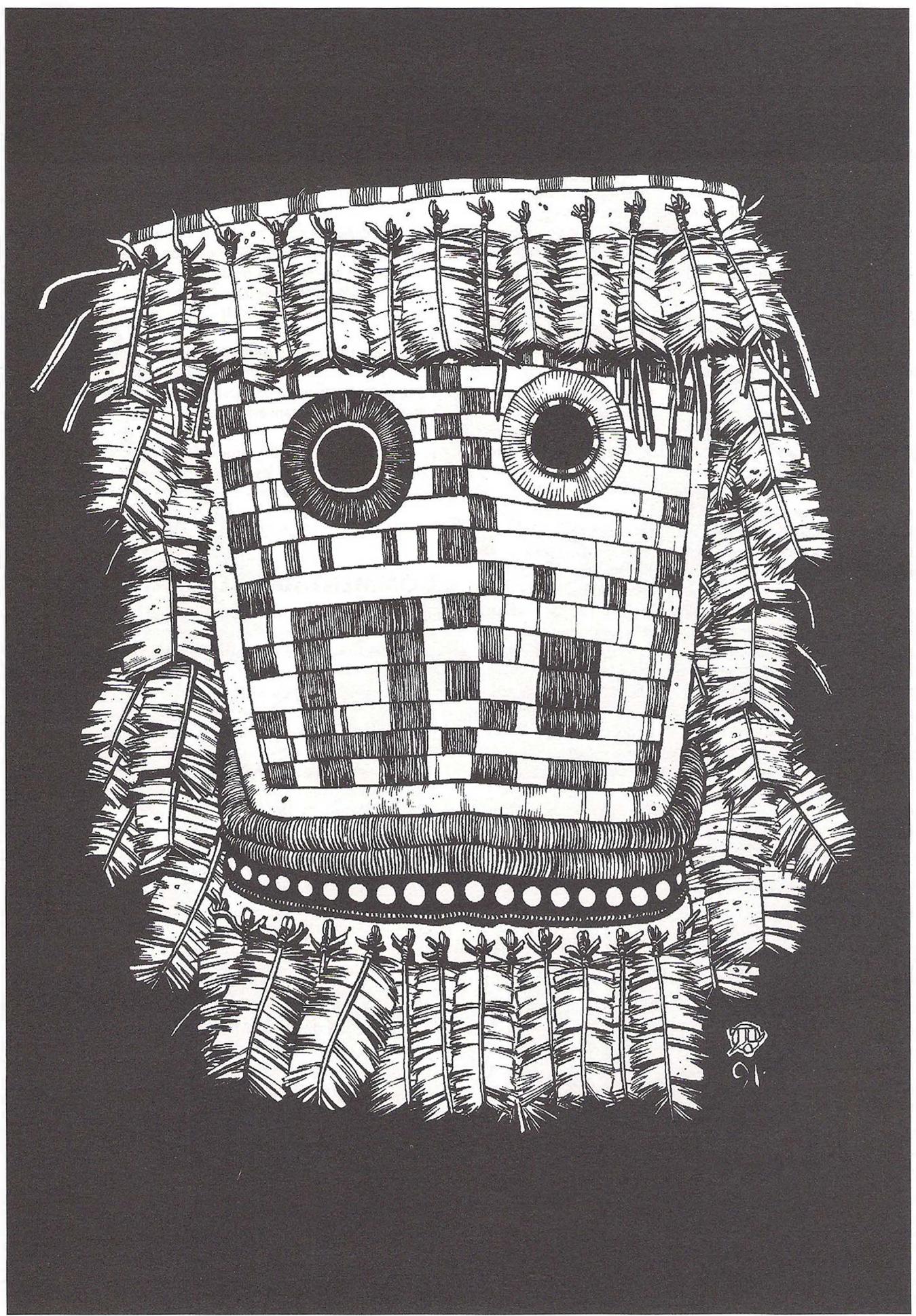
>>>>[Il existe des pressions internes visant à faire évoluer le Conseil Salish-Shidhe en quelque chose de plus puissant : lui donner plus de poids et s'en servir pour modeler les tribus individuelles en une nation forte. Mais si les Salish, les Makahs et même les Sinsearach soutiennent ce projet, la quasi-totalité des autres tribus membres votent contre à chaque fois qu'il est soumis au Conseil. Je ne saurais pas dire pourquoi exactement, mais j'imagine que c'est par crainte qu'un Conseil plus fort bouleverse par trop leur mode de vie.]<<<<

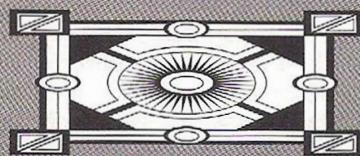
- Holly (15:28:00/05-08-52)

>>>>[Les Orks des Cascades votent contre parce qu'ils savent qu'un Conseil doté d'un véritable pouvoir disciplinaire les priverait de leur source de revenu illégale.]<<<<

- Vic (11:04:54/01-09-54)

NATION SIOUX





NATION SIOUX

GÉNÉRALITÉS

Population : 31.810.000

Humains : 70 %

Elfes : 6 %

Nains : 3 %

Orks : 15 %

Trolls : 5 %

Autres : 1 %

Revenu par Habitant : 22.000 ¥

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 20 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :
1 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 31 %

Éducation :

BEPC : 55 %

BAC : 26 %

Études Supérieures : 9 %

Numéro d'Accès RTR : NA/NAN/SN

CLIMAT

La nation Sioux recouvre ce qui était autrefois la partie médiâne occidentale des États-Unis. Elle connaît pour l'essentiel des variations de températures caractéristiques d'une région de plaines. Il est néanmoins difficile de généraliser au sujet du climat de cette nation, car il diffère considérablement d'une partie à l'autre du pays.

La température hivernale tombe fréquemment en dessous de zéro, tandis qu'en été elle peut dépasser les 37° C. Chaque région connaît un taux de précipitations annuelles différent. Les tornades constituent un événement saisonnier, sans provoquer pour autant de dommages importants. Si certains ouragans originaire du Golfe du Mexique ou de l'Atlantique remontent vers le nord et l'ouest à travers les CAS, beaucoup se forment directement au-dessus du pays.

>>>>[Danckekker n'a pas les cojones de le formuler simplement, mais le système climatique de la région est complètement dingue. Il est aussi difficile d'établir une prévision météo sur deux jours ici que sur cinq jours dans n'importe quelle autre partie du continent. Je dois admettre que j'ignore pourquoi. Les diverses théories comprennent une mauvaise répartition du réchauffement global, une perturbation des courants chauds en raison du trafic suborbital et semi-balistique, et même l'effet des panaches d'air chaud échappés des réacteurs à fusion. La morale de l'histoire est qu'il faut penser à emporter à la fois son bikini et sa parka, sans oublier son imperméable, et réservé à l'avance dans un abri anti-ouragan.]<<<<

- Woppler the Weatherman (10:24:22/04-04-54)

>>>>[La théorie à laquelle j'accorde le plus de crédit est que le climat parfois démentiel des NAO (bel et bien concentré ici, même si la plupart des gens, y compris Danckekker, refusent de l'admettre) est le contre-coup de la Grande Danse Fantôme de Coyote Hurlant. Tout se paye, bonhomme.]<<<<

- Simone (10:45:23/14-05-54)

ACCÈS

Avion

Le plus important aéroport international de la nation Sioux ne se trouve pas à Cheyenne, sa capitale, mais à Casper. En fait, l'aéroport de Cheyenne est classé international uniquement à cause de sa proximité avec la frontière des nations Ute et Pueblo.

Casper propose des vols suborbitaux et semi-balistiques réguliers à destination de la plupart des grandes villes de la planète. Par contraste, les seuls vols réguliers au départ de Cheyenne desservent Salt Lake City, Lincoln, Denver et Topeka.

La nation Sioux enregistre davantage de petites compagnies aériennes courte-distance que n'importe quel autre pays d'Amérique du Nord. À l'heure où nous écrivons, le gouvernement Sioux en recense une soixantaine. Les principales sont Table Top Travel, Skybus, Skycab, Eagle Feather Transit et Bonnie's.

>>>>[Un grand nombre de compagnies signifie trop peu de contrôles. La nation Sioux voit régulièrement dégringoler ses avions-taxis. Certains accidents sont des collisions en plein ciel et d'autres résultent d'une défaillance spontanée du matériel, mais la plupart sont provoqués par une erreur humaine.]<<<<

- Right Stuff (02:26:36/08-01-54)

>>>>[Le gouvernement parle sans arrêt de créer un système de contrôle centralisé, similaire à l'Airlink Pueblo, mais les compagnies indépendantes freinent des quatre fers.]<<<<

- Tony (02:28:20/18-03-54)

Automobile ou car

Les principales voies de terre à travers la nation Sioux comprennent la Highway 90, au sud-est de Butte (Conseil Algonkin-Manitou), la Highway 25 qui part de Denver, la Route 80 à partir d'Omaha (UCAS), et le prolongement ouest de la Route 80 au départ de Salt Lake City et d'Ogden (nation Ute). La Whippet Bus Lines et la Screaming Eagle Overland proposent toutes deux un service régulier sur ces routes. La Sioux National Transit offre un service local entre Cheyenne et Casper.

>>>>[Prendre un car de la SNT est une sacrée expérience, bonhomme. Je pense que les chauffeurs sont tous d'anciens interfacés de panzers, vu qu'ils conduisent comme s'ils s'attendaient à tout moment à essuyer un tir de gros calibre. Boucle bien ta ceinture et retiens-toi d'aller aux chiottes.]<<<<

- Chilled in Cheyenne (21:08:03/05-07-54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

La nation Sioux peut s'enorgueillir de compter davantage de tribus distinctes parmi ses membres que n'importe quelle autre Nation des Américains d'Origine. Douze tribus principales représentent 99 % de la population. La répartition est la suivante :

Sioux	18 %
Crows	12 %
Navajos	12 %
Hidatsa	10 %
Arapaho	10 %
Cree	8 %
Chippewa des Plaines	8 %
Pieds-Noirs	7 %
Apaches	7 %
Cheyenne	4 %
Mohawk	3 %
Autres	1 %

Fort peu d'habitants de la nation Sioux sont incapables de se réclamer d'une ascendance indienne. Les non-Amérindiens sont tous des immigrants, des Anglos qui travaillent dans le milieu de la haute technologie et sont concentrés autour de Cheyenne. Ceux d'entre eux qui jouissent d'une citoyenneté à part entière sont respectés pour leur valeur aux yeux de la nation et bénéficient des mêmes statuts que n'importe quel citoyen sioux. En règle générale, cependant, les non-Amérindiens sont tenus en piètre estime.

>>>>[les Sioux n'acceptent pas facilement les Anglos. Mais une fois que tu as conquis leur respect, ils te soutiendront quoi qu'il puisse arriver. Pour me couvrir dans une opération dangereuse, je préfère les Sioux à n'importe qui d'autre.]<<<<

- Mad Merc (18:00:37/22-03-54)

La représentation au gouvernement est déterminée par le rapport de la population de chaque tribu à la population globale. Le conseil dirigeant des Sioux reflète presque exactement cette proportion. Les Apaches pour leur part sont légèrement sur-représentés au regard de cette formule, mais il n'existe aucune friction évidente entre les membres des différentes tribus.

La fonction publique, en revanche, montre une nette répartition des responsabilités en fonction des origines tribales. Ainsi, la police est presque exclusivement constituée de Cheyenne, tandis que l'armée se compose largement de Cree et de Mohawk. Les bureaux administratifs chargés d'organiser les services sociaux sont principalement tenus par les Hidatsa. Lorsque la nation Sioux fut fondée, ces divisions furent créées par agrément mutuel entre les tribus. Quoique l'accord n'ait jamais eu force de loi, cette ségrégation fonctionnelle se perpétue de nos jours. Ceux qui essaient d'analyser cette division du travail suggèrent qu'elle repose sur la conviction que chacun sera plus à l'aise parmi d'autres membres de culture et de traditions similaires.

>>>>[Si les tribus ne sont pas "encouragées" à se cantonner chacune dans son secteur d'activité, comment se fait-il qu'aucun postulant crow, navajo ou pieds-noirs n'ait jamais été accepté dans la police, hm ?]<<<<

- Rolling Thunder (06:08:38/28-03-54)

>>>>[Peut-être parce que les postulants n'étaient pas du bois dont on fait les flics. D'après mes recherches, la majorité des non-Cheyenne qui ont tenté d'entrer dans la police étaient motivés uniquement par le souci de briser ce qu'ils voyaient comme une mainmise d'une tribu sur le service. Je ne crois pas que ça suffise pour faire un flic.]<<<<

- People Watcher (07:50:37/30-03-54)

Si la nation Sioux dans son ensemble n'a pas opéré de retour agressif à ses coutumes ancestrales, une de ses traditions a connu une résurrection spectaculaire. Le langage des signes

développé par les Indiens des Plaines au XVIIIème siècle pour les communications inter-tribales connaît un regain de popularité. Complexe, pratique, fluide, il est assez beau à observer. Au contraire d'autres formes d'expression gestuelle, il n'est pas fondé sur la limitation du vocabulaire. Deux personnes suffisamment versées dans ce langage des signes peuvent discuter aussi aisément de concepts éthiques et philosophiques que de préoccupations concrètes comme la pluie et le beau temps.

>>>>[J'ai travaillé avec un certain nombre de tribus des plaines sur diverses, hum, missions, eh bien leur langage des signes peut te sauver la vie en opération de combat. J'ai vu ainsi se transmettre des instructions hautement complexes dans un silence total, en situation d'EMCON complet, aussi vite ou même plus que je n'aurais pu le faire par radio. C'est foutrement impressionnant, bonhomme. J'ai essayé d'apprendre la langue, mais je suis loin de la maîtriser.]<<<<

- Mad Merc (18:03:52/22-03-54)

>>>>[EMCON ?]<<<<

- Fader (19:54:59/22-03-54)

>>>>[EMission CONtrol. Silence radio, pauvre tache.]<<<<

- Mad Merc (05:30:07/01-04-54)

>>>>[La prochaine fois que tu es à Cheyenne, vérifie le programme du Sioux National Theater (vers Pershing et la 23ème). Chaque année, on y joue au moins deux spectacles entièrement en langage des signes. C'est pratiquement comme assister à un ballet, et si tu connais la pièce, c'est vraiment grandiose. J'ai vu Des souris et des hommes comme ça, c'était assez extraordinaire.]<<<<

- Holly (08:22:35/08-04-54)

>>>>[Je ne sais pas si c'est une nouvelle tendance, mais les jeunes hommes de la nation Sioux adoptent une conduite extrêmement macho, ultra masculine. Provocation et contre-provocation paraissent constituer la principale forme de communication entre étrangers au sein de cette sous-culture. Mais elle semble très ritualisée et débouche rarement sur un affrontement physique. À cet égard, elle évoque le comportement menace-domination-soumission qu'on observe chez les loups. Ce comportement peut causer problème lorsqu'il oppose différentes sous-cultures. Il y a deux mois, ç'a failli être la guerre dans un bar de Casper (la Flame Tavern, si tu connais un peu Casper). À ce qu'on m'a raconté, deux mecs-rasoirs venus de l'extérieur étaient entrés pour boire un verre, et quelques locaux leur ont montré les dents. Les Shadowrunners ont pris ça pour une menace sérieuse et ont réagi en conséquence : par la manière forte. On a rejoué le dernier carré du général Custer. Score final : deux mecs-rasoirs et quatre locaux sur le terrain, douze locaux salement amochés. L'incident a également créé une grave tension pendant plusieurs semaines.]<<<<

- Socio Pat (21:17:02/05-07-54)

>>>>[Si tu creuses un peu, tu verras que ce comportement se rencontre principalement au sein de la tribu des Mohawk. Mais il est lié à un fort penchant national pour les sports violents et agressifs. À l'instar de certains pays d'Amérique du Sud, qui sont des fêlés du football, les membres de la nation Sioux sont des obsédés du combat de rue, du combat à moto et d'autres délicieuses activités similaires de leur invention.]<<<<

- People Watcher (06:36:43/21-07-54)

>>>>[Pour revenir sur le commentaire de Socio Pat : c'est un fait intéressant qu'on voit peu de gangs de motards et autres bandes assassines dans les rues de la nation Sioux. Les rares qui existent

NATION SIOUX

sont composés de membres plus âgés et semblent remonter à une autre époque.]<<<<
- NFA (22:29:36/15-08-54)

HISTOIRE ET CULTURE

La majorité des tribus de la nation Sioux sont originaires des grandes plaines d'Amérique du Nord. Sur les douze principales, seule celle des Mohawk a immigré dans la région, provenant des forêts de l'est ainsi que plusieurs autres telles celles des Delaware, Onondaga, Oneida, Mohican, Mohegan, Cherokee et Choctaw. Ces dernières ne sont que les vestiges de tribus autrefois puissantes et constituent moins de 1 % de la population de la nation.

Les tribus des forêts de l'est furent les premières à rencontrer colons et explorateurs européens. Au début, leurs relations furent amicales, mais la paix ne dura pas. Bientôt, colons et Amérindiens s'engageaient dans la guerre. Les colons progressèrent vers l'ouest, prenant possession de la terre et la payant de leur sang.

Dès le début des années 1800, les Européens avaient atteint les rives du Mississippi. Tout en continuant à rechercher vers l'ouest des terres "non revendiquées", les colons négocièrent des traités de paix avec les Indiens.

>>>>[Qu'ils brisèrent rapidement pour la plupart, maudits soient les Anglos.]<<<<

- Squanto (14:54:33/10-04-54)

En 1830, le Congrès vota l'Acte de Relocalisation des Indiens qui autorisait le gouvernement à déplacer les derniers Amérindiens des forêts à l'ouest du Mississippi. Leurs réserves se mêlèrent rapidement à celles des tribus des plaines. Ces dernières lutèrent courageusement contre la progression européenne, mais leur défaite était inévitable.

Les tribus qui se sont regroupées pour constituer la nation Sioux ont presque toutes été des membres de la première heure du MSA et par la suite des NAO. Plusieurs d'entre elles ont rejoint la Fédération des Plaines, un groupe autonome quoique allié au MSA et aux NAO, qui fut dissoute en 2011. À l'exception de quelques brandons de discorde, la plupart des tribus s'accordaient à reconnaître qu'un front uni sous la bannière du MSA/NAO serait plus efficace qu'une approche non concertée.

>>>>[J'étais l'un des "brandons de discorde" de Dancheckker, et j'en suis fier. Regarde le bilan du MSA et des NAO. La nation Sioux pourrait être un glorieux État, emblématique de

ce qui faisait la force des nations des plaines à l'époque de nos ancêtres. Au lieu de quoi, elle se retrouve liée par une espèce de conseil démodé à des chasseurs de phoques et des habitants des falaises qui n'ont aucun sens de l'honneur. Je crache sur les NAO et le CTS. Et je ferai ce qu'il faut pour entraîner leur chute.]<<<<

- Proud Son (17:15:26/29-05-54)

>>>>[Va sucer la crotte de l'lezard séché, eh, fossile ?]<<<<
- Pueblo Princess (04:42:17/08-06-54)

Parce les tribus des forêts de l'est représentent un si faible pourcentage de sa population, les us et coutumes de la nation reprennent pour l'essentiel ceux des Amérindiens des plaines. Les Sioux cultivent un profond sens de l'honneur : manquer de respect à leurs ancêtres ou à leurs usages constitue un affront impardonnable.

La nation Sioux est parvenue à unifier ses tribus disparates par un appel à la fraternité, répartissant devoirs et responsabilités entre chacun de ses membres.

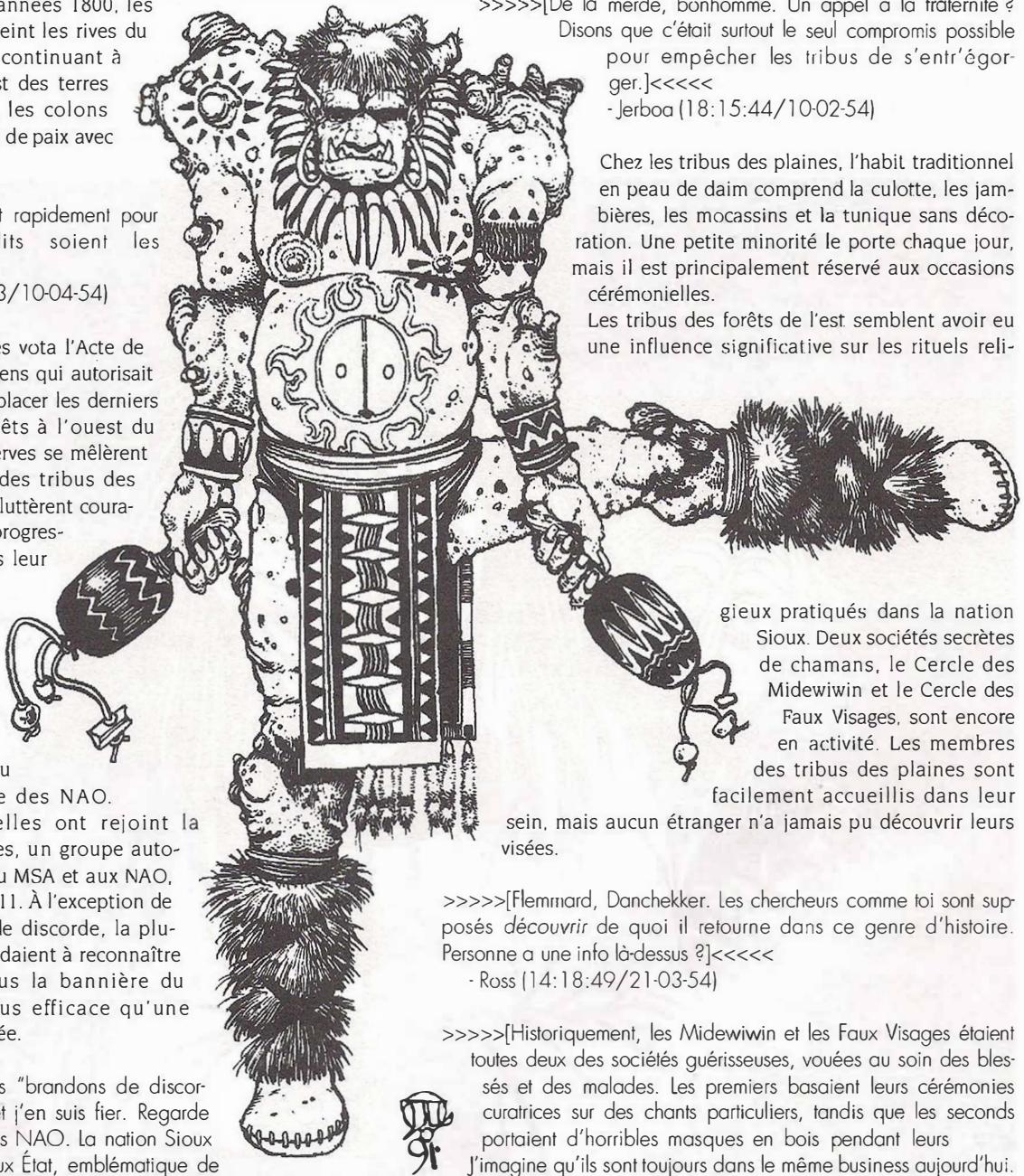
>>>>[De la merde, bonhomme. Un appel à la fraternité ?

Disons que c'était surtout le seul compromis possible pour empêcher les tribus de s'entr'égarter.]<<<<

- Jerboa (18:15:44/10-02-54)

Chez les tribus des plaines, l'habit traditionnel en peau de daim comprend la culotte, les jambières, les mocassins et la tunique sans décoration. Une petite minorité le porte chaque jour, mais il est principalement réservé aux occasions cérémonielles.

Les tribus des forêts de l'est semblent avoir eu une influence significative sur les rituels reli-



gieux pratiqués dans la nation Sioux. Deux sociétés secrètes de chamans, le Cercle des Midewiwin et le Cercle des Faux Visages, sont encore en activité. Les membres des tribus des plaines sont facilement accueillis dans leur sein, mais aucun étranger n'a jamais pu découvrir leurs visées.

>>>>[Flemillard, Dancheckker. les chercheurs comme toi sont supposés découvrir de quoi il retourne dans ce genre d'histoire. Personne a une info là-dessus ?]<<<<

- Ross (14:18:49/21-03-54)

>>>>[Historiquement, les Midewiwin et les Faux Visages étaient toutes deux des sociétés guérisseuses, vouées au soin des blessés et des malades. Les premiers basaient leurs cérémonies curatrices sur des chants particuliers, tandis que les seconds portaient d'horribles masques en bois pendant leurs cérémonies. J'imagine qu'ils sont toujours dans le même business aujourd'hui.]<<<<

NATION SIOUX

Maintenant que la magie est revenue dans le monde, leurs rituels sont probablement beaucoup plus efficaces.]<<<<
- Holly (21:26:48/02-04-54)

>>>>[Les Faux Visages ont abandonné leurs masques. Le pouvoir chamanique les transforme suffisamment pour que le port du masque en devienne redondant.]<<<<
- ManyNames (23:59:59/10-04-54)

>>>>[C'est juste une rumeur et je ne dis pas que c'est la vérité, mais écoute un peu ça. D'après ce que j'ai entendu, le Cercle des Midewiwin aurait modifié son but initial, qui était de soigner les maladies individuelles, pour se consacrer à la guérison de la nation Sioux dans son entier. D'après cette rumeur, les Midewiwin seraient devenus des vigiles chamaniques livrant leur propre guerre contre l'industrie du BTL, la Mafia et tout ce qui semble causer du tort au mode de vie sioux. Je te dis ça sans garantie aucune [et s'il y a des Midewiwin ici, me faites pas la peau, 'voulez bien ?].]<<<<

- Alias (17:58:11/10-06-54)

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES MOHAWK

La tribu des Mohawk appartenait à la fédération iroquoise dite des Cinq Nations. Formée aux alentours de 1570 sous la direction de Hiawatha et de Dekanawida, cette fédération comprenait les Mohawk, les Oneida, les Cayuga et les Seneca. En 1722, les Tuscarora la rejoignirent. Elle occupait alors la partie

septentrionale de ce qui était autrefois l'État de New York (et qui fait aujourd'hui partie des UCAS).

Les Mohawk avaient une réputation de farouches guerriers. Eux et les autres tribus iroquoises se procurèrent des armes à feu auprès des colons hollandais au début des années 1600 et soumirent en un rien de temps toutes les tribus du Saint-Laurent au Tennessee et du Maine jusqu'au Michigan. Ils exerçaient un contrôle total sur le commerce des fourrures et faisaient payer un tribut pour autoriser le passage en canoë sur les Grands Lacs.

Sous la direction de chefs tels que Joseph Brant, la fédération iroquoise se rallia aux Anglais contre les Français. Elle se divisa, cependant, sur le choix du camp à soutenir dans la Guerre d'Indépendance. Les Mohawk se rangèrent au côté des Anglais et les Américains leur en firent supporter les conséquences après la guerre. La majorité de la tribu émigra vers le nord dans des réserves canadiennes.

Les Mohawk menèrent une vie paisible jusqu'à ce que la question des prétentions territoriales relance la controverse à la fin des années 1980 et au début des années 1990. Ils firent valoir leurs revendications en établissant des barrages sur les routes dans une réserve immédiatement au sud de la frontière canadienne. Les barrages furent promptement dégagés par l'armée U.S. Plusieurs mois après, les Mohawk bloquèrent un pont qui menait à Oka, Québec. Cette fois, leur action conduisit à un siège d'une semaine, ponctué de violents accrochages entre guerriers mohawk et soldats canadiens. Une fois encore, les Amérindiens



furent contraints de battre en retraite et leur barrage fut démantelé.

Presque dix ans plus tard, les Mohawk du Canada bloquèrent des routes menant à leurs réserves autour d'Oka, de Kahnawake et de Kanesatake, au Québec. Ils s'instituèrent eux-mêmes Nation Souveraine Mohawk. Tandis que le monde observait, le gouvernement canadien hésitait. La population totale de la "nation" ne dépassait pas les 5.000 individus, parmi lesquels 500 seulement étaient des guerriers. Toutefois, la situation sur le terrain était plus complexe qu'il n'y paraissait.

>>>>[Tu parles qu'elle l'était ! J'ai pris part à l'affaire, bonhomme, jeune bleusaille de 18 ans de l'Armée du Canada dans mon bel uniforme vert avec mon beau fusil automatique tout neuf. On devait être un millier en face de peut-être 500 guerriers mohawk. Une foule armée de couteaux à épauler et de fusils de chasse, hein ? Faux. Des rumeurs qu'on avait entendues disaient que les Mohawk entretenaient des liens avec quelques groupes terroristes de grande envergure et qu'ils avaient entassé la grosse artillerie. Fusils d'assaut, mines claymores, lance-grenades et un bon paquet de calibres 50 à servants (j'jamais affronté un calibre 50 militaire spécial, cuvée 1999, bonhomme ? Place-toi au milieu d'un bloc du centre ville et regarde autour de toi. Rien de ce que tu verras ne peut arrêter une balle de calibre 50. Toute "couverture" ne servirait qu'à déstabiliser le projectile pour toi. Adorable, non ?) Les Mohawk étaient retranchés derrière des positions fortifiées et ils avaient probablement miné les alentours des points d'accès. La grande question était de savoir s'ils disposaient de matériel antiaérien - Stingers ou Gremlins ? C'est ça qui nous a fait hésiter.]<<<<

- Dennis Peet (18:08:42/03-10-54)

Après un siège de quatre semaines, l'armée entra en action. Ses pertes initiales furent élevées. Le premier assaut d'infanterie fut incapable de déloger les Mohawk. Le second impliquait des blindés avec un soutien aérien rapproché. Les Mohawk faillirent, mais ils conservaient une position solide à Kahnawake. Avant le troisième et ultime assaut, les forces canadiennes offrirent un sauf-conduit aux non-combattants. Leur proposition fut ignorée. Au matin du 3 octobre 1999, au lever du jour précisément, une salve parfaitement minutée de missiles Cataphract guidés par interface frappa les fortifications de Kahnawake. L'infanterie mécanisée, un bataillon de blindés et plusieurs unités de cavalerie aérienne entrèrent en piste. Le combat fut terminé avant midi. La Nation Souveraine Mohawk était complètement balayée.

Après l'anéantissement des indépendantistes mohawk, le gouvernement canadien prit des mesures pour s'assurer que l'histoire ne se répéterait pas. Tous les Mohawk des autres réserves furent déplacés vers un "Camp de Protection" près de Swift Current, Saskatchewan. Le gouvernement justifia cette action par la nécessité de "protéger" les Mohawk survivants de la vengeance des autres tribus comme des Anglos après l'incident de Kahnawake. Par une mesure sans précédent et tout à fait inattendue, le gouvernement des États-Unis envoya les Mohawk des réserves américaines rejoindre leurs frères au camp d'internement du Canada. La population mohawk globale était tombée à 25.000 personnes. Prisonniers de hautes enceintes et gardés par l'armée canadienne, les Mohawk n'eurent aucune possibilité de prendre part aux agissements du MSA jusqu'à l'éclatement final du Canada.

Libérés du Centre de Protection, les rares Mohawk survivants partirent vers le sud. Leur territoire historique appartenait désormais aux UCAS, aussi sollicitèrent-ils l'entrée dans la nation Sioux nouvellement formée, où ils furent acceptés.

Les Mohawk compensent, à force de fierlé, la faiblesse de leur nombre et ont acquis une influence significative au sein du

gouvernement de la nation Sioux. Tous les membres de la tribu sont informés, presque depuis leur naissance, de leur histoire tragique. Ils sont déterminés à ne jamais tolérer, en tant que peuple, la répétition d'une pareille oppression. La grande majorité des Mohawk, hommes et femmes confondus, proclame son ascendance en portant la coupe iroquoise traditionnelle. Peu d'entre eux, pourtant, ont adopté les culottes et les jambières de leurs ancêtres.

>>>>[J'ai eu, Danchekker ! Il y a une erreur dans le dernier paragraphe, et c'est un parfait exemple de la façon dont certaines personnes (censément) aussi proches de leur culture et traditions que les Mohawk peuvent dériver avec le temps et se laisser induire en erreur par une "sagesse populaire" souvent mal fondée. Sûr, la coupe de cheveux en crête ou en frange sur le sommet du crâne avec le reste de la tête rasé s'appelle une iroquoise. Mais c'était la coiffure des Creek, des Powhatan et des Chickasaw (originaires de la même région que les Mohawk). Les autres tribus iroquoises, celle des Mohawk comprise, se rasaient le sommet du crâne et conservaient une frange autour de la tête.]<<<<

- Holly (18:52:23/27-02-54)

>>>>[Où tu prends tes infos, Anglo ?]<<<<

- Hiawatha (04:10:01/03-05-54)

ÉCONOMIE

La structure économique de la nation Sioux présente une intéressante juxtaposition de deux sous-économies différentes. La première est principalement agraire, fortement assistée par une technologie de pointe ; la seconde est essentiellement de type tertiaire (traitement de l'information). La faible proportion d'industrie secondaire (fabrication industrielle) reste très peu polluante. La nation Sioux possède l'une des plus sévères législations antipollution du monde entier et la fait sévèrement respecter.

La nation Sioux est le premier producteur d'Amérique du Nord en matière de céréales génétiquement améliorées. Bon nombre d'entre elles, notamment le néo-triticale et le stonewheat, produisent jusqu'à quatre récoltes par an. Des plantations d'une densité sans précédent deviennent possibles grâce à certaines "retouches" génétiques qui autorisent les plants à pousser beaucoup plus proches les uns des autres qu'avec une variété naturelle. Le rendement est encore augmenté par le recours judicieux à la culture hydroponique, en particulier pour le soja et la levure. Les principales exportations céréaliers de la nation Sioux sont le grain, le soja et la protéine de levure industrielle. L'Advanced Pest Control Laboratory (Laboratoire de Dézinsectisation) qui dirige le gouvernement à Laramie est mondialement réputé pour ses recherches dans le secteur des pesticides vitaux à cible spécifique.

>>>>[Biogene prétend que l'APCL lui aurait dérobé le génome d'un bactériophage subvirale qui tue le virus mosaïque du tabac. L'APCL a déposé une contre-plainte selon laquelle ce serait Biogene qui lui aurait barbouillé le concept, et non l'inverse. Les deux plaignants se sont vu interdire la production et la mise en vente du produit. Dans le même temps, Renraku fait un malheur avec son propre bactériophage contre le virus mosaïque du tabac - qui se trouve comme par hasard être la copie conforme du génome APCL/Biogene. Coïncidence ?]<<<<

- Chimera (23:45:32/03-02-54)

>>>>[Je me baladais dans les systèmes informatiques de Biogene et de l'APCL et j'ai trouvé un truc intéressant. D'après la

NATION SIOUX

documentation, ça semblerait être un cas de découvertes indépendantes simultanées (ce qui, en fait, n'est pas si rare que ça dans le domaine scientifique). Maintenant, la partie intéressante : les deux systèmes montrent des traces évidentes d'infiltration par un decker. En d'autres termes, chaque compagnie dispose de la "preuve" que sa concurrente a pénétré son système. Je ne peux pas le prouver, mais je pense que les deux infiltrations sont l'œuvre de deckers de chez Renraku. Rigolo, non ?]<<<<

- FastJack (23:22:34/30-03-54)

>>>>[la manipulation génétique est néfaste. L'humanité n'a pas le droit d'interférer avec ce que la Nature a perfectionné pendant des millions d'années. La possibilité d'un bio-désastre est trop sérieuse pour qu'on se laisse aveugler par les avantages à court terme. Halte aux Concepteurs de Gènes ! Sauvons la Nature ?]<<<<

- Save Our Genomes (04:38:40/15-04-54)

>>>>[SOG ? Lâche-nous un peu la grappe t Marre des Néo-Luddites.]<<<<

- Technocrat (21:59:30/27-05-54)

>>>>[Mais bordel, qu'est-ce que c'est qu'un "luddite" ?]<<<<

- Jilly (03:38:08/29-05-54)

>>>>[les luddites ont été les premiers techno-terroristes. En Angleterre, il y a un peu plus de deux siècles, ils détruisaient les machines pour s'opposer à l'industrialisation. Je crois qu'au départ c'était des machines textiles ou quelque chose comme ça.]<<<<

- Nora (09:49:41/06-06-54)

L'University of Cheyenne est mondialement renommée pour ses recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle et de la technologie des systèmes experts. Plus d'une centaine de fabricants de matériel informatique et de logiciels se sont installés dans la région de Cheyenne pour développer et distribuer des produits basés sur la technologie brevetée par l'UC. Bon nombre de ces produits sont de toute première qualité et trouvent facilement acquéreurs en Amérique du Nord comme dans le reste du monde. La plus importante de ces sociétés est FTL Technologies, fabricant du logiciel de traduction "Warpdrive" utilisé par les systèmes de transaction automatique du monde entier.

>>>>[FTL fait aussi un bon chiffre sur le marché du logiciel de cyberdeck. Si t'utilises une console Fairlight ou Fuchi achetée dans le commerce, il y a des chances pour que ton code Persona soit basé sur un programme FTL, lequel à son tour est basé sur une découverte de l'UC.]<<<<

- Laser's Edge (12:39:33/08-06-54)

>>>>[FTL ne s'étend pas au-delà de la nation Sioux pour l'instant, mais elle constitue un enjeu de premier ordre. Elle vient de repousser une tentative de prise de contrôle hostile par MCT - littéralement. MCT est habituée à devoir sortir les griffes, mais pas à

perdre. À ce que j'ai pu déterminer, elle aurait perdu toute une équipe de pénétration, groupe d'assaut et deckers. Aucun survivant. Aucune indication des pertes subies par FTL, mais j'imagine qu'elles ont dû être du même ordre.]<<<<

- Hummer (14:40:54/24-07-54)

Le Bureau de la Haute Technologie décréta en 2026 que seules les corporations basées en territoire sioux pourraient prétendre à commercialiser la technologie élaborée par l'University of Cheyenne. À l'heure où nous écrivons, 27 contrevenants à ce décret attendent toujours une décision de justice. Toutes ces infractions furent commises par de grandes multinationales. Le Bureau édicta également une soupe de 20 pour cent sur la propriété étrangère des fabricants de haute technologie, ce qui lui permet de réfuter les accusations de pratiques commerciales préférentielles.

>>>>[... Et on peut pratiquement entendre gémir et grincer des dents dans les gratte-ciel partout à travers le monde.]<<<<

- Tardis (02:43:52/17-05-54)

>>>>[Comment ça peut se goupiller avec la tentative de prise de contrôle par MCT ?]<<<<

- Inquiring Mind (02:27:45/27-07-54)

>>>>[J'ai présenté une version un peu abrégée. C'est un secret de polichinelle dans le milieu des deckers que l'opération a été orchestrée par MCT. Officiellement, MCT est protégée du scandale par trois holdings et une société-écran. En d'autres termes : "Eh, les gars, c'était pas nous." Sûr, bonhomme.]<<<<

- Hummer (03:50:24/03-08-54)

Sauf pour ce qui se rapporte aux découvertes déposées par l'University of Cheyenne, il existe très peu de limites aux activités des grandes corporations au sein de la nation Sioux, même dans le domaine de la haute technologie. Toutes les grandes corporations multinationales y sont représentées et la plupart possèdent d'importantes installations à Cheyenne, Casper ou Laramie. L'ensemble le plus impressionnant est le complexe des sept tours de Mitsuhamu sur Collins et Wolcott, dans le centre ville de Casper.

>>>>[Contrairement à la tradition (voir mon commentaire dans la section **Gouvernement**, page 33) le Bureau de la Haute Technologie s'est avéré presque impossible à corrompre ou à influencer d'une manière ou d'une autre. Mes contacts disent qu'un tas de corps, d'Aztechnology à MCT en passant par Nestle, s'appliquent à changer ça. Les



NATION SIOUX

COÛT DE LA VIE DANS LA NATION SIOUX

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	100 %
Armes de contact	100 %
Armes de jet	90 %
Armes de trait	95 %
Accessoires pour armes à feu	80 % [2]
Explosifs	110 % [3]
Munitions	95 % [1]
Vêtements et armures	
Armures	150 % [4]
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	70 %
Communications	90 %
Contre-mesures électroniques	90 %
Équipement de survie	180 % [5]
Mesures de surveillance	90 %
Systèmes de sécurité	90 %
Mode de vie	
Loisirs	120 %
Électronique	90 %
Cybernétique	
Implants céphaliens	90 % [6]
Implants céphaliens internes	90 %
Implants corporels	90 %
Cyberdecks	70 % [7]
Programmes	90 %
Biotechnologie	
Biotechnologie	120 %
Équipement magique	
Armes magiques	300 %
Focus de Pouvoir	150 %
Focus de Sort	150 % [8]
Fournitures magiques	180 %
Bibliothèque hermétique	200 %
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	200 %

Véhicules

Aériens	130 %
Aquatiques	180 %
Terrestres	140 %
Véhicules militaires	180 % [9]

NOTES :

[1] les services de sécurité corporatistes et leurs agents peuvent acheter légalement les munitions les plus redoutables, y compris les munitions APDS et les balles explosives.

[2] le silencieux est légal pour les corps. La nation Sioux est coulante à l'égard des modules d'interface, mais uniquement ceux de fabrication locale. Le seul module d'interface sioux provient de chez Telspot et il manque notoirement de fiabilité.

[3] la réglementation est mince en ce qui concerne la vente d'explosifs. Tout ce qu'il faut, c'est un certificat de nécessité facile à imiter et une bonne raison de faire sauter quelque chose.

[4] tout ce qui est plus gros qu'un gilet pare-balles est réservé aux flics, à l'armée et aux gardes de sécurité corporatistes.

[5] Je suis le premier surpris.

[6] Personnellement, je préférerais bouffer du verre pilé plutôt que me faire installer un truc de fabrication sioux à l'intérieur du crâne. Mais c'est probablement juste un effet de mon sectarisme personnel.

[7] FTL a sorti une console absolument géniale, qui est pratiquement équivalente à un Fairlight Excalibur, et son petit frère fait jeu égal avec un Fuchi Cyber-6.

[8] Tout ce qui touche à la magie va te coûter davantage que ce à quoi tu pourrais t'attendre.

[9] le gouvernement autorise les forces de sécurité corps et leurs bénéficiaires légaux à posséder à peu près n'importe quoi. Si tu réussis d'une manière ou d'une autre à le faire nommer "bénéficiaire légal", tu peux être le premier Shadowrunner de ton bloc à posséder une Citymaster.

Il faut que j'explique mon attitude négative à l'égard des implants céphaliens de fabrication sioux. La technologie de base de leurs produits est uniformément excellente : les unités centrales sont du tonnerre, et les routines des programmes et microprogrammes sont très élégantes. C'est toute la partie périphérique, l'installation qui connecte effectivement le matériel à ton système nerveux, que je trouve douteuse. Une rumeur qui revient souvent raconte qu'un important dirigeant corporatiste aurait passé l'arme à gauche quand son téléphone interne se serait mis à tourner en boucle en position occupée. Sale façon de crever.]<<<<

- The Keynesian Kid (17:49:02/11-02-54)

sommes discutées sont impressionnantes, pour ne pas dire plus.]<<<<

- Iris (07:17:45/23-10-54)

>>>>[Ça pourrait changer bientôt. On raconte dans les ombres que la tête du Bureau a un fils qui a voulu s'essayer au piratage informatique. Le gosse a tenté de s'introduire dans le système de Renraku à New York. La sécurité de Renraku le retient et menace de le remettre aux flics des UCAS. J'imagine que cette situation donnera à Renraku le moyen de pression qu'elle attendait pour faire lever quelques-unes des restrictions les plus contraignantes du Bureau.]<<<<

- Lee (10:41:15/18-11-54)

Le niveau de vie dans la nation Sioux est proche de ce qu'il est à Seattle. Les produits de haute technologie y sont généralement meilleurs marché, mais uniquement lorsqu'ils sont fabriqués sur place. Ceux qui sont importés coûtent 10 % plus cher, car le Bureau de la Haute Technologie impose des taxes pour stimuler le développement de l'industrie locale.

>>>>[... Ce qui nous ramène à la liste des prix. Une fois encore, les prix indiqués pour les joujoux hightech correspondent à des produits de fabrication sioux. Si tu veux acheter un truc d'importation, ça te coûtera généralement 110 % de ce que tu payerais à Seattle.

GOUVERNEMENT

Le principal corps dirigeant de la nation Sioux est le Conseil des Chefs. Pour des raisons historiques, il se compose de 20 membres. Chaque grande tribu de la nation doit y compter au moins un représentant. Les chefs sont sélectionnés par un Conseil des Anciens comportant lui aussi 20 membres, presque tous chamans. Chaque grande tribu doit avoir au moins un ancien au Conseil.

Les chefs servent pendant cinq ans et ne peuvent pas être choisis une seconde fois. Les anciens sont nommés à vie. Lorsqu'un ancien meurt, son successeur est sélectionné par le Conseil des Chefs. Il faut au moins quinze voix pour élire un ancien au poste vacant.

Ce système n'a rien de démocratique, mais il fonctionne. Les anciens sont libres de choisir les chefs en fonction de leurs aptitudes à diriger, quelle que soit la popularité des candidats auprès des citoyens.

>>>>[En d'autres termes, si un mec est un foutrement bon administrateur mais possède le magnétisme personnel d'une assiette de foin, il peut être nommé au gouvernement. Ce genre de truc ne se produirait pas dans une démocratie.]<<<<

- E Pluribus (17:39:20/04-06-54)

NATION SIOUX

Pour se présenter à un poste important (chef ou ancien), le candidat doit être originaire de la nation Sioux et pouvoir prouver sa filiation directe avec l'une de ses grandes tribus. Les chefs perçoivent un excellent salaire, c'est pourquoi la personne choisie par les anciens accepte plus fréquemment sa nomination qu'on ne pourrait s'y attendre.

Les autres membres du gouvernement sont nommés par les chefs.

Le gouvernement est divisé en bureaux, chacun responsable d'un aspect de l'administration. Les plus importants comprennent la Haute Technologie, la Santé et le Bien-Être Publics, la Direction des Ressources, l'Agriculture, l'Immigration et les Revenus, l'Ordre Public, la Justice et la Sécurité Nationale. D'autres, plus modestes, gèrent les fonctions moins gouvernementales.

Chaque bureau est autonome et ne répond de ses agissements que devant le Conseil des Chefs. Leurs directeurs sont nommés pour un mandat allant de trois ans (Santé et Bien-Être Publics) à dix ans (Sécurité Nationale).

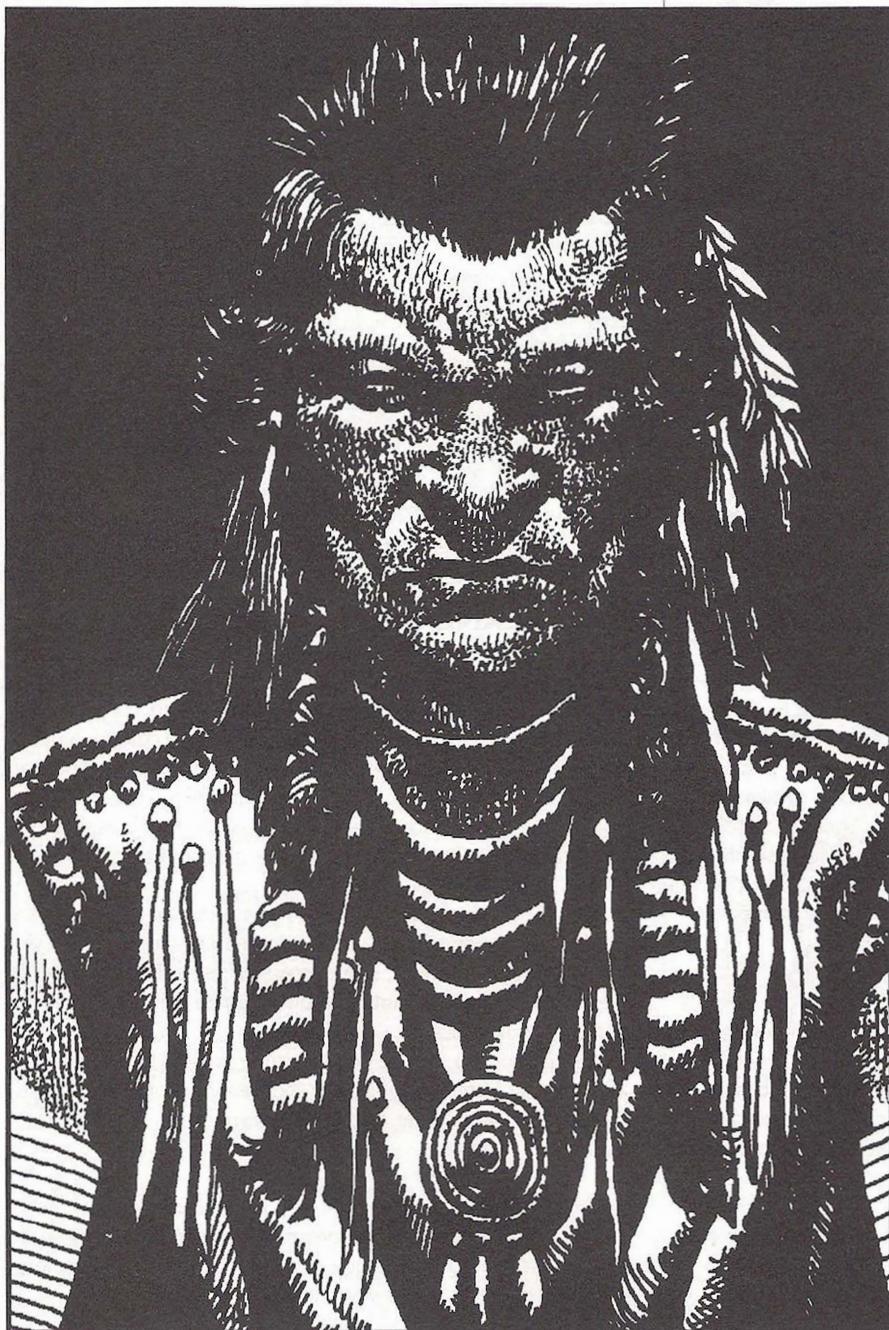
>>>>[La structure gouvernementale tout entière est corrompue. Les pots-de-vin sont une méthode admise pour faire accélérer la procédure et ils sont même parfois pris en compte dans le rapport annuel des corporations. La corruption ne s'étend pratiquement jamais aux chefs ni aux anciens, cependant... à ce qu'il semble, ou en tout cas. Peut-être simplement que les chefs et les anciens sont plus discrets. Seul un chef a jamais été pris la main dans le sac, une femme qui s'est fait éjecter par le fond de la culotte avant d'être inculpée.]<<<<

- Iris (00:06:26/23-10-54)

Les affaires internes sont tranchées par un vote de majorité du Conseil des Chefs. Les questions de politique internationale doivent être approuvées par 14 membres, une majorité aux deux tiers.

>>>>[... Ce qui explique la stagnation de la politique extérieure de la nation Sioux. Que 14 personnes sur 20, ayant chacune son programme, tombent d'accord sur un sujet quelconque ? Laissez-moi rigoler.]<<<<

- Scag (09:02:31/04-02-54)



LOIS

IMMIGRATION

À la différence d'autres membres des NAO, la nation Sioux est parvenue à éviter la "fuite des cerveaux" parmi les plus instruits et les mieux formés de ses citoyens. En fait, la réputation de l'University of Cheyenne et de l'Advanced Pest Control Laboratory de Laramie a séduit certains des plus brillants cerveaux dans le domaine de l'informatique et de la manipulation génétique. La nation souffre cependant d'un manque de travailleurs manuels. C'est pourquoi, le gouvernement facilite autant que faire se peut l'emploi des candidats à l'immigration ou même des visiteurs. La citoyenneté ou un visa de travail ne sont requis que pour travailler dans les secteurs de la haute technologie (un impôt sur le revenu est toutefois retenu à la source même dans le cas d'un travailleur non-immigrant ou occasionnel, afin que le gouvernement ne perde pas au change). Dans l'industrie de la haute technologie, le bureau approprié surtaxe les compagnies qui emploient des personnes étrangères à la nation. Cette mesure est une forte incitation à l'embauche préférentielle de citoyens sioux.

La citoyenneté est immédiatement offerte au candidat à l'immigration qui peut établir sa filiation avec une des principales tribus de la nation. Les autres peuvent demander leur naturalisation après trois ans de séjour ininterrompu. Durant cette période d'intérim, ils se voient accorder le statut de résident officiels. La nation Sioux n'étant pas une démocratie, il n'y a guère de différence entre ce statut et celui d'un citoyen à part entière. C'est pourquoi, bon nombre de résidents officiels ne demandent jamais la naturalisation.

>>>>[Danchekker dit : "Tout le monde peut travailler". C'est vrai si tu es Amérindien, mais ça ne l'est pas nécessairement si tu ne l'es pas. Oh, la politique officielle prétend le contraire, mais si tu n'es pas tribal, tu n'auras pas de boulot (désolé, bonhomme). Des exceptions sont faites pour les postes hyper-spécialisés des secteurs de pointe que la nation est incapable de pourvoir avec des talents locaux. Mais ces exceptions sont très rares. Alors n'espérez pas trouver un job qui casse des briques à moins d'avoir du sang indien dans la famille.]<<<<

- Gasket (23:31:39/13-01-54)

>>>>[les agents des douanes aux frontières sont très efficaces et ont accès à des gadgets vraiment haut de gamme pour lutter contre la contrebande : renifleurs chimiques, détecteurs RMN (Résonance Magnétique Nucléaire), tout le tremblement. Heureusement, la corruption est aussi répandue dans le service des douanes que dans le reste du gouvernement. En graissant les bonnes pattes en bon argent, et à condition de procéder d'une manière suffisamment subtile, tu peux importer à peu près n'importe quoi.]<<<<

- Harley (20:00:10/08-05-54)

>>>>[Harley souligne un point important. Pot-de-vin, enveloppe, bakchich, appelle ça comme tu veux - c'est un mode de vie. Ça peut passer pour de la corruption, mais c'est circonscrit par les conventions et les structures sociales. Par exemple, on ne doit jamais prononcer le mot "pot-de-vin" devant un fonctionnaire. Les termes de "don" ou de "donation volontaire à la Caisse de Retraite des Agents des Douanes" sont okay. Et n'essaie pas de faire un "don" avec ton créditube, bonhomme. Naturellement, un paiement excessif est une simple coïncidence, mais la nation Sioux est l'une des rares qui fonde encore de l'argent liquide. Des pièces d'un, cinq et dix nuyens sont faites en plastique métallisé et des billets en mylar couché grimpent jusqu'à mille nuyens. Un billet de 500 ¥ glissé dans ton passeport attendrira le plus dur des cœurs bureaucratiques, tandis que l'offre d'un créditube bien garni ne t'attirera qu'une inculpation pour corruption de fonctionnaire (une transaction par créditube laisse des traces, après tout, contrairement à ce qui se passe avec le liquide).]<<<<

- Aunt Acid (22:22:07/22-07-54)

>>>>[Garde-frontières et douaniers sont armés jusqu'à leurs putains de dents : armure lourde, mitrailleuse et canons d'assaut sont à l'ordre du jour. Les postes-frontières comptent généralement au moins un véhicule blindé (généralement une Citymaster) et au moins un hélicoptère, le plus souvent du type Yellowjacket. Les frontières sont étendues, mais elles sont bien couvertes par des modules de surveillance, détecteurs de mouvement, systèmes de caméras amplificatrices de lumière et autres gadgets de pointe. Et ces barrières de "bois" d'apparence fragile placées aux postes-frontières sont, en fait, en duraluminium hautement ductile et bon nombre d'entre elles sont piégées. Fonce à travers une, et tu risques de provoquer l'explosion d'une charge à l'avant de ton véhicule, entraînant de pénibles conséquences.]<<<<

- Dick Doolittle (09:16:12/28-09-54)

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

Faire observer la loi relève du domaine du Bureau de l'Ordre Public, mais il revient au Bureau de la Justice de dispenser la justice. Le Bureau de l'Ordre Public, qui comprend la police nationale, est d'une haute efficacité. Ses performances dépassent toujours celles du Bureau de la Justice. Les prévenus sont souvent appréhendés très vite, puis attendent des jours, des semaines ou parfois des mois avant de voir leur affaire passer en jugement.

>>>>[Les flics sont aussi corrompus qu'on peut l'être et ne s'en cachent pas. L'année dernière, je me suis offert un excès de vitesse dans le centre ville de Laramie... alors que j'attendais aux feux. Ça m'a coûté une donation de 50 ¥ à la Caisse de Bienfaisance de la Police pour pouvoir repartir.]<<<<

- Aunt Acid (22:40:25/22-07-54)

>>>>[Ne commets pas l'erreur de les prendre pour des guignols. Les flics sioux sont redoutables quand ils veulent s'en donner la peine et ils n'accepteront pas de pots-de-vin dans une affaire criminelle d'envergure (la gloire qu'ils retireraient de ta capture vaudrait beaucoup plus à long terme que n'importe quel pot-de-vin que tu pourrais proposer). Quand un flic se fait descendre dans l'exercice de ses fonctions, rien ne va plus. Tu pourrais leur proposer le P.N.B. des UCAS qu'ils te feraien quand même sauter la cervelle. Et ils ont la puissance de feu qu'il faut pour ça. En patrouille ordinaire, ils portent une armure légère et des pistolets-mitrailleurs, mais quand les choses se gâtent ils sortent l'artillerie lourde et le soutien terrestre et aérien.]<<<<

- Bullseye (00:29:06/08-08-54)

Les Conseils Judiciaires, correspondant grossièrement à nos cours de justice, sont présidés par un juge unique. Les juges sont nommés par le Bureau de la Justice et conservent leurs attributions à vie à moins d'être démis de leurs fonctions. Procureurs, avocats de la défense et tous les hommes de loi sont enregistrés auprès du Bureau de la Justice.

Les procès sont conduits de la façon classique familiale aux habitants des UCAS. Le juge, cependant, bénéficie de plus de discrétion dans la réception ou le rejet d'une preuve ou d'un témoignage qu'un juge des UCAS. Il jouit également d'une plus grande liberté dans l'interprétation des lois et des précédents. La nation Sioux continue à prononcer la peine capitale pour des crimes tels que le meurtre avec prémeditation, et la peine de mort est fréquemment invoquée.

>>>>[Je me souviens être passé devant une grosse pétasse de juge nommée Mary Cat Dancing. Les flics m'avaient coincé pour une histoire d'agression aggravée dans laquelle ils me soupçonnaient (j'étais innocent, cette fois-là en tout cas). La détention ne faisait pas mon affaire à ce moment-là, j'ai donc essayé de me débêner. J'ai foncé dans la foule, en me disant que les flics ne tireraient pas s'il y avait un risque que des civils se mangent une balle. Mais un putain de taré a vidé son chargeur dans ma direction malgré tout et m'a atteint dans le dos de mon gilet pare-balles. L'impact m'a projeté au sol, si bien qu'ils m'ont eu... mais un ricochet a touché un passant à la tempe, et ç'a été sayonara, bonjour-bonsoir. Mary Cat Dancing m'a condamné à faire le Grand Saut pour avoir assassiné le civil.]<<<<

- Anonyme (00:28:00/24-03-54)

>>>>[De toute évidence non, Anonyme, à moins que les fantômes n'aient des datajacks.]<<<<

- Trudy (00:30:56/24-03-54)

>>>>[Oh, elle m'a condamné, tu peux me croire. Mort par injection létale (piquez-le haut et court). Ma bonne étoile a voulu que ma mort n'arrange pas les affaires de mon Mr. Johnson. Quelques uns de ses gars ont fait une descente pour me récupérer.]<<<<

- Anonyme (00:32:01/24-03-54)

>>>>[Mary Cat Dancing a récemment été achetée par Mitsuhamia. Beaucoup de juges sioux arondissent leurs fins de mois avec des donations corporatistes (j'en déduis que le Mr. Johnson d'Anonyme n'était pas MCT.)]<<<<

- Clean Gene (12:11:11/12-07-54)

>>>>[Un juge peut être un bon investissement, mais le prix à payer est hors d'atteinte de la plupart des Shadowrunners. Je me suis laissé dire que Mary Cat Dancing se fait une petite cagnote soigneusement cachée de plus de cent mille nuyens par an, plus quelques milliers de nuyens ici et là pour services rendus.]<<<<

- F9 (18:40:32/16-07-54)

>>>>[Graisser la patte d'un juge est une opération hasardeuse. Il faut se montrer vraiment fin et vraiment indirect. Et même alors, c'est un risque. Certains sont droits comme un I, et ils te mettront à l'ombre pour longtemps rien que pour avoir essayé.]<<<<

- Suzy Q (17:26:08/27-11-54)

RELATIONS INTERNATIONALES

Nommément rattachée aux NAO, avec un représentant officiel au Conseil Tribal Souverain, la nation Sioux reste généralement indifférente aux problèmes qui préoccupent les autres membres du Conseil. Malgré leur apparente insensibilité, les Sioux sont en bons termes avec toutes les autres nations d'Amérique du Nord, à l'exception des Tsimshian. Toutefois les frictions avec cette nation se limitent à des conflits de personnalités entre représentants au Conseil.

Une alliance économique forte est en train de se constituer entre les nations Sioux et Pueblo. Avant de conclure un accord commercial important dans le secteur de la haute technologie, les deux nations se concertent pour s'assurer que cet accord profitera aux deux. Les autres membres du Conseil Tribal Souverain protestent contre cette alliance, dans laquelle ils voient une atteinte au libre-échange et la mise en place d'un "monopole technocratique" ou d'un "bastion occidental". Jusqu'ici, les plaintes sont restées modérées et le Conseil ne manifeste aucune intention de prendre des mesures à leur sujet.

La nation Sioux entretient de bonnes relations diplomatiques avec l'État Libre de Californie et, par son intermédiaire, avec le

Japon. L'University of Cheyenne a monté plusieurs programmes d'échange avec le Nippon Institute of Technology (NIT) de Saitama. On attend de grands résultats de cette alliance stratégique.

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

La nation Sioux possède l'une des armées les plus importantes, les mieux équipées et les mieux entraînées de toutes les NAO. Elle se montre particulièrement préoccupée par la longue frontière qu'elle partage avec les UCAS. Elle redoute, probablement à tort, que ces derniers ne tentent d'annexer une partie du terrain "perdu" par le Traité de Denver. Les militaires des UCAS ne sont pas admis en territoire sioux : même le personnel en permission se fait refouler aux frontières. En fait, toute personne présentée par son SIN comme membre d'une quelconque organisation militaire extérieure aux NAO se voit refuser l'entrée sur le territoire. Les relations avec les UCAS sont devenues tendues en 2045 lorsque Washington a demandé la permission d'effectuer des manœuvres militaires en territoire sioux. Le gouvernement sioux a froidement rejeté sa demande et s'est tenu à sa décision même après que Washington a clairement fait comprendre que ce n'était pas là une réponse acceptable. Pendant deux semaines, la machine de guerre sioux tout entière est restée à deux doigts d'un statut de guerre totale. On ignore encore aujourd'hui ce qui aurait pu se produire si Washington n'avait pas reculé.

>>>>[Bof, j'me suis laissé dire que Washington avait appuyé sur le bouton rien que pour voir comment et avec quoi les Sioux répliqueraient. C't'un truc qui rappelle les vieilles tactiques de guerre froide entre les anciens USA et l'Union Soviétique.]<<<<

- Klink (12:19:42/28-10-54)

Aussi formidable qu'elle apparaisse en comparaison avec celle des autres NAO, l'armée sioux est dépassée à la fois en hommes et en matériel par l'armée des UCAS. Le gouvernement sioux en est douloureusement conscient et a organisé un système de guérilla-résistance au cas où la nation serait envahie. La nation Sioux disposerait par ailleurs d'un petit nombre d'ogives nucléaires, probablement achetées auprès d'une puissance européenne, mais on pense qu'elles n'ont pas de système de lancement.

>>>>[Les vrais durs sont les gars des Forces Spéciales sioux, surnommés les "Wildcats" (Chats sauvages). Ils ont emprunté leurs tactiques aux SEALS, aux Bérets Verts et même au Viet Cong, et ils sont pratiquement imbattables. Ils portent toujours leur équipement de campagne et j'ai le sentiment qu'ils attendent la première occasion de tuer quelqu'un - n'importe qui. Peu d'entre eux sont câblés, mais j'ai entendu dire que la plupart des officiers supérieurs avaient des implants céphaliens haut de gamme, comprenant radio, mémoire intégrée (principalement occupée par des données et algorithmes d'analyse tactique) et ainsi de suite. Danchekker ne mentionne pas l'incident survenu en 2043, quand les UCAS ont commencé à construire un radar "prototypé" à balayage échelonné à proximité de la

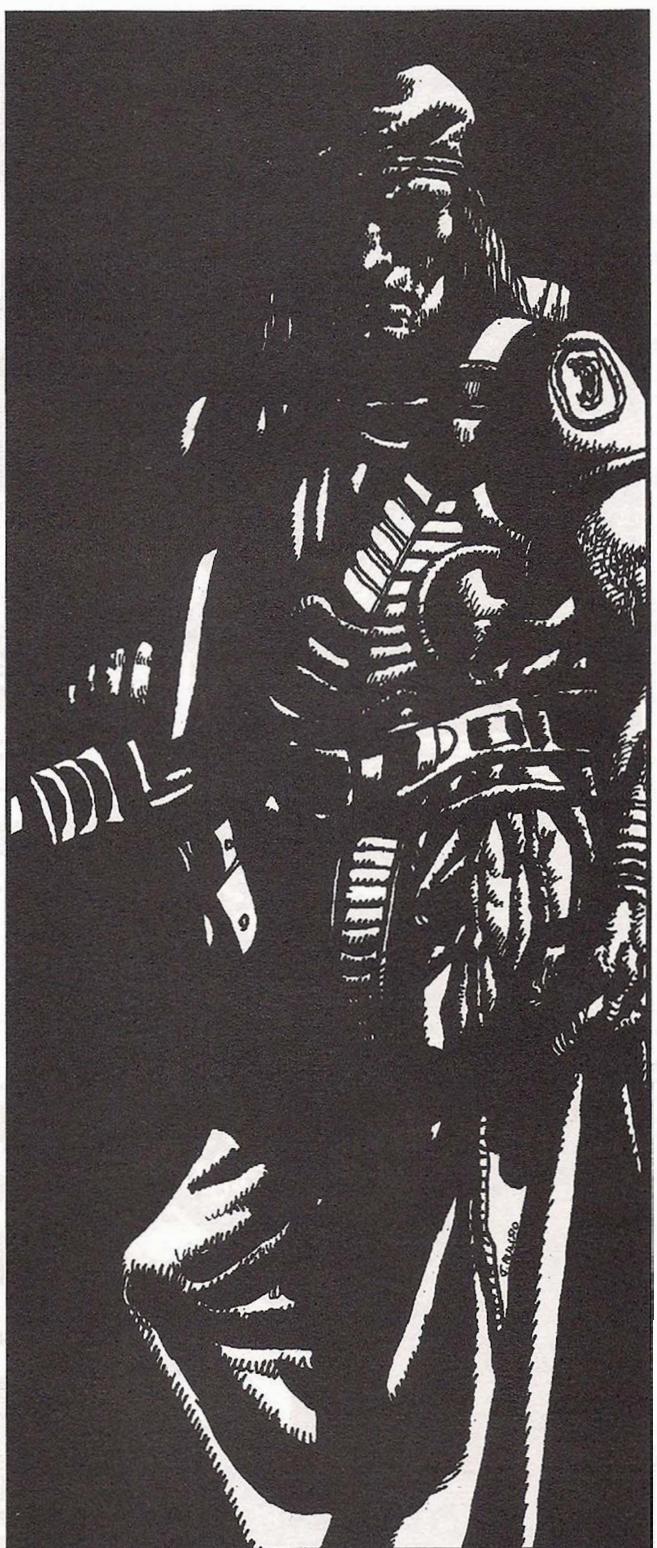


frontière sioux. Les UCAS prétendaient qu'il était essentiellement expérimental, mais ce que les Sioux n'appréciaient pas, c'est qu'il avait des capacités de guidage : en d'autres termes, il était conçu pour fournir un guidage terminal de précision à diverses formes de projectiles des plus charmants. Il pouvait également suivre des missiles envoyés dans sa direction et coordonner un tir de barrage immédiat avant l'impact. Deux semaines avant que le site ne devienne opérationnel, il a explosé. Accident, on a pu lire à l'époque, un regrettable accident. Mes sources prétendent que quelqu'un aurait "accidentellement" posé plusieurs kilos de plastic en certains points stratégiques et aurait "accidentellement" déclenché leur mise à feu. L'opération est signée Wildcats d'un bout à l'autre.]<<<<

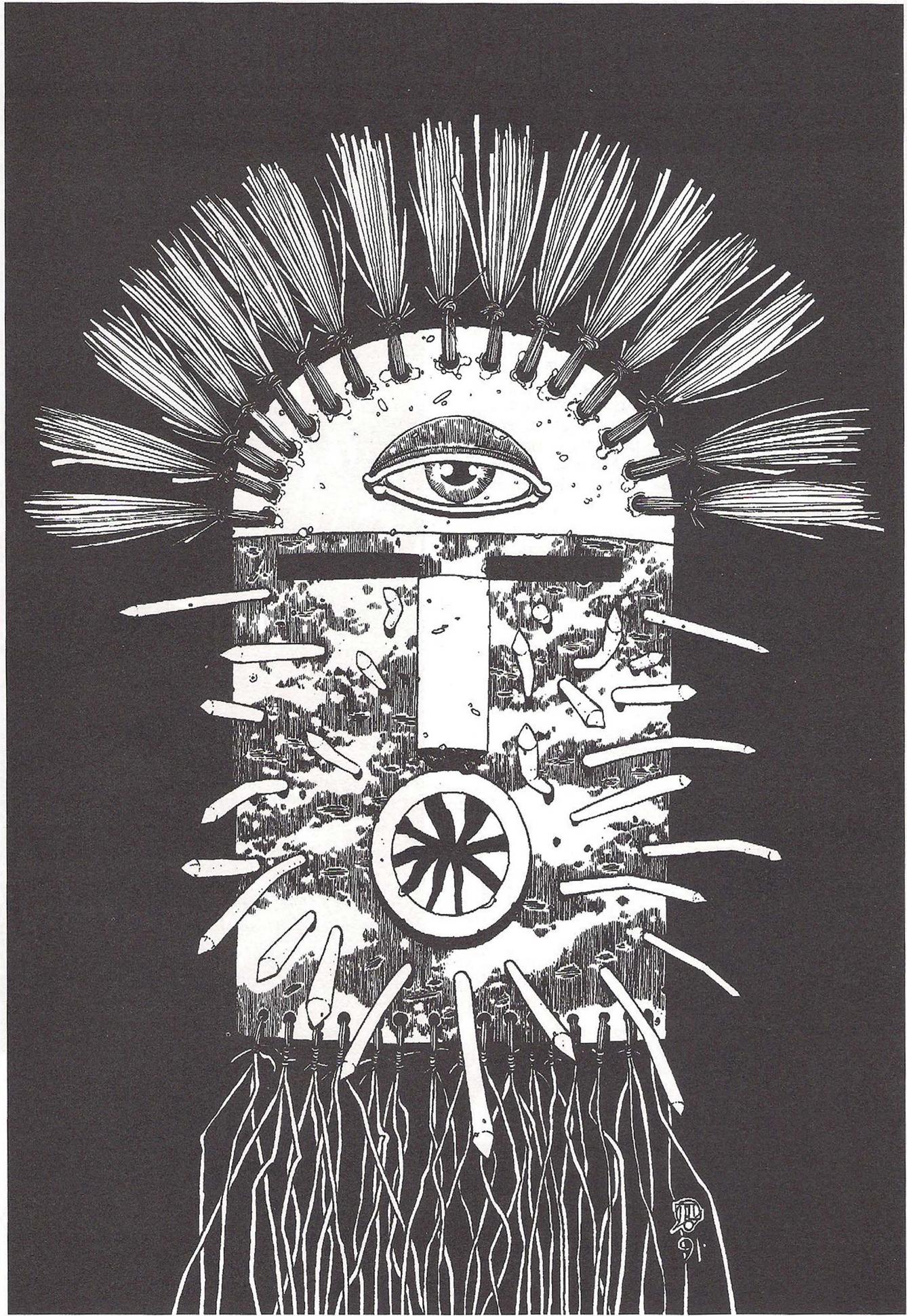
- Hangfire (04:59:35/15-08-54)

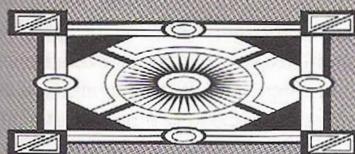
>>>>[Je ne peux pas dire que je raffole de tout ce jargon militaire, Hangfire, mais tu me fais me souvenir d'un autre point intéressant. les Wildcats et quelques autres unités ont ressuscité la tradition des "plumes d'honneur". Les actes de bravoure sont ainsi récompensés par le droit de porter des plumes qui leur correspondent. Comparables à des médailles, ces plumes sont une source de fierté pour celui qui les reçoit. La coutume a fait des émules parmi certains civils, au sein des gangs tout particulièrement, mais que le Seigneur les prenne en pitié si un Wildcat les surprend à porter de véritables plumes d'honneur qu'ils n'auraient pas méritées.]<<<<

- Holly (18:08:03/01-09-54)



CONSEIL CORPORATIF PUEBLO





CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

GÉNÉRALITÉS

Population : 11.895.000

Humains : 65 %

Elfes : 15 %

Nains : 5 %

Orks : 13 %

Trolls : 2 %

Autres : 0 %

Revenu par Habitant : 33.000 €

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 11 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :
2 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 58 %

Éducation :

BEPC : 33 %

BAC : 42 %

Études Supérieures : 15 %

Numéro d'Accès RTR : NA/NAN/PCC

CLIMAT

La nation Pueblo jouit d'un climat agréable tout au long de l'année. La région connaît quatre saisons bien distinctes, et chacune est favorable au tourisme. Durant l'été, les températures dépassent fréquemment les 30° C mais l'humidité est si faible que la chaleur est rarement incommodante. En hiver, la température descend largement en dessous de zéro, particulièrement en altitude. Là encore, pourtant, le faible taux d'humidité réduit en grande partie l'inconfort occasionné. Printemps et automne sont les saisons les plus recommandées pour les touristes d'un certain âge comme pour ceux qui souffrent de problèmes cardio-pulmonaires.

ACCÈS

Avion

Santa Fe, capitale de la nation Pueblo, peut s'enorgueillir de posséder l'un des aéroports internationaux les plus modernes et les mieux conçus d'Amérique du Nord et peut-être du monde. Vols suborbitaux et semi-balistiques desservent tous les aéroports du monde sur des lignes régulières et fiables. Légèrement moins réguliers, les vols Vega décollent vers les diverses stations orbitales Skyport en orbite terrestre basse. Ces vols sont généralement réservés aux bénéficiaires d'une autorisation "d'absolue nécessité" gouvernementale.

Le Conseil Pueblo est à juste titre fier de son système de transport "Airlink", un réseau de petits appareils à pilotage automatique. Les plates-formes d'Airlink sont commodément installées dans et autour de virtuellement chaque centre de population, offrant un mode de transport rapide et pratique à travers toute la nation. À l'intention de ceux qui possèdent le permis d'appareils à voilure orientable, U-Push-It Inc. loue des véhicules à pilotage manuel allant du monoplace Hummingbird au Federated Boeing Commuter en passant par l'appareil de classe Osprey.

>>>>[l'efficacité du système Airlink me laisse sur le cul. Même aux heures de pointe dans le centre-ville de Santa Fe, le temps maximum qu'il m'a fallu attendre pour un vol Airlink moyen-distance est 10 minutes. Et leur niveau de sécurité est stupéfiant.]<<<<

- Miyagi (16:14:49/10-02-54)

>>>>[Globalement, je suis d'accord. Mais le système rencontre certains problèmes avec les vols qui ne sont pas équipés de récepteur. Airlink a remarquablement bien éloffé le coup, mais l'année dernière, un de leurs vols courte-distance est rentré en plein dans un lézard qui ne surveillait pas sa priorité à droite. Score final : deux passagers tués et un dragon fou de rage.]<<<<

- Toad (00:02:08/01-03-54)

Automobile ou car

Les principales voies de terre à travers la nation Pueblo sont la Highway 6 au sud-ouest de la nation Sioux, la Highway 25 directement au sud la nation Ute, la Highway 160 à l'est de l'État Libre de Californie via la nation Ute et les Highways 550, 285 et 25 au nord de l'Aztlan.

La Whippet Bus Lines, la Screaming Eagle Overland et les Steve's Buses desservent régulièrement Colorado Springs au départ d'Omaha, de Kansa City, d'Albuquerque, de Salt Lake City et de Las Vegas.

>>>>[Les Steve's Buses ?]<<<<

- Donny (16:19:30/19-04-54)

>>>>[Ils sont d'une plus grande ponctualité que les deux autres compagnies et leurs tarifs sont moins chers. Je t'assure.]<<<<

- Holly (11:07:31/20-04-54)

>>>>[Une note sur cette bonne vieille Highway 160. Aussitôt qu'elle passe la frontière ute, elle devient la Route 666, l'Autoroute de la Bête (voir mon commentaire au fichier sur la nation Ute).]<<<<

- Bung (05:01:53/04-08-54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les principales tribus de la nation Pueblo sont les Zuni et les Hopi. Chacune correspond pratiquement à une moitié de la population globale, dont les autres groupes ethniques représentent moins de 3 %. Le gouvernement se partage avec un équilibre quasi parfait entre les deux tribus.

Les humains sont largement majoritaires, même si la nation Pueblo traite les métahumains plus équitablement que la plupart des autres nations tribales. Il n'existe aucune discrimination raciale affirmée au sein du gouvernement ni parmi la société dans son ensemble.

>>>>[Danchekker, mon gars, si tu crois à ces conneries, je connais un ou deux bars qui te surprendraient.]<<<<

- Big Bopper (09:31:59/01-03-54)

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

>>>>[Si tu veux parler du The Lariat, n'oublie pas que le propriétaire était pour le policlub Humanis.]<<<<
- Dude [20:16:33/01-03-54]

>>>>[On relève une intéressante dichotomie entre les deux tribus principales. Les Zuni sont généralement des gens paisibles, conservateurs, qui mènent une vie bien rangée. Ils évitent tout débordement émotionnel en public. les Hopi, à l'inverse, semblent moins satisfaits de la vie en général. S'il y a une manifestation dans la nation Pueblo, tu peux être sûr que les manifestants seront en grande partie des Hopi. la majorité des Shadowrunners pueblos - et, détail intéressant en soi, la plupart des flics - sont des Hopi.]<<<<
- Holly [13:14:47/09-04-54]

>>>>[Nous autres Hopi avons un proverbe : "Un Hopi fait un ami. Deux Hopi font une dispute. Trois Hopi font une migration."]<<<<
- Nevada [20:39:19/13-04-54]

>>>>[la nation Pueblo possède aussi son comptant d'adeptes du retour à la terre, qui embrassent le plus possible de traditions anciennes sans compromettre leur confort [la plupart ne renoncent pas au climatiseur, par exemple]. Ils adoptent une coiffure spécifique, la fringe jusqu'aux sourcils et au-dessus des oreilles et longue chevelure dans le dos. les hommes portent des bijoux en argent et turquoise.]<<<<
- People Watcher [21:23:56/14-08-54]

La nation Pueblo compte très peu de résidents qui ne soient pas d'extraction amérindienne. À la différence des autres pays des NAO, elle se conforma à la lettre plus qu'à l'esprit du Traité de Denver et expulsa tous les non-Amérindiens de son territoire. Le gouvernement finit par reconnaître les problèmes inhérents à cette attitude. Refuser l'entrée d'un immigrant sur le territoire simplement parce qu'il n'était pas Amérindien finirait par remettre en cause le développement technologique. La proportion de non-Amérindiens reste malgré tout inférieure à 5 %, pour la plupart rattachés de près ou de loin au monde de la finance.

>>>>[Nous aussi, on a notre tribu, même si elle a vraiment que dalle d'officiel. On est les Éveillés Clandestins : orks, trolls, même quelques nains. On a aussi notre territoire, dans la nation Pueblo, mais compléz pas sur moi pour vous dire où. On a un conseil tribal, des anciens, toutes ces conneries. On peut pas vivre comme avant, merci à l'époque et à notre morphologie. Mais on peut conserver ce qu'il y a de chouette dans notre héritage culturel. On vit selon les anciennes traditions, et si tu veux essayer de nous empêcher, tu vas tomber sur la plus coriace des putains de tribus de ta mère que t'as jamais vue.]<<<<
- Hulk [23:29:38/29-03-54]

HISTOIRE ET CULTURE

Historiquement, la région du sud-ouest a produit une plus grande diversité culturelle que toute autre région d'Amérique du Nord. Les Anasazi bâtissaient des maisons troglodytes dans le nord du pays. Les Hohokam creusaient de longs canaux d'irrigation dans ce qui devint le centre de l'Arizona. Les Mogollon chassaient et cultivaient la terre le long des rivières dans l'est de l'Arizona et dans l'ouest du Nouveau-Mexique. Les tribus pueblos, les Acoma, Hopi, Laguna, San Ildefonso, Taos, Zia et Zuni, descendaient des premiers Indiens anasazi et possédaient l'une des plus brillantes civilisations du continent. Elles vivaient en villages et travaillaient la terre aux abords des

rivières suffisamment importantes pour irriguer leurs semaines. Les Papago, Pima et Yuma connaissaient également l'agriculture, même si la chasse et la cueillette leur procuraient une bonne part de leur nourriture. Ils habitaient en villages, déménageant au rythme des saisons et menant une existence plus fruste que celles des tribus pueblos.

D'autres tribus de la région se livraient fréquemment à des rapines au détriment des pacifiques Pueblos. Les envahisseurs comprenaient des tribus belliqueuses comme les Apaches et les Navajos, apparentées aux tribus de langue athabaskan du nord-ouest canadien.

En 1540, l'explorateur espagnol Francisco de Coronado devenait le premier Européen à rencontrer les Amérindiens de cette région. Comme dans les montagnes intérieures de la région californienne, les Espagnols établirent des missions et s'attachèrent à convertir les Amérindiens au christianisme. Malheureusement, cette tentative de conversion inclut la proscription de toutes les anciennes cérémonies religieuses. Les Amérindiens refusèrent d'abandonner leurs traditions, et la guerre éclata avec les Européens. Conduits par Popé, les Pueblos se révoltèrent en 1680. La rébellion dura jusqu'en 1700. Au lieu de supporter le joug pesamment réinstallé par les Européens, beaucoup de Pueblos rejoignirent les tribus navajos, en dehors du secteur le plus étroitement dominé par les Espagnols. Cette migration conduisit à un échange culturel significatif. Les Navajos apprirent de nombreuses techniques au contact des Pueblos, comme le tissage des vêtements, la culture des fruits et l'élevage des moutons, et ils adoptèrent également un bon nombre de leurs pratiques religieuses.

>>>>[Alors c'est comme ça que la Gronde Danse Fantôme s'est répandue partout.]<<<<
- Camille [18:29:58/30-06-54]

>>>>[La première fois.]<<<<
- Holly [06:18:23/02-07-54]

Lors des rencontres suivantes avec les Européens, particulièrement dans les conflits territoriaux, les tribus du sud-ouest opposèrent une plus faible résistance armée que les autres tribus. Leur déplacement dans des réserves s'accomplice avec très peu d'effusion de sang et fut achevé au milieu du XXème siècle. Dans les années qui suivirent, de nombreuses tribus souffrissent du phénomène d'évaporation culturelle, les plus jeunes membres abandonnant les traditions de leurs ancêtres pour intégrer la société américaine. Au commencement de l'Année du Chaos, les deux seules tribus qui conservaient une présence significative dans la région étaient les Zuni et les Hopi.

Dans le conflit entre Amérindiens et non-Amérindiens, ni les Zuni ni les Hopi ne prirent part au combat, du moins pas à l'action militaire directe.

>>>>[Inexact. Des groupes de Hopi ont participé au conflit armé.]<<<<
- Bast [14:44:19/29-03-54]

>>>>[... Et se sont comportés avec honneur. Mais ils étaient rares. La majeure partie des Zuni et des Hopi - les premiers tout spécialement - ont fait progresser la cause d'une autre manière. Voir la suite du commentaire de Danchekker.]<<<<

- People Watcher [09:54:59/19-04-54]

Les Espagnols avaient tenté de supprimer les rituels religieux traditionnels pueblos. Lorsque le sud-ouest devint partie intégrante des États-Unis, pourtant, les Amérindiens furent à nouveau libres de pratiquer ouvertement leur religion. Leurs rituels

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

connurent un nouvel essor quand la magie revint dans le monde. Bon nombre d'entre eux trouvaient probablement leur origine dans une époque lointaine où la magie était un mode de vie. Beaucoup changèrent presque au-delà de toute possibilité d'identification, car même la tradition la plus fortement ancrée évolue avec le temps.

>>>>[Mais c'était quand, cette "époque lointaine où la magie était un mode de vie" ? On sait qu'il n'y avait pas de magie à l'apogée de la culture amérindienne en Amérique du Nord. C'est une question de documentation historique. Est-ce qu'il faut remonter plus loin, avant l'immigration à travers le Déroit de Béring ? Est-ce que quelqu'un sait ? Personne a une idée ?]<<<<

- Jake (13:09:14/17-05-54)

>>>>[Oh, je suis sûre que quelqu'un sait. Mais est-ce qu'il le dira ? Je ne pense pas.]<<<<

- Flute (21:31:14/19-05-54)

Lorsque la mana atteignit un certain niveau, les rituels pueblos recommencèrent de nouveau à invoquer le pouvoir, comme il l'avait fait tant d'années auparavant. Les chamans pueblos détenaient désormais un avantage sur les chamans des autres cultures, dont la religion traditionnelle s'était égarée ou perdue. Les tribus pueblos fournirent beaucoup de chamans et de pouvoir pour la Grande Danse Fantôme, et de nombreux "groupes d'intervention active" chamaniques participèrent à la guérilla.

>>>>[C'est un épisode de la guerre dont on n'entend pas beaucoup parler. Un de mes pôles était "chaman de campagne" dans un groupe d'assaut, et les histoires qu'il racontait étaient à dresser les cheveux sur la tête. Mais j'imagine que ceux qui ont pris part à la guerre préfèrent garder leurs petits secrets, juste au cas où ils seraient amenés à les utiliser une nouvelle fois (vous m'écoutez, les Anglos ?).]<<<<

- Taos (20:35:17/11-03-54)

Les tribus pueblos conservèrent leurs traditions religieuses et magiques. Mais elles ne se détournèrent pas pour autant de la technologie. À l'exception des Makahs, les tribus zuni et hopi se montrèrent hautement réceptives au progrès technologique. Tandis que les chamans affinaient la pratique de la magie, les "technomanciens" pueblos pliaient à leur volonté les complexités de la micro-informatique et des

implants. La nation Pueblo parvint ainsi à un équilibre exemplaire entre la tradition et la technologie.

>>>>[... Un équilibre qui ferait bien d'inspirer d'autres nations tribales. Dans l'équilibre repose la force.]<<<<

- Man-of-Many-Names (17:08:57/30-08-54)

Aujourd'hui, la nation Pueblo est un fascinant mixage d'ancien et de moderne. Dans les rues, des hommes d'affaires habillés à la dernière mode corporatiste en coudoient d'autres portant des jupes de coton tissé. La survie de l'artisanat traditionnel, comme la poterie et le tissage de couvertures, est très importante aux yeux des Pueblos. Contrairement à d'autres nations, le Conseil Corporatif Pueblo ne pratique pas la commercialisation active de son artisanat à l'extérieur du pays.

>>>>[Ce qui prouve que ce n'est pas le genre "d'authentiques copies d'artisanat Injun" dont les Orks des Cascades (et certaines autres tribus) font le trafic. C'est de l'art pour le salut de l'art, pour la préservation d'une technique traditionnelle chère au peuple.]<<<<

- Holly (19:04:20/09-03-54)

>>>>[Oh, oui, mignonne. Ça me touche en plein ici.]<<<<

- Cascade Trog (18:09:23/25-04-54)

>>>>[Il y a une autre tradition encore plus géniale qu'ils n'ont pas envie de laisser perdre, et celle-ci vous sera d'une aide beaucoup plus précieuse, à vous autres Shadowrunners, qu'une couverture ou un hochet en argile. Les

Hopi utilisaient autrefois des bâtons de jet façon boomerang pour la chasse. Eh bien, ils n'ont pas oublié la manière de s'en servir - ou alors ils ont ressuscité la technique. La plupart des Hopi possèdent au moins un de ces bâtons, et ils retirent une grande fierté et une gloire légitime à atteindre la cible avec une précision parfaite (et crois-moi, certains parviennent à une précision inimaginable).]<<<<

- Sapper (21:16:31/1007-54)



ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES ZUNI

Quoique cette tribu soit présentée sous le nom de Zuni par les ouvrages de référence et les anthropologues, ses membres se désignent presque toujours par le terme d'Ashiwi (prononcez HEY-chi-oui, "le peuple" en langage pueblos). Dans cet article, nous emploierons la dénomination usuelle.

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

Les Zuni vivaient autrefois dans sept villages pueblos situés aux alentours de Gallup, au Nouveau-Mexique. Les Espagnols appellèrent ces villages les "Villes d'Or de Cibolá". La tribu finit par désertер ces lieux, sauf un, Zuni, qui se trouvait au sud de Gallup. Entre le milieu et la fin du XXème siècle, les Zuni abandonnaient également leurs bâtiments à terrasses et construisaient des habitations individuelles sans étage en grès rose.

Les Zuni subirent une sérieuse évaporation culturelle au cours de cette même période. Leur culture fut affectée, mais à un degré moindre que dans d'autres tribus, notamment celle des Hopi, pour une raison étonnante. Les Zuni avaient une réputation sans égale de combattants du feu. Chaque été, ils se déplaçaient à travers tout l'Ouest pour combattre les incendies de forêts. Davantage encore que leurs danses et cérémonies traditionnelles, leur compétence en tant que pompiers servit de point d'attache culturel et maintint la cohésion de la tribu.

À l'instar des Hopi, les Zuni s'accrochèrent à leurs cérémonies et rituels religieux traditionnels. La lutte contre les incendies bousculait leur calendrier durant l'été, mais à chaque automne la tribu conduisait la pittoresque cérémonie de Shalako. Lorsque les Zuni s'aperçurent que leurs rituels invoquaient de nouveau les anciennes forces, les chamans examinèrent leur calendrier religieux de façon à tirer le meilleur avantage de la magie fraîchement réveillée. Leurs recherches démontrèrent rapidement qu'il était devenu imprécis au fil des années, aussi l'abandonnèrent-ils au profit d'un calendrier sidéral réalignant leurs cérémonies sur les rythmes naturels de la magie.

La réapparition de la magie et la reconnaissance du fait que les anciennes traditions recouvriraient autre chose que la simple superstition interrompit et inversa même le phénomène d'évaporation culturelle dont souffrait la tribu. Les jeunes adultes revinrent parmi les leurs, apportant avec eux le goût et la compréhension de la technologie moderne. La tribu adopta ces nouveaux développements et commença à leur trouver toutes sortes d'applications utiles.

Lorsque le conflit entre les nations amérindiennes et les États-Unis s'embrasa, les Zuni employèrent de l'arrière le contrôle magique qu'ils exerçaient sur le climat pour perturber les lignes ennemis et leurs mouvements de troupes. Ils fournirent également un soutien tactique et logistique à des groupes d'assaut hopi.

>>>>[Ne vas pas l'imaginer que les Zuni étaient moins impliqués dans la lutte que les Hopi. Ils étaient simplement conscients de leur point fort et l'utilisaient au mieux. Peuple pacifique, il leur était plus difficile qu'aux Hopi de se détourner de leur non-violence traditionnelle. Mais ils n'ont pas ménagé leurs efforts pour brouiller les cartes de loin, comme un genre d'artillerie magique, et ils sont aussi devenus revendeurs de technologie auprès de nombreuses tribus du sud-ouest (c'est-à-dire qu'ils ont négocié avec les Japonais et avec d'autres pour avoir accès à de la technologie de pointe, qu'ils ont ensuite fourguée aux autres tribus avec le manuel d'instruction).]<<<<

- People Watcher (16:13:17/25-11-54)

>>>>[Ce problème de violence/non-violence n'est pas aussi tranché qu'il n'y paraît. Tous les Hopi n'étaient pas convaincus que la violence était la solution, et tous les Zuni n'étaient pas des pacifistes. Par ailleurs, une importante proportion des deux tribus tient le meurtre en horreur. Lorsqu'ils tuent quelqu'un au cours d'une action de guerre ou de police, il leur faut plusieurs jours de purification et d'expiation avant d'oser se présenter à nouveau devant leur communauté.]<<<<

- Holly (15:50:58/28-11-54)

Les Zuni sont allés plus loin encore que les Hopi dans le maintien de leur artisanat traditionnel. La joaillerie reste l'une des disciplines artistiques les plus pratiquées, utilisant l'argent combiné à la turquoise, aux coquillages et au jais.

>>>>[Intéressant, non ? Les principales exportations du CCP sont les bijoux en argent et les logiciels.]<<<<

- The Keynesian Kid (00:04:18/13-06-54)

Les Zuni ont ressuscité une cérémonie traditionnelle appelée l'adoration des Kachinas. Le Cercle des Kachinas est un groupe de danseurs masqués, exclusivement masculins, qui exécutent des danses de pluie pour garantir de bonnes récoltes. Leur costume de cérémonie traditionnel est un kilt ou une jupe drapée blanche avec des rubans ou des bandes rouges sur la hanche gauche. Le haut du corps est laissé nu à l'exception d'un collier de coquillages, de pierres ou d'argent et d'une écharpe rouge allant de l'épaule droite à la hanche gauche. Les masques exagèrent la barbe, les sourcils et le nez. Des plumes d'aigle ou de faucon sont généralement fixées à l'arrière de la tête du danseur. Les Kachinas chantent et dansent au rythme des crêcelles. Détail intéressant, peu d'entre eux sont des chamans, et leurs rituels et cérémonies n'ont généralement aucun pouvoir véritable.

>>>>[Pas toujours vrai. Quelques sous-groupes au sein du Cercle des Kachinas sont exclusivement chamaniques et leurs cérémonies sont d'une efficacité à faire dresser tes putains de cheveux sur la nuque. Les Kachinos sont réapparus durant la guerre entre les NAO et le gouvernement US. Certains anthropologues, moi inclus, pensent qu'il s'agissait d'un camouflage pour compliquer la tâche des agents infiltrés chargés d'assassiner les meilleurs chamans. Étant impossible de distinguer un Kachina d'un autre - un danseur possédant un véritable pouvoir d'un danseur qui n'en possède pas - au sein d'un groupe de personnes masquées, il devient plus difficile de monter une campagne de meurtres organisés. Naturellement, cette hypothèse n'explique pas pourquoi les Kachinas existent encore aujourd'hui. Les membres du Cercle des Kachinas se refusent à confirmer ou infirmer cette théorie (pour de bonnes raisons, j'imagine).]<<<<

- People Watcher (16:00:48/08-07-54)

>>>>[Je ne suis pas certaine d'être entièrement d'accord avec People Watcher et ses condisciples, mais sa théorie en vaut une autre et elle est renforcée par le fait que les Kachinas refusent de discuter de la réapparition de leur Cercle. Autre fait intéressant concernant les danseurs que People Watcher n'a pas mentionné, le Cercle des Kachinas est une tradition *hopi* et non zuni. Les chamans zuni l'ont peut-être adoptée comme un moyen commode de se protéger pendant la guerre, à moins que ce ne soit un autre exemple de la dérive culturelle et traditionnelle qui se produit avec le temps. C'est vraiment à pile ou face.]<<<<

- Holly (15:48:37/11-07-54)

ÉCONOMIE

Au contraire de la majorité des nations amérindiennes, la prospérité du Conseil Corporatif Pueblo ne dépend ni du secteur primaire (exploitation des ressources) ni du secteur secondaire (industrie). Elle s'appuie plutôt sur une économie tertiaire (traitement de l'information) forte. Nombre de découvertes en méthodologie du développement de logiciels et en construction informatique ont été faites par les petites corporations de haute technologie pueblos.

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

>>>>["Petites" est ici un terme relatif. Si tu écartes les compagnies diversifiées et les conglomérats internationaux, trois des cinq plus grandes sociétés de logiciels informatiques du monde ont leur siège dans la nation Pueblo : Tablelands, Iris et Virtual Reality (classification d'après le rapport annuel des ventes).]<<<<

- Nand (01:34:48/20-08-54)

>>>>[Et n'oublie pas le Conseil Corporatif lui-même : il comporte une équipe de deckers et d'analystes haut de gamme parmi son personnel. Une bonne partie de son travail n'est jamais rendue publique, elle est simplement intégrée dans le réseau informatique central du Conseil. En revanche, elle commercialise à l'occasion certains logiciels (Tu connais "Pigeonhole", la banque de données multi-liens simultanées ? C'est un produit pueblo). Et ce n'est pas parce qu'un développement particulier n'est pas distribué sur le marché qu'il ne sort pas du pays. Je sais de source sûre que la nouvelle glace noire de Renraku, celle qui a cramé un des Darkside Deckers le mois dernier, a été dérobée au Conseil Corporatif Pueblo.]<<<<

- FastJack (15:53:18/20-18-54)

>>>>[Ouais, par toi.]<<<<

- Darkside (17:34:58/01-09-54)

La nation Pueblo est le pays le plus prospère d'Amérique du Nord. Elle revendique le niveau de vie le plus élevé et son gouvernement offre le plus large échantillon de services sociaux du continent. Elle ne produit qu'une infime partie de sa nourriture. Mais en dépit de cette importation de la quasi-totalité des produits alimentaires, la balance commerciale de la nation continue à faire l'envie de toute l'Amérique du Nord.

Dans la nation Pueblo, la grande majorité des affaires sont conduites par des corporations installées sur place. Les multinationales et les conglomérats ne sont que faiblement représentés. Toute compagnie extérieure à la nation dont le revenu annuel

excède les 100 millions de nuyens doit solliciter une licence pour traiter des affaires sur le territoire. Les opérations de ces sociétés sont examinées chaque année au regard de réglementations rigoureuses, et leur licence peut leur être retirée en cas de non-respect de la "règle du jeu".

>>>>[Les lois en question ne sont pas anti-compétitives, pas plus qu'elles ne donnent le moindre avantage aux compagnies pueblos. En revanche, elles rendent strictement illégales bon nombre des tactiques d'intimidation que les grosses corps utilisent fréquemment partout ailleurs dans le monde.]<<<<

- Unsuit (01:51:55/10-03-54)

>>>>[les gars du service de contrôle du conseil sont des putains de pros, bonhomme. Ils vérifient le propriétaire de chaque compagnie postulante, et ils connaissent toutes les ficelles : sociétés-écran, propriété indirecte, homme de paille, tout le tremblement. Et même quand tout à l'air cool en surface, ils ont des deckers de première capables de craquer n'importe quoi pour s'assurer que tout est aussi cool sous la surface.]<<<<

- Digital Alien (03:50:26/18-03-54)

>>>>[Je ne connais pas tous les détails, mais Aztechnology est en période de "probation" pour un truc. Si elle franchit les bornes encore un coup, elle se fait retirer sa licence et au revoir tout le monde ?]<<<<

- Pyramid Watcher (23:00:14/07-05-54)

Comme son nom l'indique, le Conseil Corporatif Pueblo est organisé comme une corporation. Les citoyens de la nation en sont, en fait, les actionnaires. La citoyenneté procure automatiquement une part à l'individu. Le citoyen est libre d'en acheter d'autres, soit directement auprès du gouvernement, soit en Bourse. Il est cependant strictement illégal de vendre sa dernière action gouvernementale sans avoir auparavant officiellement renoncé à la citoyenneté pueblo. Si le Conseil Corporatif réalise un profit à la fin de l'année fiscale, il le redistribue aux actionnaires sous la forme de dividendes. Ces derniers peuvent être encaissés directement ou appliqués à la diminution des impôts individuels de chacun. Même si la corporation réinvestit l'essentiel de ses bénéfices dans le maintien de ses infrastructures, le dividende versé n'est jamais inférieur à 3 % de la valeur actuelle de l'action. De plus, les actions ont connu une augmentation de capital significative. Une fois tous les facteurs considérés, les parts du Conseil Corporatif Pueblo ont rapporté un Retour Sur Investissement moyen de 9,2 % sur cinq ans.

>>>>[Si on considère qu'Aztechnology affiche un RSI moyen inférieur à 4 % sur cinq ans, c'est foutrement bon.]<<<<

- Maynard (10:41:41/01-04-54)

>>>>[Et quel est le taux d'intérêt actuel versé par les banques : autour de 4 % et des poussières ? C'est un putain de bon investissement, oui ! C'est trop bête que seuls les citoyens pueblos puissent acheter des parts dans le Conseil.]<<<<

- Turtle (20:49:54/03-04-54)

>>>>[... Officiellement, tu veux dire.]<<<<

- Maynard (15:19:20/04-04-54)

>>>>[la dernière cotation donnait l'action pueblo à 7.389 ¥, un record sans précédent.]<<<<

- Bellingham Broker (05:42:50/23-11-54)

>>>>[Voici la liste des prix avec Seattle comme référence.



CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

COÛT DE LA VIE DANS LA NATION PUEBLO

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	90 %
Armes de contact	100 %
Armes de jet	95 %
Armes de trait	100 %
Accessoires pour armes à feu	90 % [2]
Explosifs	- [3]
Munitions	90 % [1]
Vêtements et armures	
Armures	100 % [4]
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	80 %
Communications	80 %
Contre-mesures électroniques	90 %
Équipement de survie	100 %
Mesures de surveillance	90 %
Systèmes de sécurité	80 %
Mode de vie	
Loisirs	95 %
Électronique	80 %
Cybernétique	
Implants céphaliens	90 %
Implants céphaliens internes	90 %
Implants corporels	100 %
Cyberdecks	90 % [5]
Programmes	85 %
Biotechnologie	
Biotechnologie	100 %
Équipement magique	
Armes magiques	120 %
Focus de Pouvoir	100 %
Focus de Sort	100 %
Fournitures magiques	110 %
Bibliothèque hermétique	130 %
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	110 %

Véhicules

Aériens	100 %
Aquatiques	110 %
Terrestres	80 %
Véhicules militaires	- [6]

NOTES :

[1] Pas de surprise, les trucs les plus marrants sont prohibés. Et dans la nation Pueblo, prohibé s'écrit "PROHIBÉ" en grosses majuscules clignotantes.

[2] Les compensateurs de recul sont casher, vu que tu peux vouloir en installer un sur une arme de chasse. Silencieux, modules d'interface et autres sont prohibés.

[3] Tu auras probablement autant de mal que moi à le croire, mais l'interdiction gouvernementale sur la possession non-autorisée d'explosifs fonctionne *bel et bien* ! Difficile de mettre la main sur ce genre de truc, quant aux prix, ils sont fonction de la demande.

[4] Armure légère uniquement ; tout le reste est prohibé, à tel point que même les forces de sécurité corporatistes n'ont pas le droit d'en avoir [officiellement].

[5] Virtual Reality Inc. a sorti un truc du tonnerre. Naturellement, réglés comme ils sont, la bécane insère un code d'identification officielle dans la Matrice partout où tu te branches. Heureusement, les bricoleurs indépendants ne manquent pas, qui pourront supprimer ce petit défaut de ton deck... moyennant finance.

[6] Réfléchis une seconde. Si le Conseil Corpo n'apprécie pas que tu portes une armure, va-t-il être contrarié de te voir assis aux commandes d'un tank ?

La technologie est bon marché, et elle est d'une putain de bonne qualité. Pas besoin de recourir aux T-birds pour passer des logiciels ou du petit matériel, mais il existe néanmoins une contrebande florissante au départ de la nation Pueblo vers les pays voisins. Et surtout, ne manque pas le passage sur Denver un peu plus loin.]<<<<

- The Keynesian Kid (19:02:47/11-02-54)

>>>>[Le Kid n'en parle pas, mais un domaine dans lequel le Conseil Corpo est aussi bon à la production qu'à la conception est celui des armes et matériel de sécurité ou militaires. Le Service de Sécurité Pueblo, qui fait office à la fois de police et d'armée, est probablement le corps le mieux équipé d'Amérique du Nord, et tout son matériel est de fabrication locale (okay, une bonne part est sous licence, Ares ou Colt entre autres, mais la fabrication et le montage ont lieu sur place).]<<<<

- Toshikazu (07:10:47/10-06-54)

>>>>[Même sur le matériel de conception Ares, la fiabilité est nettement meilleure avec les modèles construits dans la nation Pueblo. Idem pour les armures lourdes.]<<<<

- Hangfire (23:20:41/14-06-54)

GOUVERNEMENT

Le corps dirigeant supérieur du Conseil Corporatif Pueblo est le conseil d'administration. Ses douze membres sont désignés par une élection générale ouverte à tous les actionnaires (c'est-à-dire les citoyens). Le nombre de voix de chaque individu est calculé en fonction du nombre de parts gouvernementales qu'il détient. Ce calcul n'est pas linéaire mais utilise le logarithme décimal du nombre de parts détenues, auquel on ajoute 1. En d'autres termes, un citoyen possédant une part détient une

voix (log de 1 égal 0, plus 1), tandis qu'un citoyen qui en détient un million possède sept voix (log de 1.000.000 égal 6, plus 1).

>>>>[Mentalité plutocratique typique. Le pouvoir appartient aux riches. Rien de nouveau là-dedans, simplement c'est au grand jour, cette fois. Ça me donne envie de vomir.]<<<<

- Peter (17:40:24/02-03-54)

>>>>[Mollo, bonhomme. Que ça se passe *effectivement* au grand jour fait une grosse différence. Je ne vois rien de fondamentalement mauvais dans ce système.]<<<<

- The Keynesian Kid (13:29:50/09-03-54)

>>>>[Tu ne vois pas, pauvre fouille-merde ahuri ? Est-ce que ça ne t'embête pas que - bon, prenons l'exemple de Danchekker. Est-ce que ça ne t'embête pas que l'opinion d'un citoyen qui possède un million de parts vaille sept fois plus que l'opinion du pauvre gars dans la rue qui n'en détient qu'une seule ? Qu'est-ce que tu fais de, un homme, un vote ?]<<<<

- Peter (23:58:29/09-03-54)

>>>>[Tout d'abord, bonhomme, laissons la rhétorique émotionnelle et les insultes en dehors de ça. Okay. Une part du Conseil Corporatif coûte quelque chose comme 7.000 ¥, exact ? Pour reprendre ton exemple, un mec qui a claqué pas loin de 7 milliards

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

ce nuyens dans les caisses du gouvernement a sept fois plus son mot à dire que le mec qui n'a pas investi le premier nuyen dans histoire. Ce qui veut dire que huit squatters ont plus de poids que ton multimilliardaire. Je vois pas ce qu'il y a de tellement scandaleux là-dedans, et l'éthique de la chose ne m'étouffe pas non plus. Si je mettais 7 milliards de nuyens dans un truc, je pense que j'aimerais conserver une certaine influence, même indirecte, sur la façon d'employer mon fric.]<<<<

- The Keynesian Kid (00:38:14/10-03-54)

>>>>[Chien de capitaliste suceur de moelle.]<<<<

- Peter (00:41:07/10-03-54)

>>>>[Souris quand tu dis ça, bonhomme...]<<<<

- The Keynesian Kid (00:41:50/10-03-54)

>>>>[Conseil gratuit à l'intention de Peter : n'énerve pas le Kid, c'est mauvais pour la santé. Tu n'as jamais vu un comptable chromé avec une attitude ? Ce n'est pas un beau spectacle...]<<<<

- Cyn (00:42:51/10-03-54)

>>>>[Je t'aime moi aussi, Cyn.]<<<<

- The Keynesian Kid (00:43:29/10-03-54)

Le conseil d'administration doit être consulté dans toutes les questions de politique internationale et doit approuver toute dépense excédant 25 milliards de nuyens de fonds corporatistes. Il est également responsable du choix du président et des vice-présidents de la corporation.

Le traitement des affaires courantes est confié au comité exécutif, composé du président et des vice-présidents. La nomination à ces postes est déterminée par le conseil d'administration. Tout responsable qui trahit le moindre soupçon d'incompétence ou de corruption est rapidement renvoyé. Le comité exécutif est chargé du bon fonctionnement du Conseil Corporatif et de la politique intérieure. Le conseil d'administration possède un droit de veto sur n'importe quelle décision du comité, quoiqu'il ne l'ait jamais utilisé. Les salaires des membres du comité exécutif sont comparables au traitement des cadres de niveau équivalent dans les grandes multinationales.

>>>>[Traduction : le prez se fait pas loin d'un million chaque année.]<<<<

- Nuyen Nick (07:08:25/18-02-54)

>>>>[Ça paraît énorme, hein ? Mais réfléchis un peu. La majorité des dirigeants des autres pays sont d'ex-vendeurs de voitures d'occasion, d'ex-propriétaires de magasins d'informatique, d'ex-acteurs, ad putain de nauseam. Et bon nombre d'entre eux sont des simples d'esprit avides de pouvoir. Pourquoi le gouvernement n'attire pas les types vraiment compétents ? Entre autres pour une raison de compensation. Pourquoi est-ce que le P.D.G. d'une grande corporation irait se cogner tous les problèmes que doivent affronter les politiciens et être moins bien payé ? Ici au moins, un directeur d'entreprise peut trouver intérêt à se lancer dans une carrière politique.]<<<<

- Skeleton Hunter (10:26:22/23-02-54)

>>>>[Bien dit, Hunter. En comparaison, les membres du conseil d'administration ramènent à la maison un salaire officiellement fixé à 1 \$ par an. Intéressant, non ?]<<<<

- Scavenger (00:06:03/28-02-54)

>>>>[Le directeur du conseil d'administration est Carlos Estefan, un chaman Chien qui doit avoir à peu près trois ans de plus que

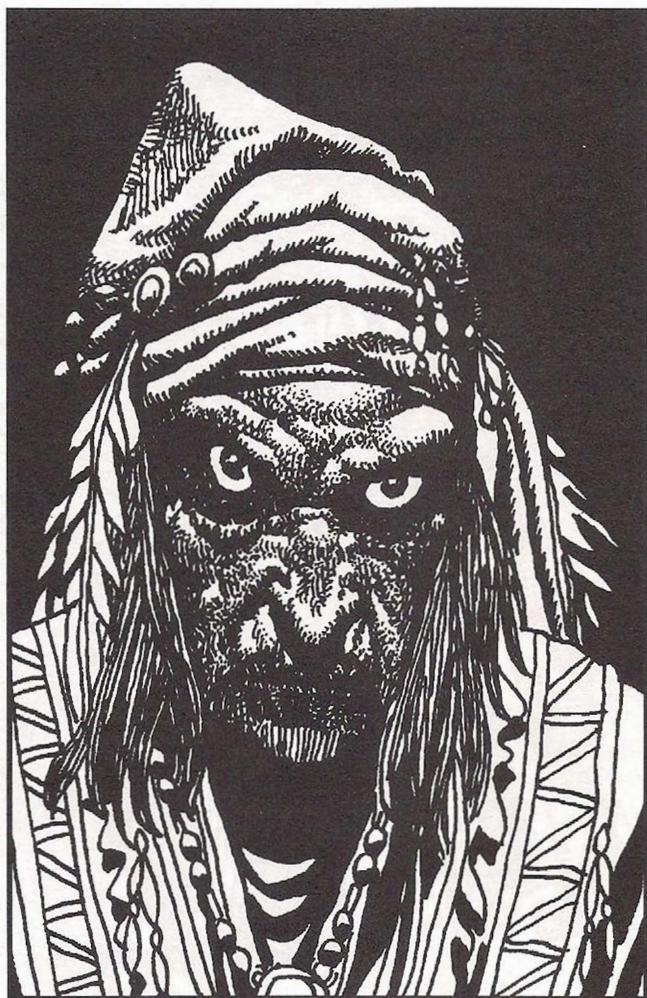
Dieu. La présidente est Maria Alonso. Pas magicienne [je crois], pas de chrome apparent, et avec ça capable de convaincre un requin ivre de sang de faire la queue et d'attendre son tour.]<<<<

- Sol (08:46:53/09-04-54)

LOIS

IMMIGRATION

La nation Pueblo enregistre la plus forte densité de population de tous les pays d'Amérique du Nord. Elle est la seule des NAO à ne pas connaître le problème d'une population trop clairsemée. En général, la nation est libre de se montrer particulièrement pointilleuse quant au choix des immigrants qu'elle accueille. La procédure de sélection est impartiale au regard de la race et du sexe, mais elle se plie à des consignes sévères en ce qui concerne les compétences et le niveau d'éducation (ce qui signifie également qu'un candidat qualifié sur la base de son éducation et de sa formation est rarement pénalisé pour son ascendance non-tribale). Tous les trois mois, le Département de l'Immigration compose la "liste chaude" des compétences et des qualifications dont la nation a besoin. Les candidats à l'immigration correspondant au profil demandé sont autorisés à devenir citoyens. Les autres ne peuvent obtenir la citoyenneté qu'avec le patronage d'une corporation basée en territoire pueblo. La corporation demandeuse doit s'engager à employer l'immigrant pendant un minimum de 12 mois et prouver qu'il n'y a pas de citoyen pueblo qui corresponde au profil recherché. Il n'existe pas de visas de travail. Les étrangers ne sont tout simplement



CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

pas autorisés à travailler sur le sol national. Visiteurs et touristes en revanche sont les bienvenus.

>>>>[Le patronage n'est pas une simple formalité comme en Algonkin-Manitou. Si une compagnie a besoin de compétences introuvables sur le sol pueblo, tu peux parier ton dernier nuyen que ces compétences se retrouveront sur la prochaine liste chau-de.]<<<<

- Captain Chaos (00:31:08/30-03-54)

En devenant citoyen du Conseil Corporatif Pueblo, un immigrant doit renoncer définitivement à toute autre citoyenneté actuellement détenue. De plus, il doit acheter au moins une part de la corporation au prix du marché. À l'inverse, lorsqu'un Pueblo renonce à la citoyenneté, il doit vendre toutes les parts gouvernementales qu'il possède au prix du marché. Le Conseil Corporatif ne préleve aucun frais de courtage sur ces deux transactions.

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

La justice pueblo est fondée sur le système des tribunaux chamaniques. Chaque région dispose d'un ou plusieurs tribunaux, en fonction de la population de la région. Un tribunal comprend

trois chamans sélectionnés par le Département de la Justice (sous la supervision du vice-président concerné) plus le personnel de soutien. Les suspects dans les affaires criminelles sont placés sous la responsabilité du Service de Sécurité jusqu'à ce que le tribunal ait fixé la date du procès. Dans les affaires civiles, litiges et autres, il revient au plaignant de contacter le tribunal et d'exposer suffisamment d'éléments pour justifier un procès.

Ce dernier se déroule selon une structure comparable à celle d'une cours martiale des UCAS. Procureur et avocat de la défense interviennent au nom de leur client, mais les juges chamaniques participent davantage à l'enquête que les juges civils des UCAS. Ils exercent fréquemment leur droit à recourir à la magie pour authentifier les preuves et les témoignages apportés devant eux.

>>>>[Bordel, n'essaie jamais, jamais, jamais de soudoyer un juge chamanique. Ces types sont purement et simplement trop droits pour exister, et ils n'acceptent pas l'argument traditionnel : "Eh, je plaisantais !" Et si tu ne me crois pas, demande à Shirell Roseman - il tire entre cinq et dix ans à Santa Fe pour avoir essayé de renflouer les finances d'un juge.]<<<<

- Bung (00:13:50/17-01-54)

>>>>[Le crime informatique et les infractions au code des armes sont très mal vus dans la nation Pueblo. Les lois sont sévèrement appliquées et les peines encourues, amendes ou emprisonnement, correspondent d'une manière générale à 150 % de ce que tu prendrais à Seattle.]<<<<

- Legal Beagle (19:50:18/22-07-54)

>>>>[Le maintien de l'ordre repose entre les mains du Service de Sécurité Pueblo, et on parle ici d'une sacrée bande de dur-à-cuire. Un soldat de la Sécurité partage son temps entre l'arme civile (la police) et l'arme de défense (armée nationale), et cette polyvalence se reflète dans leur entraînement. Les flics n'ont rien à envier aux vétérans des Guerres du Désert (en fait, certains d'entre eux sont des vétérans des Guerres du Désert) et ils sortent le matériel de classe militaire à chaque fois que la situation l'exige. En temps normal, ils portent des pistolets-mitrailleurs et des vestes pare-balles, mais quand ça commence à chauffer, ils reviennent à l'armure lourde et à la grosse artillerie, du shotgun d'assaut au canon monté sur support gyroscopique en passant même par le laser à impulsion. Ils ont tout le support terrestre ou aérien qu'ils désirent et leur dispositif de commandement et de contrôle donnerait des rêves humides à beaucoup de généraux des UCAS. Et n'oublie pas que la police et l'armée ne faisant qu'un, les flics peuvent mobiliser un déploiement militaire complet sur un simple coup de fil.]<<<<

- Hatchetman (23:59:21/24-07-54)

>>>>[Des implants ?]<<<<

- Rat (00:01:24/25-07-54)

>>>>[Certains sont chromés, quelques-uns le sont un max et beaucoup possèdent des implants céphaliens. Une fichue bande, bonhomme, alors ne déconne pas avec eux. Au besoin, ils disposent d'une puissance de feu capable de couper n'importe quoi en un seul coup. N'importe quoi.]<<<<

- Hatchetman (00:03:52/25-07-54)

>>>>[Souviens-toi aussi que la majorité des membres du Service de Sécurité sont des Hopi - la fraction la plus mécontente de la population. Tu vois où je veux en venir ?]<<<<

- Holly (01:35:08/11-10-54)



CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

>>>>[On raconte que dernièrement, les Sioux montreraient un certain relâchement à empêcher l'écoulement du trafic de BTL à l'intérieur du Conseil Corporatif Pueblo. Naturellement, ils protestent qu'ils font de leur mieux, mais...]<<<<

- Wacko (21:10:47/11-10-54)

>>>>[Encore un truc à propos de la défense, bonhomme. Tu crois peut-être avoir vu des systèmes informatiques sophistiqués, Aztechnology et Renraku à Seattle, Hyundai-IBM à Armonk, ou Alliance Française à Québec - mais tu n'as rien vu si tu n'as pas essayé de craquer le système corporatiste pueblo. Il est rattaché à la Matrice, mais son degré de sophistication a des années d'avance sur n'importe quelle autre partie du réseau. Et, bonhomme, tu t'imagines peut-être pouvoir percer n'importe quelle GLACE, mais je suis prêt à parier ce que tu veux que tu ne peux pas percer la leur (rien qu'en essayant, tu risques déjà ta peau). GLACE noire réactive, constructs gérés par IA, trace-et-grille, mines logiques, chiens de garde, pisteurs - tout ça n'a pas de secret pour eux. Bordel, ils conseillent même les grosses corps qui veulent rendre leurs systèmes plus dangereux, et ce n'est un mystère pour personne qu'ils ne vendent pas leurs meilleurs secrets. Et comme si ça ne suffisait pas, le Conseil Corpo dispose des meilleurs deckers pueblos dans son personnel (c'est un deal de rêve pour les deckers : ils peuvent faire joujou avec le dernier cri de la technologie et extraire la substantifique moelle des plus terrifiants et des plus cruels des logiciels, et tout ça légalement). Si quelqu'un parvenait à trancher dans la GLACE, il aurait aussi-tôt une meute de deckers d'élite sur le dos avant qu'il puisse dire en-fiche-et-fonce. La brigade des deckers est officiellement rattachée au Service de Sécurité (police et armée à la fois), ce qui signifie qu'elle coopère cul et chemise avec les flics dans la rue. Elle te suit à la trace et t'éjecte et les flics débarquent pour te ramasser avant même que tu ne cesses de voir tournoyer des étoiles. Charmant.]<<<<

- Core Warrior (09:32:58/12-10-54)

>>>>[la GLACE est tellement vicieuse que FastJack lui-même s'est fait tuer en essayant de craquer le système pueblo.]<<<<

- Anonyme (03:42:31/15-10-54)

>>>>[Pour paraphraser ce vieux Mark Twain, la nouvelle de mon décès a été grossièrement exagérée. La GLACE est foutrement vicieuse, malgré tout.]<<<<

- FastJack (10:59:25/19-10-54)

>>>>[Je n'arrête pas d'entendre des rumeurs selon lesquelles le réseau pueblo se serait "éveillé". Le raisonnement est le suivant : la seule vraie différence entre un cerveau (métal) humain et un système informatique est le nombre de connections "neurales". Dès que ce nombre dépasse une certaine limite, une intelligence et, selon toute hypothèse, une conscience, quoique peut-être une conscience d'une nature parfaitement étrangère, doivent nécessairement se développer. La version que j'entends partout prétend que les gars du système pueblo auraient connecté tout ce qu'ils pouvaient dans un sous-réseau étroitement intégré au cœur de la Matrice... et que ce réseau aurait passé la limite de base. C'est peut-être que des toutaises, c'en est probablement... mais ça expliquerait les "constructs gérés par IA" de Core Warrior, non ? Ça pourrait être des "anticorps" contrôlés par une conscience. Comment une telle intelligence percevrait-elle les (métal) humains - et tout spécialement les deckers ?]<<<<

- Turing II (22:42:44/24-10-54)

>>>>[J'ai entendu les mêmes rumeurs. En mettant de côté la question de l'intelligence, que je ne peux ni valider ni invalider, il reste un point intéressant à souligner. Si le Conseil Corpo connec-

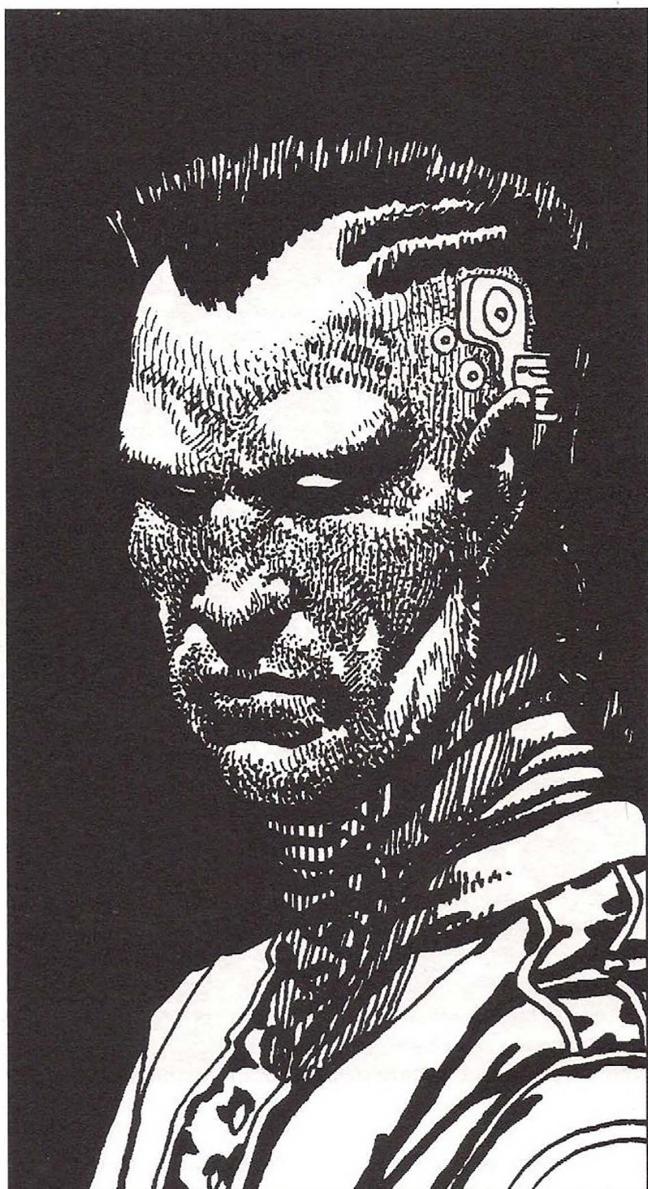
te "tout ce qu'il peut" à son propre sous-réseau, alors celui qui plante le réseau plante le Conseil (stupide de sa part, tentant pour moi). Selon la théorie de l'électrodynamique, tout circuit énergétique, qu'il s'agisse du moteur de ta Harley ou du réseau pueblo, comporte un "point d'étranglement" où l'énergie est concentrée. Bloque ce point et le système s'effondre (ton moteur peut cracher le feu, si on te coupe ta chaîne tu n'iras nulle part). J'ai analysé le sous-réseau pueblo. Résultat : aucun point d'étranglement. Conclusion : soit la théorie de l'électrodynamique est erronée, soit je n'ai pas creusé assez profond. Je te tiendrai au courant.]<<<<

- Captain Chaos (14:13:42/15-11-54)

RELATIONS INTERNATIONALES

Le Conseil Corporatif Pueblo est en bons termes avec tous ses voisins, à l'exception notable de l'Aztlan, avec qui ses relations diplomatiques sont définitivement froides à défaut d'être hostiles. Les deux pays multiplient les droits de douane de part et d'autre afin de diminuer l'intérêt des échanges commerciaux.

>>>>[C'est assez normal si ce qu'on raconte sur les liens entre Aztlan et Aztechnology est authentique. Le Conseil Corpo ne va



CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

pas assouplir sa réglementation économique et il menace de supprimer la licence du Gros A. Le gouvernement aztlán aurait de bonnes raisons d'être préoccupé.]<<<<

- Pyramid Watcher (10:44:42/23-07-54)

>>>>[Il y a une autre raison à cette froideur. Le Conseil Corpo Pueblo a été secoué par la guerre aztlán-texanne de 2035, et des ripostes politiques inconsidérées de part et d'autre ont conduit à ces relations diplomatiques tendues entre lui et l'Aztlán. La situation n'a pas bougé. Une autre conséquence de la guerre est que le Conseil et les CAS sont désormais copains comme cochons.]<<<<

- Dilly (02:03:50/26-07-54)

>>>>[C'est rien de le dire, Dilly. Les deux pays marchent la main dans la main et la truffe dans le... enfin, je ne te fais pas un dessin. Ils ont un accord informel d'échange de renseignements militaires, principalement à propos de l'Aztlán. Quand l'un des deux déniche une info, il la transmet à l'autre. Mais ils s'imaginent que c'est un secret, alors ne le répète à personne. Les gars du renseignement militaire avaient un chouette petit canal secret pour s'occuper des échanges, seulement les politicards ont voulu s'en mêler. Les hommes politiques sont à l'espionnage ce que le napalm est à la sculpture sur glace, si bien que naturellement, l'accord est aujourd'hui un secret de polichinelle. Aztlán est au courant, ne t'inquiète pas [glisse une info aux Pueblos et regarde réagir les politicards des CAS. Sûr, il n'y a pas de collaboration].]<<<<

- Flashburn (23:56:13/13-08-54)

La nation Pueblo est l'une des plus influentes au Conseil Tribal Souverain des NAO. Son importance reflète sa supériorité technologique et sa balance commerciale enviable, pas sa population.

>>>>[Un mouvement fortement ancré au sein de la population propose que la nation fasse sécession du reste des NAO. Les Pueblos considèrent leur association avec les autres nations américaines comme un boulet, car il n'en sort rien de positif. Ce sentiment se renforce aujourd'hui alors que les NAO commencent à parler d'une "répartition des revenus" pour assister les nations les plus fragiles financièrement. La population pueblo voit parfaitement de quel côté de l'équation elle va se situer. Le représentant pueblo au Conseil Tribal Souverain est David Blacksilver, et il soutient l'appartenance de la nation Pueblo aux NAO... mais tu peux parier qu'il combattrra bec et ongles la proposition d'une répartition des revenus.]<<<<

- Rick O'Shay (19:39:50/11-04-54)

>>>>[David Blacksilver courait autrefois les ombres sous le nom d'Artemis. Ces dernières années, il n'a pas trop suivi les nouveaux développements du monde informatique, mais je sais qu'il pourrait encore en remontrer à la majorité des deckers.]<<<<

- Nand (07:11:54/13-04-54)

La nation Pueblo entretient d'étroites relations diplomatiques et commerciales avec le Japon et son gouvernement par procuration de l'État Libre de Californie. MITI, le ministère japonais responsable de la coordination de la croissance technologique, travaille main dans la main avec le service gouvernemental pueblo correspondant afin de mettre sur pied des accords bénéfiques aux deux parties. Plusieurs grands projets de fusion sont en préparation entre des corporations pueblos et japonaises.

>>>>[Iris va se coucher dans le lit de Renraku. Le téléphone arabe prétend que tout l'échelon de la direction d'Iris s'est fait

embarqué au siège de Renraku à Chiba et qu'il en est revenu avec les yeux écarquillés. J'imagine qu'on verra bientôt des microprogrammes Iris dans les consoles Renraku, mais je ne sais pas ce que l'application va donner. En tout cas, tu peux être certain que ça va être du méga-top.]<<<<

- CP-You (00:18:53/29-01-54)

>>>>[Je suis surpris que Danchekker n'ait pas souligné ça : malgré sa réputation de corporation haute technologie, la nation Pueblo reste un pays très actif magiquement. Bon nombre des dirigeants sont des chamans, et ceux qui ne le sont pas comptent des chamans parmi leur personnel. Et quand je dis "chamans", ça veux dire "CHAMANS", des types qui manient le vrai pouvoir. Ils ne l'utilisent pas ouvertement, et pas sur des bases régulières, mais le pouvoir est là, dans les coulisses, brandi comme un gros flingue. Autre chose encore : je pense que les Pueblos donnent dans la grosse magie climatique.]<<<<

- Coyote (14:20:30/24-05-54)

>>>>[Coyote n'a pas tort. C'a déjà été mentionné au passage, mais ça vaut le coup d'y revenir : la Grande Danse Fantôme est une tradition zuni. Tu as bien compris, la Grande Danse Fantôme que Daniel Coyote Hurlant, un Ute, a utilisée pour rôtir l'armée. J'ignore s'il connaissait le rituel avant que les NAO ne commencent à se former ou s'il l'a appris ensuite. De toute façon, c'est révélateur de la façon dont les traditions, tout comme les tribus et les peuples, se sont mêlées et intégrées les unes aux autres. La Danse est entièrement tournée vers la magie climatique, le contrôle des éléments. Chaque année vers le milieu de l'été, un groupe de chamans zuni et hopi ainsi que leurs adeptes campent pendant cinq jours et cinq nuits dans les contreforts des Rocheuses. Je ne sais pas ce qu'ils fabriquent là-bas, vu que les étrangers ne sont pas invités, mais je sais que le temps se détraque complètement sur toute la région. Tempêtes, grands vents, éclairs - un sacré spectacle.]<<<<

- People Watcher (17:37:27/01-06-54)

DENVER

Durant les années chaotiques qui ont marqué la période entre 2011, lorsque Daniel Coyote Hurlant a conduit ses adeptes en dehors du centre de rééducation d'Abilene, et la signature du Traité de Denver en 2018, Denver devint une ville très disputée. Son importance en tant que centre de communications et plaque-tournee du transport apparaissait clairement aux yeux de tous, et les jeunes nations auxquelles la division de l'Amérique du Nord avait donné naissance commencèrent à intriger pour sa possession.

Quatre nouveaux États, l'Aztlán, les nations Pueblo, Sioux et Ute la revendiquèrent comme faisant partie de leur territoire, chacun appuyant ses prétentions sur des raisons historiques également recevables. Le problème que posaient tous ces prétendants était que, avant la signature du Traité de Denver, aucune autre nation au monde n'avait reconnu officiellement leur souveraineté. Comment un non-État pouvait-il affirmer qu'une ville se trouvait sur son territoire (inexistant) ? Naturellement, les États-Unis voulaient conserver le contrôle de la ville et des voies d'accès qui y conduisaient.

Le Traité de Denver trancha, mais d'une façon assez inhabituelle. Au lieu d'accorder la ville à un prétendant unique, la commission du traité décida d'imposer un compromis : la ville serait gouvernée par une confédération réunissant tous ceux qui la revendaquaient. L'organe dirigeant suprême serait un Conseil formé d'un représentant de chacune des cinq nations concernées, et dont les décisions devraient être ratifiées par au



CONSEIL CORPORATIF PUEBLO

moins trois de ses membres. Denver devint extraterritoriale à toute nation. Aucun pays ne pourrait y prélever d'impôt national ni de taxe douanière. Les citoyens de Denver payeraient des impôts à la ville, d'un montant fixé par le Conseil, pour couvrir les dépenses du gouvernement et le maintien des infrastructures. De plus, aucun pays ne serait autorisé à stationner des forces militaires ni à introduire du personnel militaire dans le périmètre de la ville, laquelle s'étendait désormais largement au-delà de ses anciennes limites.

>>>>[De toute évidence, la commission du traité ne comprenait rien à l'esprit militaire. Aucun pays ne possède de troupes régulières à Denver, mais tous y ont installé des "services de sécurité civile", qui ont engagé des membres de leur armée respective en tant que "consultants" et "conseillers". Bien que les forces de sécurité soient strictement civiles, elles sont équipées d'un armement de guerre et ont toutes bénéficié d'un entraînement militaire.]<<<<

- Hangfire (20:06:55/05-03-54)

>>>>[Gaffe aux forces de sécurité du secteur sioux. Elles sont encadrées par un noyau de vétérans des Forces Spéciales à la "retraite" - c'est ça, bonhomme, des Wildcats. Et tout le monde sait ce qui se raconte sur eux : des commandos chamaniques, armés jusqu'aux dents et entraînés un max. Pas l'endroit idéal pour provoquer du grabuge.]<<<<

- Rex (15:30:26/10-03-54)

Le Traité de Denver spécifiait que la ville serait "ouverte" à chacune des nations qui la revendiquait. En d'autres mots, elle ne devait pas être divisée en secteurs comme l'ancienne Berlin d'avant le conflit européen. Cette interdiction fut respectée pendant presque vingt ans.

Si les termes du traité paraissaient logiques, il devint rapidement manifeste que l'arrangement des trois-voix-sur-cinq ne fonctionnerait pas. Les trois nations amérindiennes, Sioux, Ute et Pueblo formèrent bientôt un bloc soudé qui laissait les États-Unis et l'Aztlan le bec dans l'eau. À l'issue des cinq premières années, durant lesquelles la confédération sembla être animée d'un esprit de coopération, les pays extérieurs au bloc reconnaissent finalement leur impuissance face à leurs collègues. Les États-Unis furent les premiers à établir leur propre "secteur auto-nome" au sein de Denver. Le bloc réagit aussitôt en établissant un "secteur amérindien", ce qui conduisit l'Aztlan à s'attribuer à son tour un territoire. À la signature du Traité de Richmond, en 2034, les UCAS utilisèrent un vague article du Traité de Denver pour faire admettre les CAS au Conseil. Ils durent pour cela partager leur secteur avec leurs nouveaux voisins du sud. Le vote majoritaire passa aux deux tiers (quatre voix sur six) et brisa ainsi le bloc pueblo-sioux-ute. Les nations amérindiennes ne purent convenir d'une réaction commune et, en 2035, le secteur amérindien éclata. Les nations Pueblo, Sioux et Ute le partagèrent en trois nouveaux secteurs autonomes.

Chacun des six États-membres reconnaît l'inefficacité du Conseil en tant qu'administration dirigeante. Malheureusement, le traité stipule que toute modification de la structure du Conseil doit être votée à l'unanimité. Les membres du Conseil étant totalement incapables d'obtenir un vote majoritaire sur n'importe quel point d'importance, il est futile d'espérer qu'ils parviennent à tomber d'accord sur une question aussi décisive que la réorganisation du Conseil. Depuis 2031 et pour longtemps, autant que nous puissions en présumer, les six secteurs de Denver sont policiés chacun par les forces de sécurité de sa nation.

L'article interdisant la levée d'un impôt ou d'une taxe douanière devait empêcher les États membres de saigner la ville aux quatre veines. Il n'avait pas été prévu que Denver deviendrait un port franc, à nul autre pareil dans toute l'histoire récente. Si la

police de chaque secteur appréhende et traîne en justice les contrebandiers dont les marchandises menacent la sécurité de sa propre nation, rien ne garantit que les secteurs voisins partageront ses vues. Voilà pourquoi Denver est devenue la plaque-tourmente d'un vaste réseau de contrebande. En pénétrant dans le secteur adéquat, les contrebandiers peuvent trafiquer pratiquement n'importe quoi, virtuellement sous le nez des dirigeants qui les regardent, les mains liées.

>>>>[Ça paraît barjo ? Ça l'est. Mais ça fonctionne. J'ai vu un panzer de contrebandier traverser le secteur sioux avec un détachement de Wildcats aux fesses ; échanges de coups de feu, tout le cirque. Le contrebandier s'est défilé en secteur pueblo voisin et il a aussitôt été encerclé d'agents de sécurité locaux lourdement équipés. Les Wildcats étaient en mode course-poursuite et, soit ils ne se sont pas rendus compte, soit ils se fichaient de savoir qu'ils avaient franchi la limite de leur secteur. Les Pueblos se sont déchaînés et les ont massacrés jusqu'au dernier. Ils ont laissé partir le panzer après s'être assurés qu'il ne transportait rien d'illégal selon la loi pueblo.]<<<<

- Miles (07:19:53/12-03-54)

>>>>[Tu as vu, Miles ? J'ai entendu dire que tu pilotais ce T-bird personnellement. Chargé à bloc de tech pirate de Cheyenne U, et que tu serais passé par inadvertance dans le mauvais secteur. Mais c'est juste une rumeur sans fondement, pas vrai ?]<<<<

- Bung (17:19:39/18-03-54)

>>>>[Course de T-bird. Bientôt. On demande interfacés et muscles. Information contact par fax et liste d'embauche au RTL 2303 (91-3910). Ni mauviettes ni touristes.]

- Ratchet (20:47:23/20-03-54)

>>>>[Je suis d'accord avec la remarque de Miles. Je visitais Denver et je marchais dans le centre-ville. En tournant le coin, j'ai aperçu un groupe de VBA en train de décharger de l'armement dans une ruelle. Le matériel était encore dans son emballage d'origine et se composait principalement de canons d'assaut et de miniguns. La zone était couverte par des mecs-rasoirs équipés pour la guerre. Partout ailleurs dans le monde, ma vie se serait achevée ici. Mais à Denver ? Deux des samouraïs se sont approchés et m'ont proposé de travailler avec eux.]<<<<

- Tal Gilgalad (06:49:49/20-05-54)

>>>>[Tu as accepté ?]<<<<

- Jeri (16:53:43/30-05-54)

>>>>[On demande chef interfacé, pronto. Compétence exigée en navigation sans instruments et expérience préalable des opérations en EMCON. Le salaire en vaudra la peine pour ceux qui en valent la peine. Laissez un message au RTL 2303 (16-0382).]<<<<

- Trisha (14:38:12/31-05-54)

>>>>[À bon entendeur, bonhomme. Jouer les interfacés pour Trisha est une expérience qu'on ne fait qu'une fois dans sa vie, si tu vois où je veux en venir. Demande-lui ce qui est arrivé à son dernier chef interfacé et si elle a envoyé des fleurs à la veuve. Tu veux un vrai bon plan, tu t'adresses à moi. Appelle le RTL 1303 (35-0040).]<<<<

- Zak (17:40:17/31-05-54)

>>>>[J'ai perdu mon dernier interfacé et son T-bird parce que quelqu'un nous avait balancés aux musclés des UCAS. Quelqu'un ? Non, bonhomme, disons-le franchement. Zak nous a balancé. C'est pas vrai, Zak ?]<<<<

- Trisha (19:46:30/03-06-54)

CONSEIL CORPORATIF PUEBLO



>>>>[Hé - t'as un problème, tu viens me trouver. Je refilerai ta langue de vipère à mon tuteur.]<<<<

- Zak (15:41:34/06-06-54)

>>>>[les enfants, les enfants. Soyez gentils d'emporter vos petites querelles d'amoureux hors de ma banque de données. Et au reste d'entre vous : ces fichiers ne sont pas ouverts aux annonceurs. Vous avez besoin d'interfacés ou de samouraïs, allez recruter ailleurs. Merci.]<<<<

- Contrôle (12:55:43/09-06-54)

>>>>[Parlons un peu des voyages de panzers (non, chef, ce n'est pas une publicité, c'est un cours du soir). Denver est une plaque-tournante de la contrebande pour deux raisons. Sûr, c'est un port franc, mais les voyages se feraient de toute façon. Denver est un endroit idéal : juste à côté des Rocheuses. Ce qui veut dire que les panzers peuvent descendre tranquillement par les montagnes. Le meilleur choix tactique pour un VBA est un terrain fortement montagneux (minuté, tu dis, ce n'est pas ce que j'ai lu chez Clausewitz. Moi, je dis que Clausewitz ne connaissait rien de rien aux Véhicules de Basse Altitude. À quelques rares exceptions évidentes près, le terrain qu'ils survolent importe peu : plaine, sol accidenté, vallée de montagnes, c'est du pareil au même. La seule différence est que, en plaine, un VBA affichera un bon gros blip sur l'écran de n'importe quel radar dans un rayon de deux cents kilomètres. En montagne, l'image est beaucoup plus confuse, même sur le radar "look-down" d'un appareil

volant. Il faut vraiment passer pile au-dessus (ou toutrement près) d'un radar de surface pour qu'il détecte ta présence. C'est tout l'intérêt des Rocheuses : elles permettent de jouer à colin-maillard avec les radars tout le long du chemin]. Les contrebandiers haut de gamme - pas le menu fretin qui passe des annonces dans une banque de données publique - connaissent plusieurs itinéraires répertoriés et minutés. Ils donnent à leurs favoris des noms comme le Circuit de Vitesse, l'Autoroute 1, la Piste Ho Chi Minh ou l'Autobahn et ils peuvent les enfilez les yeux fermés à des vitesses à te faire sauter les sphincters.]<<<<

- Hangfire (16:40:48/03-07-54)

>>>>[Les prix bougent beaucoup à Denver, en fonction de qui vient d'arriver en ville et avec quelle cargaison. Selon l'offre et la demande, tu peux t'approvisionner pour 75 % à 150 % de ce que tu payerais à Seattle. Et si tu cherches un truc qui n'est pas dans le catalogue de Sears, tu as de fortes chances de le trouver à Denver. Confère le commentaire de Tal Gilgalad sur les canons d'assaut. Ce genre de chose n'a rien d'étrange, c'est le business habituel. Le marché noir fonctionne bien à Denver, et tu devrais pouvoir le procurer à peu près tout ce dont tu pourrais avoir besoin. D'un autre côté, le Bureau de Régulation du Commerce ne signifie rien à Denver, si bien que mettre la main sur la camelote, l'acheter et la conserver sont trois choses complètement différentes. Des tas de pigeons meurent à Denver, et je ne parle pas des volatiles.]<<<<

- The Keynesian Kid (13:12:17/14-07-54)

NATION UTE



- NEUF -



NATION UTE

GÉNÉRALITÉS

Population : 11.658.000

Humains : 68 %

Elfes : 10 %

Nains : 8 %

Orks : 10 %

Trolls : 3 %

Autres : 1 %

Revenu par Habitant : 25.500 ¥

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 20 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :
1 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 16 %

Éducation :

BEPC : 53 %

BAC : 27 %

Études Supérieures : 10 %

Numéro d'Accès RTR : NA/NAN/UN

CLIMAT

La nation Ute comprend la majeure partie de ce qui fut autrefois l'Utah, le Nevada et la partie sud de l'Idaho. Son climat va du semi-aride au tempéré en forêt montagneuse, avec des températures qui descendent bien en dessous de zéro dans certaines régions en hiver et dépassent les 30° C à la mi-été. Dans les régions désertiques qui s'étendent au sud du Grand Lac Salé, les températures sont encore plus extrêmes.

>>>>[Doux euphémisme ! Je ne sais pas si c'est une conséquence du trou dans la couche d'ozone ou quoi, mais le désert est devenu vraiment invivable. Durant la journée, les pointes culminent souvent à 46° C, mais il peut geler pendant la nuit (la température peut connaître une variation de 46° C ou plus en 24 heures, ce qui éprouve durement le matériel, y compris certains implants, à ce qu'on m'a dit). Un coin en particulier, là où se trouvait autrefois le terrain d'expérimentation de Dugway, est surnommé par les Saints "l'Enclume de Dieu". On raconte que la température moyenne de la journée y serait de 48° C. La moyenne ; il y aurait des pointes à 55° C. Je n'en ai pas fait personnellement l'expérience, mais l'histoire est très connue à Salt Lake City.]<<<<

- Woppler the Weatherman (14:30:44/01-06-54)

>>>>[Qui sont les Saints ?]<<<<
- Jersey (12:48:44/10-07-54)

>>>>[Les Mormons. "L'Église de Jésus-Christ et les Saints du Dernier Jour" ou quelque chose comme ça. Ils sont encore très présents à Salt Lake City (ce que tu saurais si tu avais lu ce fichier jusqu'au bout, abruti).]<<<<

- Pippin (05:34:39/25-07-54)

>>>>[Si tu te souviens bien, c'est à Dugway qu'on a testé certaines des armes nucléaires les plus dangereuses - les bombes à neutrons - immédiatement avant le Chaos... y compris celles qui

n'ont pas fonctionné comme on l'a prétendu. Je serais prêt à parier un paquet que les températures élevées aux alentours de l'Enclume ne sont pas entièrement d'origine météorologiques, si tu vois ce que je veux dire.]<<<<

- Kit (10:38:24/11-09-54)

ACCÈS

Avion

La nation Ute possède trois grands aéroports internationaux à Salt Lake City, Las Vegas et Provo (la capitale), ainsi qu'un aéroport plus modeste à Carson City. Les trois premiers proposent des services réguliers à destination des aéroports internationaux du monde entier et disposent des infrastructures nécessaires à l'accueil des vols suborbitaux et semi-balistiques. L'aéroport de Carson City, quoique strictement international, ne dessert que les grandes villes voisines telles que Sacramento, San Francisco, Portland et Boise. La nation Ute offre un service de transport aérien national plutôt limité. Les trois principaux aéroports sont interconnectés par différents vols courte-distance, mais la liaison avec les autres villes est irrégulière au mieux et problématique au pire. Les personnes qui possèdent un brevet de pilote peuvent louer des appareils pour des trajets aller-simple.

>>>>[Avec une réduction si tu es câblé avec une interface de contrôle.]<<<<

- Death Jockey (23:10:53/29-04-54)

>>>>[J'ai eu une mauvaise expérience avec un appareil loué chez Air Provo. J'ai perdu tout un sous-système de servocommande au plus mauvais moment et me suis trouvé à deux doigts de m'écraser en flammes. J'ai discuté avec d'autres pilotes de jet et tous ont eu des problèmes similaires ou connaissent quelqu'un qui en a eu. Ce que je veux dire, c'est de procéder soi-même aux vérifications de maintenance avant de décoller.]<<<<

- Peregrin (00:24:20/19-05-54)

Automobile ou car

Les principales voies de terre à travers la nation Ute sont la Route 80 au nord-est de Sacramento, la Highway 15 au nord-est de Las Vegas, la Highway 84 au sud-ouest de Portland, la Route 15 au sud de Butte, la Route 70 à l'ouest de Denver et la Route 80 à l'ouest de Cheyenne. Toutes furent à une époque des interstates et sont encore dans une condition bonne à excellente. La nation Ute n'a pas de service de car national à proprement parler. La Brigham Young Transit Line, basée à Salt Lake City, est la seule compagnie de la région et elle ne dessert que les petites villes et agglomérations des environs. Comme ceux de la plupart des lignes nationales, les cars de la BYTL diffusent des vidéos, quoique le programme ne fasse pas nécessairement l'unanimité auprès des passagers.

>>>>[Autrement dit, il s'agit d'émissions religieuses mormones.]<<<<

- Hacker John (17:26:27/01-02-54)

>>>>[Arrête, bonhomme. Si tu n'aimes pas ça, tu n'es pas obligé de regarder, okay ? Je ne suis pas Mormon mais, quand on les connaît, il faut bien admettre qu'ils comptent parmi les gens les plus équilibrés et les plus polis qui soient - un vrai choc dans un monde où l'équilibre et la politesse font carrément mauvais genre.]<<<<

- Mac (23:18:33/08-02-54)

>>>>[Si tu arrives en voiture de la nation Pueblo, écoute ce conseil et évite la Highway 160. Elle devient sans prévenir la Route 666, l'autoroute de la Bête (non, sans déconner). Ce n'est pas une voie à emprunter - elle doit être évitée à tout prix (je déconne pas).]<<<<

- Bung (04:50:18/04-08-54)

>>>>[Il ne déconne pas. Le numéro remonte loin en arrière, plus loin que les années 90 au moins. Mais la Highway en est venue à mériter la sinistre connotation attachée au chiffre. La portion qui s'étend entre Dove Creek et Monticello, peut-être 38 kilomètres, connaît plus de victimes des bandes de motards que *n'importe quelle autre portion d'autoroute d'Amérique du Nord* (ouais, bonhomme, y compris la I-5). L'autoroute de la Bête est une zone de guerre permanente. Interdite aux coeurs fragiles, aux indécis ou aux personnes à court de munitions.]<<<<

- Wolverine (20:33:28/21-08-54)

>>>>[Hé, tout à fait mon style d'autoroute ! Des partants pour une promenade ?]<<<<

- Midnight Rocker (22:26:21/30-08-54)

>>>>[Il est de mon triste devoir d'annoncer la tragique disparition de cet abruti de macho qui se faisait appeler Midnight Rocker. Pas la peine d'envoyer des fleurs.]<<<<

- Kid Stealth (23:27:18/26-09-

54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les principales tribus de la nation Ute sont les Ute, les Comanche, les Pawnee, les Wichita, les Shoshone, les Paiute et les Cheyenne. La répartition numérique se fait approximativement de la manière suivante :

Ute	31 %
Comanche	25 %
Pawnee	18 %
Wichita	10 %
Shoshone	6 %
Paiute	5 %
Cheyenne	5 %

La nation Ute fut, de toutes les nations amérindiennes, celle qui s'attacha le plus méticuleusement à se débarrasser de l'homme blanc. Ce n'est guère surprenant si l'on considère que Daniel Coyote Hurlant, chef de la Grande Danse Fantôme et de la guerre contre le gouvernement des États-Unis, était un Ute. Quand la nation Ute se constitua, elle rendit un arrêt officiel laissant aux non-Amérindiens un délai sans appel, mais pas déraisonnable, pour s'exécuter. Malheureusement, une petite partie de la population pensait que l'heure n'était plus à la raison. Des bandes de jeunes Amérindiens écumait les rues

des villes, s'en prenant aux étrangers qui n'avaient pas observé l'édit gouvernemental ou avaient refusé de le faire. Les victimes étaient nombreuses et certaines tentèrent de riposter pour se protéger de ce qui n'était rien d'autre que des lynchages. Cela ne fit qu'attiser la flambée de violence. Les petites bandes devinrent des foules furieuses et les morts occasionnels cédèrent le pas au carnage à grande échelle. Rien que dans le centre-ville de Provo, les rapports officiels font état de 3.000 morts parmi les résidents non-amérindiens en trois jours d'une orgie de violence (officiellement, ce chiffre est beaucoup plus élevé). Les foules ne faisaient aucune différence entre les (rares) non-Amérindiens qui défiaient l'ordre de départ et ceux qui tentaient de s'exécuter mais sans y parvenir.

À Tonopah, la foule s'en prit à une file d'autocars qui emportaient des non-Amérindiens vers l'État Libre de Californie. La milice des "forces de sécurité" assignée à l'escorte du convoi jusqu'à la frontière se trouva dans la position peu enviable de devoir ouvrir le feu sur ses propres citoyens pour accomplir sa mission. En d'autres endroits, cependant, les miliciens furent moins consciencieux. Quand un "camp de relogement" à l'extérieur de Carson City fut pris d'assaut, nombreux d'entre eux se contentèrent de reculer et abandonnèrent le camp aux débordements de la foule. Fort heureusement, la majorité des miliciens croyaient de leur devoir de protéger les innocents et parvinrent à maîtriser la situation avant que la liste des victimes ne devienne trop longue.

Malgré tous leurs efforts, plusieurs centaines de non-Amérindiens trouvèrent la mort. Pour tâcher de prévenir d'autres explosions similaires de violence incontrôlable, le gouvernement fit sommairement passer en cours martiale les miliciens qui avaient abandonné leur poste à Carson City. Cinquante-sept d'entre eux furent jugés coupables de désertion et exécutés.

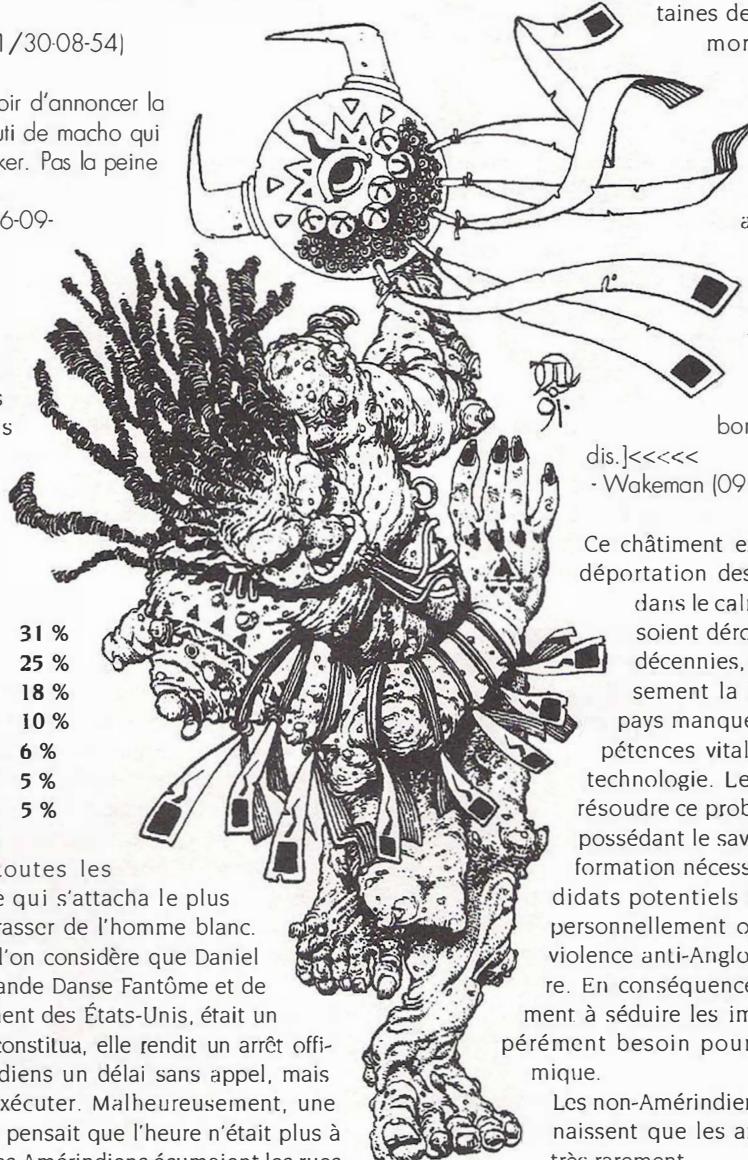
>>>>[Et c'était une putain de bonne chose, c'est moi qui te le dis.]<<<<

- Wakeman (09:00:48/18-08-54)

Ce châtiment extrême eut l'effet escompté. La déportation des non-Amérindiens se termina

dans le calme. Bien que ces événements se soient déroulés voilà maintenant plusieurs décennies, ils continuent à affecter sérieusement la bonne fortune de la nation. Le pays manque cruellement de certaines compétences vitales dans le secteur de la haute technologie. Le gouvernement essaya bien de résoudre ce problème en attirant les immigrants possédant le savoir-faire, les connaissances et la formation nécessaires ; mais la majorité des candidats potentiels étaient des Anglos ayant vécu personnellement ou entendu parler des orgies de violence anti-Anglos qui avaient secoué le territoire. En conséquence, la nation Ute échoua totalement à séduire les immigrants dont elle avait désespérément besoin pour retrouver la stabilité économique.

Les non-Amérindiens qui vivent sur le sol ute reconnaissent que les anciennes hostilités resurgissent très rarement.



>>>>[Les résidents officiels, Danchekker, mon bon. Certains esprits entreprenants vivent en Ute, particulièrement dans les ombres, et le gouvernement ne sait absolument rien sur eux. Bon nombre sont non-amérindiens et recourent à la magie ou à la technologie pour camoufler leur vraie nature.]<<<<

- Chrome Rodent (10:14:57/13-12-54)

Les non-Amérindiens sont bien accueillis à la fois par le gouvernement et par la population.

>>>>[Faux. Le gouvernement accueille les immigrants, sûr, parce qu'il sait à quel point la nation a besoin de leurs compétences. Une partie de la population les accepte pour la même raison. Mais les vieilles rancunes sont tenaces. Les Anglos ne se font pas tuer à vue comme autrefois, mais ils sont certainement traités comme des citoyens de seconde classe - au mieux. Lorsqu'un Anglo fait la queue pour quelque chose, les Amérindiens passent toujours avant lui. Les choses ne font qu'empirer si tu la ramènes. Tu verras le restaurant "égarter" la réservation et l'aéroport mettre ton billet d'avion confirmé en attente si un Amérindien a besoin de ta table ou de ton siège. Certains établissements affichent une forte discrimination culturelle, et leur fréquentation peut s'avérer gênante voire carrément dangereuse. Je fais partie d'un groupe de Peaux-Roses travaillant dans la nation Ute et qui, voilà cinq ans, s'est réuni pour lâcher de former une "tribu Peaux-Roses" officielle [après tout, on avait choisi de vivre ici, et ce n'est pas notre faute si on n'est pas nés amérindiens]. Après cinq mois de tentatives pour obtenir la titularisation, je crois qu'on a réussi à décrocher un rendez-vous avec l'assistant secrétaire de l'assistant secrétaire délégué d'un second assistant de soutien ou une embrouille de ce genre, et on a laissé tomber.]<<<<

- Stacey (22:01:40/13-01-54)

>>>>[Les choses se sont beaucoup améliorées depuis, Stacey, tu peux me croire. Je vis à Provo et il n'y a qu'une demi-douzaine de bars dans lesquels je n'oserais pas entrer. Je suis ici depuis trois ans et j'ai déposé une demande de naturalisation. Je suis certain qu'on va me l'accorder. Sûr, les habitants sont plutôt froids tant que tu n'as pas percé leurs défenses, mais c'était pareil ou encore pire quand j'habitais à Puyallup.]<<<<

- Holmes IV (05:49:02/31-01-54)

Les commentaires précédents concernant la politique ute à l'égard des non-Amérindiens ne s'appliquent pas aux membres de l'Église de Jésus-Christ des Saints du Dernier Jour, à savoir les Mormons. La majorité d'entre eux ne sont pas Amérindiens mais demeurent les bienvenus au sein de la nation. Ils ont leur propre enclave à Salt Lake City (dont les particularités seront examinées plus loin). En effet, les Mormons sont reconnus comme une "tribu" distincte et jouissent d'une autonomie considérable dans la conduite de leurs affaires, plus grande, en fait, que celle de n'importe quel autre groupe tribal de la nation Ute. Les Ute forment la plus grosse proportion de la population tribale et possèdent une influence politique en conséquence, mais ils ne se livrent à aucune discrimination active à l'encontre des autres tribus.

Les postes administratifs de la nation Ute sont occupés par des membres du groupe majoritaire, situation familiale aux gouvernements démocratiques. Les relations sont cordiales entre les différents groupes tribaux. Une seule plainte d'importance fut jamais enregistrée. Voilà environ douze ans, la minorité cheyenne accusa le gouvernement de maintenir un système d'embauche discriminatoire, mais un programme de rééquilibrage d'une grande efficacité mis en place par le Conseil des Élus résolut le problème. Les métahumains ne sont sujets à aucune discrimination aussi longtemps qu'ils sont d'origine amérindienne et membres d'une tribu en d'autres termes, un métahumain gobelinisé à partir d'un Ute

ou Comanche de pure souche, par exemple, reçoit le même traitement que les membres non-gobeliniés de sa tribu).

>>>>[la naïveté de Danchekker serait touchante si elle ne me rentrait pas tripes et boyaux. Les métahumains souffrent toujours de discrimination, bonhomme, quelle que soit la couleur de leur peau ou leur origine. Je suis troll. Je suis aussi une Wichita pure souche et fille d'un chef mineur. Je mesure 2 m 70, je pèse aux alentours de 115 kilos et je donne l'impression d'avoir perdu ma fraîcheur de jeune fille quelque part. Je fais fuir la plupart des hommes et la totalité des enfants. Tu voudrais me faire croire que je vais être traitée pareil que ma frangine non-gobeliniée ? Sois un peu réaliste, Danchekker.]<<<<

- Native Maiden (15:34:01/13-08-54)

Comme dans le Conseil Algonkin-Manitou, certains métahumains ute envisagent de quitter leurs tribus actuelles pour en former une nouvelle entièrement constituée d'Éveillés. La majorité d'entre eux sont des elfes, même si les nains sont plusieurs à partager cette aspiration. La proposition officielle de création d'une tribu qui se nommerait les Éveillés de Wasatch fut déposée devant le Conseil des Élus Ute en 2049, mais fut ajournée en attendant une discussion approfondie.

>>>>[Notre proposition dort dans les limbes bureaucratiques, mais il en est parmi nous qui rejettent même la nécessité d'une approbation officielle. Nous avons acheté des terres dans la forêt de Wasatch et bon nombre d'entre nous ont déjà établi résidence sur notre nouveau territoire. Même si les Éveillés de Wasatch ne sont jamais investis de jure, ils existent déjà de facto, ainsi que dans nos coeurs.]<<<<

- Ellen Spirit Walker (14:10:19/04-03-54)

HISTOIRE ET CULTURE

Les tribus qui vivent aujourd'hui dans la nation Ute ont pour origine historique deux régions distinctes, les Plaines et les Montagnes de l'intérieur de la Californie. Bon nombre de celles qui vivaient dans ces dernières traversèrent une mauvaise passe au milieu du XIX^e siècle, douloureusement négligées après l'abandon des missions espagnoles dont elles étaient devenues dépendantes. Elles eurent aussi à souffrir de la guerre. Dans les années 1870 en effet, les Modoc et les Nez-Percé résistèrent farouchement aux tentatives du gouvernement des États-Unis de les placer dans des réserves. De même les Indiens des Plaines, notamment les Comanche, les Pawnee, les Wichita et les Cheyenne, combattirent durement et longuement l'invasion des Européens sur leur territoire.

La défense de leurs terres était une réaction naturelle pour ces tribus dont la guerre, après la chasse au bison, était la principale activité. En 1890, cependant, les hardes de bisons avaient disparu et avec elles le mode de vie des Plaines. Un nombre croissant de ranchers et de colons anglos s'installèrent dans la région, et le gouvernement déplaça beaucoup de tribus dans des réserves et les encouragea à pratiquer l'agriculture. Les guerriers des tribus des Plaines considéraient qu'il s'agissait d'un travail de squaw et se tournèrent plutôt vers la boisson, la guerre et les manifestations religieuses. Un de leurs mouvements de protestation fut basé sur la Danse Fantôme. Les Indiens croyaient qu'une adoration adéquate, fervente, ferait revenir les buffalos et provoquerait le départ des colons.

>>>>[Intéressant. Je croyais que la Danse Fantôme était zuni ou hopi ou quelque chose comme ça.]<<<<

- Zack (12:48:12/02-10-54)

NATION UTE

>>>>[Tu le saurais si tu avais lu mon commentaire dans le fichier sur la nation Pueblo. Mais n'oublie pas que durant cette période, beaucoup de traditions et de légendes s'échangeaient entre les tribus. Cette assimilation s'est fréquemment produite par l'entremise de la guerre. La transmission de la Danse Fantôme a probablement fait suite à des expéditions guerrières apaches ou navajos contre les Pueblos. Ils ont dû la leur voler avec le reste.]<<<<

- People Watcher (10:53:29/07-10-54)

La dichotomie entre les origines des tribus de l'intérieur montagneux de la Californie et des Plaines transparaît dans le schéma culturel de la nation Ute. Par exemple, l'art de la guerre tient une place beaucoup plus réduite dans les traditions culturelles ute, shoshone et paiute (certaines des tribus californiennes combattirent effectivement l'armée US, mais plus tard dans leur histoire). Durant les premiers temps de "l'invasion" européenne, les relations entre ces tribus et les Anglos reposèrent sur la coopération.

>>>>[Dans ce cas, pourquoi la nation Ute tenait-elle tellement à flanquer les Anglos dehors ? Et à ce qu'ils y restent ?]<<<<

- Toby (13:36:30/10-03-54)

>>>>[Regarde la répartition de la population. Les Ute sont numériquement dominants, mais il faut les diviser en régions tribales - Californie intérieure contre Plaines. Les tribus de Californie ne représentent que 42 % de la population. Et souviens-toi que la nation Ute est hautement démocratique. Ils ont tout simplement été mis en minorité [okay, okay, je sais que c'est simpliste. Après les camps de rééducation et l'Acte de Résolution de 2016, beaucoup d'Amérindiens d'ordinaire pacifiques avaient oublié toute idée de coopération. Mais mon explication reste essentiellement valide].]<<<<

- People Watcher (19:40:07/10-03-54)

Le costume traditionnel se rencontre davantage chez les tribus de la Californie intérieure que chez les tribus des Plaines.

>>>>[C'est peut-être en rapport avec le costume. Chez les tribus californiennes, il se résumait à des culottes de peau et des peintures corporelles. Pas vraiment pratique. Beaucoup l'adoptent cependant pour les cérémonies et autres occasions similaires.]<<<<

- Holly (22:04:58/18-03-54)

>>>>[Les tribus de Californie ont conservé certains artisanats traditionnels. La vannerie des Pomo en est un bon exemple (cette tribu représente moins de 1 % de la population, alors Danchekker ne les a pas notés). Va voir, tu ne perdras pas ton temps. C'est vraiment du beau boulot.]<<<<

- Reba (14:07:27/22-07-54)

Les Ute, Paiute et Shoshone pratiquent encore au moins une tradition fondée sur la superstition. Ils tiennent des cérémonies similaires à une veillée mortuaire après le décès d'un ami ou d'une personne aimée et évitent de prononcer le nom d'un mort. La superstition prétend en effet que le nom d'un défunt peut attirer l'attention de son esprit et le rappeler sur la Terre.

Les tribus des Plaines, Comanche, Pawnee, Wichita et Cheyenne trahissent certains vestiges de leur ancienne nature belliqueuse. Ce furent eux qui déclenchèrent la flambée de violence contre les Anglos lorsque la nation Ute se mit en place, et ils continuent à voter contre l'allégement des lois de l'immigration. L'observateur extérieur trouvera peut-être l'absence surprenante de frictions entre tribus des Plaines. N'étaient-elles pas mortellement ennemis 200 ans seulement auparavant ? L'explication se trouve dans leur histoire.

Entre le début des premières revendications territoriales amérindiennes, à la fin du XXème siècle, et l'émergence du MSA puis des NAO, bon nombre de tribus des Plaines s'unirent dans ce qui fut nommé la Fédération des Plaines. Cette organisation était dépourvue de toute influence réelle, mais servait de point de ralliement symbolique pour de nombreux Amérindiens. En 2011, la Fédération fut dissoute, mais elle laissa un héritage inattendu aux générations futures : la disparition de la vieille rivalité traditionnelle entre certaines tribus au profit d'un esprit de coopération.

Chez les tribus des Plaines, le costume traditionnel comporte des culottes de daim, des jambières, des mocassins et une tunique en fibre naturelle sans ornements. Comme dans d'autres tribus, la majorité des membres ne portent ce type de vêtements qu'en quelques occasions spéciales, même si certains les conservent en toute circonstance.

>>>>[Et quand ils ne s'habillent pas traditionnel, ces types préfèrent les vêtements en fibre naturelle aux tissus synthétiques. Tu as bien lu, bonhomme, en fibre naturelle. Crois-le ou non, dans la nation Ute ça revient moins cher que le synthétique. C'est à se flinguer, non ? Je serais prêt à tuer pour une chemise en coton.]<<<<

- Seattle Sleuth (14:41:14/27-02-54)

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES CHEYENNE

Historiquement, les Cheyenne furent la plus turbulente des tribus des Indiens des Plaines. Agriculteurs à l'origine, ils se tournèrent finalement vers la chasse au bison. Ils adoptèrent le mode de vie semi-nomade des tribus des Plaines, se déplaçant et combattant à cheval, vivant dans des tipis et dépendant des buffalos pour leur subsistance. Ils guerroyèrent contre d'autres tribus occupant le centre-ouest des États-Unis, tout spécialement contre les Kiowa. Ils résistèrent farouchement à l'incursion des colons européens et se taillèrent la réputation d'une tribu fière et fanatiquement valeureuse.

Les Cheyenne subirent des pertes plus sévères que n'importe quelle autre tribu des Plaines durant les guerres contre les Européens. En 1851, ils se divisèrent officiellement en deux sous-tribus. Le groupe du sud perdit espoir après le massacre de la majorité de ses guerriers par l'armée à Sand Creek, Colorado, en 1864. La branche nord capitula peu après le soulèvement de Sitting Bull en 1876.

Abattus par le choléra et la défaite, les Cheyenne du nord furent déplacés dans une réserve du Montana. Ils furent parmi les premiers à se joindre au Mouvement Souverain Amérindien (MSA). Ceux du sud furent déportés en Oklahoma. D'accord sur le fond avec le MSA, ils préférèrent d'abord poursuivre leurs revendications territoriales par l'intermédiaire de leur propre organisation, le Mouvement de Renaissance des Plaines (MRP), une ramification de la Fédération des Plaines.

En 2012, le MRP rejoignit officiellement le MSA. L'ennemi commun réunissait les factions traditionnellement hostiles, mais les Cheyenne étaient incapables d'oublier leur discorde. De graves problèmes s'élèvèrent entre Cheyenne et Kiowa. Peut-être en raison de l'influence des premiers sur le conseil de guerre du MSA, la guérilla qui s'ensuivit infligea aux troupes kiowa des pertes totalement disproportionnées à l'importance de leur tribu.

Le 12 décembre 2016, un bataillon de Rangers de l'armée US fut informé de la présence d'une forte concentration de guerriers amérindiens et de matériel non loin de sa base. Obéissant aux consignes, les Rangers pilonnèrent la position ennemie avec de l'artillerie et des armes de soutien pour la "ramollir". Ce n'est qu'au moment de donner l'assaut qu'ils s'aperçurent de leur erreur. La "position ennemie" était, en fait, un campement de réfugiés abritant des milliers d'innocents, principalement des

femmes et des enfants, tous Kiowa. L'enquête établit que le "renseignement" qui avait motivé cette attaque avait été procuré aux Rangers par un groupe de nationalistes extrémistes cheyenne. La tribu des Kiowa était virtuellement anéantie.

>>>>[C'est un mensonge ignoble, Danchekker ! Jamais des membres de mon peuple n'agiraient d'une façon aussi déshonorante.]<<<<

- Eagle Feather (18:10:02/02-10-54)

>>>>[Ils l'ont fait, bonhomme. Combien coûte l'honneur d'un Cheyenne, dis-moi ?]<<<<

- Zed (06:12:09/10-11-54)

Les Cheyenne ont conservé le code de conduite personnel de leurs ancêtres, qui place la fierté au-dessus de tout. La plupart d'entre eux donnerait leur vie pour venger un affront à leur honneur personnel ou familial. Vendetta et vengeance sont des valeurs reconnues dans le schéma social cheyenne.

>>>>[J'en discutais avec un ami cheyenne il y a quelques temps et il m'a donné cet exemple. Imaginons que son frère soit assassiné. Aux yeux de sa tribu, il serait parfaitement honorable qu'il poursuive le meurtrier de son frère et le descende. Mais il serait tout aussi honorable qu'il ne fasse rien, parce que c'était la responsabilité de son frère de ne pas se faire tuer. Intéressant, hein ?]<<<<

- Tapley (11:47:30/03-03-54)

Durant les guerres indiennes du XVIII^e et du XIX^e siècle, les Cheyenne partageaient avec les Sioux la coutume de "compter les coups". Ce n'était pas autre chose qu'un décompte des ennemis tués ou scalpés par le guerrier. Les Cheyenne modernes continuent à compter les coups, mais rarement à la guerre et pour la mort de leurs ennemis. Aujourd'hui, les coups sont marqués en triomphant d'un concurrent dans l'arène économique,

dans la pratique d'un sport individuel ou en combat singulier sans qu'il soit nécessaire de tuer.

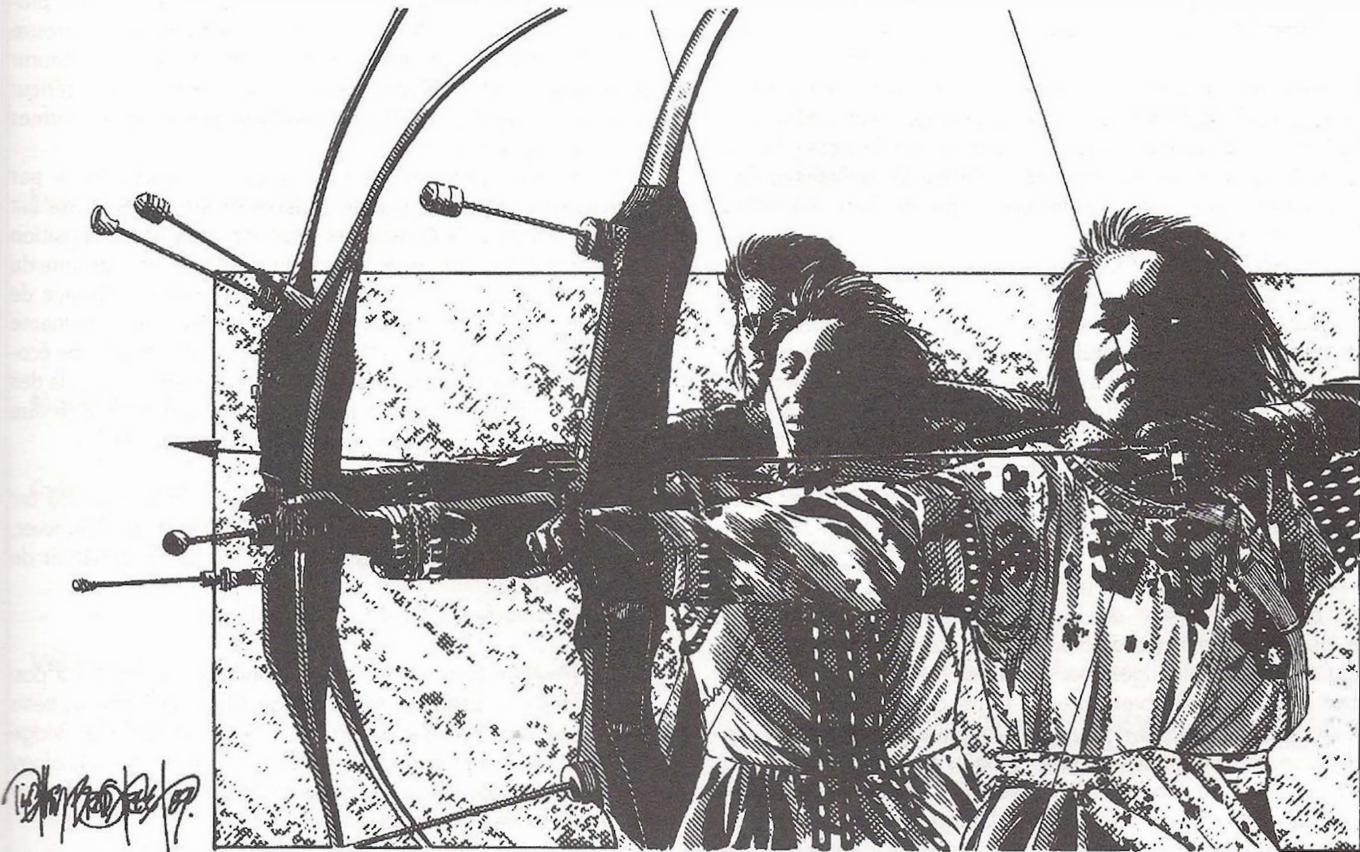
>>>>[Même à la guerre, l'usage de compter les coups n'exigeait pas la mort du vaincu. Sûr, il était glorieux de tuer ou de scalper un brave ennemi, mais plus encore de simplement le toucher avec un "bâton à coups" (à condition de survivre à l'affaire pour la raconter ensuite, évidemment). Cette tradition se perpétue. Aujourd'hui encore, un Cheyenne retient fréquemment sa main au moment d'achever un ennemi, même si cela risque de s'avérer dangereux par la suite. En principe, c'est pour que l'ennemi puisse colporter partout le récit des prouesses du vainqueur (ce qui se passe le plus souvent, c'est que le vainqueur se fait un ennemi mortel qui lui tombe dessus un beau jour par derrière).]<<<<

- Holly (10:01:50/06-04-54)

>>>>[Un mot à propos des sports. les Cheyenne, et j'imagine les Indiens des Plaines en général, sont des vrais dingues de course à pied. Tout le rituel est investi de cette connerie d'aura hyper-masculine macho qui me donne envie de bâiller. Sans oublier cette autre exhibition macho, la "lutte indienne". J'ai vu deux "braves" cheyenne s'empoigner pendant presque une demi-heure avant que l'un des deux se fasse étaler. Ils étaient tellement concentrés sur leur petit jeu qu'on aurait dit que c'était une question de vie ou de mort (et j'imagine que ça l'était. Quand tout a été fini, le perdant a sorti un couteau et il a planté le vainqueur). Crétins de mâles.]<<<<

- Bilitis (13:04:40/19-08-54)

Le costume traditionnel cheyenne est commun à la plupart des tribus des plaines : culottes de daim, jambières, mocassins et tunique simple. En hiver, il comporte également une robe ou un manteau de cuir. Comme dans beaucoup de tribus amérindiennes, la majorité des Cheyenne ne portent le costume traditionnel que pendant les cérémonies religieuses ou les jours de commémoration.



>>>>[Ce genre de traditionalisme se rencontre plus fréquemment chez les femmes que chez les hommes, ce qui entraîne certaines implications intéressantes. Les hommes, en effet, portent plus volontiers leurs habits traditionnels lorsqu'ils règlent une dette d'honneur comme une vendetta (donc si ton copain cheyenne qui est toujours en jeans Jedi Kal apparaît soudainement en jambières et culottes de daim - écarte-toi de son chemin.)]<<<<

- Holly (12:23:05/06-04-54)

ÉCONOMIE

La nation Ute repose sur une économie essentiellement agraire soutenue par une industrie légère. Elle s'est également dotée d'un secteur tertiaire modeste mais en expansion rapide, centré sur la Brigham Young University (BYU). Elle fait observer des lois strictes et sévères concernant les déchets industriels. En 2048, une filiale de Yokogawa qui dirigeait des installations d'usinage léger à Escalante fut condamnée à une amende de plus de trois millions de nuyens pour avoir déversé des déchets dans le fleuve Escalante.

>>>>[Tu veux entendre un truc vraiment moche ? Cet écoulement qui a coûté 3 millions à Yokogawa montrait à l'endroit le plus dense une concentration de saloperies inférieure au cinquième du degré de pollution relevé la semaine dernière au quai 28 à Seattle. J'ai l'impression d'habiter dans des chiottes et je crois que je vais aller vivre dans la nation Ute.]<<<<

- Silent Sam (18:41:51/20-03-54)

La fabrication est généralement limitée aux produits utilisés sur place. L'exception la plus remarquable en est Facet Visualizations Inc., basée à Brigham City. Facet fabrique des composants pour équipement simsons et sa réputation de qualité a fait le tour du monde.

>>>>[J'ai du matos Facet, et c'est vraiment génial.]<<<<
- Static (06:12:43/13-04-54)

>>>>[Ça peut, avec le pedigree que ça se traîne. Facet a soulevé le concept à Hitachi avant de faucher un super ingénieur à Toshiba. L'unité centrale est fournie par Sony, trop heureuse de voir quelqu'un piétiner les plates-bandes d'Hitachi et de Toshiba. Qui veut parier contre moi qu'au moment opportun, Sony n'achètera pas Facet ?]<<<<

- Nuyen Nick (12:17:03/04-10-54)

Sans être en mesure de s'enorgueillir du même nombre élevé de découvertes fondamentales que l'University of Cheyenne, la Brigham Young University a tout de même apporté sa pierre au secteur de la haute technologie. Elle négocie ses trouvailles auprès d'un groupe local de petites firmes de production installées juste en dehors de Provo. Il est illégal pour une corporation qui n'a pas son siège à Provo de posséder plus de 3 % des parts d'une compagnie détentrice d'un brevet de la BYU.

>>>>[Dans l'industrie, on appelle les compagnies détentrices de tels brevets la "Ceinture des Bandits" parce qu'elles sont installées le long du périphérique de Provo. La majorité d'entre elles appartiennent et/ou sont dirigées par des diplômés de la BYU, et la plupart marchent très bien, merci. L'une d'entre elles, Stealth Technologies (tu parles d'un nom !), fabrique un appareil de surveillance absolument démoniaque qui fait s'arracher les cheveux à tous les chefs de sécurité corporatistes. Elle appelle ce truc NFB-100, et c'est un genre de mouchard. Ce qui le rend spécial, c'est qu'il est invisible aux détecteurs ordinaires et qu'il parvient d'une

manière ou d'une autre à passer à travers le brouillage d'un générateur de bruit de fond. Du délire ! Et ça ne coûte que 5.000 nuyens. La compagnie ne réussit pas à satisfaire la demande (tu peux être certain que Stealth possède déjà un joujou qui trompe le NFB, et que ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle le sorte également sur le marché).]<<<<

- Electron Cowboy (11:38:58/03-03-54)

>>>>[Flash d'information. MCT a essayé d'acheter Stealth Technologies. Elle l'a fait par l'intermédiaire d'une société appelée Mesotech, dont tout le monde sait dans les ombres qu'elle sert de paravent à MCT. L'acquisition a été annulée de toute façon, parce que le gouvernement a entendu dire que MCT tirait les ficelles. Mesotech est en train de contester la décision en arguant du fait qu'elle possède son siège à Provo, ne traite aucune affaire à l'extérieur de la nation et n'entretient aucune relation directe avec MCT (tu parles). Plus d'éléments quand j'aurai du nouveau.]<<<<

- The Keynesian Kid (14:31:05/21-03-54)

>>>>[Dernière minute : la contestation de Mesotech a été rejetée par le tribunal ! L'avocat de la compagnie a tenté de porter l'affaire devant le Conseil des Élus, mais ce dernier a refusé d'examiner son appel (d'après ce que j'ai entendu dire, MCT s'est montrée négligente. Des fuites seraient parvenues au Conseil selon lesquelles le petit malin qui dirige Mesotech apparaîtrait sur le dossier du personnel de MCT d'il y a cinq ans. Cette trace n'aurait jamais été effacée).]<<<<

- The Keynesian Kid (12:11:31/09-09-54)

En sus de ses recherches en électronique et en conception informatique, la Brigham Young University possède une réputation internationale dans le domaine des manipulations génétiques et du raccordement génétique chimérique. La BYU est à l'origine de plusieurs variétés céréalières à fort rendement qui ne poussent que dans la nation Ute. Ces variétés ne nécessitent aucun engrais, très peu d'eau et se développent dans un sol où aucune autre céréale ne pousserait. Plusieurs d'entre elles produisent également deux récoltes par an. La nation Ute se trouve ainsi en mesure de produire suffisamment de grain pour nourrir sa population et développer de surcroît un commerce extérieur florissant. D'autres cultures de base sont pratiquées en fermes hydroponiques ou en cuves.

La majeure partie de la population est végétarienne par conviction. Le peu de viande consommé sur le territoire est importé. En 2032, le Conseil des Élus approuva une proposition des Maritech Enterprises de Vancouver (Salish-Shidhe) de faire du Sevier Bridge Reservoir la plus importante ferme d'élevage de poissons d'eau douce au monde. Ce fut une décision surprenante au regard de l'habituel isolationnisme et du protectionnisme économique des nations amérindiennes. La ferme réussit au-delà des espérances de Maritech et la nation Ute peut aujourd'hui se dire avec fierté le plus gros exportateur de truites du monde.

>>>>[Ces types de Maritech, c'est des bons. Ce sont eux qui ont monté le projet d'eau douce de Cultus Lake à côté de Vancouver, et aussi une ou deux fermes d'eau de mer dans le détroit de Géorgie.]<<<<

- Cap the Knife (11:21:43/20-02-54)

>>>>[Peut-être bien, mais ça pue l'embrouille. Maritech est possédée jusqu'aux arêtes par Aztechnology. On connaît tous les petits jeux de pression politique du Gros A. Et le projet du Sevier Bridge Reservoir lui donne un sérieux moyen de pression. Aztechnology sait se montrer patiente, mais un jour où l'autre elle va dévoiler son jeu. Méfie-toi de l'argent qui dort.]<<<<

- Pyramid Watcher (00:27:29/03-03-54)

NATION UTE

Le niveau de vie dans la nation Ute est élevé, principalement grâce à la force de son secteur haute technologie et à ses excédents de production de céréales et autres aliments.

>>>>[Et c'est reparti pour un tour avec les différences de prix ; en base de référence, comme toujours, Seattle.]<<<<

La majorité des grandes multinationales sont représentées dans la nation Ute. Les restrictions relatives à la présence des non-Amérindiens limitent leur schéma d'expansion habituel sur le nouveau marché, mais la plupart sont parvenues à convaincre le gouvernement que l'emploi d'une poignée de délégués du siège, principalement à l'échelon supérieur de l'administration, était indispensable pour que leur filiale puisse bénéficier au pays. Cependant, l'immense majorité des employés corporatistes sont des Amérindiens. Malheureusement pour les multinationales, le faible nombre de candidats qualifiés dans le domaine de la haute technologie et de la finance complique singulièrement le recrutement.

>>>>[MCT est là, Aztechnology aussi, et Yokogawa et Sony ont un pied dans la porte, mais elles souffrent vraiment sans les redoutables requins de la finance qu'elles emploient d'ordinaire.]<<<<

- Dallas (07:18:22/13-10-54)

GOUVERNEMENT

La nation Ute est gouvernée par un Conseil des Élus de 44 membres présidé par un Grand Chef. Les postes sont attribués

par le scrutin populaire et occupés pour des mandats de quatre ans. Les élections des membres du Conseil et du Grand Chef sont décalées de deux ans afin d'éviter les grands bouleversements. Les autres postes du gouvernement sont attribués par nomination.

La nation Ute est probablement le pays le plus véritablement démocratique d'Amérique du Nord. Bien que le Conseil et le Chef détiennent certains pouvoirs discrétionnaires, la plupart des décisions du Conseil doivent être soumises à un référendum national. Toutes les élections et les référendums sont conduits électriquement. Il y a des "bureaux de vote" virtuellement à chaque coin de rue dans toutes les villes et agglomérations. Ce sont de simples terminaux, renforcés industriellement pour prévenir le vandalisme, dans lesquels les électeurs enregistrent leur identité pour identification. Une fois leur identité établie, ils peuvent choisir l'élection/plébiscite qui les intéresse (il peut y en avoir plusieurs en même temps, c'est même assez fréquent) et composer leur vote sur un clavier digital. Si l'électeur a accès à un terminal privé, il peut entrer l'information dans la mémoire libre de son terminal ; le vote sera transmis automatiquement à l'insertion du terminal dans le bureau de vote (cette façon de procéder présente l'avantage de garantir le secret du vote).

>>>>[Ça transforme tout le putain de système en une technocratie, si tu veux mon avis. Tu n'as pas le matos ? Désolé, bonhomme, tu es rayé des listes.]<<<<

- Retro (06:07:36/16-02-54)

>>>>[Arrête ton char, bozo. N'importe quel citoyen avec un créditube peut voter. Les seules personnes qui n'ont pas de créditube

COÛT DE LA VIE DANS LA NATION UTE

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	90 %
Armes de contact	100 %
Armes de jet	90 %
Armes de trait	100 %
Accessoires pour armes à feu	90 % (2)
Explosifs	90 % (3)
Munitions	100 % (1)
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	90 %
Communications	80 %
Contre-mesures électroniques	80 %
Équipement de survie	100 %
Mesures de surveillance 80 %	
Systèmes de sécurité	70 %
Mode de vie	
Loisirs	110 %
Électronique	80 %
Cybernétique	
Implants céphaliens	90 % (5)
Implants céphaliens internes	90 %
Implants corporels	110 %
Cyberdecks	80 %
Programmes	80 %
Véhicules	
Aériens	90 %
Aquatiques	130 % (6)
Terrestres	100 %
Véhicules militaires	100 %

Vêtements et armures

Armures	110 % (4)
Biotechnologie	100 %
Biotechnologie	
Équipement magique	
Armes magiques	110 %
Focus de Pouvoir	110 %
Focus de Sort	110 %
Fournitures magiques	110 %
Bibliothèque hermétique	130 %
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	110 %

NOTES :

(1) Les munitions spécialisées sont placées sous contrôle strict du gouvernement. Même les forces de sécurité des grandes corporations doivent se plier à la réglementation ; en d'autres termes, même les gros-bras locaux de MCT ne peuvent pas se servir de munitions spécial carnage (enfin, légalement ; mais si les corps devaient s'arrêter à ces détails...).

(2) Les silencieux sont prohibés. Modules d'interface et lunettes connectées sont également très mal considérés.

(3) Une tonne de restrictions nécessitant une paperasserie officielle longue comme le bras. Des mouchards chimiques sont placés dans chaque lot d'explosifs fabriqués sur le territoire, et la possession d'échantillons "dégriffés" l'envoie tout droit en cabane.

(4) Les armures plus lourdes que la veste pare-balles et consort sont interdites, même aux gardes de sécurité corporatistes.

(5) Certains Bandits de la Ceinture trafiquent dans le cyberware. Leur matériel est de bonne qualité et bon marché.

(6) Rien qui aille sur la mer, uniquement des embarcations capables d'aller sur des grands lacs (logique pour un pays sans accès à la mer).

(7) Reflecte l'encouragement à prodiguer pour s'en procurer auprès d'un arrangeur.

Tous les produits indiqués proviennent de fabricants locaux, principalement de la Ceinture des Bandits. Si tu tiens absolument à du matériel d'importation, compte 50 % de plus - sans garantie d'obtenir ce que tu cherches.]<<<<

- The Keynesian Kid (20:59:51/11-02-54)

NATION UTE

sont les Shadowrunners crève-la-faim et notre avis ne les intéresse pas, de toute façon, tu ne crois pas ?]<<<<

- Yoshi (05:13:09/04-03-54)

>>>>[l'approche "démocratie-à-tout-va" semble être une bonne idée au départ ; vachement égalitaire, réconfortant et tout. Mais que mon persona vole en éclat si ce n'est pas un cauchemar en pratique. Chaque jour, au moins deux plébiscites sont organisés, plus si tu ajoutes les problèmes locaux aux nationaux. L'organisation nécessaire pour traiter le truc est un véritable casse-tête et tu peux être certain que ça n'accélère pas le processus de décision. Par ailleurs, Vox Populi Vox Dei se traduit habituellement par : "Mon Dieu, comment nous sommes-nous mis dans un merdier pareil ?" Tu te souviens de la définition de l'électorat comme d'une créature avec un million d'estomacs et pas de cervelle ? Quand j'élis quelqu'un, j'attends de lui qu'il prenne des décisions. Théoriquement, il est mieux préparé et mieux informé que moi sur les problèmes. Nom de Dieu, qu'est-ce que je connais aux relations internationales ?]<<<<

- Bennie (23:10:01/14-05-54)

>>>>[Bennie marque probablement un point, mais jusqu'ici l'électorat ute a évité de voter simplement pour du pain et des jeux sans se soucier des conséquences. Le système semble fonctionner. Et on ne peut pas nier que la population ute est l'une des mieux informées au monde.]<<<<

- People Watcher (21:05:26/07-06-54)

>>>>[Un autre problème. Une fois que tu as donné quelque chose au "peuple", impossible de le lui reprendre. Le gouvernement a reçu le pouvoir d'imposer la "loi discrétionnaire", sous laquelle il n'est plus obligé de soumettre toutes ses décisions au plébiscite. C'est une mesure d'urgence pour les questions critiques et les cas où le facteur temps est très important. Elle n'a été invoquée que trois fois et elle a invariablement soulevé un tollé de protestations incroyable, et c'était pire à chaque fois.]<<<<

- Detox (14:38:20/11-06-54)

La majorité des membres du Conseil sont des chamans. Traditionnellement, le Grand Chef reçoit lui aussi une formation chamanique.

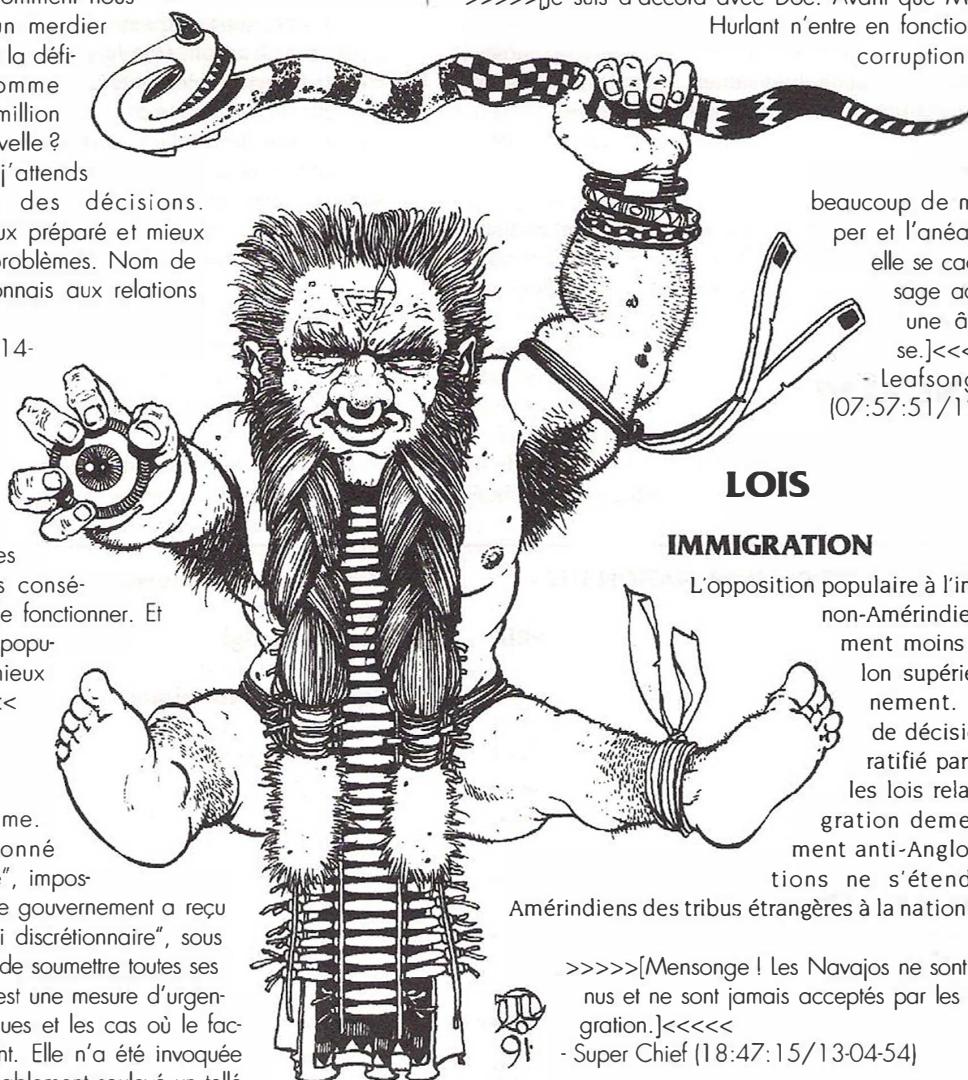
>>>>[Le Grand Chef actuel est une perle nommée Margaret Coyote Hurlant (la cousine de Daniel au troisième degré, ou un truc dans ce goût-là). C'est son premier mandat, mais elle semble vraiment maîtriser la situation et je parie n'importe quoi qu'elle sera réélue. Maggie est une chamane Serpent, et on raconte dans la rue qu'elle est assez puissante pour... bref, je te laisse compléter avec ta propre analogie fatiguée. C'est une Ute, comme à peu près un tiers des membres du Conseil, mais elle semble vraiment

avoir à cœur les meilleurs intérêts de chaque tribu. Elle essaie depuis un moment de faciliter l'immigration des non-Amérindiens, mais son projet de loi se fait régulièrement étendre par plébiscite. Elle a entamé une vaste campagne d'information du public sur le thème : "la nation a besoin des Anglos, alors ne les pénalisons pas pour les agissements de leurs ancêtres". Ça ne semble pas être une réussite. Ses adversaires politiques - tout particulièrement un beau salopard nommé Billy Bear (et qui, malgré son nom, est du totem Corbeau) - tentent de la discréditer en racontant partout qu'elle est à la solde des Anglos.]<<<<

- Doe (07:05:58/12-03-54)

>>>>[Je suis d'accord avec Doe. Avant que Margaret Coyote Hurlant n'entre en fonction, une sérieuse corruption s'étendait au sein du gouvernement. Elle s'est aussitôt donné beaucoup de mal pour l'extirper et l'anéantir partout où elle se cachait. C'est une sage administratrice et une âme courageuse.]<<<<

- Leafsong Gold Eagle (07:57:51/12-05-54)



LOIS

IMMIGRATION

L'opposition populaire à l'immigration des non-Amérindiens est notamment moins forte à l'échelon supérieur du gouvernement. Mais ce genre de décision devant être ratifiée par un plébiscite, les lois relatives à l'immigration demeurent sévèrement anti-Anglos. Les restrictions ne s'étendent pas aux Amérindiens des tribus étrangères à la nation Ute, toutefois.

>>>>[Mensonge ! Les Navajos ne sont pas les bienvenus et ne sont jamais acceptés par les services d'immigration.]<<<<

- Super Chief (18:47:15/13-04-54)

>>>>[Ne conclus pas trop vite. Il faut admettre que par le passé, il a existé un vif ressentiment entre Ute et Navajos. lorsque la nation Ute se constituait, une petite communauté navajo vivait dans la région. Le gouvernement mit en œuvre tous les moyens possibles à la limite de la légalité pour la faire partir vers d'autres nations. Certains Ute et Navajos ont peut-être encore du mal à s'entendre, mais les querelles ont cédé la place à la même animosité raisonnable, traditionnelle et ritualisée qu'on trouve, par exemple, entre les Campbell et les McDonald en Écosse. Le gouvernement, pour sa part, ne cherche pas à excuser cette discrimination et ne la pratique pas.]<<<<

- Holly (17:35:55/17-07-54)

Les membres de tribus étrangères à la nation sont autorisés à immigrer librement, mais ne reçoivent pas de statut de "résident étranger". Ils peuvent travailler et vivre de

façon permanente sur le territoire national mais n'ont pas le droit de voter. Ce n'est qu'après quatre ans de présence ininterrompue qu'un résident étranger peut déposer une demande de naturalisation. Cette réglementation s'applique même aux membres des grandes tribus ute dont la résidence officielle se situe en dehors de la nation.

Le gouvernement peut délivrer des visas de travail aux personnes non-tribales dont le talent est réclamé sur place, mais le processus de demande d'un tel visa est labyrinthique. Les visas de travail sont temporaires et doivent être renouvelés tous les deux ans. Le gouvernement se réserve le droit de les annuler sans préavis. Les citoyens de tous les pays peuvent demander un visa touristique s'ils désirent visiter la nation Ute. Ce visa est valable 30 jours à partir de sa date d'émission et peut être renouvelé. La demande de renouvellement doit cependant être faite à l'extérieur du pays. Un visa touristique ne donne pas le droit de travailler.

>>>>[Si tu n'es pas tribal, ce n'est pas l'endroit idéal pour passer tes vacances. Confère quelques-uns des commentaires précédents.]<<<<

- Holly (17:14:54/11-12-54)

Il est fait exception à la règle pour les visas de travail concernant Las Vegas. Les besoins de la ville en personnel sont en effet énormes et, afin de maintenir le flot d'argent régulier qu'elle rapporte, les Ute ont créé des canaux spéciaux pour les visas de travail à Vegas. Les demandes sont examinées et traitées avec une grande célérité.

>>>>[Donc si tu veux entrer, faut demander Vegas.]<<<<

- Barracuda (05:21:43/15-05-54)

De temps à autre, le gouvernement délivre également des visas d'études qui permettent aux étudiants étrangers de suivre des cours à Brigham Young ou à n'importe laquelle des grandes universités du pays. À l'instar des visas touristiques, les visas d'études doivent être sollicités de l'extérieur du pays. Ils restent valides un an à partir de leur date d'émission mais sont annulés aussitôt que leur porteur perd son statut d'étudiant pour quelque raison que ce soit. Tous les visas peuvent être révoqués sans préavis par le gouvernement. Une personne qui pénètre dans le pays avec n'importe quel type de visa doit porter les documents appropriés sur elle en permanence et les montrer à tout agent de police ou fonctionnaire qui demande à les examiner. Ne pas avoir la documentation sur soi est un acte délictueux qui oblige le porteur du visa à présenter la preuve de son statut de résident ou de visiteur au poste de police ou au bureau gouvernemental le plus proche dans un délai de six heures. Pour un étranger, la présence sans visa sur le sol national, même temporaire, est une fâcherie passible d'une lourde peine.

>>>>[Si tu ne fais pas "couleur locale", les flics te harcèleront sans raison apparente. Assure-toi de toujours emporter ton visa [ou une contrefaçon acceptable], sans quoi ta vie va devenir un enfer.]<<<<

- Bonzo (15:11:43/09-18-52)

>>>>[Je dis amen. La frontière ute est longue et les gardes-frontières manquent cruellement d'effectifs, mais ils commencent depuis peu à s'équiper en matériel de pointe chez Stealth et d'autres Bandits de la Ceinture. Il est tentant de se faufiler discrètement dans le pays à la faveur de la nuit. Mais séjourner à l'intérieur n'est pas aussi facile. Tu dois, soit rester planqué dans les ombres, soit avoir en poche des faux papiers de bonne qualité. Et c'est sans garantie, vu que certains flics ultra-zélés vont jusqu'à

entrer des codes de vérification de visas dans leur petit terminal portable. Tes papiers auront beau avoir l'air authentique, si l'ordinateur central ne les confirme pas, tu es dans de sales draps.]<<<<

- Hangfire (16:53:37/30-09-54)

>>>>[Même ce problème peut être circonvenu avec de l'argent ou un bon cyberdeck.]<<<<

- FastJack (03:56:27/20-11-54)

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

Le système judiciaire de la nation Ute repose sur le Conseil Judiciaire. Il comprend trois juges, dont l'un doit être un chaman. Les deux autres le sont également le plus souvent, mais ce n'est pas obligatoire. Les juges doivent suivre une formation éthico-légale complète de cinq ans et passer toute une batterie d'examens écrits et oraux particulièrement ardu. La structure du procès reproduit le système américain standard, avec procureur et avocat de la défense. Toutefois, les juges ont davantage de latitude quant à la façon de conduire la procédure. Si certains se retranchent derrière un rôle d'observateur objectif, la majorité préfère jouer un rôle plus actif, de manière à faciliter la mise en lumière de la vérité.

>>>>[On pourrait peut-être trouver quelques pommes pourries, mais la plupart des juges sont droits comme des I. N'essaie pas de les corrompre, de les intimider ou de les shmooyer. Ils n'aiment pas ça et ils te le font savoir en prononçant de lourdes sentences. Mais si tu ne les énerves pas trop, tu constateras que les peines sont à peu près comparables à ce que tu écoperais à Seattle pour les mêmes délits.]<<<<

- Legal Beagle (18:00:59/25-12-54)

La nation Ute a conservé la peine capitale, appliquée par un peloton d'exécution, souvent dans la semaine qui suit la condamnation. De fait, le quartier des condamnés à mort est pratiquement inconnu. Bien que le Conseil ait autorité pour casser un jugement ou modifier une sentence, cette autorité est discrétionnaire. En d'autres termes, il n'existe pas de recours en grâce. Si le Conseil décide de revoir un dossier, il peut le faire, mais il n'existe aucun moyen de solliciter la révision d'un procès. Les sous-groupes tribaux possèdent leurs propres lois et tabous. Ces derniers n'ont pas le poids des lois nationales, et leur observance ainsi que les punitions qu'on encourt à les enfreindre sont déterminées par les groupes concernés.

>>>>[L'autorité d'un sous-groupe tribal repose sur la menace de sanctions sociales.]<<<<

- Holly (18:17:45/16-05-54)

La seule exception à cette structure légale est le cas des Mormons, traité plus loin dans ce dossier.

La nation Ute ne possède pas d'armée distincte. Le maintien de l'ordre est assuré par une organisation paramilitaire monolithique appelée Service de Sécurité, également responsable de la défense civile. Les membres du Service de Sécurité suivent un entraînement aussi bien militaire que policier et se tiennent prêts à intervenir dans les deux domaines.

>>>>[En d'autres termes, les flics sont des soldats et les soldats sont des flics. Les gars du Service de Sécurité sont bien entraînés et bien équipés, avec tout ce que tu peux attendre et davantage. Leur panoplie standard comporte une armure légère et un pistolet lourd ou un taser, voire peut-être un pistolet-mitrailleur. Mais ils sortent l'artillerie lourde et les armes de soutien lorsqu'ils s'attendent à du grabuge. Leurs rangs sont pleins d'individus inaptes à décrocher un meilleur

poste ailleurs, ce qui signifie qu'ils ont l'attitude ordinaire des classes inférieures - ils détestent les Anglos, je veux dire. La Garde des Frontières, responsable du contrôle de l'immigration, des douanes, etc., est une unité rattachée au Service mais dont les membres connaissent une rotation régulière (autrement dit, il est tout à fait possible que le cinglé en uniforme qui a failli te descendre la dernière fois que tu as fait du barouf à Provo soit là pour t'accueillir à la frontière à ta prochaine tentative de revenir dans le pays.)<<<<

- Race (23:41:43/11-01-54)

RELATIONS INTERNATIONALES

La nation Ute est en bons termes avec toutes les autres NAO et possède une forte influence au Conseil Souverain.

>>>>[Faudrait voir à remettre les pendules à l'heure, Danchekker. La nation Ute est influente au Conseil Tribal Souverain, mais elle n'est certainement pas en bons termes avec toutes les NAO. Tu veux m'expliquer les frictions avec la nation Pueblo ?]<<<<

- Kiwi (21:54:54/21-11-54)

>>>>[C'est parti pour le cours d'histoire. Lorsque les NAO se sont partagé l'Amérique du Nord, la nation-en-devenir Ute avait des visées sur la totalité des terres jusqu'au Mexique. Ça comprenait le territoire de l'actuel Conseil Pueblo. Les revendications des Ute se fondaient sur les déplacements des tribus au début du XIXème siècle et autres preuves documentées (le fait que Zuni et Hopi aient vécu dans la région pendant plusieurs siècles ne semblait pas entrer en ligne de compte). Lorsque le Conseil Souverain des NAO a décidé que la partie méridionale contestée devait revenir aux Pueblos, les relations entre les deux nations se sont considérablement refroidies. Plusieurs décennies ont passé, et certaines des plus militantes parmi les tribus des Plaines, principalement les Ute, ont encore recommandé à déplorer que leur ancien territoire se trouve aujourd'hui entre les mains de troglodytes. En 2038, 2041 puis de nouveau en 2048, des accrochages frontaliers mineurs ont éclaté entre les deux nations. Des groupes d'Ute armés ont tenté sans succès de franchir la frontière pour tuer et piller comme au bon vieux temps. Le Conseil Corporatif Pueblo a bien voulu accepter les protestations du Conseil des Élus ute comme quoi ces raids étaient le fait de mécontents, accomplis en complet désaccord avec sa politique officielle. Mais il n'a pas eu l'impression que la nation Ute accordait au problème toute l'attention qu'il méritait. Les escarmouches ont cessé après 2048, mais le mécontentement qu'entraîne le statu quo au sein de la jeunesse ute désœuvrée pourrait bien faire resurgir le problème.]<<<<

- Holly (05:58:13/29-11-54)

>>>>[Holly aurait dû mentionner également la "soirée silicone" de Provo en 2047. Un ou plusieurs inconnus se sont introduits dans un entrepôt et ont balancé un chargement complet de matériel informatique d'importation pueblo au fond de l'Utah Lake. C'est un incident mineur, mais représentatif du sentiment général de la population.]<<<<

- Watson (16:24:34/05-12-54)

>>>>[La nation Ute n'est pas le seul endroit où il y a des extrémistes, tu sais. Une poignée de Pueblos pensent que le gouvernement ute était derrière les accrochages frontaliers et la "soirée silicone". Ils croient que les raids étaient une façon d'éprouver la sécurité des frontières. Ce groupe d'imbéciles voudrait que le Conseil Corporatif prenne des mesures de représailles. À la moindre provocation des Ute, ils feront pression auprès du gouvernement pour qu'il réplique sur le même ton.]<<<<

- Alter Ego (06:32:38/07-12-54)

La nation Ute entretient des relations chaleureuses, à défaut d'être particulièrement cordiales, à la fois avec les UCAS et les CAS. Des divergences d'opinion sont apparues au fil des ans, mais sans jamais atteindre le point où les ambassadeurs des deux pays soient rapatriés. Le Conseil des Élus travaille à renforcer ses liens commerciaux et scientifiques avec le Japon. Jusqu'à présent, il ne rencontre qu'un succès mitigé.

>>>>[Qu'en est-il des relations avec l'État Libre de Californie ?]<<<<

- Jocko (06:40:45/12-02-54)

>>>>[Pour parodier Danchekker, elles sont "cordiales, à défaut d'être particulièrement chaleureuses". Mais ça pourrait bientôt changer. L'ELC aimerait bien mettre un frein au trafic de panzers à travers son territoire. Comme beaucoup de panzers font un crochet par la nation Ute, l'ELC est actuellement en train de proposer aux Ute des "mesures d'interdictions" - et je n'ai aucune idée quant au genre de "mesures" qu'il prévoit de fournir - en échange de Dieu sait quoi.]<<<<

- Jammer (04:47:58/06-03-54)

LES "SAINTS"

Quand la nation Ute se constitua, l'Église de Jésus-Christ des Saints du Dernier Jour, autrement dit les Mormons, déposa une pétition auprès du gouvernement afin d'obtenir des droits particuliers en tant que "communauté distincte". Les Mormons réclamèrent le droit de diriger Salt Lake City comme une communauté rattachée de nom seulement à la nation, de la même façon que le Vatican dans l'Italie du XXème siècle, et de dispenser chez eux la justice que dictaient leurs principes religieux. L'Église avait toujours soutenu les revendications territoriales amérindiennes contre le gouvernement des États-Unis. Elle représentait également, par le biais des impôts, une source de revenus non négligeable qui serait perdue si sa requête était rejetée et qu'elle mettait à exécution sa menace implicite de déménager vers un pays plus accommodant. Le gouvernement ute s'empressa donc d'approuver la pétition des Mormons.

Salt Lake City est une enclave distincte au sein de la nation Ute. La constitution en fait l'égale de n'importe quelle autre ville et la place sous la juridiction du Conseil des Élus ; en pratique pourtant, les choses sont différentes. Salt Lake City est gouvernée par un Conseil des Anciens directement nommés par l'Église. Les Anciens ont à charge la politique de la communauté et l'administration fiscale de la ville. Ils ne manquent jamais de solliciter l'approbation du Conseil des Élus ute avant de ratifier la moindre législation, et la reçoivent toujours. Le Conseil ute n'est guère plus qu'un cachet officiel en ce qui concerne les décisions du Conseil mormon.

Bien qu'ils versent des impôts au gouvernement ute, l'Église et les habitants de Salt Lake City forment véritablement un État souverain au cœur de la nation Ute. La formation exacte du Conseil des Anciens, les détails de leur sélection ainsi que leurs devoirs sont inconnus hors de la communauté mormone. Les Saints, comme les appellent bon nombre de citoyens ute, se montrent excessivement discrets sur la conduite de leurs affaires. On suppose que le Conseil des Élus doit connaître au moins une partie des détails, mais ces informations ne se trouvent pas sur le réseau public.

Salt Lake City (ou le "Salt Lake Empire", selon votre interlocuteur) ne possède pas de garde-frontières. Chacun est le bienvenu dans la ville, Amérindien ou Anglo, quelles que soient ses convictions religieuses. Les visiteurs sont libres de s'installer et de chercher du travail - s'ils réussissent à en trouver. Car s'il n'existe

NATION UTE

aucune discrimination officielle, c'est un fait avéré que très peu de non-Mormons sont employés à Salt Lake City. Les fidèles préfèrent de toute évidence recruter parmi les leurs et, à qualification égale, ils choisiront d'abord un candidat mormon.

Salt Lake City possède sa propre université (également appelée Brigham Young University, d'après un personnage important de la religion mormone), qui jouit d'une bonne réputation auprès de l'académie (la plupart des non-Mormons surnomment ce petit campus "Saint U"). En général, les habitants possèdent un bien meilleur niveau d'éducation que les autres citoyens de la nation Ute.

Les Mormons ont le privilège de pouvoir créer leurs propres lois et de les faire respecter sans interférence de la part du gouvernement ute. La majorité des lois mormones recourent celles du reste du pays, à quelques intéressantes exceptions près. Alors que la nation Ute est monogame, les Mormons sont revenus aux anciennes traditions autorisant la polygamie sans restriction. Leurs lois considèrent l'ivresse sur la voie publique, l'impudeur et la conduite outrageante comme des actes délicieux.

>>>>[Plus intéressant, collègue, ils proscripent absolument toute arme à feu. Tu as bien compris, interdiction totale : pas d'arme de protection, pas de flingue à la ceinture, rien. Même les flics se contentent habituellement de fusils narcojet et de tasers. Et ils n'autorisent pas non plus les implants les plus dangereux.]<<<<

- Zachary

[19:02:04/03-06-54]

>>>>[Alors, bordel, comment est-ce qu'ils espèrent faire respecter les lois anti-flingues, hein ? Des flics pas armés, pas chromés... Je pourrais faire main basse sur toute la ville rien qu'avec deux potes.]<<<<

- Crusher (12:00:24/15-04-54)

>>>>[Je ne parlerais pas là-dessus. les Mormons sont des gens profondément pacifiques, mais ils ne sont pas stupides. Sûr, toi et tes copains vous pourriez massacrer quelques flics. Mais les survivants mobiliseraient leurs équipes d'intervention spéciale, qui sont armées jusqu'aux dents et combattent comme des tronçonneuses en furie, et elles vous tailleraient en pièces une bonne fois pour toute.]<<<<

- Zachary (16:25:43/23-06-54)

>>>>[Zack a raison. Le flic de base que tu rencontres dans la rue est un mec sympa, amical, portant un manteau renforcé et un truc non-mortel - quoiqu'il soit entraîné au combat à mains nues. Mais les Anciens comprennent bien que tout le monde ne peut pas croire à la non-violence. Dans chaque quadrant de la ville se trouve au moins une équipe d'intervention spéciale. leurs membres

sont formés auprès des Wildcats et peuvent sortir la grosse artillerie de la naphtaline en quelques secondes. Eux aussi sont des gars sympas, amicaux... et ils ont vraiment mauvaise conscience après t'avoir descendu. Peut-être qu'ils diront une prière pour le salut de ton âme, ou quelque chose dans le genre.]<<<<

- Hangfire (03:50:10/24-06-54)

>>>>[C'est une ville incroyable. J'ai visité Salt Lake City il y a quelques temps et je peux te dire que ça provoque un putain de choc culturel. Je n'avais pas fait dix mètres que deux flics se pointaient derrière moi. Le premier a demandé - très poli - : "Puis-je vous être utile, citoyen ?" Ensuite il m'a demandé de lui remettre mon fusil de chasse. Et mon Ares Predator. Et le petit flingue dans ma botte (du Diable si je sais par quel moyen il avait pu le repérer). En me voyant hésiter, lui et son copain m'ont proposé - toujours très

polis - de m'accompagner jusqu'à la sortie de la ville. J'ai envisagé de tester mes réflexes câblés, mais ensuite j'ai jeté un coup d'œil circulaire sur les passants autour de moi. Tous des Anglos, et qui me lançaient le même regard que je lancerai à un Sasquatch qui s'aventurerait dans le centre-ville de Houston : un mélange de curiosité et de méfiance avec une pointe de crainte et une bonne dose de condescendance. Paye-toi un flic à Salt Lake City et la population entière te tombe dessus. Pas pour te faire la peau. Simplement pour prévenir l'équipe d'intervention spéciale après ton départ, pour que ce soit elle qui te fasse la peau. J'ai laissé mon matériel au vestiaire, comme on dit, et j'ai fait ce que j'étais venu faire. Il semblerait qu'ils demandent ça à tout le monde, même aux membres du Service de Sécurité ute.]<<<<

- Bingo (05:33:45/09-11-54)

>>>>[Voilà comment ils savaient ce que tu trimballais : tous les flics sont équipés de détecteurs de métaux à champ d'induction hautement sophistiqués, avec récepteurs directionnels intégrés dans ces petites matraques à bout d'argent qu'ils ont sur eux. Avec un transmetteur FM et de minuscules écouteurs pour indiquer la direction. C'est du matériel haut de gamme vachement perfectionné. Un peu déconcertant quand on ne connaît pas le truc.]<<<<

- Cyberspace Ranger (22:21:19/11-11-54)

>>>>[Et le truc pour tromper leur truc, c'est d'avoir un flingue en céramique comme le Glock 12. Disponible au meilleur prix dans toute la nation au RTL 2801 (30-1038).]<<<<

- Guns R Us (16:29:16/30-11-54)

Les Saints disposent de leur propre système légal pour appuyer leurs lois. Des cercles d'Anciens (dans ce contexte, le terme désigne une personne âgée et pas nécessairement un



membre du Conseil dirigeant) se réunissent pour juger presque toutes les affaires. Là encore, seuls les Mormons sont admis à l'audience, si bien qu'on connaît peu de choses de leurs procédures. Les étrangers qui violent les lois mormones sont généralement jugés et condamnés par un Conseil Judiciaire ute qui se tient dans la ville.

Les Mormons commettent rarement des crimes violents. Mais si tel est le cas, leurs auteurs sont remis entre les mains des autorités ute après avoir été au préalable bannis de leur Église. Les Anciens considèrent le Conseil Judiciaire ute comme un moyen commode de disposer des étrangers. Le fait qu'il emploie des juges amérindiens ne signifie aucunement qu'il existe la moindre confusion entre les juridictions. Si un criminel provenant de Provo, par exemple, trouvait refuge à Salt Lake City, le Service de Sécurité devrait établir une preuve suffisante de ses méfaits pour que la police de la ville accepte de l'arrêter.

Si le crime pour lequel il était recherché n'était pas reconnu par la loi mormone, la police ne ferait aucun effort pour appréhender le malfaiteur présumé. La décision de le remettre au Conseil Judiciaire reposeraient de toute façon entre les mains des Anciens et Provo ne pourrait pas en faire appel. Aussi surprenant que cela puisse paraître, ce système n'a jamais soulevé de sérieux problèmes depuis la formation de la nation Ute.

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

Bien que certaines tribus ute observent une tradition magique forte, et que beaucoup de membres du Conseil soient des chamans, la direction et la politique du gouvernement sont presque entièrement dégagées de toute influence magique (en d'autres termes, il n'existe pas d'utilisation méthodique de la magie climatique ni d'autres applications chamaniques bénéfiques en général). Sur le plan individuel, c'est exactement l'inverse. Les chamans sont nombreux parmi la population et utilisent leur magie chaque fois que le besoin s'en fait sentir.

>>>>[Les Saints n'aiment pas la magie, refusent de la pratiquer, refusent de l'enseigner dans leur université et n'aiment pas voir quelqu'un l'utiliser dans Salt Lake City. Elle n'est pas illégale, mais certainement très mal considérée. Les Saints ne l'accorderont aucune confiance si tu te présentes comme un magicien, hermétique ou chamanique, et s'interdiront de traiter la moindre affaire avec toi (l'un d'eux m'a dit un jour que la magie était "contre la loi de Dieu" et que "point ne souffrira de laisser vivre une sorcière". Tu vois le tableau. Chamans et magiciens sont avertis de ne pas étaler leur marchandise en public s'ils veulent accomplir quoi que ce soit.]<<<<

- Nikky (10:02:30/28-04-'54)

>>>>[Par contre, la "vraie" Brigham Young University de Provo propose un bon programme d'études magiques et recourt fréquemment aux illusions comme outils pédagogiques dans d'autres départements. C'est une technique qui produit des résultats étonnantes, particulièrement dans le domaine de l'ingénierie. Constatier de visu les tensions qui s'exercent dans la charpente d'un pont, grâce à un sort de Spectacle, ou les ressentir comme si tu te trouvais à l'intérieur du pont (avec un sort de Stimulation), est beaucoup plus efficace que d'étudier le problème sur un écran.]<<<<

- Prof (06:17:29/27-05-54)

>>>>[Parlons un peu des raids de panzers, autre domaine juridique aléatoire à Salt Lake City. Tu sais que la partie ouest de la nation Ute n'est qu'une immense autoroute pour les panzers des contrebandiers, tout particulièrement ceux à destination de Denver. Ce que tu ne sais peut-être pas, c'est qu'une bonne part de la contrebande se déverse dans et au-dehors de la nation elle-même. Naturellement, elle n'a aucun intérêt à transiter par cette bonne vieille Denver. Le chargement et le déchargement se font entre chien et loup dans les endroits les plus paumés que tu puisses imaginer (l'Enclume de Dieu - cette saloperie de bande de

désert - est un choix fréquent). Il est intéressant de noter que les Saints pratiquent le libre échange et se fichent pas mal des lois ute sur l'import/export. Tant que tu transportes quelque chose qui les intéresse, mais pas d'armes, tu peux amener ton panzer en plein milieu de Salt Lake City sans problème. Tu peux vendre ta cargaison, embarquer de la camelote high-tech à bon marché et reprendre la route.]<<<<

- Wheels (23:08:35/08-07-54)

>>>>[Ce n'est pas aussi simple. C'est vrai que les Saints ne t'arrêtent pas tant que tu ne violes aucune de leurs lois. Mais le Service de Sécurité ute a tendu un solide barrage de senseurs tout autour de Salt Lake City. En déboulant en ville à fond les manettes, tu peux peut-être leur échapper. Mais tu peux aussi parier ton dernier nuyen qu'ils t'auront détecté et que la sécurité sera renforcée quand il sera temps de songer à repartir. La contrebande n'est plus aussi facile qu'autrefois, bonhomme.]<<<<

- Jammer (07:50:38/10-07-54)

>>>>[Amen. Je te conseille d'investir tout ce que tu peux dans les défenses électroniques de ton panzer. La "course aux armements" est lancée, ce qui fait que le matériel devient très rapidement ruineux. La nation Ute dispose d'une excellente couverture radar. Aucun problème, à condition de disposer d'un bon système de contre-mesures électroniques (ECM). Maintenant, le pays est en train de doubler ses installations avec des ECCM - contre-contre-mesures électroniques. Quand tu allumes ton ECM pour tromper les radars, l'ECCM détecte ton signal, se verrouille sur ta fréquence et annule ton brouillage. Évidemment, l'ECCM reste passif jusqu'à ce que tu commences à émettre, si bien qu'il est impossible de le repérer par avance et de le détruire au



canon ou avec un missile anti-radar. La technologie ECCM n'est pas toujours fiable et connaît parfois des défaillances, mais c'est un souci de plus dans une vie qui en compte déjà bien suffisamment, tu crois pas ?]<<<<

- Rod Runner (15:10:36/15-08-54)

>>>>[Tu n'as qu'à lâcher un chapelet de bombes à fragmentation sur ton passage.]<<<<

- Mace (15:12:36/15-08-54)

>>>>[Ben, tiens. Comment ça se fait que tu sois encore en vie, Mace, et est-ce que cette boule en os massif au sommet de ton cou n'est pas un peu encombrante à trimballer à la longue ? Je sais pas pour toi, mais personnellement j'ai peur que des explosions de bombes à fragmentation soient beaucoup plus repérables qu'un panzer profil bas.]<<<<

- Rod Runner

15:15:03/15-08-54)

>>>>[Danchekker a sauté le plus intéressant en ce qui concerne Las Vegas, alors je rajoute un extrait d'une publication concurrente, *SouthWest by Storm*, pour compléter. Bonne lecture.]<<<<

- Barracuda

12:32:08/25-03-54)

LAS VEGAS

Fidèle à sa tradition vieille d'un siècle et demi, Las Vegas demeure le plus grand temple du jeu de toute la planète (Monaco arrivant en second et Atlantic City en troisième). En d'autres parties de la nation Ute, le jeu est légal mais soumis à une législation strictement appliquée. À Vegas, toutes ces lois sont mises au rebut. On peut y jouer à pratiquement n'importe quoi. Même les parties truquées sont admises, aussi longtemps que le degré de trucage n'excède pas 1 %. Détail intéressant, c'est à la compagnie qu'il revient d'établir la preuve incontestable de "l'honnêteté" de ses jeux. À défaut, le gouverneur de Las Vegas peut à tout moment et sans préavis lui faire retirer sa licence.

CLIMAT

Lorsqu'on évoque Las Vegas, on imagine généralement un climat chaud, aride et sec, plus tout autre synonyme qu'on peut trouver dans le thesaurus. Ce n'est plus tout à fait exact.

Les mois les plus chauds et les plus secs étaient autrefois juin, juillet et août, avec parfois un léger débordement sur septembre. La température moyenne évolue entre 38° C et 25° C

durant la saison la plus chaude. Comme on pourrait s'y attendre, l'humidité est faible, rendant la chaleur un petit peu plus supportable.

Au cours des 50 dernières années, Vegas a vu son taux de précipitations augmenter entre juillet et septembre. En comparaison avec les pluies qui tombent régulièrement sur d'autres villes comme Seattle, celles de Vegas ne sont guère qu'un crachin prolongé, mais même des précipitations cumulées inférieures à 30 cm par an suffisent à perturber le trafic.

>>>>[C'est pas des conneries. Quand l'eau recouvre le macadam, plus aucun fou du volant de Vegas ne sait conduire.]<<<<

- Nick Tap-Dancer (23:18:52/15-05-54)

>>>>[C'est peut-être vrai, mais il faut reconnaître que la moindre pluie provoque de véritables inondations. Depuis presque un siècle, l'intersection de Charleston et de la I-15 est complètement submergée à la première pluie. Depuis l'Eveil, les habitants (et les élus) en rejettent la faute sur un esprit.]<<<<

- Barracuda

(06:42:31/03-06-54)

>>>>[Si c'est un esprit, c'est celui des urbanistes du XXème siècle. Ces types ont probablement fait l'impassé sur Drainage 101 à la fac, parce qu'ils n'ont visiblement pas pensé à en tenir compte dans les plans de la ville.]<<<<

- History Buff

(10:27:06/04-06-54)

>>>>[Sans oublier les torrents naturels qui se forment à la sortie de la ville le long de Boulder Highway, juste après le Sahara.]<<<<

- Wiped Out

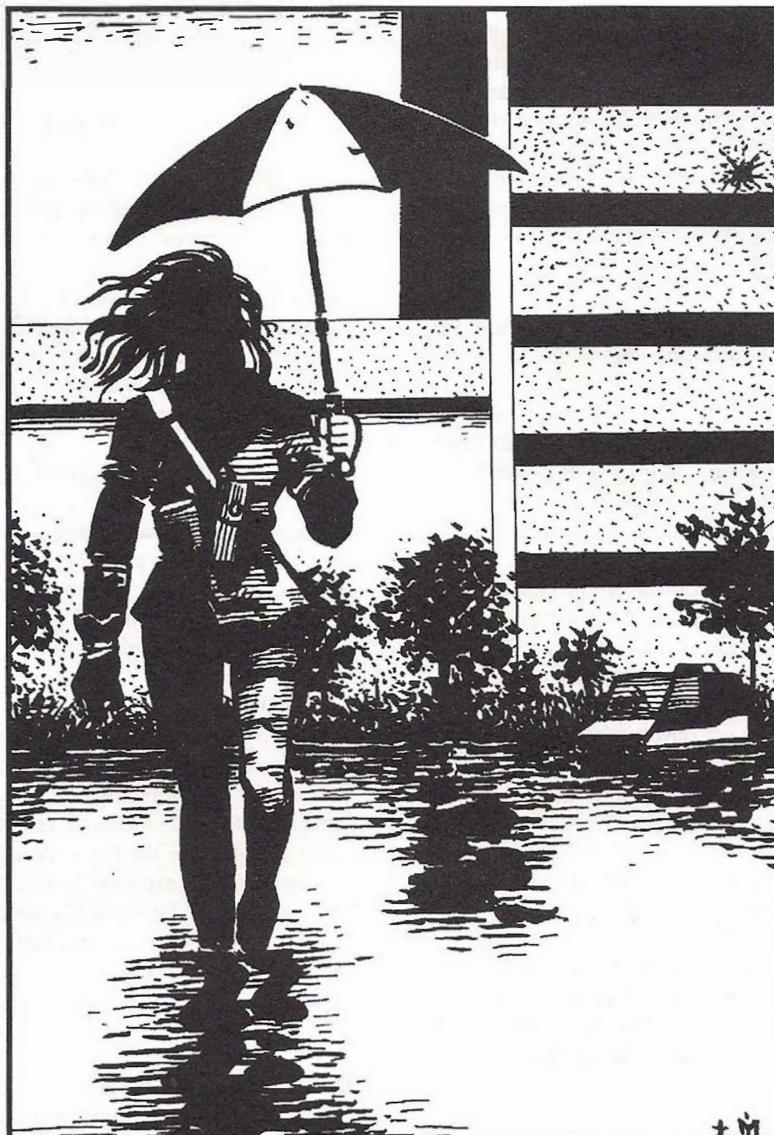
(13:07:55/05-06-54)

Les chutes de neige hivernales ont également connu une aggravation

spectaculaire. En principe, la température de la région ne devrait pas permettre à la neige de se maintenir mais, depuis quelques années, des chutes de température assez régulières ont fait d'elle un événement familier. L'étrange blizzard de 39 manqua de geler la ville sur pied.

SE RENDRE SUR PLACE

Las Vegas est principalement desservie par l'aéroport international McCarran, situé au sud de la ville proprement dite. L'expansion de 2036 a donné aux installations multi-pistes la capacité d'accueillir des vols privés, internationaux, transorbitaux et suborbitaux. Des vols intercontinentaux réguliers assurent le caractère cosmopolite de la ville.



>>>>[Dans l'ensemble, la surveillance est plutôt sévère à McCarran. Le terrain accueille un certain nombre d'avions privés en provenance de différents coins du monde, et les flics veillent jalousement à la sécurité de leur chargement.]<<<<

- Shout At Stars (02:18:12/25-05-54)

L'accès à la ville par avion se fait également par Sky Harbor Airport à Henderson ou plus au sud à l'aéroport de Boulder.

Les routes principales sont la I-15, qui descend vers Baker, ELC, et la Highway 95, sur un axe approximatif nord-sud.

Plusieurs trains à grande vitesse relient Vegas à Los Angeles et à Denver.

DÉPLACEMENTS

La majorité des habitants circulent en voiture ou en moto. Les visiteurs prennent généralement leur hôtel pour base et utilisent, soit le réseau de bus, très complet, soit le taxi ou encore le métro aérien pour se déplacer en ville. Les touristes qui désirent visiter la région environnante ont toujours la possibilité de louer un véhicule.

Beaucoup d'hôtels et de stations offrent un service de cars à leurs clients. Les plus fortunés peuvent louer les services d'une compagnie d'hélicoptères locale.

LIEUX TOURISTIQUES

Dans la ville même, l'endroit le plus fréquenté est le Strip, mondialement connu. Ce boulevard long de presque trois kilomètres est bordé de part et d'autre de gigantesques casinos, hôtels et autres lieux propres à satisfaire les besoins et les désirs les plus invraisemblables. La plupart appartiennent à des personnes privées, mais certains sont possédés par de petits syndicats d'affaires qui contrôlent plusieurs établissements en coulisse. À Las Vegas, le contrôle et la propriété sont soumis à de nombreuses réglementations, assez strictement appliquées.

Autre quartier de loisirs incontournable du centre-ville, Freemont Street propose le même genre d'attractions que le Strip, vestiges de l'explosion originale de Las Vegas. Quoique plus anciens, ses établissements restent populaires, particulièrement auprès des habitants.

Un troisième secteur de jeu s'est ouvert à proximité de l'extension McCarran, où l'on compte une poignée d'hôtels et d'établissements principalement réservés aux grands événements et au gratin. Le surnom du quartier, Twilight ("Crépuscule"), fait référence au fait que la plupart des événements qui s'y déroulent débutent au coucher du soleil. L'une des attractions les plus courues est le légendaire Tark Dome, le deuxième plus grand stade couvert du monde.

Les quartiers ouest et sud-ouest, essentiellement résidentiels, logent une bonne partie du personnel des hôtels et des casinos. Le nord-ouest de la ville a connu des jours meilleurs, mais il fait partie d'un projet de réhabilitation financé par la ville qui va lui insuffler une énergie nouvelle.

>>>>[Rien sur Las Vegas Nord, t'as remarqué ? Attends qu'ils abordent la question de la criminalité.]<<<<

- Shanty Man (09:16:49/19-06-54)

Au sud de Vegas se trouve la zone industrielle d'Henderson, et au sud-est, Boulder, une ville résidentielle-commerçante.

>>>>[Boulder a été construite à l'origine pour les ouvriers du barrage Boulder/Hoover, lequel a créé le lac Mead.]<<<<

- Barracuda (14:03:19/25-03-54)

GOUVERNEMENT

Las Vegas est administrée par un gouverneur et un Conseil de Ville nommés par le gouvernement de Provo. Services de police

et de sécurité sont fournis par la Police Métropolitaine de Las Vegas. La ville compte cinq Conseils Judiciaires, dont un au moins se tient prêt à siéger à n'importe quelle heure du jour et de la nuit.

>>>>[En te promenant sur le Strip, tu verras que les flics sont plus lourdement outillés et blindés que partout ailleurs dans la nation Ute. Quand le plomb commence à voler bas, ils s'équipent comme des soldats des troupes d'assaut.]<<<<

- Hangfire (23:18:04/29-03-54)

>>>>["Vegas est administrée par un gouverneur nommé par le gouvernement de Provo". De la drôle ! Vegas est administrée par un pantin de la Mafia, qui dirige d'une main de fer la moindre maison de jeu. Le tampon sur la lettre de nomination du gouverneur provient peut-être de Provo, mais la véritable autorité est beaucoup plus proche.]<<<<

- Chie (11:06:54/30-03-54)

>>>>[N'en sois pas trop sûr. Il y a deux mois, le gouverneur Mabel Fox (tu parles d'une putain de chauve-souris parano en armure de plaques) a déclenché une vaste offensive contre des opérations de la Mafia qui commençait à avoir la main un peu lourde. Ils ont ramassé deux ou trois parrains et une sacrée cargaison de gorilles de la Mafia se sont fait massacrer. Deux semaines plus tard, un escadron de la mort mafieux a manqué d'un cheveu s'offrir le gouverneur. Maintenant, c'est vraiment la guerre. Ça me donne pas tellement l'impression que le gouverneur est payé par la pègre...]<<<<

- Wiseguy (23:11:09/05-04-54)

La police est aussi efficace que dans le reste de la nation Ute, mais se montre plus pointilleuse dans les quartiers riches et touristiques. Comme on pourrait s'y attendre, elle se montre plus négligente dans les endroits moins fréquentés par les touristes, comme Las Vegas Nord.

CRIMINALITÉ

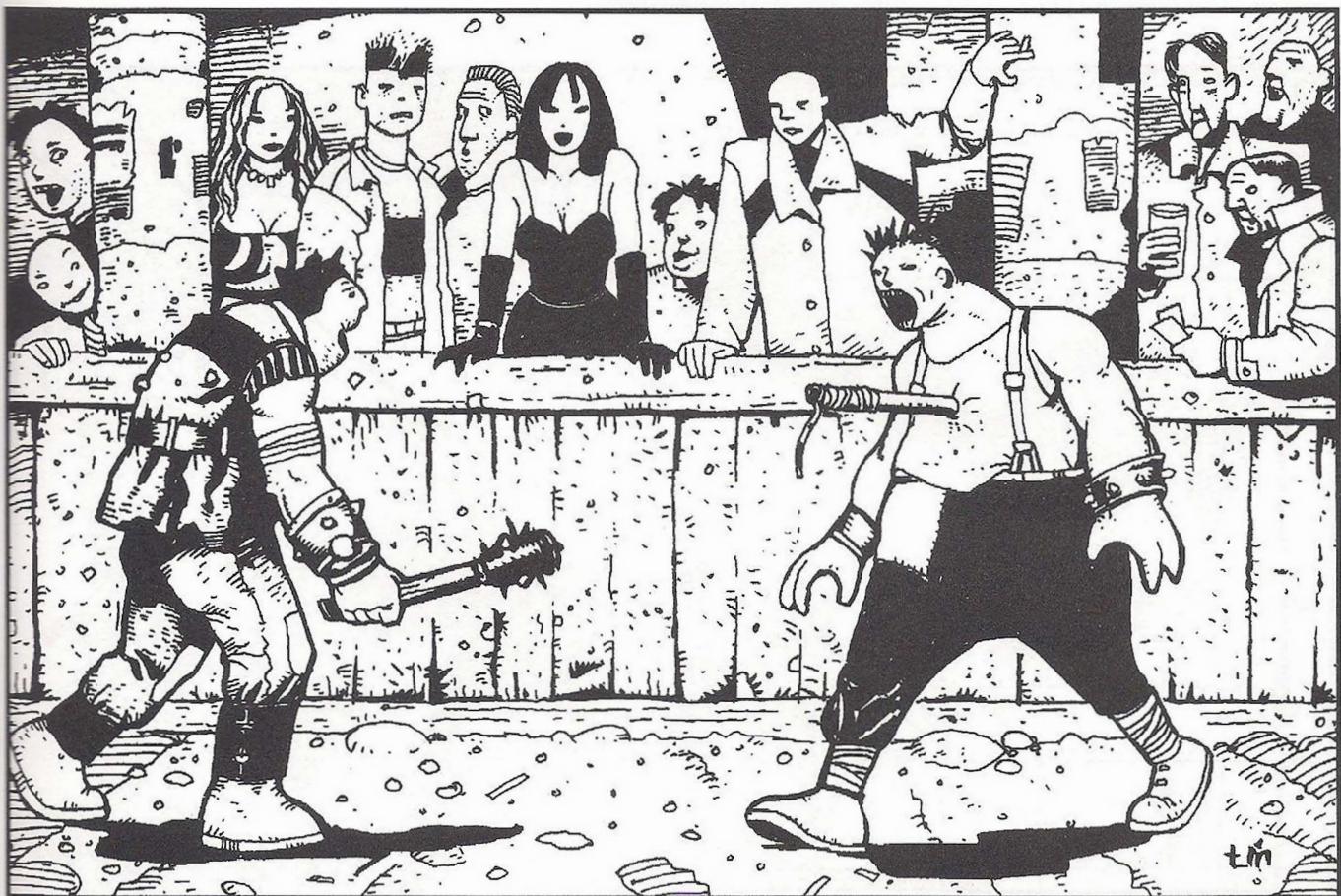
Franchement, le visiteur ne court un danger à Las Vegas que s'il s'écarte des principaux quartiers de jeu. Las Vegas Nord est déchiré par les problèmes de gangs depuis le début du siècle, lorsqu'une foule de mécontents ont émigré de Los Angeles. Peu après la signature du Traité de Denver, bon nombre de gangs commencèrent à exploiter la situation géographique commode de Vegas pour en faire une plaque-tournante de la contrebande à l'intérieur et à l'extérieur des NAO. Aujourd'hui, les gangs semblent dominés par des anarchistes de toutes races et de toutes idéologies qui montrent un sens des affaires dangereusement affûté.

DIVERTISSEMENTS

On a dit que toute forme de divertissement pouvait s'obtenir à Las Vegas... pour un prix. Il n'est pas possible de confirmer ou d'inflimer ici cette légende. Il est vrai, toutefois, que Las Vegas offre au visiteur une variété de types de jeux absolument incomparable. On y parle sur les dés, les roues, les cartes, les chevaux, les gladiateurs - la liste est infinie.

>>>>[Ils ne déconcent pas quand ils parlent de combats de gladiateurs. "La Fosse" est ouverte 24 heures sur 24, et tu peux y voir défiler des types avec épées, filet et trident, couteaux, chaînes et à peu près n'importe quelle arme connue de l'homme (plus quelques-unes qui ne le sont pas). La plupart des combats s'arrêtent au premier sang, mais à l'occasion, ils se poursuivent jusqu'à la mort.]<<<<

- Caligula (10:15:34/10-02-54)



>>>>[D'accord avec Caligula. Je suis allé à la Fosse la semaine dernière, simplement pour vérifier par moi-même si ce qu'on m'avait raconté était vrai. J'ai eu la malchance d'assister à un combat à mort. Les gars y allaient au couteau et à la chaîne. Ils étaient forts, rapides et de valeur à peu près égale, et le combat a duré plusieurs minutes. L'un des deux est tombé quand une chaîne lui a fracassé le genou. Il a essayé de couper le jarret de son adversaire avec son couteau, mais un autre coup de chaîne lui a brisé la main et l'a désarmé. Le gagnant s'est tourné vers le public pour connaître sa décision. Tout le monde a tendu le bras, pouce vers le haut ou vers le bas. La majorité a voté pouce en bas - alors le vainqueur a égorgé son adversaire avec sa lame tandis que la foule hurlait son enthousiasme. Je suis parti et j'ai été physiquement, violemment malade.]<<<<

- Tal Gilgalad (21:20:38/09-03-54)

>>>>[Tal, bonhomme, j'ai de bonnes nouvelles pour toi. Ces combats sont truqués (je suis bien placé pour le savoir, j'ai été consultant auprès de la compagnie qui les organise). Ce que tu as vu n'était rien d'autre que du théâtre. Personne ne se fait (très) mal, et personne ne meurt. Mais on s'y tromperait, hein ?]<<<<

- Hulk (22:11:43/09-03-54)

>>>>[Le champion en titre des combats de gladiateurs ressemble comme deux gouttes d'eau à un certain sénateur Schwarzenegger (il y a environ 50 ans, tu te souviens de lui ?). Je ne sais pas si c'est la chirurgie esthétique ou simplement l'effet du hasard. Mais le gars

reconnaît la similitude : il se bat sous le nom de "Conan le Républicain".]<<<<

- Bladerunner (02:54:24/10-03-54)

>>>>[La Mafia de Vegas a importé de Russie quelque chose de spécial : la roulette russe. Tu sais : les deux "joueurs" s'installent de part et d'autre d'une table. Sur la table se trouve un revolver chargé d'une seule balle. Chacun son tour, ils se le braquent sur la tempe et pressent la détente. Le public parie sur celui qui se fera sauter la cervelle en premier. Ça fait un tabac, en ce moment.]<<<<

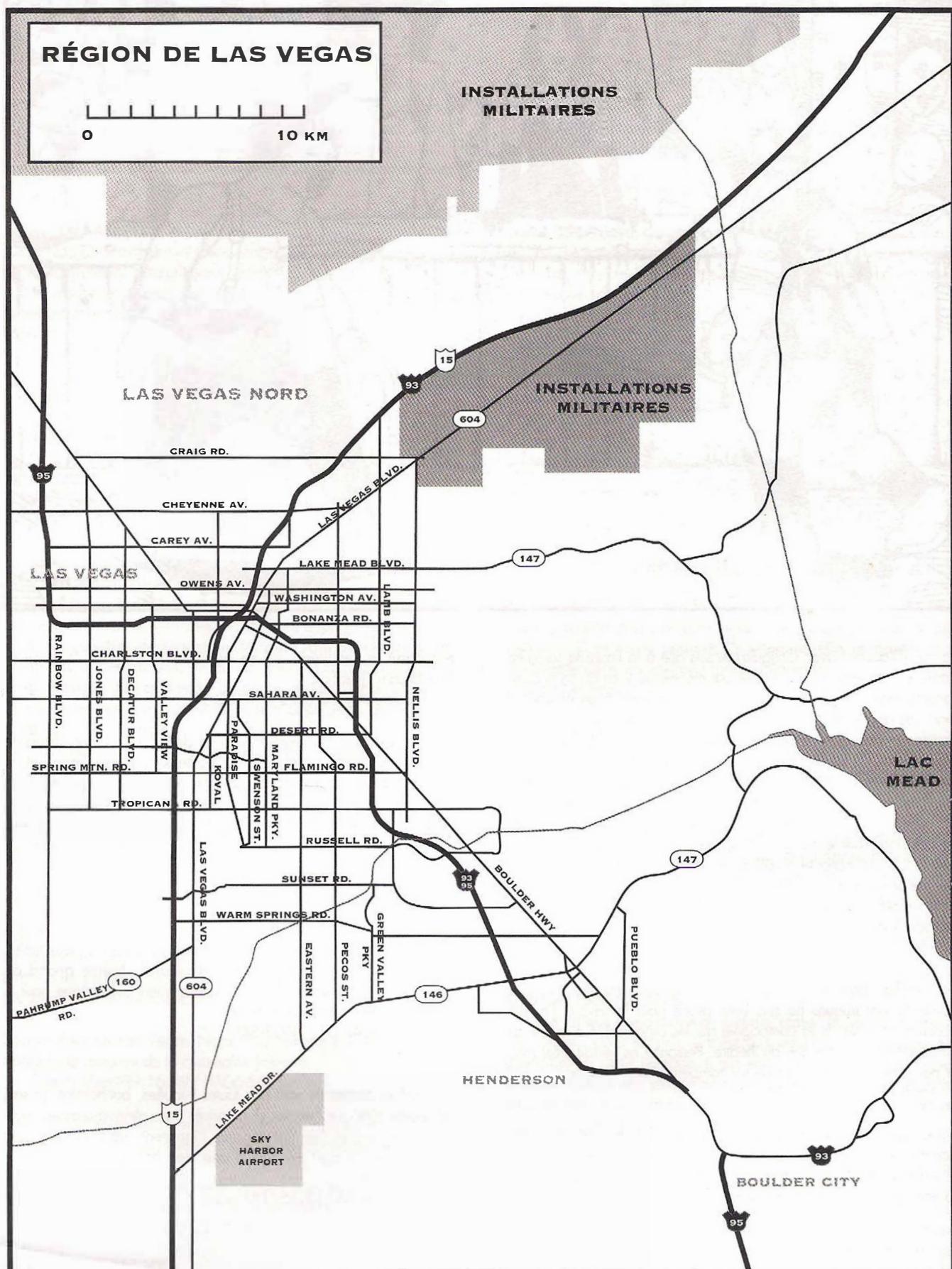
- Mel (11:27:15/16-03-54)

>>>>[Et, comme pour les combats de gladiateurs, c'est truqué (encore un coup à moi). On procède comme dans les vieux films : balles à blanc, poches de sang et pétards. Même quand on connaît le truc, le spectacle a l'air suffisamment authentique pour le retourner tripes et boyaux.]<<<<

- Hulk (19:47:01/17-03-54)

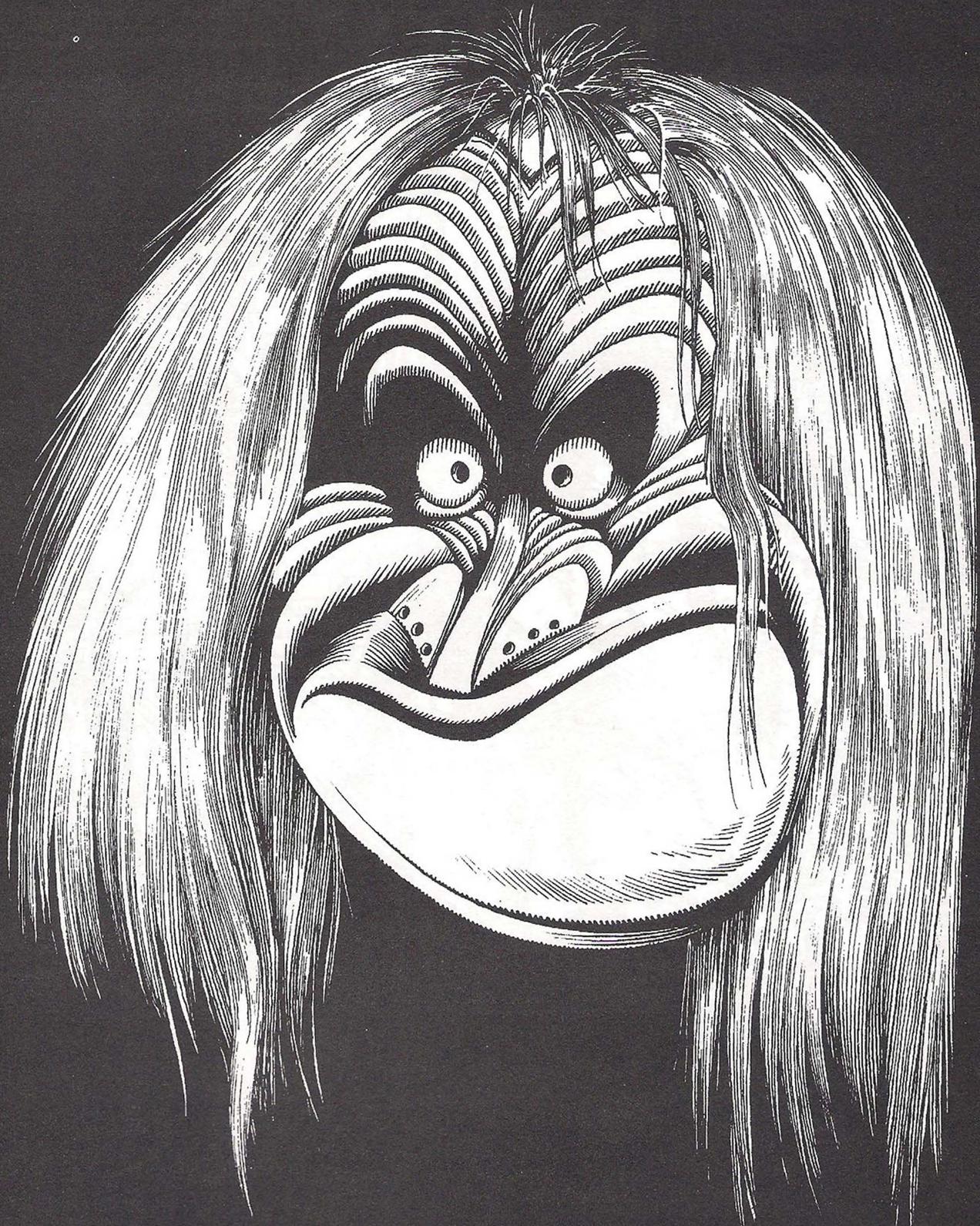
>>>>[Les parties ne sont pas toutes truquées, bonhomme. Je sais de source sûre que certains clubs privés pour pleins-aux-as en organisent des vraies (les participants l'ignorent, naturellement - ils croient qu'il s'agit encore d'une des blagues de Hulk). À vomir.]<<<<

- Bit Basher (00:33:16/18-03-54)

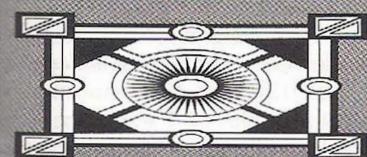




CONSEIL ALGONKIN-MANITOU



N. C. W.



CONSEIL ALGONKIN-MANITOU

GÉNÉRALITÉS

Population : 22.548.000

Humains : 56 %
Elfes : 26 %
Nains : 7 %
Orks : 6 %
Trolls : 4 %
Autres : 1 %

Revenu par Habitant : 17.000 ¥

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 23 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :
0 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 19 %

Éducation :

BEPC : 54 %
BAC : 25 %
Études Supérieures : 9 %

Numéro d'Accès RTR : NA/ALM

CLIMAT

Le territoire du Conseil Algonkin-Manitou recouvre la majeure partie de ce qui était autrefois l'ouest et le centre du Canada. Le printemps et l'automne sont de très loin les meilleures saisons pour visiter la région. Durant l'été, les températures sont généralement incommodantes, excédant fréquemment les 32° C. La partie ouest du Conseil bénéficie de la chaleur sèche propre aux grandes plaines, mais la partie est souffre d'une forte humidité qui, combinée à la température, crée un climat difficilement supportable. Les confins nord du pays sont infestés de mouches et autres insectes désagréables dès que la température grimpe.

>>>>[C'est quelquefois davantage qu'un désagrément. Des rapports prétendent que certains de ces petits salopards suceurs de sang pourraient transmettre des infections virales du genre SIVTA. Le problème se pose exclusivement dans les régions nord, cependant.]<<<<

- Dan the Man (16:21:10/19-06-54)

Les températures hivernales peuvent descendre bien en dessous de zéro. Dans la partie ouest du pays, le froid s'accompagne souvent de boursouflures, ce qui se traduit par un abaissement important de la température (des pointes à -60° C ne sont pas inconnues). La neige est fréquente de fin novembre à début mars, avec des chutes importantes aussi bien avant qu'après.

ACCÈS

Avion

Un grand aéroport international se trouve à Saskatoon, la capitale du Conseil. Des vols réguliers assurent la liaison avec la majorité des grandes villes du continent nord-américain. Des petits avions font la navette entre Saskatoon et les autres villes de la région.

>>>>[Des vols réguliers... mais toujours en retard.]<<<<
- Barbab (18:57:55/17-03-54)

>>>>[En comparaison avec d'autres pays d'Amérique du Nord, les contrôles de sécurité à l'aéroport sont une douce rigolade. "Non, m'sieur l'agent, c'est pas un vrai flingue, c'est un briquet." "Merci, monsieur, Passez, je vous en prie." Crétins.]<<<<
- Steel Rat (04:38:47/19-03-54)

>>>>[S'ils sont tellement crétins, comment tu expliques le fait que le taux de crime violent par habitant du CAM soit parmi l'un des plus faibles du continent ? Hm ?]<<<<
- Darth (11:02:49/07-04-54)

Automobile ou car

La Highway 1, l'ancienne Trans Canada Highway, traverse le Conseil Algonkin-Manitou en provenance des UCAS au sud-est et du Conseil Salish-Shidhe à l'ouest. Au départ de la nation Sioux, la Freeway 15, autrefois la I-15, constitue le chemin vers le nord le plus direct, mais aussitôt après la frontière, son état se détériore de façon dramatique. La Whippet Bus Lines offre un service régulier entre Winnipeg, UCAS, et Saskatoon.

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les principales tribus du Conseil Algonkin-Manitou sont les Algonkins, les Ojibwa et les tribus du groupe iroquois (à l'exception remarquable des Mohawk), avec une petite proportion de Navajos et d'Apaches. La répartition tribale se fait approximativement de la manière suivante :

Algonkins	40 %
Ojibwa	23 %
Iroquois	21 %
Navajos	10 %
Apaches	5 %
Autres	1 %

Environ 92 % de la population totale est d'origine tribale. Les 8 % restants sont non-tribaux et/ou non-Amérindiens. La majeure partie de la population non-tribale est constituée d'Anglos ayant adopté le mode de vie amérindien traditionnel (ou ce qu'ils pensent être le mode de vie amérindien traditionnel). Connus sous le nom de "Peaches-Roses", ils sont organisés en tribus ou en sous-tribus et montrent habituellement des tendances "retour-à-la-terre" plus marquées que les véritables Amérindiens, à l'exception peut-être de certains Inuit. Le gouvernement du Conseil Algonkin-Manitou leur accorde très peu d'importance, même s'il n'existe aucune discrimination ouverte à l'égard des Peaches-Roses, où même des non-Amérindiens en général.

Les postes officiels sont occupés presque exclusivement par les Algonkins. La plupart des Ojibwa et des Iroquois ont renoncé à jouer un rôle direct au sein du gouvernement. Ils représentent toutefois une majorité silencieuse avec laquelle il faut compter, et le gouvernement tient sérieusement en considération leurs opinions personnelles dans toutes ses décisions. En

fait, dans les affaires d'importance, bon nombre de chefs haut placés écoutent l'avis officieux de conseillers ojibwa ou iroquois.

Il n'existe aucune friction sérieuse entre les différentes tribus. L'absence d'Ojibwa et d'Iroquois au gouvernement est un choix, et non la conséquence d'une quelconque manœuvre des Algonkins.

>>>>[Danchekker n'est pas trop doué pour ce genre de truc, mais il est intéressant de se pencher sur l'armée et la police du CAM. le Conseil s'appuie en effet sur une armée forte et bien organisée, entièrement composée de volontaires, apaches pour la plus grande majorité. Idem avec la police. C'est une bonne chose pour le gouvernement qu'il n'y ait pas de friction entre les tribus, parce que les Apaches seraient en excellente position pour fomenter un coup d'État s'ils devaient jamais en éprouver le besoin.]<<<<

- Matrix Samurai (13:33:33/13-06-54)

>>>>[J'ai commis un jour l'erreur tactique de me lancer dans une divergence d'opinion fortement alcoolisée avec plusieurs militaires apaches dans une taverne. Pas de chrome, c'étaient des modèles tout ce qu'il y a de standard, et pourtant ils ont bien failli me faire la peau.]<<<<

- Hawk (10:00:17/21-07-54)

>>>>[Ne sous-estime pas non plus les Iroquois. Ce sont des gens paisibles, courtois, jusqu'à ce que tu les insultes ; là, ils te tuent. Et souviens-toi que l'insulte est dans l'oreille de celui qui la reçoit...]<<<<

- Holly (14:44:48/22-07-54)

>>>>[Les tribus iroquoises présentent un grand intérêt sociologique. Comme l'a dit Holly, elles forment un peuple paisible, qui semble parfaitement équilibré. Mais je crois qu'un certain complexe d'infériorité raciale opère sous la surface, parce que de nombreux Iroquois deviennent des chamans. Bon nombre de ces chamans sont également très "retour-à-la-terre", des gens qui rejettent à un degré ou à un autre les pièges de la technologie et tentent de recréer les traditions de leurs ancêtres. Chez les Iroquois, peu après sa puberté, l'enfant part en quête d'une vision, à la recherche d'un guide spirituel. Cette quête peut se dérouler en différents endroits, parfois en pleine nature, parfois en ville, parfois même (là ce qu'on m'a dit) dans la Matrice. Ceux qui découvrent un guide deviennent chamans. les "retour-à-la-terre" se distinguent également par leur coiffure : hommes et femmes portent deux tresses, fréquemment ornées de plumes.]<<<<

- People Watcher (11:49:34/24-07-54)

>>>>[Les Ojibwa sont des gens paisibles, évitant habituellement toute forme d'agression aussi bien physique qu'émotionnelle. Adorables.]<<<<

- Holly (15:51:14/27-07-54)

La population du Conseil Algonkin-Manitou comprend 26 % d'elfes, le plus haut pourcentage de toutes les nations nord-américaines après Tir Tairngire. Quoique 15 % des elfes soient d'origine amérindienne, la majorité d'entre eux se sont retirés de leur tribu de naissance pour former des groupes tribaux elfes. En règle générale, ils affichent une forte mentalité "retour-à-la-terre". Ils considèrent que la technologie interfère dans la relation de l'individu avec la nature et doit donc être minimisée. Cette attitude trouve de nombreux échos au sein du Conseil, mais la population elfe semble prendre la question particulièrement à cœur.

HISTOIRE ET CULTURE

Le Conseil Algonkin-Manitou présente un assemblage de divers éléments culturels. Les tribus les plus importantes (autrement dit celles qui regroupent plus de 5 % de la population) proviennent de différentes cultures et régions géographiques : le Grand Nord (les Algonkins), les Forêts de l'est (Ojibwa, Iroquois) et le sud-ouest (Navajos, Apaches). Les trois premières sont originaires du territoire revendiqué par le Conseil Algonkin-Manitou, tandis que les Navajos et les Apaches ont émigré dans la région durant et après la vague de revendications territoriales qui a conduit à l'enfer des camps de rééducation. Il en a résulté une fusion historique et culturelle absolument unique.

À l'origine, les Indiens du Grand Nord vivaient de chasse et de cueillette. Leurs tribus se composaient de plusieurs petites bandes, habituellement apparentées par des mariages, occupant chacune son propre territoire et ne dépendant de l'autorité d'aucun chef tribal. Ils avaient de bonnes relations avec les colons blancs du début de l'afflux européen, spécialement avec les marchands de fourrures français. Ces relations modifièrent leur mode de vie. Ils abandonnèrent leurs anciens moyens de subsistance pour se concentrer sur la chasse aux animaux à fourrure, dont ils échangeaient les peaux auprès des Européens contre de la nourriture, des armes et de nouveaux piéges.

>>>>[Ça a l'air génial, hein ? Ramène simplement quelques petites bestioles à fourrure, et les Français t'assureront le mode de vie auquel tu veux t'accoutumer. En fait, cette évolution a conduit au déclin des tribus du Grand Nord. Avant l'arrivée des Européens, elles ne se faisaient pas la guerre, principalement parce qu'il n'y avait pas grand-chose à se disputer. Les commerçants de fourrures les ont fait entrer en concurrence. Elles ont commencé à s'affronter en prolongement de leur rivalité dans le négoce des peaux avec la Compagnie de la Baie d'Hudson et d'autres sociétés. Elles ont perdu toute unité et elles s'en sont durement ressenties quand les colons se sont enfoncés en force dans leur territoire.]<<<<

- People Watcher (10:17:18/12-06-54)

>>>>[C'est exactement ce que ces putains d'Anglos avaient prévu quand ils ont lancé le commerce des fourrures.]<<<<

- Kaska (18:14:51/18-06-54)

>>>>[Peu probable.]<<<<

- Holly (06:39:18/28-06-54)

Dans la guerre entre les Anglais et les Français, les tribus amérindiennes du Grand Nord combattirent dans les deux camps.

Durant la fin des années 1500, cinq tribus des Forêts de l'est, Cayuga, Onondaga, Oneida, Mohawk et Seneca, se regroupèrent pour fonder une nation iroquoise sous la direction du grand chef mohawk Hiawatha. Cette nation domina la région du nord-est, autour de l'État de New York, pendant presque deux siècles. Les colons européens rencontrèrent d'abord les tribus des Forêts de l'est. Leurs relations se placèrent d'abord sous d'heureux auspices, mais dégénérèrent rapidement quand les Européens commencèrent à s'approprier des terres de plus en plus vastes. La guerre éclata et dura plusieurs décennies. Malgré tout leur courage, les tribus amérindiennes furent largement débordées par le nombre. L'issue du combat était inévitable. Les tribus émigrèrent dans l'ouest ou le nord, ou furent placées dans des réserves.

Au cours de la guerre contre les Européens, la nation iroquoise se divisa derechef en tribus individuelles, chacune poursuivant ses propres buts. À la fin des années 1980 et au début des

CONSEIL ALGONKIN - MANITOU

années 1990, les Mohawk s'affirmèrent comme un groupe militant, désireux de revendiquer les terres de ses ancêtres. Des bandes de guerriers mohawk dressèrent des barrages sur les grandes routes et combattirent pied à pied quiconque tentait de pénétrer dans leurs réserves.

>>>>[Pas tout à fait, Danchekker. Le combat des années 1990 n'était pas une noble tentative de récupération des terres ancestrales. Les Mohawk avaient instauré un racket particulièrement juteux dans leurs réserves, et ils luttaient pour empêcher le gouvernement du Canada et des États-Unis d'intervenir.]<<<<

- Lucy (15:57:10/20-03-54)

>>>>[MENSONGES ! Ignobles mensonges d'Anglos.]<<<<

- New Hiawatha (15:26:13/26-03-54)

>>>>[Désolé, bonhomme, Lucy a raison - en partie tout au moins. Cette fructueuse affaire de racket était l'une des principales raisons des premiers affrontements, particulièrement les violences qui se sont déroulées au Québec en 1990 autour de Oka, Kahnawake et Kanesatake. Mais aux alentours de 1996, les Mohawk ont fait le ménage, éliminé les patrons du racket et continué leurs revendications territoriales avec les mains propres.]<<<<

- Skeleton Hunter (15:08:16/25-04-54)

L'histoire de la tribu mohawk est traitée en détails dans le fichier sur la nation Sioux (page 30).

Avec la fondation du MiSA, les tribus qui formaient autrefois la nation iroquoise se regroupèrent, considérant qu'une fédération unifiée serait plus apte à affronter le conflit qui se prépare. Depuis lors, elles ont fait un effort pour incorporer leurs identités individuelles au sein de la nation iroquoise unie.

>>>>[Simpliste comme toujours, Danchekker-bonhomme. Les tribus sont confédérées, mais elles n'ont pas complètement renoncé à leur identité individuelle, même si, je te l'accorde, les différences ne sont pas énormes en surface. Seulement, traite un Seneca de Cayuga - deux tribus iroquoises - et tu vas en entendre de drôles, tu peux me croire.]<<<<

- People Watcher (23:04:52/10-03-54)

>>>>[Et les Mohawk ? J'ai parcouru le fichier sur la nation Sioux et j'ai vu qu'ils étaient classés là-bas comme tribu indépendante.]<<<<

- Toby (01:00:29/08-05-54)

>>>>[Après le deuxième affrontement de Kahnawake en 1999 - celui qui a vu l'armée canadienne sortir les missiles (voir *La nation Sioux*, page 31) - les Mohawk ont été déplacés



dans un "centre de protection" de haute sécurité près de Swift Current, Saskatchewan. Le gouvernement U.S. y a envoyé aussi ses Mohawk, pour les mettre à l'abri. Voilà pourquoi il n'y a plus de Mohawk parmi les Iroquois du Conseil Algonkin-Manitou.]<<<<

- People Watcher (23:20:17/09-05-54)

>>>>[Il en reste, People Watcher, mais pas beaucoup. Ils ont émigré dans le nord et dans l'est après que les choses se sont un peu calmées, autrement dit après la formation du Conseil Algonkin-Manitou et de la nation Sioux. Ils semblent s'être assez bien intégrés dans la tribu des Iroquois, même si certains sont volontiers militants.]<<<<

- Holly (22:42:13/21-05-54)

De petits groupes de Navajos et d'Apaches furent déplacés vers le nord durant et immédiatement après l'internement dans les camps de rééducation, et beaucoup choisirent de rester sur les terres du Conseil Algonkin-Manitou en tant que citoyens.

Bon nombre d'Iroquois, d'Ojibwa et d'Algonkins portent le costume traditionnel à l'occasion des fêtes ou lors des cérémonies tribales. Il se compose d'une tunique, de jambières et de culottes en daim. Les Algonkins le confectionnent habituellement en peau d'élan ou de caribou.

>>>>[Il y a un paquet de "retour-à-la-terre" qui portent ce genre de truc en permanence. Ce sont généralement des Iroquois, très fiers de leur héritage. Mieux vaut ne pas te fiche de leur poire si tu tiens à ta santé. Et si tu veux voir de vrais fanatiques du retour à la terre, jette un œil sur le prochain chapitre.]<<<<

- Holly (16:48:49/17-02-54)

CONSEIL ALGONKIN-MANITOU

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES MANITOU

Un regroupement relativement important d'elfes anti-technologie a émergé depuis les deux dernières années en territoire Algonkin-Manitou. S'instaurant eux-mêmes tribu des "Manitou" ("elfes" en langage algonkin), ils ne cessent de harceler le gouvernement pour obtenir la reconnaissance officielle. Ils s'opposent fortement à la technologie qui pollue ou représente un risque potentiel pour l'environnement, ou qu'ils considèrent comme incompatible avec un mode de vie écologique. Bien que la majorité d'entre eux pensent pouvoir parvenir à régler ces questions par des moyens politiques, pressions, pétitions et ainsi de suite, une petite faction de mécontents a menacé de recourir à des méthodes plus radicales.

>>>>[Ils ont fait plus que menacer, Danchekker-bonhomme. Tu veux parler de la Confrérie Manitou, un groupe tout ce qu'il y a d'extrémiste qui réplique à coup de bombes à la technologie "inadéquate". L'année dernière, ils ont placé une bombe dans une usine GMC, tuant quinze ouvriers. Ils ont aussi fait sauter des installations Litton Industries en janvier, simplement parce qu'ils avaient entendu dire que la compagnie construisait des modules de guidance pour missiles tactiques [le pire, c'est que c'était faux].]<<<<

- Wahoo Murphy (05:29:20/22-03-54)

>>>>[le groupe qui a perpétré l'attentat contre les installations Litton Industries n'est pas officiellement rattaché à la Confrérie. Ses membres se donnent le nom de "Squamish Five" pour commémorer une action similaire qui remonte à 70 ans en arrière. Bien qu'ils considèrent peut-être faire partie de la Confrérie Manitou, nous les désavouons absolument. Les installations Litton étaient non-polluantes et, à ce titre, ne causaient aucun dommage direct à la Terre. La colère de la Confrérie Manitou est dirigée contre les pollueurs comme l'entreprise GMC dont l'usine déversait des millions de litres de poison dans nos lacs et nos rivières.]<<<<

- Manitoo Eagle (02:48:22/17-04-54)

>>>>[Néo-Luddites ?]<<<<
- Technocrat (22:00:25/06-05-54)

La formation de la tribu manitou est un exemple intéressant des conséquences de l'EGI sur une société homogène. La majorité des Manitou proviennent des tribus du Conseil Algonkin-Manitou. Bien que certaines de ces tribus et groupes tribaux aient accepté les enfants Éveillés, beaucoup les rejettent.

>>>>[Ce n'était pas une position officielle, évidemment - les chefs de la tribu ne venaient pas dire : "les elfes, dehors !" ou quoi que ce soit. C'était plus un genre de racisme individuel, comme on en rencontre partout dans ce fichu monde.]<<<<

- Todd (18:03:17/02-07-54)

Les elfes éprouvaient un sentiment de malaise et de refus au milieu des bouleversements apportés par l'EGI et abandonnèrent leurs tribus, sillonnant la région comme des exilés apatrides. Même dans les groupes où les Éveillés étaient acceptés, et même bien accueillis, beaucoup d'elfes ne se sentaient pas à leur place. L'EGI avait transformé davantage que leur apparence et les anciennes traditions n'étaient plus les leurs.

Les exilés elfes auraient continué à errer seuls sur les terres du Conseil Algonkin-Manitou si un chef charismatique ne s'était pas manifesté pour les rassembler. Ce chef était une jeune elfe nommée Adrienne Silvermoon (Adrienne Jim). Iroquoise de naissance, elle avait quitté sa tribu peu après la puberté. Elle suivit des cours dans une université de New York au titre des rares échanges étudiantins à bénéficier de la brève politique de coopération éducative avec les UCAS. Pendant cette période, elle participa à un mouvement "retour-à-la-terre" et anti-technologique marginal dont elle sortit membre influent du groupe extrémiste TerraFirst ! Son charisme personnel et ses talents d'agitrice publique l'élèverent jusqu'à un poste au conseil du chapitre de la côte est de TerraFirst ! Mais ses positions se révélèrent trop radicales, et elle fut relevée de ses fonctions.

>>>>[Trop radicales pour TerraFirst ! ? C'est foutrement radical.]<<<<

- Jodi (18:28:40/06-02-54)



CONSEIL ALGONKIN-MANITOU

>>>>[La politique de TerraFirst ! est cyclique. Aujourd'hui, ils sont radicaux comme pas deux, mais à l'époque ils ne faisaient pas sauter d'usines ni rien de ce genre. Alors que Adrienne Silvermoon, si. J'y reviendrais plus loin.]<<<<

- Skeleton Hunter (15:38:08/02-03-54)

Quand elle retorna dans sa tribu, Silvermoon comprit que les "exilés" représentaient l'opportunité qu'elle attendait de parvenir à ses fins. Elle lança à la force du poing une campagne de rassemblement des elfes déshérités sous la bannière d'une nouvelle tribu, qui était celle des Manitou. Ses efforts furent couronnés de succès.

>>>>[Naturellement. Examine un peu les ficelles psychologiques employées. Son baratin disait que la loyauté des elfes allait avant tout à la Terre et à ceux qui l'aimaient. D'un seul coup, elle transformait l'aliénation de leurs tribus en un acte de grande noblesse, un renoncement à une vie tranquille et traditionnelle au profit d'une cause d'intérêt global. Pas étonnant qu'ils lui ont aussitôt emboîté le pas en foule.]<<<<

- Holly (08:04:08/24-02-54)

La tribu des Manitou s'agrandit rapidement et devint le pivot du mouvement "retour-à-la-terre" dans le Conseil Algonkin-Manitou. Après en avoir été le chef pendant plusieurs années, Adrienne Silvermoon se retira et disparut dans l'ombre.

>>>>[Danckekker répète seulement la version expurgée. Voilà ce qui s'est vraiment passé. Pour constituer les Manitou, Adrienne Silvermoon a dû renoncer à ses positions militantes. Pendant qu'elle regroupait son monde, elle tenait un discours tout à fait rationnel, parlant de technologie douce, d'impact minimal sur l'environnement, d'économie des ressources, de concentration sur les ressources renouvelables, et ainsi de suite. Le même genre de discours qu'avaient les dirigeants de Greenpeace avant qu'ils ne tombent dans le fanatisme - tu te souviens de Greenwar ? -, et c'était exactement ce que les gens avaient envie d'entendre.

Ayant obtenu le nombre de membres qu'elle s'était fixé, Adrienne revint à ses ambitions premières. Qui se résumaient, dans les grandes lignes, à aucune technologie, l'homme est un cancer à la surface de la planète et allons faire un peu sauter tout ça. Certains excités parmi les Manitou ont apprécié. Le sabotage n'était pas un excellent remède à l'ennui d'un morne dimanche après-midi ? Mais la majorité se sont accordés à reconnaître que ce n'était pas la chose à faire. Ils ont tenté de débouter Adrienne par une action politique. La plupart des leaders de cette action sont morts de façon étrange, surnaturelle. Adrienne a prétendu que les esprits des ancêtres les avaient punis pour s'être détournés de leur destin, mais il ne s'est pas trouvé beaucoup de Manitou pour acheter ces salades.

Le coup d'État suivant, fomenté par l'unique survivant de la première tentative, s'est déroulé complètement différemment. Ça a d'abord été un véritable coup d'État, avec guerriers en armes et une paire de chamans en couverture juste au cas où. Ces précautions n'ont pas été inutiles. Adrienne a refusé d'abandonner son poste et a voulu faire la peau à la délégation venue réclamer sa démission. Il s'en est ensuivi une bataille magique acharnée, au cours de laquelle un certain nombre de gars sont allés rejoindre leurs ancêtres. D'après ce qu'on m'a dit, Adrienne y serait passée aussi, alors qu'elle essayait d'invoquer un dernier esprit. Elle aurait tiré l'appel et l'esprit en aurait fait son déjeuner. On n'a jamais retrouvé son corps.

La direction des Manitou est revenue entre les mains de l'instigateur du coup d'État, un mec qui a pris le nom de Derek Highsun probablement pour mieux affirmer le contraste avec Adrienne

Silvermoon]. C'est un salopard qui a la tête sur les épaules, et depuis, les Manitou poursuivent une politique de retour à la terre en douceur, sur leur propre territoire, au lieu de chercher un règlement global.

Reste la question de la Confrérie Manitou. Des rumeurs sans fondements mais qui reviennent fréquemment prétendent qu'Adrienne Silvermoon serait derrière ce groupe de cinglés marginaux. Si c'est le cas, alors les rapports sur son décès ont été grossièrement exagérés. Et ça voudrait dire que la Confrérie est plus dangereuse que la plupart des gens ne se l'imaginent.

Oh, heu, j'ai fait quelques recherches sur Adrienne elle-même, et j'en ai acquis la preuve irréfutable : Adrienne Silvermoon était, ou est, une chamane toxique. Et si tu sais ce que ça veut dire, tu comprends pourquoi j'affirme que la Confrérie est vraiment dangereuse.]<<<<

- Skeleton Hunter (17:24:36/02-03-54)

ÉCONOMIE

Le Conseil Algonkin-Manitou repose sur une économie industrielle de niveau léger à moyen. Saskatoon et Grand Rapids sont les centres industriels de la nation, avec des usines produisant une gamme de voitures bon marché (notamment la Manitou et l'Arcadian) et une variété de machines et de véhicules de chantier, du léger au lourd. Daiatsu-Caterpillar a ouvert une grande usine à Red Lake et Yokogawa a récupéré une usine de la région pour développer des éléments modulaires de structure pour construction lourde. Une forte opposition politique fait obstacle à toutes les propositions d'expansion dans le domaine industriel et le gouvernement envisage de passer de nouvelles lois, plus contraignantes, sur la production de déchets industriels.

Toute la région ouest du Conseil est largement agricole, se concentrant sur la culture de céréales génétiquement améliorées telles que le néo-triticale et le blé-pierre. Les finances de la nation reposent en grande partie sur les ventes céréalières aux autres pays nord-américains.

>>>>[Il y a deux ans, une tentative de modifier génétiquement la fixation d'azote de ces céréales a bien failli foutre en l'air la totalité des récoltes. Il semblerait que les micro-organismes qu'ils ont construits fixaient l'azote comme un adolescent boutonneux fixe le décolleté de Miss Univers, mais produisaient également certains déchets nuisibles à la viabilité des racines dans lesquelles ils étaient implantés. Les coupeurs de gènes locaux ont dû faire appel à Aztechnology pour qu'elle leur construise un virus spécifique contre les nouveaux micro-organismes. Connaissant Aztechnology, ça a dû leur coûter bonbon.]<<<<

- Dr. Frank (14:02:36/18-04-54)

>>>>[Ça leur a coûté un contrat à durée indéterminée stipulant qu'Aztechnology "superviserait" toute opération future de manipulation génétique des céréales. Traduction : position de monopole pour Aztechnology.]<<<<

- Pyramid Watcher (04:30:15/28-04-54)

La meilleure description qu'on puisse donner du niveau de vie standard dans le Conseil Algonkin-Manitou est "confortable". Bien que les salaires moyens soient plus bas qu'en d'autres pays d'Amérique du Nord, les prix le sont également.

>>>>[Passons à ce qui t'intéresse vraiment : les différences de prix entre le CAM et le tarif de base (autrement dit celui de Seattle).]

CONSEIL ALGONKIN-MANITOU

COÛT DE LA VIE DANS LE CONSEIL ALGONKIN-MANITOU

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	90 %
Armes de contact	60 %
Armes de jet	60 %
Armes de trait	80 %
Accessoires pour armes à feu	120 % (2)
Explosifs	- (3)
Munitions	100 % (1)
Vêtements et armures	
Armures	90 % (4)
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	130 %
Communications	100 %
Contre-mesures électroniques	150 %
Équipement de survie	70 %
Mesures de surveillance	120 %
Systèmes de sécurité	100 %
Cybernétique	
Implants céphaliens	130 % (6)
Implants céphaliens internes	130 % (7)
Implants corporels	130 %
Cyberdecks	300 % (8)
Programmes	200 % +
Biotechnologie	
Biotechnologie	95 %
Équipement magique	
Armes magiques	100 %
Focus de Pouvoir	70 %
Focus de Sort	70 %
Fournitures magiques	80 %
Bibliothèque hermétique	100 %

Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	100 %
Mode de vie	
Loisirs	70 %
Électronique	100 % + (5)
Véhicules	
Aériens	120 % (9)
Aquatiques	90 %
Terrestres	85 %
Véhicules militaires	- (10)

NOTES :

(1) Pas de munitions par bandes, pas de balles explosives, prohibées (officiellement) à défaut d'un permis gouvernemental. On peut se les procurer auprès d'un fourgue, mais le prix varie en fonction du marché (assure-toi d'avoir un créditube chargé à bloc).

(2) Silencieux et modules d'interface disponibles uniquement au marché noir ; attends-toi à devoir cracher au bassinet.

(3) Absolument prohibés (officiellement) sans permis gouvernemental, et il n'est pas facile d'en obtenir un. Essaie au marché noir. En général, les prix seront un tout petit peu plus élevés que tu le voudrais.

(4) On parle ici d'armure légère, sans plus. Les armures de niveau sécurité ou militaire sont disponibles uniquement par des contacts en relation avec l'armée ou les corps. Connaissant les corps, essaie plutôt l'armée.

(5) Variable, selon le degré de sophistication. N'oublie pas que le CAM n'est pas tellement porté sur la technologie, ce qui signifie que le matériel de pointe doit être importé.

(6) Même remarque que pour l'électronique.

(7) Pareil.

(8) Livraison tout les trente-six du mois. Apporte plutôt le tien.

(9) Que de l'importation.

(10) Ah, heu... ce genre de truc n'est pas en vente, bonhomme. Si tu en as vraiment besoin, "emprunte"-le.

Tu as pigé comment ça marche ? La haute techno est chère et difficile à se procurer.]<<<<

- The Keynesian Kid (17:06:45/11-02-54)

>>>>[Il y avait autrefois une bonne filière dans l'armée, par laquelle on pouvait se procurer certains joujoux les plus meurtriers. Malheureusement, le principal contact a voulu repasser les mauvais clients, et ils l'ont fait voler en miettes - avec son entrepôt, ses potes et une bonne partie du centre-ville de Lloydminster.]<<<<

- Hangfire (19:18:08/22-02-54)

>>>>[Les chiffres de présence corporatiste sont intéressants. Quelques gros sont là, MCT, Renraku et, récemment, Aztechnology, mais peu d'autres multinationales importantes. J'ignore pourquoi ; peut-être qu'elles se disent que le marché n'est pas suffisamment important pour en valoir la peine.]<<<<

- Jobu (08:41:24/03-03-54)

>>>>[Vise un peu qui possède les corps "locales" et tu comprendras ce qui se passe. Les télécommunications, la majeure partie du secteur industriel et presque toute l'industrie du spectacle appartiennent indirectement aux multinationales.]<<<<

- Sly (12:04:14/06-03-54)

>>>>[Les sociétés Athabaskan Oil et Northern Light Plastics (qui sont en réalité une seule et même compagnie), basées à Anchorage, sont également fortement représentées.]<<<<

- Polly Glot (15:13:42/12-03-54)

>>>>[Raid de T-bird ! Puces BTL, quelques cyberdecks et autres joujoux techno. Si t'es un interfacé de la mort et que tu n'as pas froid aux yeux, t'es la personne qu'il nous faut. Frog

Hollow Net Mailbox 10187, Toronto, UCAS (laisse un message).]<<<<

- Ramrod (22:19:28/01-04-54)

GOUVERNEMENT

Le Conseil Algonkin-Manitou est organisé sur le modèle d'une tradition cheyenne qui remonte à plusieurs siècles en arrière. Trois chefs distincts dirigent la tribu : un chef civil ou "de paix", un chef de guerre et un chef de cérémonies.

>>>>[Remarque au passage : la structure du gouvernement est basée sur une tradition cheyenne, mais il n'y a aucune communauté cheyenne véritablement importante sur le territoire. Encore un bon exemple des emprunts et du mélange des cultures qui existaient même avant la Grande Danse Fantôme.]<<<<

- People Watcher (15:54:31/22-07-54)

>>>>[Tiens, tiens, ce Grand Cha-Cha Fantôme qui a foutu le bordel partout, hein ? Je me demande qui le leur a enseigné.]<<<<

- Minstral (17:15:51/23-07-54)

>>>>[Pitié, on ne va pas revenir là-dessus ?]<<<<

- Sweet Mary (04:12:10/24-07-54)

Le chef civil occupe une position héréditaire, à vie, transmise de père en fils au sein de la famille de l'Ours (la tribu des

CONSEIL ALGONKIN - MANITOU

Algonkins). Il est responsable de l'administration des services publics, y compris les services de police nationale, et fait office d'arbitre dans les réunions entre le chef de guerre et le chef de cérémonies.

>>>>[Actuellement, c'est Robert Bear, chaman Ours, qui occupe le poste.]<<<<

- Eagle (18:27:49/30-03-54)

>>>>[Bien que Bobby Bear soit nommément à la tête de la police, le vrai patron du service est un certain David Longmiles. Apache, naturellement, et avec ça un bel enfant de salaud coriace comme pas deux. Incorruptible et beaucoup trop malin.]<<<<

- Silver Surfer (23:04:02/02-04-54)

Le chef de guerre est choisi conjointement par les chefs d'état-major de l'armée. Son mandat dure quatre ans.

>>>>[... Et il n'y a pas de limite au nombre de mandats consécutifs. Le patron actuel est un Apache du nom de Carl Hillborn, qui en est à son quatrième mandat. Ce mec est chromé jusqu'à l'os, et je pense qu'il a dû faire au moins un passage dans les Guerres du Désert.]<<<<

- Eagle (18:30:10/30-03-54)

Le chef de cérémonies est élu au scrutin populaire pour un mandat de cinq ans.

Toute décision politique à l'échelle nationale doit être approuvée par chacun des trois chefs.

>>>>[le chef de cérémonies est Laura Hawksford, une Algonkin. Très populaire et bien partie pour sa réélection prochaine.]<<<<

- Eagle
(18:32:56/30-03-54)

>>>>[Te laisse pas embobiner par sa façade de gentillesse et de douceur, bonhomme. Elle est encore plus coriace que Longmiles. Chamane Serpent, elle montre un talent exceptionnel dans le domaine des illusions.]<<<<

- Silver Surfer(23:09:54)

LOIS

IMMIGRATION

Les contrôles des douanes et des services d'immigration aux frontières du Conseil Algonkin-Manitou sont rapides et efficaces, exercés par des agents polis et amicaux. L'attente à la frontière dure rarement plus d'une demi-heure.

>>>>[... "Exercés par des agents polis et amicaux" qui ont gardé deux Ares Predator braqués sur ma tête pendant que leurs potes fouillaient ma bagnole.]<<<<

- Cap'n Crunch (13:07:19/22-04-54)

>>>>[Impossible que ça ait un rapport avec le fait que tu sois un troll chromé qui porte un chignon de samouraï période Tokugawa sur le sommet du crâne, hein ? Allez...]<<<<

- Bung (18:45:46/30-04-54)

Les habitants des nations voisines, Athabaskan, Salish-Shidhe, Sioux, UCAS et Québec, n'ont pas besoin de visa pour entrer en territoire algonkin-manitou. Les autres citoyens amérindiens peuvent se voir demander un visa de tourisme. Contactez votre ambassade locale du Conseil Algonkin-Manitou pour plus de précisions. Les visiteurs désireux de travailler durant leur séjour doivent obtenir un visa de travail, disponible directement auprès du Ministère du Travail de Saskatoon. La demande doit être déposée en personne ou électroniquement.

>>>>[le CAM manque de main-d'œuvre qualifiée dans le secteur de la technologie de pointe. Après l'effondrement du Canada, la plupart des cerveaux se sont taillés au Québec (quand ils savaient parler français) ou au sud, dans les UCAS.

Donc, si tu es bon dans ta partie, ne te fatigue pas à demander un visa de travail. Les gens

t'embaucheront de toute façon - la procédure légale n'est qu'une formalité. Je n'ai encore jamais entendu parler d'une candidature rejetée.]<<<<

- Captain Chaos (00:14:27/30-03-54)
Seuls les citoyens du Conseil Algonkin-Manitou peuvent s'y établir de façon permanente (la permanence se définissant comme un séjour de plus de six mois par an). Les candidats à la citoyenneté doivent, soit prouver leur filiation avec une des grandes tribus de la nation, soit faire appuyer leur demande par une corporation basée dans la région. Ce dernier cas n'est envisageable que pour les postes pour lesquels aucun citoyen du Conseil Algonkin-Manitou ne possède les qualifications requises.

>>>>[Se faire appuyer par une corpo n'est habituellement pas un problème. Voir plus haut.]<<<<

- Captain Chaos (00:15:14/30-03-54)

Naturellement, tous les habitants du Conseil ne sont pas d'origine amérindienne. Lorsque la nation fut fondée, les occupants de la région furent autorisés à choisir entre la citoyenneté ou l'émigration. La majorité décida de rester sur place et de conserver son travail et son mode de vie. Au cours des années intermédiaires, cependant, les Amérindiens ont occupé la plupart des postes de responsabilité aussi bien dans le secteur public que privé.

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

Le système juridique de la nation est basé sur le système britannique, et sera donc familier aux habitants des UCAS comme à ceux de la plupart des nations nord-américaines (à l'exception des Québécois). Tous les juges sont des chamans d'origine amérindienne, seule véritable concession gouvernementale à la nature tribale de la nation. Les lois placent les citoyens et les visiteurs sur un pied d'égalité.

Le territoire du Conseil Algonkin-Manitou est principalement rural, ponctué de petites villes. Et comme dans presque toutes les petites villes américaines, les lois concernant la possession des armes à feu sont habituellement coulantes et appliquées sans rigueur excessive.

>>>>[Exact, mais seulement en ce qui concerne les armes de chasse, ou les flingues pouvant faire office d'armes de chasse. La loi continue de punir sévèrement les rigolos qui trimbalent des fusils d'assaut, des flingues interfacés et toute cette merde (on ne chasse pas le daim avec un canon d'assaut Panther ou un Uzi III couplé à des lunettes interfacées).]<<<<

- Tommyknocker (10:35:52/01-07-54)

>>>>[Amendes et peines pour la plupart des crimes sont généralement équivalentes à ce que tu prendrais n'importe où ailleurs dans les UCAS, y compris à Seattle.]<<<<

- Legal Beagle (19:46:54/22-07-54)

Plusieurs lois s'inspirant de traditions tribales peuvent paraître curieuses à un citoyen des UCAS. Par exemple, les mariages polygames (un homme, plusieurs femmes) sont parfaitement légaux et répandus.

>>>>[Hoo-hah ?]<<<<

- Randy (09:44:40/08-03-54)

>>>>[Les mariages sont également fréquents entre cousins.]<<<<

- People Watcher (05:02:59/28-04-54)

En plus du droit civil, la plupart des groupes tribaux maintiennent un système disciplinaire traditionnel spécifique qui concerne les transgressions "sociales" commises par leurs membres. Les conseils tribaux locaux traitent les affaires dans lesquelles une coutume ou un tabou tribal qui n'est pas interdit par la loi civile est transgressé. Ils prononcent des sentences pouvant aller de l'amende ou du travail d'intérêt collectif au bannissement.

>>>>[Ce qui est intéressant ici, c'est que ces décisions des conseils n'ont aucune force légale. Le coupable peut refuser sa condamnation. Bien sûr, il s'expose ainsi à des conséquences graves. Il est rejeté à jamais de son groupe tribal. Il y a très peu de gens qui sont prêts à affronter ça. En un sens, la punition est auto-imposée.]<<<<

- People Watcher (05:08:18/28-04-54)

>>>>[C'est tout spécialement vrai chez les Manitou.]<<<<

- Tinuviel (11:20:08/14-05-54)

RELATIONS INTERNATIONALES

Le Conseil Algonkin-Manitou entretient des relations exceptionnelles avec toutes les autres nations nord-américaines sauf la nation Tsimshian. Il a noué de puissants accords d'échanges commerciaux avec les UCAS, la République du Québec et la

nation Sioux. Un modeste commerce d'exportation s'est établi avec la nation transpolaire Aléoute.

>>>>[Le CAM est très influent au Conseil Tribal Souverain des NAO. Son représentant actuel est une Algonkin nommée Mary Nightwind, une chamane Chien. Elle est hautement respectée au sein du CAM comme à l'extérieur, et tient un discours d'une sagesse plutôt rafraîchissante parmi d'autres représentants plus épidermiques.]<<<<

- Gaia (18:57:37/20-05-54)

>>>>[Je me suis laissé dire que le Conseil Athabaskan pressait les NAO de modifier les frontières nationales. D'après ce que j'ai compris, les Athabaskans voudraient la partie nord du Conseil Algonkin-Manitou jusqu'à la ville de York Factory (ouaip, c'est son vrai nom, et elle existe depuis près d'un siècle) près du cap Tatnam, dans la baie d'Hudson (Dieu sait pourquoi, il n'y a rien d'intéressant dans le coin). Naturellement, les NAO soutiennent Nightwind contre le représentant athabaskan. Cette histoire pourrait bien tourner au vinaigre.]<<<<

- Loung Lizard (21:02:28/22-05-54)

Le Conseil Algonkin-Manitou entretient avec certains pays extérieurs à l'Amérique du Nord des relations cordiales, mais aucun lien étroit. Il envoie un délégué aux réunions de l'Organisation Économique de l'Atlantique Nord (OÉAN) à La Haye, sans pour autant nouer de relation particulière avec aucun de ses membres.

>>>>[... Et on connaît tous l'efficacité légendaire de l'OÉAN sur la scène internationale, pas vrai ?]<<<<

- Bung (22:51:58/25-06-54)

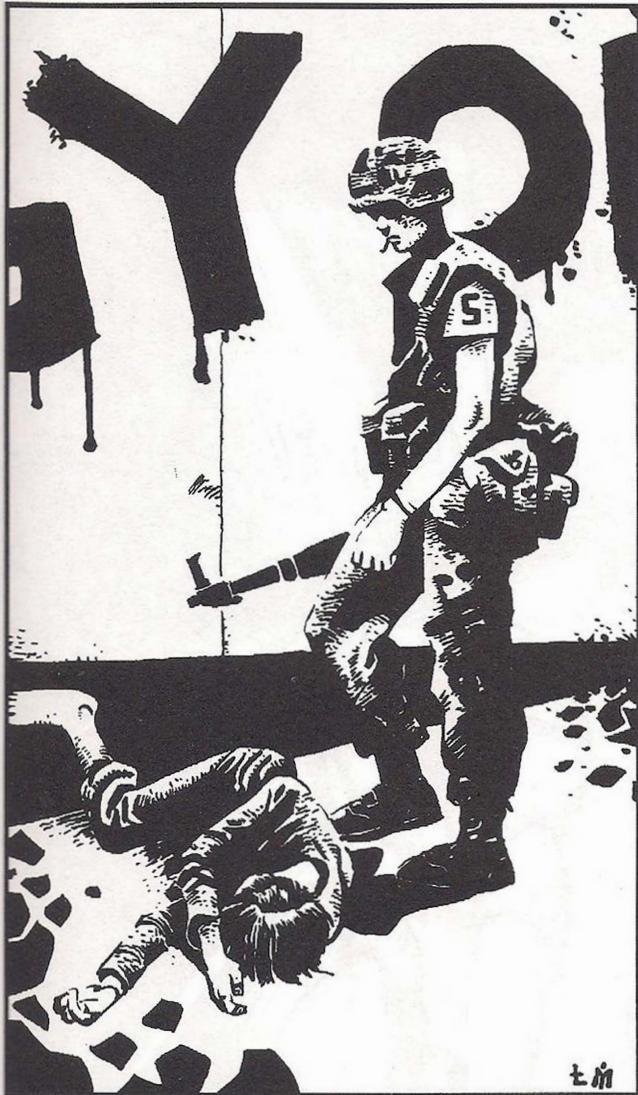
COMMENTAIRE GÉNÉRAL

Comme dans toutes les NAO, la population tribale du Conseil Algonkin-Manitou présente un mélange culturel très différent de celui d'avant 2010, résultant du brassage opéré dans les camps de rééducation. Lorsque les Amérindiens furent relâchés hors des camps, beaucoup demandèrent à être déplacés loin de leurs terres d'origine, pour échapper au théâtre de tant d'humiliations et à tant de mauvais souvenirs.

>>>>[Demandèrent ? Ouais, j'imagine que quelques-uns l'ont fait. Mais le processus de relocalisation a été un cauchemar bureaucratique. Au départ, les gens étaient déportés dans des camps loin de chez eux parce que leur gouvernement les considérait comme des "éléments subversifs" à séparer des "mécontents potentiels". Au moment de quitter les camps, bon nombre se sont entendu dire que leurs maisons et leurs commerces avaient été confisqués par le gouvernement, et qu'ils n'avaient plus nulle part où retourner. Certains sont restés là où ils étaient ; à d'autres, on a demandé de se trouver un autre pays d'accueil. Ceux qui sont restés, quand le reste d'entre nous est parti, ont déposé des demandes de relocalisation dans leurs foyers, mais leurs dossiers finissaient toujours par se mélanger. Par exemple, leurs papiers les envoyait à Port Alberni, Tsimshian, au lieu de Port Alegany, UCAS. Danchekker ne mentionne pas beaucoup ce problème dans le reste de son *Cours*, mais il est important que chacun comprenne ce qui nous est arrivé.]<<<<

- John (19:06:38/27-01-54)

Le Conseil Algonkin-Manitou est une région agréable à visiter. Ses habitants sont aimables et amicaux, et les visiteurs y sont bien accueillis. Comme partout ailleurs, les touristes sont encouragés à respecter les coutumes tribales locales.



>>>>[Pour en revenir au commentaire inséré plus tôt concernant la position des sociétés non-américaines, Pyramid Watcher a souligné un point important dans son entrée du 28 avril. Depuis qu'Aztechnology est venue à la rescousse dans cette histoire de fixation d'azote, elle essaie d'étendre son emprise au-delà de son monopole dans le secteur des manipulations génétiques. Elle multiplie les coups d'œil intéressés à diverses firmes dans d'autres domaines d'investissement et de développement, et le téléphone arabe colporte des bruits selon lesquels Aztech utiliserait des tactiques de forte pression pour acquérir une position d'équilibre dans plusieurs sociétés locales. Même sans cette position d'équilibre, les corps du coin commencent à mesurer tout le poids concurrentiel que peut obtenir Aztechnology dans *n'importe quel* domaine de la finance, maintenant qu'elle est installée.

La réaction populaire essaie de s'organiser. Il y a deux semaines, un jeune Apache s'est fait descendre par des agents corpos alors qu'il bombait "Aztechnology, dehors !" sur les murs du siège de la compagnie à Saskatoon. Le sentiment à la base est que le gouvernement devrait révoquer le monopole d'Aztechnology sur la biotech et la flanquer hors de la nation. Reste à l'écoute des nouveaux développements.]<<<<

- Manta (11:11:34/15-09-54)

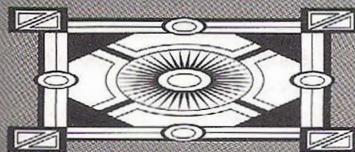
>>>>[Et ça va même plus loin. Les rumeurs que j'ai entendues prétendent que le gouvernement pourrait se plier à l'opinion publique et tenter de nationaliser les possessions d'Aztechnology.

Ouais, t'as raison. J'ai bossé dans le service de sécurité d'Aztechnology, et je sais comment la compagnie réagirait. Le Gros A n'est pas ce qu'on peut appeler un désagrément politique mineur. Demande un peu au gouvernement panaméen qui s'est fait vider l'année dernière. Si le Conseil Algonkin-Manitou essaie de bousculer Aztechnology, la compagnie contre-attaquera, fort. Et si on en vient aux coups, mes anciens collègues peuvent aligner une armée de la même importance et mieux équipée que celle du CAM. N'oublie pas que la devise officieuse d'Aztechnology est : "Ne déconne pas avec moi ou je t'arrache la tête et je crache sur le moignon (ce que je ferai peut-être, rien que pour le plaisir de toute façon)".]<<<<

- Ex-Corporate Warrior (20:16:59/17-09-54)

CONSEIL ATHABASKAN





CONSEIL ATHABASKAN

GÉNÉRALITÉS

Population : 14.398.000

Humains : 70 %

Elfes : 8 %

Nains : 8 %

Orks : 9 %

Trolls : 5 %

Autres : 0 %

Revenu par Habitant : 16.000 ¥

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 25 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :
0 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 10 %

Éducation :

BEPC : 48 %

BAC : 18 %

Études Supérieures : 3 %

Numéro d'Accès RTR : NA/ATH

CLIMAT

L'essentiel de ce qui était autrefois l'Alaska et le Yukon, ainsi qu'une partie du nord de la Colombie britannique et des Territoires du Nord-Ouest, forment aujourd'hui le Conseil Athabaskan. L'été est indéniablement la saison la plus touristique. Sur la côte, la température atteint 24° C dans la journée pour redescendre à 10° C ou moins pendant la nuit ; dans l'intérieur du pays, les variations sont plus accentuées, allant de 30° C à 5° C. Le climat plus chaud de l'intérieur des terres attire des nuées de mouches noires et autres insectes nuisibles.

>>>>[Voir mon commentaire dans le dossier sur le CAM. La bombe insecticide est hautement recommandée.]<<<<

- Dan the Man (16:46:34/19-06-54)

Les températures hivernales tombent bien en dessous de 0° C ; le climat est encore moins clément lorsqu'on tient compte de l'abaissement de température provoqué par le vent.

La majeure partie du territoire du Conseil Athabaskan se trouve au-dessus du Cercle Polaire ou à proximité, ce qui signifie que le nombre d'heures de jour varie considérablement d'un moment à l'autre de l'année. En plein été, la région du Grand Nord connaît pendant plusieurs semaines le phénomène du "soleil de minuit", où le soleil ne se couche jamais complètement derrière l'horizon. Les nuits d'été restantes ne bénéficient que de quelques heures d'obscurité totale. Au beau milieu de l'hiver, le soleil ne se lève pas du tout pendant plusieurs semaines et la nuit semble quasiment perpétuelle.

La neige persiste pendant six mois de l'année et de fréquentes tempêtes s'abattent en provenance du Golfe de l'Alaska.

>>>>[Les conditions climatiques sont plus rigoureuses aujourd'hui qu'elles ne l'étaient autrefois, d'après les rapports que j'ai examinés. Les tempêtes sont plus violentes et plus fréquentes. Les alarmistes prétendent que cette dégradation du climat est la conséquence des usines géothermiques coulées au fond de la mer sous la

banquise par l'Union Soviétique. Je pense que c'est probablement de la drek.]<<<<

- Woppler the Weatherman (11:57:21/01-06-54)

>>>>[Ouaip. De la drek.]<<<<

- Technocrat (23:35:20/03-06-54)

ACCÈS

Avion

La plupart des compagnies nord-américaines proposent des vols réguliers pour les principaux aéroports internationaux à Juneau, Anchorage et Fairbanks. Les lignes locales comme Northern Lights Airways et Northern Air font la liaison avec les villes moins importantes telles que Kodiak, Whitehorse et Sitka. Ces vols courte-distance adoptent en hiver un horaire sporadique, fonction des conditions météorologiques, en raison des tempêtes.

Automobile ou car

Les principales routes qui desservent le Conseil Athabaskan sont la Route 37, au nord de Terrace et Kitimat, et la Route 97 (l'ancienne Alaska Highway) qui part de Fort St. John. Toutes deux se rencontrent à Watson Lake. La seule autre voie importante est la Route 5, qui mène au sud d'Inuvik vers la nation transpolaire Aléoute. Durant l'été, la Whippet Bus Lines et Denali Transport proposent un service régulier au départ de Fort St. John, Dawson Creek et Prince Rupert pour Whitehorse et d'autres localités du nord-ouest. Aucune route importante ne va jusqu'à Juneau. Les touristes désireux de visiter cette ville doivent envisager de s'y rendre par avion ou par bateau.

Bateau

À la fin du siècle dernier, de lucratives croisières s'organisaient le long de la côte ouest au départ de Vancouver et de Prince Rupert, pour faire découvrir aux touristes le magnifique littoral de l'Alaska. Ces sorties en mer ont perdu de leur attrait en raison du nombre de créatures Éveillées qui sillonnent le Pacifique. Les routes maritimes sont encore empruntées aujourd'hui, mais par des bateaux rapides. En été, un service de ferry part de Vancouver pour Prince Rupert dans la nation Tsimshian, puis emprunte le détroit jusqu'à Juneau, Skagway, Kodiak et Kenai. Durant l'hiver, la ligne n'est ouverte qu'entre Prince Rupert et Juneau. Le syndicat d'initiative athabaskan proclame haut et fort sa confiance totale dans la sécurité de ces trajets. Le passager potentiel ne doit pas considérer le blindage des bateaux comme l'indication d'un quelconque danger.

>>>>[Ben, tiens ! Sans vouloir noircir le tableau, si tu nous parlais de ce ferry qui s'est fait couler par un putain de Kraken il y a deux ans ?]<<<<

- Matrix Samurai (18:43:40/13-08-54)

>>>>[Des alternatives aux routes maritimes ont été suggérées. Il y a quelques temps, on parlait de doubler l'oléoduc athabaskan par une ligne souterraine de train à lévitation magnétique (vu qu'on

CONSEIL ATHABASKAN

avait déjà le tunnel, creusé pour le projet avorté d'un second oléoduc). Quelqu'un sait où ça en est ?]<<<<

- Tuck (05:50:40/21-10-54)

>>>>[Ils ont fait une simulation, et ils ont enterré l'idée parce que la ligne aurait été vachement trop encombrée.]<<<<

- Hardy (17:19:00/28-10-54)

>>>>[J'ai entendu dire que c'était parce que quelque chose là-dessous avait pris ombrage de la présence de l'équipe d'étude. C'est ce qu'on m'a raconté.]<<<<

- Tool Pusher (09:12:13/29-10-54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les principales tribus du Conseil Athabaskan sont les Aléoutes et les Inuit, avec seulement quelques tribus mineures formant le reste de la population amérindienne.

Aléoutes	35 %
Inuit	25 %
Koyukon	15 %
Yellowknife	10 %
Chilcotin	10 %
Dene	5 %

L'immense majorité de la population, pratiquement 97 %, est affiliée à une tribu. Les rares non-Amérindiens sont regroupés en une tribu de Peaux-Roses basée près d'Anchorage. Ils n'ont aucune influence, que ce soit au gouvernement ou dans le monde de la finance, même lorsqu'ils sont originaires de la région. À la formation du Conseil, les habitants non-Amérindiens se virent offrir le choix entre la citoyenneté ou l'émigration avec une modeste "indemnité de relocalisation" gouvernementale. La plupart décidèrent de partir et la nation dut aussitôt affronter un sérieux problème de population. Le Conseil Athabaskan soutient tous les efforts entrepris pour attirer de nouveaux citoyens.

Les postes administratifs sont principalement occupés par des Aléoutes ou des membres des tribus athabaskan. Rares sont les Inuit à s'intéresser aux positions de pouvoir que le gouvernement ou le monde de la finance ont à offrir.

>>>>[Mais ceux qui le font sont loin d'être manchots, particulièrement dans les affaires. Le P.D.G. de Northern Light Plastics est un Inuit, un costard du nom de Norman Fisher (j'ai entendu dire qu'il avait changé de nom pour faire plus "convenable" auprès de ses collègues anglo). Il siège également au conseil d'administration d'Athabaskan Oil.]<<<<

- Ishmael (19:54:50/26-03-54)

En règle générale, la population inuit du Conseil Athabaskan était moins décidée à s'adapter au rythme et à la complexité de l'existence moderne. Le mode de vie dans leurs villages de pêche, particulièrement le long de la péninsule aléoutienne, ne semble guère avoir évolué depuis plusieurs siècles. Les Athabaskans et les Aléoutes parvinrent à une transition plus souple.

>>>>[Généralisation dangereuse, Danchekker, mon vieux. Même les villageois traditionalistes les plus fanatiques ont troqué leurs huskies contre des motos-neige et disposent d'un groupe électrogène quelconque. Sûr, certains Inuit continuent à chasser la baleine dans de petites embarcations, mais ils utilisent des zodiacs ou même des véhicules à effet de sol, et non plus des coracles en peau de phoque.]<<<<

- Talia (11:25:47/28-02-54)

>>>>[Talia a raison. Si tu veux voir une authentique culture traditionnelle inuit, cherche vers le nord-est, dans la nation transpolaire Aléoute. Dans l'ouest, ils ont été trop influencés par l'Union Soviétique et les nations du sud.]<<<<

- Holly (18:32:10/02-03-54)

HISTOIRE ET CULTURE

Avant l'arrivée des colons européens, les régions du Grand Nord étaient les moins densément peuplées du continent nord-américain. Les tribus amérindiennes qui en occupaient la partie occidentale appartenaient pour beaucoup au groupe linguistique athabaskan. Elles menaient une vie nomade faite de chasse et de cueillette qui demeura inchangée pendant des siècles, car la saison chaude était généralement trop brève pour permettre l'agriculture. Les Aléoutes et les Inuit se tournaient davantage vers la pêche et la chasse à la baleine et au phoque.

Les tribus étaient formées de petites bandes vivant chacune sur son propre territoire, mais apparentées par les liens du mariage. Elles reconnaissaient rarement un chef tribal.

L'arrivée des colons européens entraîna les conséquences habituelles parmi les tribus athabaskan, qui se lancèrent dans le troc des fourrures contre des aliments, des armes et de l'équipement. Les Inuit et les Aléoutes, pourtant, n'adoptèrent que peu de coutumes européennes, préférant leur mode de vie traditionnel.

>>>>[les Inuit et les Aléoutes ont probablement conservé plus de traditions spirituelles que n'importe quelle autre tribu amérindienne. Ils ont pu le faire parce que les villages inuit étaient situés dans des régions peu giboyeuses, ce qui fait que les colons les ont largement ignorés. Ils n'ont pénétré sur leur territoire que pour creuser des puits de pétrole et construire des stations météorologiques et des stations radar de Détection Lointaine. Les Inuit ont répondu à ces intrusions avec une indifférence caractéristique : ils ont simplement déplacé leurs villages plus bas sur la côte, et se sont tenus à leurs anciennes habitudes. Ils n'ont adopté la technologie que progressivement et, aujourd'hui encore, ils n'utilisent que les appareils qui rendent l'existence un petit peu moins difficile, comme le groupe électrogène ou la moto-neige.]<<<<

- Holly (09:57:08/09-10-54)

>>>>[L'influence européenne a eu une autre conséquence, Holly, c'est l'accoutumance au sucre. J'y reviens avec plus de détails dans le fichier sur la nation transpolaire Aléoute ; voir mon commentaire du 21/07. Le Conseil Athabaskan n'en est pas au même point, mais la question pose quand même un problème.]<<<<

- People Watcher (05:47:32/18-10-54)

Les Dene furent les premiers de la région à se joindre au tout jeune MSA, suivis peu de temps après par les Koyukon, les Yellowknife, les Chilcotin et plusieurs autres. Ces tribus, tout spécialement celle des Dene, s'étaient trouvés à l'avant-scène des revendications territoriales de la fin des années 1990 et du début des années 2000. Le gouvernement canadien résolvait généralement la question en leur versant une indemnité financière, car la restitution des terres soulevait des difficultés politiques. Cette solution apaisa un temps les contestataires, mais certaines factions militantes décidèrent que l'argent ne suffisait pas. Elles exigèrent de rentrer en possession des terres de leurs ancêtres. Elles firent plusieurs tentatives pour bloquer des routes et des voies ferrées mais, après ce qui était arrivé aux Mohawk au Québec et à la bande de Mount Currie en Colombie britannique, elles renoncèrent aux barrages dès qu'elles virent le gouvernement sur le point de répliquer par la force militaire.

CONSEIL ATHABASKAN

Les revendications des Dene facilitèrent la fondation du Conseil Athabaskan, mais bientôt la tribu se retirait presque complètement du gouvernement.

>>>>[Bien que le mouvement de "retour-à-la-terre" soit aussi sensible ici qu'ailleurs, très peu de gens vont jusqu'à porter le costume traditionnel. Après tout, une parka de Gortex haute technologie doublée de R3000 reste toujours plus chaude qu'un manteau en peau de phoque.]

- People Watcher (13:37:17/30-09-54)

>>>>[En revanche, on voit beaucoup de gens porter les tatouages faciaux de la tradition inuit.]<<<<

- Holly (20:48:30/02-10-54)

>>>>[Le tatouage facial est très répandu parmi les motards. Ils sont parfois un peu extrêmes - à deux doigts de la mutilation faciale, dans certains cas.]<<<<

- SPD (16:58:56/27-12-54)

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES DENE

Les Dene (prononcez "Di-nai", mot ancien signifiant "le peuple") habitent ce qu'on appelle autrefois le district de Mackenzie dans les Territoires du Nord-Ouest. Le district suivait le cours de la rivière Mackenzie et comprenait les lacs Great Bear et Great Slave. Avant l'arrivée des colons européens, les Dene partageaient l'existence de chasse et de cueillette des autres tribus de la région athabaskan. Mais quand la Compagnie de la Baie d'Hudson et d'autres firmes s'installèrent dans le Canada occidental, ils se tournèrent de plus en plus vers le commerce des peaux, même s'ils n'abandonnèrent jamais totalement la chasse au caribou. Aujourd'hui encore, la viande de caribou est un élément vital de leur alimentation. Printemps comme été, ils organisaient de grandes chasses sur des centaines de kilomètres dans les régions désertiques de leur territoire.

>>>>[Ces chasses constituent peut-être la dernière surviance de leur activité traditionnelle et de leur expression culturelle. Ce ne sont pas de simples chasses, mais de véritables célébrations de leur ancien mode de vie.]<<<<

- Holly (00:56:35/24-02-54)

Les Dene continuent également à chasser le castor, le rat musqué et l'élan (les armes à feu rendent ce dernier gibier considérablement moins dangereux qu'il ne l'était un siècle auparavant).



>>>>[Sans déconner.]<<<<
- Boomer (00:24:08/16-03-54)

>>>>[N'en sois pas si sûr. L'élan normal, ouais, d'accord. Mais de temps en temps, tu tombes sur un élan des neiges, et les choses ne sont plus aussi faciles. Tu sais ce que c'est qu'un élan des neiges ? Je vais te le décrire en mots d'une seule syllabe : deux fois haut comme un homme, solide comme un roc et plus vicieux qu'une cage de rats (pour davantage d'informations, reporte-toi au *Paranormal Animals of North America* de Paterson ; il est sur le réseau).]<<<<
- Moves Softly (22:53:47/02-12-54)

Au début, les Européens et les Dene coexistaient pacifiquement. La région manquait de ressources accessibles et la terre était trop inhospitalière pour attiser la convoitise de la plupart des colons. Cette situation changea au début des années 1970, quand plusieurs compagnies canadiennes se mirent à construire des barrages hydroélectriques dans la région, noyant des vallées sauvages et empiétant sur les terrains de chasse - et souvent sur les lieux d'habitation - des tribus locales, y compris les Dene. Ces derniers ainsi qu'un autre groupe, les Metis, déposèrent des plaintes auprès du gouvernement afin d'empêcher de nouvelles dégradations, puis les firent suivre de revendications territoriales en bonne et due forme.

Les choses se compliquèrent encore lorsque deux compagnies proposèrent d'installer des conduites de gaz naturel à travers la vallée de la Mackenzie, directement au cœur du territoire revendiqué par les Dene. Ces derniers s'y opposèrent et demandèrent au gouvernement canadien de bloquer tout projet de construction jusqu'à la résolution de leur affaire. En 1976, le Canada et les Dene parvinrent à un accord de principe sur cette position.

Mais l'agrément ne tint pas. La conduite fut installée bien avant 1999, date à laquelle les revendications territoriales des Dene furent finalement rejetées. Les droits et les souhaits du peuple dene étaient bafoués.

>>>>[J'étais là, et j'ai vu. J'étais jeune, mais je me souviens de mon peuple dressant un barrage humain devant les bulldozers. J'ai vu arriver les soldats, et mon peuple les affronter et les tuer. Et puis les hélicoptères sont venus et ils ont abattu les miens comme des chiens enrâgés.]<<<<
- T'Seleie (18:34:42/13-12-54)

Les corporations imposèrent un oléoduc similaire à travers un territoire voisin revendiqué par les Metis. Ces derniers ne risquèrent pas la confrontation directe en s'opposant à sa construction. Ils attendirent simplement la fin des

travaux pour le saboter. Le gouvernement canadien envoya les agents de son service de sécurité et de renseignement récemment agrandi, le CSIS, mais la tribu des Metis s'opposa tout entière à l'enquête, si bien qu'ils furent incapables de désigner les véritables saboteurs. L'invasion du gouvernement déclencha la Deuxième Rébellion des Metis, qui conduisit à l'extinction virtuelle de la tribu.

Les Dene tirèrent la leçon de cette tragédie. Au lieu de recourir au sabotage, ils combattirent le gouvernement canadien au moyen de campagnes politiques et publicitaires. Lors de la formation du MSA, ils furent les premiers sur les rangs à tirer avantage de leur plus grande influence politique.

À l'origine, lorsque les premières frontières des NAO furent débattues, il sembla que le territoire de l'actuel Conseil Athabaskan irait au Conseil Algonkin-Manitou. Les Dene s'opposèrent à cette répartition et obligèrent les NAO à faire du Conseil Athabaskan un État distinct.

Tout ne se passa pas exactement comme ils l'avaient prévu, toutefois. En contraignant les NAO à reconnaître le Conseil Athabaskan, ils espéraient pouvoir se détacher et créer une nation Dene autonome. Mais le Conseil Athabaskan les en empêcha. Ils n'étaient parvenus à échapper aux chaînes d'un oppresseur que pour se retrouver sous la houlette d'un autre gouvernement, dans lequel ils n'avaient aucune voix. Les Dene sont un peuple malheureux.

>>>>[Oh, tu es tellement poétique, Danchekker, pauvre naze. Oui, les Dene ne sont pas heureux de la façon dont les choses ont tourné. Mais nous allons régler ça, ne t'inquiète pas. Nous sommes patients.]<<<<

- Amen (07:57:50/19-12-54)

ÉCONOMIE

L'économie du Conseil Athabaskan repose presque exclusivement sur l'exploitation de ses ressources naturelles. Bien que la demande en pétrole en tant que carburant ait chuté selon un facteur de dix depuis le dernier demi-siècle, l'industrie du plastique en a toujours besoin, ainsi que de ses produits dérivés (cela aussi changera au cours des dix prochaines années, quand les "pseudo-plastiques" polymères à base de silicium deviendront plus sophistiqués et meilleur marché). Pour le moment, toutefois, les produits pétrochimiques restent la pierre angulaire de l'industrie du plastique.

Au milieu du XXème siècle, diverses compagnies reconnaissent l'importance et la valeur des immenses Tar Sands ("Sables de Goudron") athabaskan. Pendant les 50 années qui suivirent, elles récoltèrent la majeure partie du pétrole si facilement extrait. Les Tar Sands furent abandonnés en 2001 : leur exploitation avait cessé d'être rentable. En 2011, Biogene Laboratories Inc. sortit sur le marché la première bactérie suceuse de pétrole fonctionnelle et les Tar Sands connurent un nouvel essor économique.

La bactérie extrait le pétrole des Sands, puis ce dernier n'a plus qu'à être récupéré dans la bactérie. Le processus se déroule dans de vastes usines d'extraction installées dans la nouvelle ville industrielle de Xenium.

>>>>[Pour ceux que ça intéresse, "Xenium" est le mot grec pour "don" (ce qui doit correspondre à l'image du projet des Tar Sands dans l'esprit des Athabaskan).]<<<<

- Daon (09:05:32/12-09-54)

>>>>[Et Xenium est un véritable enfer de ville industrielle. Il faut le voir (et le sentir) pour le croire.]<<<<

- Tool Pusher (22:12:41/14-09-54)

Après sa récupération, le pétrole est acheminé par oléoduc vers des raffineries d'Anchorage et des environs. Le brut des Tar Sands est mélangé au brut extrait d'autres nappes presque épuisées du nord du territoire. La majeure partie du mélange part ensuite vers le sud par oléoduc jusqu'au Conseil Salish-Shidhe et à l'État Libre de Californie. Le reste est embarqué à bord de tankers robots à Kodiak Harbor et transporté dans un autre secteur de la ceinture pacifique.

Mis à part l'industrie du pétrole, le Conseil Athabaskan ne possède pratiquement rien dans le domaine de la haute technologie.

>>>>[Tu veux entendre un truc vraiment effrayant ? Les Athabaskan n'ont pas la propriété de la bactérie suceuse de pétrole. Ils payent chaque année des droits d'exploitation à son inventeur, Biogene Laboratories Inc. Et qui vient justement de s'offrir Biogene, clefs en main ? Yakushima Technologies, une société de biotech japonaise. La firme s'intéresse de près aux manipulations génétiques, mais elle a réussi à conserver un profil bas, de sorte que peu de gens la connaissent. J'ai l'impression, malgré tout, que son nom et celui de Biogene reviendront plus souvent dans les années à venir.]<<<<

- Overseer (05:33:58/28-04-54)

Les deux principales corporations locales sont Athabaskan Oil et Northern Light Plastics.

>>>>[Toutes deux appartiennent au même holding, mais bonne chance pour le prouver. Les données sont enfouies à des profondeurs incroyables. J'ai dû engager un véritable virtuose du clavier rien que pour déterr ce seul fait.]<<<<

- Pascal (07:34:52/06-04-54)

>>>>[Merci pour le compliment.]<<<<

- FastJack (16:20:48/08-04-54)

>>>>[C'est la récré : voilà les différences de prix avec Seattle. Au plaisir.

- The Keynesian Kid (17:06:45/11-02-54)

>>>>[Le Kid ne mentionne ni l'alcool ni les puces. Les prix de tout ce qui altère la conscience sont assez bas, autour de 75 % des tarifs n'importe où ailleurs. La raison ? Les conditions du marché, bonhomme. Tout le monde consomme un truc ou un autre, particulièrement dans les petites agglomérations et au milieu de l'hiver. Principalement parce qu'il a foutrement rien d'autre à faire. Les produits préférés sont les puces BTL et ce bon vieil alcool éthylique, au goût aromatisé.]<<<<

- Warpdrive (15:13:57/27-02-54)

>>>>[AthOil a connu quelques incidents sérieux ces derniers temps, quand certains employés presse-bouton ou même des superviseurs ont lâché leur petite tête pointue pendant les heures de service.]<<<<

- Sally Steel (13:48:42/13-07-54)

>>>>[Les gangs commencent à poser un sérieux problème dans le Conseil Athabaskan, pour la même raison qui pousse les habitants à se déconnecter de la réalité : l'ennui pur et simple. Les bandes à pied couvrent les grandes villes, tandis qu'un ersatz de motards terrorisent les petites agglomérations. Naturellement, les motards s'adaptent aux conditions locales. En hiver, ils utilisent des motos-neige et des Hovercats customisés, avec des armes fixées aux points d'ancre. Actuellement, la liste des gangs les plus actifs comprend les Aurora, les Frostfire, les Wind Chillers et les Nomads. Ces types ne sont déjà pas tendres avec les habitants et

CONSEIL ATHABASKAN

COÛT DE LA VIE DANS LE CONSEIL ATHABASKAN

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	110 %
Armes de contact	90 %
Armes de jet	80 %
Armes de trait	95 %
Accessoires pour armes à feu	110 %
Explosifs	90 % (2)
Munitions	100 % (1)
Vêtements et armures	
Armures	110 % (3)
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	120 %
Communications	110 %
Contre-mesures électroniques	130 %
Équipement de survie	60 %
Mesures de surveillance	130 %
Systèmes de sécurité	130 % (4)
Mode de vie	
Loisirs	80 %
Électronique	110 %
Cybernétique	
Implants céphaliens	150 % (5)
Implants céphaliens internes	150 % (6)
Implants corporels	150 %
Cyberdecks	290 % (7)
Programmes	150 % + (8)
Biotechnologie	
Biotechnologie	110 %
Équipement magique	
Armes magiques	160 %
Focus de Pouvoir	80 %
Focus de Sort	80 %
Fournitures magiques	90 %
Bibliothèque hermétique	150 % +
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	20 %

Véhicules

Aériens	180 %
Aquatiques	130 %
Terrestres	150 %
Véhicules militaires	100 (9)

NOTES :

(1) Tu peux le procurer des munitions à chargement par bandes, mais pas de balles explosives ni des munitions de calibre militaire (obus de canon d'assaut et balles APDS). Sauf au marché noir, évidemment.

(2) Les explosifs sont employés pour toutes sortes de raisons légales dans la région, ce qui les rend plus accessibles que dans d'autres pays. Un permis demeure indispensable, mais n'importe quel Shadowrunner digne de ce nom doit connaître un faussaire capable de lui fournir tous les papiers qu'il désire. Seulement je te préviens : d'après la loi, tous les explosifs doivent comporter un élément chimique permettant d'identifier la série et la source. Ce marqueur chimique peut être récupéré sur les résidus d'une explosion. Tu réussiras sans doute à trouver des explosifs "propres" au marché noir, mais presque au double du prix. La possession d'explosifs non-marqués est un délit très sérieux au regard de la loi.

(3) Armures légères uniquement. Les armures de niveau sécurité ou militaire sont hautement prohibées... officiellement. Il se trouve que je sais que certains gardes de la sécurité d'Athabaskan Oil arrondissent leurs fins de mois en revendant tout ce qui n'est pas boulonné au sol, le mettant sur le compte des "dommages infligés par la tempête".

(4) Même chose que pour les armures : renseigne-toi auprès des gugusses d'AthOil.

(5) Difficile à se procurer, et vérifie très attentivement les références de la clinique.

(6) Même chose que pour les implants céphaliens.

(7) Aucun n'est fabriqué sur le territoire (officiellement), et l'importation est strictement illégale. Cependant, il y a deux personnes à Anchorage qui assemblent des cyberdecks à la demande. Ça prend du temps et ça revient cher, bien sûr, mais au bout du compte ça vaut toujours mieux que s'approvisionner en grand magasin.

(8) Même chose que pour les cyberdecks. Écris-les toi-même, ou bien va trouver les deux ou trois personnes capables de le faire à Anchorage.

(9) Ce multiplicateur signifie que tu vas devoir verser à un arrangeur la même commission délirante que si tu te trouvais à Seattle. Mais l'offre et la demande sont faibles toutes les deux, alors tu pourras peut-être marchander [je connais un type qui s'est procuré une Citymaster endommagée par la tempête auprès de nos petits copains d'AthOil - Dieu sait ce qu'il comptait en faire. Ça lui a coûté pas moins de 3 millions de nuyens].<<<<

ils deviennent un vrai cauchemar quand on n'est manifestement pas du coin.]<<<<

- Yoshi (17:10:18/21-07-54)

>>>>[Et la plupart d'entre eux sont complètement barjos.]<<<<

- Jojo (08:07:36/25-07-54)

>>>>[Le gouvernement et les flics essaient de serrer la vis au trafic de BTL, mais sans grands résultats. La majeure partie de la camelote de choix provient de la nation Sioux.]<<<<

- SPD (00:59:13/31-07-54)

L'approvisionnement en nourriture de la nation Athabaskan a toujours constitué un problème. Le Conseil est prospère, particulièrement si on le compare à d'autres pays du nord, mais doit sacrifier la part du lion de ses revenus pétroliers en importations alimentaires. Il espérait acquérir une plus grande autonomie en développant des projets de gigantesques serres et plantations hydroponiques afin de produire de la nourriture grâce à l'énergie solaire et à sa propre énergie nucléaire. Malheureusement, les ravages causés par les tempêtes réduisent le rendement et augmentent le coût de la maintenance à tel point que ces projets sont à peine plus rentables que le système d'importation originel.

>>>>[Danchekker suit la ligne du parti, comme toujours. Le problème rappelle les "dommages causés par la tempête" chez AthOil, sauf qu'ici c'est plus sérieux. Les "dommages causés par la tempête" ne brouillent pas les puces optiques au cœur des unités centrales haute sécurité qui font tourner les réacteurs à fusion enfouis sous 20 mètres de permafrost. Ils ne plantent pas de fléchettes dans le corps des gardes, pas plus qu'ils n'introduisent de données anodines dans les systèmes de surveillance pour couvrir ce qui se passe en réalité. Je te parle de sabotage, bonhomme. Je ne connais pas le chef d'orchestre, mais je sais reconnaître la musique.]<<<<

- Harley (10:58:39/10-04-54)

>>>>[La première question à poser est toujours : "À qui profite le crime ?" Ou plutôt : "Qui souffrirait si on parvenait à produire sur place une nourriture à moindres frais ?" À première vue, je dirais les gros exportateurs étrangers, à savoir le Conseil Salish-Shidé et les Sioux, non ?]<<<<

- Nuyen Nick (23:01:29/20-04-54)

>>>>[Ou encore la compagnie qui transporte la majorité des aliments d'importation en Athabaskan, la Free Transit Carthage.]<<<<

- Jammer (09:06:02/21-04-54)

CONSEIL ATHABASKAN

>>>>[Et Free Transit appartient en fait à... devine qui ?]<<<<
- Pyramid Watcher (06:03:27/27-04-54)

>>>>[N'oublie pas qu'il y a aussi un certain nombre de groupes anti-tech qui détestent simplement les centrales nucléaires. Ces types seraient prêts à tuer pour démontrer que la technologie peut être mortelle (Hé ! l'argument existe depuis longtemps et il n'a jamais eu aucun sens).]<<<<

- Random (13:28:38/30-04-54)

>>>>[Le Conseil commence à se tourner vers un autre secteur qui soulève une flopée de controverses. Tu as entendu parler de fermes d'élevage de poissons, j'imagine ? Eh bien, qu'est ce que tu dirais de l'élevage de baleines ? Le Conseil est en train d'élever une harde de baleines à bosse qu'il prévoit de "récolter" dans cinq ans. Des protéines en quantités, et pas de difficultés avec les tempêtes comme dans les fermes hydroponiques. Et le "cheptel" est facile à dresser. Génial, hein ? Et bien, crois-moi ou pas, l'idée fait bondir assez de larés de l'écologie pour faire glisser toute la côte ouest au fond de la mer. Bon sang, bonhomme, c'est des baleines, okay ? Je pensais qu'on avait réglé la question à la fin du siècle dernier.]<<<<

- Dr. Spike (11:21:50/07-07-54)

>>>>[Le Dr. Spike a raison. La question a été réglée à la fin du siècle dernier, en ce qui concerne les baleines considérées comme intelligentes ou capables de le devenir dans une échelle de temps inférieure à l'échelle géologique. Chez Farm-the-Sea Inc., nous sommes tout aussi horrifiés que quiconque à l'idée de pratiquer l'élevage d'une créature pensante, ou véritablement en voie de l'être. Je pense que toutes les personnes raisonnables s'accorderont à reconnaître que ce n'est pas le cas des animaux d'élevage traditionnels, tels que la vache. Et nos recherches ont prouvé sans l'ombre d'un doute que le paramètre de la conscience ne s'appliquait pas aux baleines grises (vous remarquerez que je limite mon commentaire à cette seule espèce. Je vous accorde que le cachalot et la baleine bleue, entre autres, montrent des rudiments d'intelligence. C'est la raison pour laquelle Farm-the-Sea Inc. n'envisage pas de réduire ces espèces à l'état de protéines comestibles). Chez Farm-the-Sea Inc.,

nous sommes sincèrement convaincus que la faim dans le monde est le principal frein au développement futur des espèces humaines et métahumaines. Notre but est de résoudre ce problème d'ici à 2075 par la création de sources de protéines nouvelles, telles que notre programme d'élevage de baleines.]<<<<

- Hollis Baynes, P.D.G., Farm-the-Sea Inc. (13:48:20/09-07-54)

>>>>[Belle excuse, enfoiré.]<<<<
- Shogun (14:12:39/09-07-54)

>>>>[Toute personne intéressée par la réduction de Mr. Hollis Baynes à l'état de protéines comestibles peut me contacter au RTL 1907 (76-0683).]<<<<

- Deerhunter (23:48:52/21-07-54)

GOUVERNEMENT

Le Conseil Athabaskan possède un régime démocratique composé d'une branche exécutive et d'une chambre bicamérale. Le chef suprême de l'exécutif est le gouverneur du Grand Conseil, élu au scrutin populaire pour un mandat de cinq ans. La chambre bicamérale se compose du Conseil Supérieur et du Conseil Inférieur. Les membres du premier sont désignés par une élection nationale.

Un nombre indiffé-

rent de candidats peuvent se présenter, et les 50 qui arrivent en tête forment le Conseil Supérieur. Le second est constitué par le vote de cent districts électoraux distincts, qui correspondaient à l'origine à des groupes et des communautés sous-tribales : malheureusement, le système

n'a pas suivi l'évolution de la population. Les membres des deux Conseils servent pour un mandat de quatre ans, avec des élections décalées de deux ans.

Le Grand Conseil, dont le gouverneur est le président en titre, comprend les dix membres du cabinet et dix représentants indépendants. Ces derniers sont choisis par les Conseils Supérieur et Inférieur selon une procédure complexe. Ils servent pour un mandat de même durée que celui du gouverneur.



CONSEIL ATHABASKAN

>>>>[Le gouverneur actuel est une chamane Ours qui se fait appeler Mary Windwalker (traduit de l'inuktituk, à ce que j'ai compris). Bonne administratrice, mais manque d'envergure.]<<<<

- Yobbo (05:38:21/08-08-54)

>>>>[Une fois, j'ai eu le rare privilège d'espionner une cession de désignation combinée des deux Conseils. Ils essayaient de choisir les représentants au Grand Conseil. Je croyais avoir fait plusieurs fois le tour de la foire politique et je ne pensais pas pouvoir encore être surpris. Je me trompais. Le degré de perfidie, de lutte d'influence et de maquignonnage dont j'ai été témoin était confondant. Les délégués des UCAS devraient y réfléchir à deux fois avant de s'asseoir à la table des négociations avec ces gars-là. C'est le lion qui se couche avec l'agneau : il n'y en a qu'un qui se relève.]<<<<

- Alfred Evenstar (10:41:57/12-09-54)

>>>>[Le porte-parole officieux du Conseil Supérieur est un autre membre du clan Windwalker, Billy, un cousin de Mary. D'après ce que j'ai entendu, il traînait autrefois avec un gang de sociopathes appelés Nomads, et c'était un putain de mage hermétique. Quand il a fini par se griller, il s'est chromé un brin et il a réussi à faire son chemin dans la politique. Drôle de type : dans l'abstrait, les gens le respectent, mais sur le plan personnel ils ont peur de lui.]<<<<

- A.B. (21:19:47/05-10-54)

LOIS

IMMIGRATION

La courbe démographique du Conseil subit un effondrement massif, presque catastrophique, aussitôt après la formation de la nation. Une large tranche de la population, la plus instruite et la plus qualifiée, choisit en effet d'émigrer vers des pâturages plus verdoyants, redoutant la perte de son niveau de vie. Cette dégringolade s'inversa dans les années suivantes, qui virent affluer l'intelligentsia de tribus extérieures au Conseil. Depuis les trois dernières années, cependant, un nouveau déclin commence à se faire sentir, principalement dans les couches les plus cultivées de la société.

Pour tenter d'inverser cette nouvelle "fuite des cerveaux", le Conseil a institué un système de primes. Des primes sont ainsi attribuées à toutes sortes de commerces et de professions. Toute personne déposant une demande de citoyenneté et qui se qualifie pour une "profession à prime" perçoit une somme forfaitaire allant de 5.000 \$ pour les petits programmeurs à plus de 100.000 \$ pour les chimériques tailleurs de gènes. La citoyenneté est accessible à tous, indépendamment de la race, de l'éducation ou de la profession. Un casier criminel n'est pas automatiquement éliminatoire, même si le gouvernement répugne à tendre les bras aux assassins récidivistes et autres indésirables du même acabit. Il n'existe aucun visa de travail car seuls les citoyens peuvent être employés officiellement. Cette mesure est une incitation évidente à l'immigration.

>>>>[À la différence de ce qui se passe dans d'autres pays, tu peux conserver ton ancienne nationalité quand tu demandes la citoyenneté athabaskan. C'est tout bénéfice : tu n'as rien à perdre.]<<<<

- Tandy (14:04:23/12-06-54)

>>>>[Le Conseil est plutôt désinvolte avec ses listes de recensement. Je sais de source sûre que plus de 10.000 macchabées sont encore complés comme citoyens à part entière. Pourquoi, je te demande un peu ?]<<<<

- Prester John (07:02:58/30-06-54)

>>>>[Probablement une histoire de poudre aux yeux politique pour le bénéfice des NAO. Est-ce que certains votes ne sont pas appuyés par les chiffres de population nationale ? Dans ce cas, la "fuite des cerveaux" saperait également l'influence politique athabaskan au Conseil Souverain.]<<<<

- Golden Bear (10:14:24/04-07-54)

>>>>[T'as tout pigé, bonhomme.]<<<<

- Willard (21:09:11/10-07-54)

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

Le système légal du Conseil est organisé autour d'une centaine de petites régions judiciaires qui correspondent aux districts électoraux. Les affaires sont entendues par un Conseil Judiciaire local. Celles qui soulèvent des problèmes de juridiction (par exemple, lorsqu'un fugitif change de district) sont tranchées de manière combinée par les divers Conseils Judiciaires impliqués.

Le système légal du Conseil Athabaskan ressemble au Code napoléonien en usage au Québec. Le juge n'est pas simplement un observateur impartial, il participe activement à la découverte de la vérité. Aucune distinction n'est faite entre droit civil et droit criminel. Sauf en ce qui concerne la peine capitale, qui doit être ratifiée par le Conseil Inférieur de la nation, il n'existe aucune possibilité d'appel. La décision du Conseil Judiciaire locale est irrévocable.

>>>>[Vu qu'ils n'aiment pas déléguer leur autorité au gouvernement national, très peu de conseils locaux ont recours à la peine capitale. Ils ne te donnent pas plus d'un ou deux millions d'années, avec libération sur parole après un siècle ou deux. À part ça, sentences et amendes correspondent environ à ce que tu prendrais à Seattle.]<<<<

- Legal Beagle (14:20:01/02-07-54)

>>>>[La législation sur les armes est rédigée de manière très stricte mais rarement appliquée à la lettre. Officiellement, seules les armes de chasse peuvent légalement appartenir à un particulier, mais on dirait que les Athabaskan aiment emporter une grande puissance de feu lorsqu'ils vont chasser. Munitions par bandes, balles explosives et balles APDS sont assez mal vues, en revanche les flics fermeront les yeux sur ton interface d'armes (enfin, tant qu'ils auront la certitude de rester les plus rapides). La législation n'est vraiment observée qu'à la frontière, alors n'essaie pas d'amener ton inséparable Uzi dans tes valises. Tiens-t'en au fusil de chasse et procure-toi le reste une fois à l'intérieur.]<<<<

- Tommyknocker (11:01:24/03-07-54)

RELATIONS INTERNATIONALES

Le Conseil Athabaskan respecte un pacte de libre-échange avec ses voisins immédiats. Ce pacte supprime toutes les taxes et charges douanières et ouvre les frontières à l'importation et à l'exportation. Bien entendu, il reste malgré tout certaines restrictions. Libre-échange ou non, l'importation d'explosifs, d'armes militaires et d'équipement de sécurité à diffusion restreinte est illégale sans permis officiel.

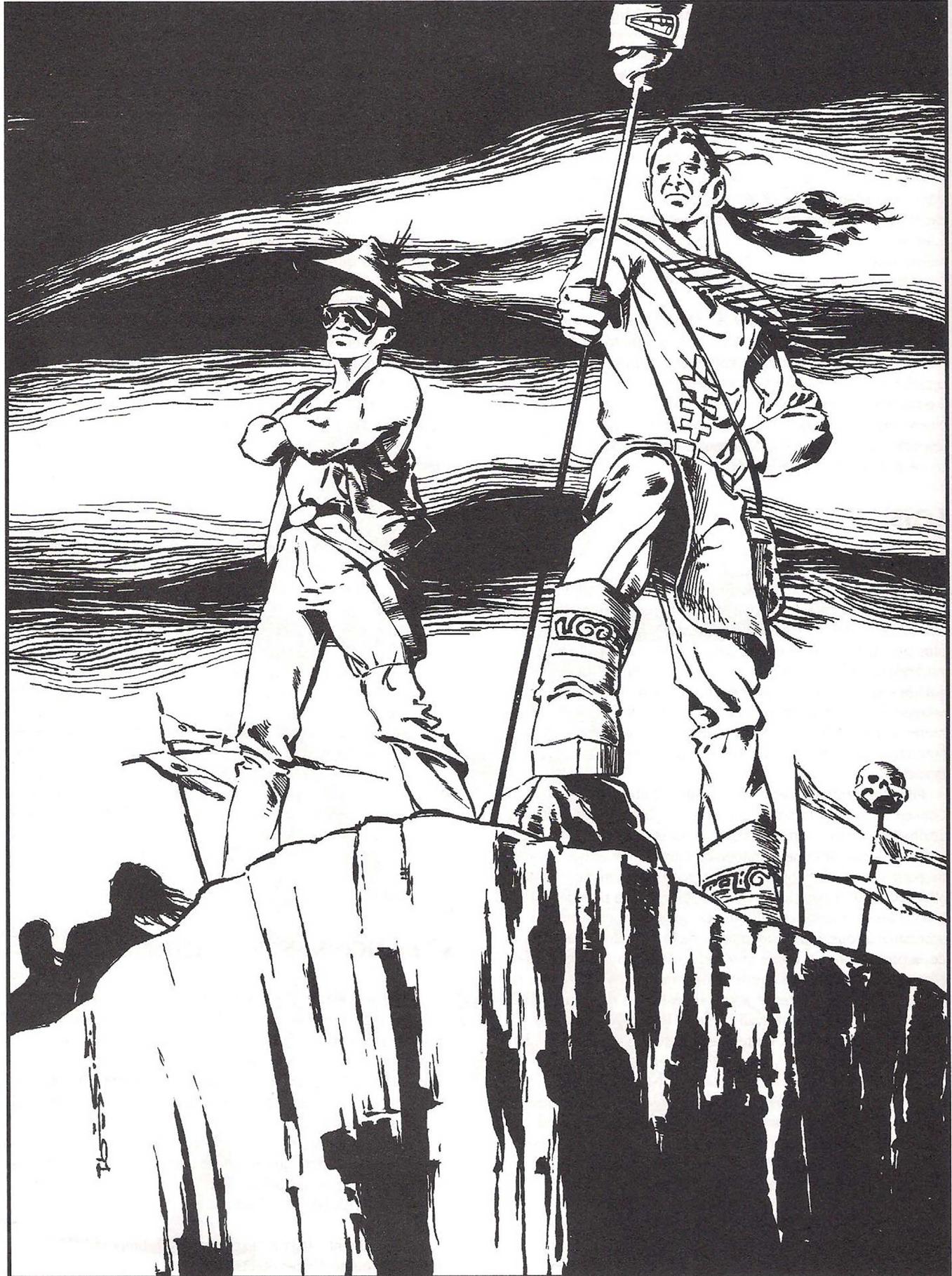
>>>>[Que le premier gamin venu te confectionne en cinq minutes avec son Sony-Apple ColorPress.]<<<<

- Hangfire (15:14:09/10-03-54)

Est également illégale l'exportation d'objets en défense de morse ou d'autentiques objets d'art inuit.

Le Conseil Athabaskan entretient des relations étroites avec le Conseil Salish-Shidhe et la nation transpolaire Aléoute.

CONSEIL ATHABASKAN



CONSEIL ATHABASKAN

L'entente est bonne avec la nation Tsimshian, mais les rapports avec le Conseil Algonkin-Manitou sont un peu tendus pour le moment.

>>>>[Guerres de territoire. Voir mon commentaire dans le fichier sur le CAM.]<<<<

- Lounge Lizard (21:43:02/22-05-54)

>>>>[Daniel Iniuks représente l'Athabaskan au Conseil Souverain des NAO. Un costard pur et dur, d'après ce que je sais : pas de magie, pas de chrome. Un peu tordu dans sa tête.]<<<<

- Wally (07:22:17/27-05-54)

>>>>[Pas tout à fait pur et dur. Il a une telle quantité d'implants céphaliens que sa puissance de calcul rivalise avec celle d'un NeoVAX. Je crois que c'est pour ça qu'il est "un peu tordu dans sa tête".]<<<<

- Amber (15:24:53/03-06-54)

>>>>[Iniuks a disparu de la circulation depuis que les NAO ont voté contre lui dans le conflit territorial algonkin-manitou. "Des vacances bien méritées", a titré la presse, mais on raconte dans le milieu qu'il ferait une dépression nerveuse. Certains disent qu'on ne le reverra jamais.]<<<<

- Matrix Marauder (02:01:03/12-06-54)

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

Le niveau de vie moyen dans le Conseil Athabaskan est légèrement inférieur à ce qu'il est dans le Conseil Algonkin-Manitou, mais les finances du gouvernement sont considérablement plus saines. Cette situation permet au Conseil d'offrir à ses citoyens des services de santé et d'assistance sociale qui font l'envie de beaucoup de nations d'Amérique du Nord. Le service de santé est accessible à tous, et les caisses d'assistance sociale et de chômage sont bien remplies.

>>>>[Désolé, Danchekker, mon vieux. BLONK - merci d'avoir joué avec nous ! les caisses de santé, d'assistance sociale et de chômage sont ouvertes à tous mais elles ne sont pas bien remplies. En fait, le gouvernement les maintient uniquement en empruntant auprès d'autres services plus rentables. Ces trois services sociaux perdent de l'argent, et ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils n'aillent à la faillite.]<<<<

- The Keynesian Kid (15:33:23/09-07-54)

>>>>[On commence à voir les conséquences de cet emprunt interne dans le système médical. Il y a quelques années, le gouvernement avait instauré un tarif standard pour les bénéficiaires du service d'assurance santé. Depuis, ce tarif a grimpé à des hauteurs vertigineuses pour atteindre à peu près ce que tu payerais à Seattle si tu n'avais aucune assurance. Mais les citoyens doivent quand même cracher au bassinet du service de santé avec les impôts. Le gouvernement s'oppose à l'introduction d'assureurs privés sur le marché, parce que ça impliquerait une reconnaissance tacite de l'échec de son propre système. Un nombre croissant de citoyens athabaskan cotisent auprès d'un assureur des UCAS et viennent se faire soigner à Seattle. C'est tout dire.]<<<<

- Doc U-Dub (19:09:01/11-07-54)

Le Conseil Athabaskan insiste toujours auprès des UCAS pour qu'ils respectent sa décision de 2035 et retirent leurs bases de guidage radar de son territoire.

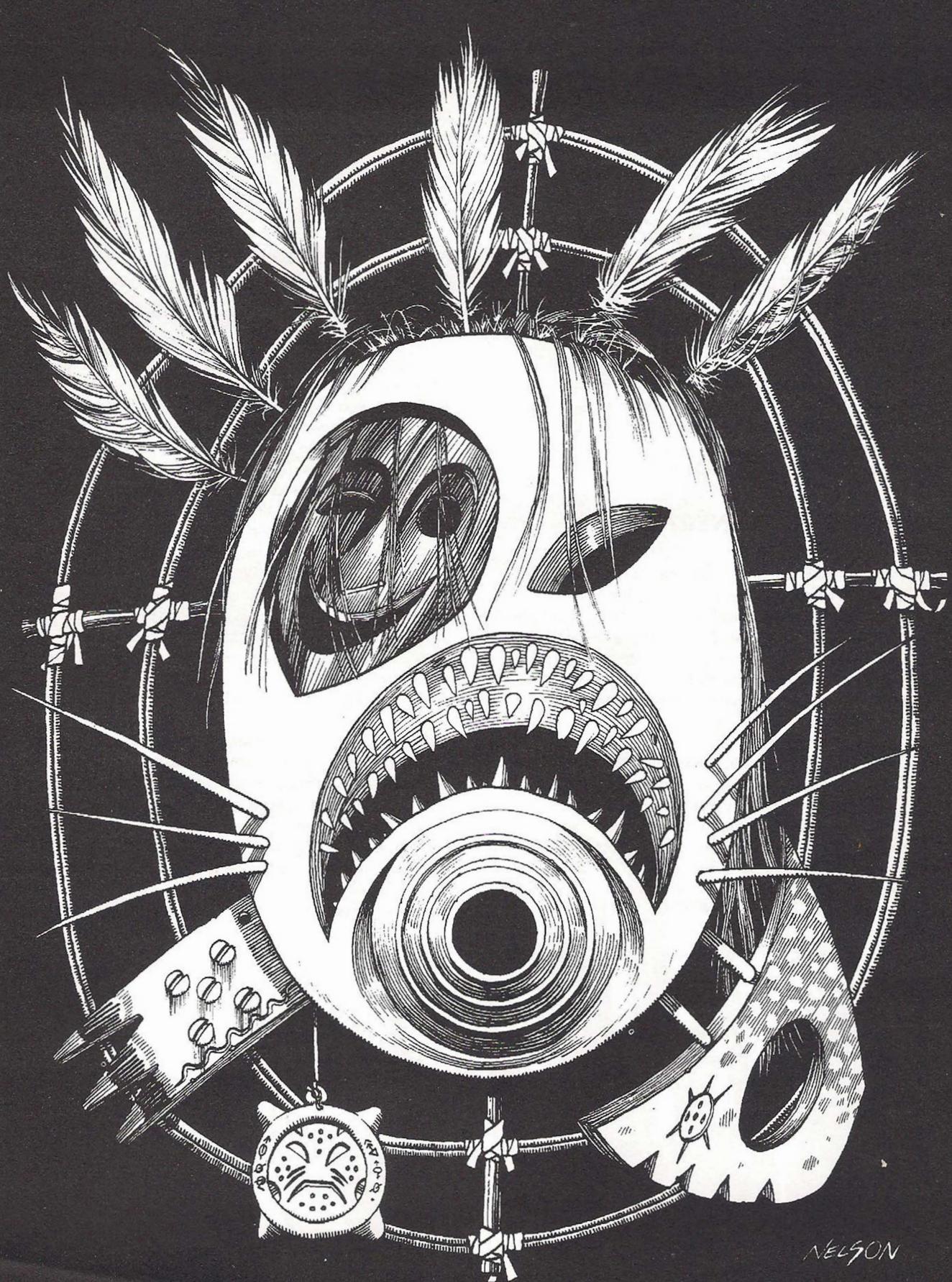
>>>>[les bases sont encore là, hein, Danchekker ? On peut comprendre que l'armée des UCAS n'a pas sauté au plafond quand le Conseil lui a demandé de remballer ses jouets et de rentrer à la maison. Au début, les UCAS l'ont joué macho : "Vasy, petit. Fais-moi rire." les Athabaskan en sont restés sur le cul. Se dresser contre l'armée des UCAS était un suicide pur et simple, et ils le savaient. Leur seule chance était d'infiltrer et de faire sauter toutes les bases d'un seul coup, puis d'espérer que les UCAS ne prendraient pas la peine de se venger. Les installations de guidage étaient mal défendues, si bien qu'un raid était envisageable. Les UCAS l'ont compris aussi, évidemment. Avant que les Athabaskan ne sortent le plastic, ils ont fait machine arrière. "Okay, les gars, on se retire," ils ont dit, "mais ça va nous demander du temps." Ils n'ont pas fait grand-chose depuis, mais, détail important, ils n'ont pas non plus renforcé la sécurité de leurs bases. De toute évidence, aucun camp ne désire provoquer l'autre. Intéressante gavotte.]<<<<

- Sun Tzu II (05:05:03/11-11-54)

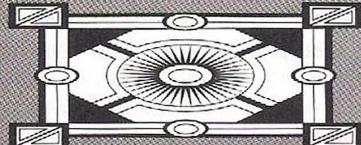
>>>>[Voilà l'origine du malaise du Conseil. Les UCAS - et l'homme blanc en général - possèdent des missiles thermonucléaires et des systèmes de guidage. Et aujourd'hui, ils ont aussi la magie. La seule chose qui nous distinguait de l'homme blanc et aidait à compenser notre infériorité militaire n'est plus notre propriété exclusive. Pour parodier un vieux aphorisme : "Fais donc un kilomètre dans nos mocassins. Tu comprendras pourquoi on est chatoisseux".]<<<<

- Prowling Bear (06:42:55/21-11-54)

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE



NELSON



NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

GÉNÉRALITÉS

Population : 6.385.000

Humains : 80 %

Elfes : 2 %

Nains : 2 %

Orks : 11 %

Trolls : 4 %

Autres : 1 %

Revenu par Habitant : 3.500 €

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 87 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :

0 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 1 %

Éducation :

BEPC : 51 %

BAC : 12 %

Études Supérieures : 2 %

Numéro d'Accès RTR : NA/TPA

CLIMAT

La nation transpolaire Aléoute recouvre les régions les plus septentrionales de ce qui constituait autrefois l'Alaska, le Yukon et les Territoires du Nord-Ouest de l'Amérique du Nord, la partie nord de l'Union Soviétique orientale et la totalité du Groenland et de l'Islande. Elle comprend également plusieurs millions d'hectares de banquise plus ou moins permanente (les fluctuations annuelles de la banquise font de la nation transpolaire Aléoute le seul État souverain dont la surface totale varie de plus de 10 % entre l'été et l'hiver).

Dans les régions les plus méridionales, la température en été ne grimpe qu'aux alentours de 20° C. Mais dans le reste du pays, elle atteint rarement 0° C. En hiver, le facteur de refroidissement occasionné par le vent peut faire chuter le thermomètre jusqu'à -100° C. Ce climat hostile réduit à rien ou presque rien l'industrie touristique.

>>>>[Tu l'as dit, bouffi. Économise tes nuyens et va plutôt visiter la chambre froide de ton marchand de barbecue local. L'effet sera le même.]<<<<

- Fisher (19:05:27/14-01-54)

>>>>[Je sais que j'ai l'air d'un parano des insectes, mais fais gaffe aux moustiques qui transmettent un pseudo-SIVTA quand tu te promènes dans le sud en été. Déjà deux morts cette année. Je ne rigole pas.]<<<<

- Dan the Man (19:30:13/19-06-54)

La nation transpolaire Aléoute tout entière se trouve au-dessus du Cercle Polaire, ce qui fait que la luminosité de chaque journée passe par des extrêmes d'un bout à l'autre de l'année. En plein été, pendant plusieurs semaines, le fameux "soleil de minuit" ne disparaît jamais complètement derrière l'horizon. En plein hiver, plusieurs semaines de nuit continuelle bouleversent le rythme biologique et les habitudes des habitants.

>>>>[Ce phénomène est la seule attraction touristique de la nation transpolaire, qui fait sa publicité sur le thème du "pays du soleil de minuit". En juin et juillet, des agences de voyage déposent des touristes blasés à Inuvik pour contempler le phénomène avec un émerveillement teinté de crainte. Ensuite, elles les rembarquent vers leurs foyers douillets. Vautours.]<<<<

- Aurora (04:50:43/28-06-54)

>>>>[Je comprends ton cynisme, Aurora. Mais tu ne peux pas nier l'impact du soleil de minuit. Il entraîne de sérieux effets psychologiques sur les habitants comme sur les touristes. Ton propre rythme diurne n'en est-il pas affecté ? (Je remarque que ton commentaire est daté de 4 h 50 du matin en plein été. Tu serais debout et lucide avant 5h du matin en décembre ?) N'est-il pas exact que tout prend une sorte d'allure nerveuse, frénétique, quand le soleil ne se couche pas ? Qu'il y a plus de bagarres dans les bars et de meurtres en juin et en juillet qu'en décembre et en janvier ? Et que la courbe des suicides fait un pic au milieu de l'hiver ?]<<<<

- Goose (22:54:11/01-07-54)

>>>>[Enregistré. Tu as l'air de savoir de quoi tu parles, Goose.]<<<<

- Aurora (01:22:13/05-07-54)

>>>>[J'ai passé un an (expérience très bizarre et que je ne répéterais probablement pas) à Tuktoyaktuk.]<<<<

- Goose (06:23:20/05-07-54)

>>>>[Aurora ne mentionne pas le phénomène qui lui a (probablement) inspiré son nom de rue : l'aurore boréale. Spectaculaire en diable, et qui vaut à lui seul d'endurer les rudes du climat. Quand on l'a contemplé une fois, on ne l'oublie jamais, je peux te l'assurer.]<<<<

- Davey (09:02:29/28-07-54)

ACCÈS

Avion

Quatre aéroports internationaux desservent la nation transpolaire Aléoute : Inuvik (la capitale), Reykjavik (ex-Islande), Godthaab (Groenland) et Nordvik (Union Soviétique). Celui d'Inuvik est de loin le plus important des quatre, mais demeure malgré tout un très petit aéroport en comparaison des autres grands terminaux du reste du monde. Aucun vol semi-balistique ne se pose sur ces aéroports, mais tous affichent des horaires de départ et d'arrivée de vols suborbitaux réguliers.

>>>>[Réguliers, sûr. Toutes les deux semaines, qu'il y ait ou non des places vendues.]<<<<

- Wingz (12:52:20/21-10-54)

>>>>[Allez, bonhomme, c'est pas à ce point. Il y a un vol Inuvik-Seattle le lundi et le jeudi, et un Reykjavik-New York le mardi et le vendredi. Comme on l'imagine, les compagnies d'avion-taxis et les agences de location d'avions font des affaires juteuses avec les petits présidents corpos qui n'ont pas de jet privé mais doivent

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

absolument être dans la nation transpolaire avant le lendemain matin.]<<<<

- Midnight Rocker (10:07:36/07-11-54)

Un certain nombre de compagnies locales assurent la liaison entre les principales agglomérations et les autres destinations.

>>>>[la seule compagnie locale digne de ce nom est Trans-Polar Air. Elle gère deux fois plus de vols que toutes les autres réunies, et possède un record de ponctualité et de sécurité cent lieues au-dessus de celui de sa plus proche concurrente. Naturellement, il y a un revers à la médaille (mais ça, c'est comme toujours, pas vrai bonhomme ?). Ses appareils sont d'anciens Super-Twin Otters - exact, des zincs vieux de 25 ans. D'une fiabilité à toute épreuve, mais aussi confortables qu'un camion de décharge avec une roue carrée. Par contre, les interfaces de contrôle sont assez récentes et les pilotes comptent parmi les meilleurs du genre.]<<<<

- Sky Pilot (01:48:38/14-08-54)

>>>>[Tu n'as pas précisé pour quelle compagnie tu travaillais, Sky Pilot. Comment tu dis, Trans-Polar Air ? C'est ce que je pensais.]<<<<

- Bongo (06:24:56/09-12-54)

Automobile ou car

Inuvik est la seule ville importante de la nation transpolaire Aléoute qui soit accessible par une voie rapide, la Route 5 au nord de Dawson (pas Dawson Creek !) dans le Conseil Athabaskan. Malgré le recours à un chauffage enterré et un déblayage régulier, même cette route est fréquemment bloquée en hiver. Sur l'ensemble du territoire, les conditions générales du terrain et le manque chronique de routes interdisent les déplacements en voiture pendant la majeure partie de l'année.

La Whippet Bus Lines propose un service semi-hebdomadaire de Dawson à Inuvik de juin jusqu'en août.

Autre mode de transport

Des compagnies de Véhicules de Basse Altitude (VBA) et de Véhicules à Effet de Sol (VES) offrent un service de transport aérien sur petites distances à l'intérieur du territoire. Ces services s'étendent également au-delà des frontières et constituent un autre moyen de se rendre dans la nation transpolaire.

>>>>[En d'autres termes, tu peux prendre un T-bird à Hebron (Québec) pour Frobisher Bay (TPA), ou à Yellowknife (Athabaskan) pour Cambridge Bay (TPA). C'est pas des vrais T-birds - pas d'armement ni de blindage, et pas de points d'attache pour monter quoi que ce soit - mais c'en est pas moins des VBA. Les services de VBA/VES touchent probablement aussi d'autres secteurs du TPA, mais je n'ai aucune info là-dessus.]<<<<

- King Crimson (15:26:05/26-03-54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les deux principales tribus de la nation transpolaire Aléoute sont les Aléoutes et les Inuit. La population se divise à peu près en 75 % - 25 % en faveur des Inuit, même si les Aléoutes sont beaucoup plus représentés au gouvernement et dans les affaires. Comme dans le Conseil Athabaskan, les Inuit se sont moins bien - ou moins volontiers - adaptés au nouveau visage de la vie contemporaine. Beaucoup de villages de pêcheurs vivent toujours au même rythme depuis des siècles. C'est particulièrement vrai sur la Terre de Baffin, au Groenland et en Islande. Dans la région aux alentours d'Inuvik et directement au nord, sur la Terre de Banks et les îles Victoria et Melville, la proximité du Conseil Athabaskan semble avoir contraint les habitants à retourner au mode de vie des années 1950. Les Aléoutes ont généralement réussi une transition plus souple.

Lorsque la nation transpolaire Aléoute fut formée, elle renvoya pratiquement tous les habitants non-Amérindiens. Dans les années qui suivirent, pourtant, elle se résigna à l'inévitable et en autorisa un certain nombre à revenir, tout spécialement ceux qui possédaient des qualifications utiles. La proportion de non-Amérindiens reste cependant inférieure à 2 % de la population globale. Ces immigrants furent acceptés et respectés professionnellement, mais personnellement ils restent des étrangers. Les non-Amérindiens se cantonnent généralement aux restaurants, bars et autres établissements associés à la compagnie qui les emploie, parce qu'ils ne sont pas les bienvenus dans les autres. Aucune tribu de Peaux-Roses ne s'est établie dans la nation.

>>>>[Dancheckker est dans le vrai. Je suis Anglo et je suis venu travailler pour Bathotech à Inuvik en 2047. Je pensais que ça serait un geste amical de faire connaissance avec mes concitoyens, alors je me suis rendu dans un bar du centre-ville appelé The Ice Blink. Au début, on m'a simplement ignoré, ce qui était déjà pas mal. Ensuite, une paire de jeunes durs, ronds comme des barriques, ont décidé que ça serait drôle de déconner avec l'Anglo. Quand j'ai senti venir le vent, j'ai essayé de m'éclipser



élégamment, mais rien à faire. Ce sont eux qui ont déclenché la bagarre, donc j'ai pas eu de scrupules à les envoyer à l'hôpital (j'imagine qu'ils ne s'étaient jamais rendu compte que les travailleurs de force dans mon genre ont souvent des substituts musculaires). Bref, c'a été la première et la dernière fois que j'ai jamais essayé de boire un coup en dehors de l'enclave Bathotech.]<<<<

- Tool Pusher (14:04:00/14-12-54)

Un large pourcentage de la population amérindienne ressent au moins une certaine affinité avec les mouvements "retour-à-la-terre" d'autres nations. Beaucoup de sous-groupes tribaux vivent, par choix, de la même façon que leurs ancêtres un siècle auparavant. Même ceux qui n'ont pas embrassé complètement l'ancien mode de vie ont réadopté la coutume de l'ornementation personnelle. Dans le respect des traditions, beaucoup de garçons à l'âge de la puberté se font percer les lèvres au coin de la bouche, et beaucoup de filles se font tatouer le menton après leurs premières règles.

>>>>[Le mariage reste lui aussi très traditionnel. Les mariages arrangés sont encore fréquents, et le prétendant vit souvent dans le foyer de sa future femme l'année qui précède la cérémonie, aidant le père dans son commerce. Polygamie et polyandrie sont répondues : un homme avec deux femmes, ou deux hommes avec une femme. Il est presque acceptable pour un Amérindien d'épouser une non-Amérindienne, tant qu'il a une deuxième femme amérindienne pour "garder un œil sur l'Anglo". L'inverse par contre est totalement inacceptable. Et une femme amérindienne qui envisage seulement d'avoir une liaison avec un homme non-amérindien est frappée d'ostracisme.]<<<<

- Holly (21:12:35/22-10-54)

HISTOIRE ET CULTURE

Plusieurs tribus de l'actuelle nation transpolaire Aléoute parvinrent à ignorer avec succès l'arrivée des colons européens jusqu'au milieu du XXème siècle. Ils conservèrent leur mode de vie traditionnel sans se soucier de ce qui se déroulait sur le reste du continent.

Cette coexistence sans heurts se modifia lorsque les Européens découvrirent les richesses naturelles du Grand Nord. La prospection et le forage pétroliers d'abord, la recherche du gaz naturel ensuite, puis enfin la recherche de l'énergie géothermique, poussèrent les compagnies vers le nord. Et pourtant, même ces incursions des Européens ne purent affecter sérieusement les Amérindiens de la région. Le Grand Nord était immense, après tout, et si une bande de chasseurs-cueilleurs n'appréhendait pas la proximité des Anglos, elle n'avait qu'à lever le camp, sans rien devoir perdre au change.

À la fin des années 1990 et au début des années 2000, le monde se disputait le contrôle des derniers résidus de ses réserves de carburant fossile. La plupart des compagnies montèrent vers le nord, entraînant des conséquences de plus en plus dramatiques sur les tribus amérindiennes. Les plates-formes de forage polluaient les baies et endommageaient les pêcheries. Les installations de la banquise perturbaient la migration des baleines et des phoques, éléments essentiels à la subsistance de nombreuses tribus.

Dans le nord de l'Union Soviétique, la condition des tribus locales se détériora encore plus rapidement ; le gouvernement multipliait en effet les projets nuisibles à l'environnement, sans se préoccuper une seconde des conséquences qu'un déséquilibre écologique massif entraînerait pour les indigènes. La recherche de ressources naturelles passait par la création d'installations

pétrolières, d'usines de gaz et de centrales géothermiques sur la croûte continentale recouverte par la banquise.

>>>>[Qu'est-ce qui ne va pas avec l'énergie géothermique ? Je croyais que c'était l'une des plus propres.]<<<<

- Barnes (11:55:38/01-10-54)

>>>>[C'est le cas, quand on s'y prend bien. Les Soviets s'y prenaient mal. Réfléchis une seconde : qu'il s'agisse d'une centrale géothermique, d'un réacteur à fusion ou d'un centre commercial, tu dois commencer par le construire. Et si tu ne fais pas gaffe, ça bouillera l'environnement, d'accord ? Par exemple, quand tu creuses les fondations, le truc à faire avec ce que tu récupères au fond du trou, c'est de le jeter quelque part où ça ne causera aucun dommage et de l'installer une chouette petite île ou quelque chose. Le truc le plus facile à faire avec est de le balancer dans l'eau là où tu creuses, ce qui envase les rivières, fait crever les poissons et tout ça. Devine quelle option les Soviets ont choisie ?]<<<<

- Ryan (01:07:05/16-10-54)

La civilisation en marche commençait finalement à déborder sur le mode de vie des Amérindiens de la région. Tandis que partout ailleurs dans le monde, les indigènes défiaient les gouvernements en place avec leur pouvoir politique nouvellement établi, les tribus du Grand Nord virent que leur approche isolationniste de la "civilisation moderne" les desservirait. Elles n'avaient aucune unité. Elles n'avaient aucun pouvoir politique. À travers tout le continent nord-américain, bandes et tribus amérindiennes déployaient une influence politique suffisante pour contraindre fréquemment les gouvernements nationaux à recourir à la force. Par contraste, dans le Grand Nord avant 2010, la plus importante unité politique - si ce terme peut être appliqué à un si petit groupe - était le village. Les Aléoutes et les Inuit se retrouvaient dos au mur, avec pour seules options l'extinction ou l'union avec les "envahisseurs".

Cette situation changea lorsque le niveau mondial d'énergie magique, ou mana, se mit à augmenter. Les Inuit avaient retenu presque sans effort bon nombre de leurs anciennes traditions et coutumes ; quand la magie revint, ils découvrirent que leurs vieilles cérémonies appelaient et contrôlaient des forces magiques qu'ils croyaient n'être que des mythes. Les chamans s'aperçurent que beaucoup de formes d'art traditionnelles pouvaient servir à invoquer le pouvoir des totems les plus communs du Grand Nord, Baleine, Phoque, Morse et Ours polaire. Même si les Inuit et, à un moindre degré, les Aléoutes, maîtrisaient des pouvoirs magiques, leur société individualiste et dispersée les empêcha de s'organiser suffisamment pour entraver la progression de l'homme blanc.

Les tribus avaient besoin d'unité. Celle-ci se manifesta dans la personne d'un leader chamanique qui prit le nom d'Ininook. Aujourd'hui encore, personne ne sait avec certitude d'où il venait, mais la plupart des sources s'accordent à penser qu'il était probablement issu des confins nord de l'Union Soviétique. Protégé par des esprits, il fit à pied le long chemin à travers le pôle et s'établit sur l'île de Cornouaille, près de Resolute.

Ininook consacra plusieurs années à construire des réseaux de communications stables entre les bandes qui, jusqu'ici, n'en voyaient pas l'utilité. La technologie était limitée, mais la magie se révéla beaucoup plus efficace que la radio et le téléphone. Des veilleurs assuraient la liaison entre les chamans tribaux.

La localisation précise d'Ininook durant toute cette période est un mystère. Les théories les plus folles prétendent qu'en réalité, le chaman ne se trouvait pas sur la Terre mais se cachait sur le plan astral ou sur un autre plan. La plupart des analystes pensent, cependant, qu'il voyageait simplement à travers le Grand

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

Nord, usant de son incontestable magnétisme personnel pour cimenter l'union entre les diverses tribus et bandes. Où qu'il se soit trouvé, Ininook parvint à ses fins. Il établit un consensus entre les tribus et déposa une demande d'admission auprès du MSA, qui l'accorda immédiatement.

Pour la majeure partie des tribus du Grand Nord, l'adhésion au MSA était de pure forme. Elles avaient peu à lui apporter et peu à recevoir en retour. La valeur symbolique de cette adhésion fut efficace, pourtant. Dès que le MSA eut reconnu la "nation" transpolaire Aléoute, l'immense majorité des Anglos restants quittèrent le pays.

>>>>[Pas étonnant. On avait peur - peut-être à juste titre - d'être coupés du reste de ce qu'on appelait la civilisation, pourchassés et massacrés (souviens-toi, les pogroms étaient une triste réalité dans certaines des autres NAO).]<<<<

- Toby (12:57:28/17-03-54)

Beaucoup de groupes tribaux crurent qu'avec le départ des Anglos, les menaces qui pesaient sur leur mode de vie s'envolaient également. Les alliances forgées par Ininook se brisèrent rapidement et la nation transpolaire Aléoute retourna à une très lâche confédération d'éléments disparates. Ininook savait que le danger n'était pas écarté ; en fait, il ne faisait que commencer, mais même la puissance de sa personnalité ne pouvait maintenir les groupes unis. La menace générale sur le mode de vie amérindien était amoindrie, mais il existait encore des ressources propres à séduire d'autres pays dans la nation transpolaire, et une invasion militaire était une possibilité bien réelle.

Ininook se trompait. Aucune menace militaire ne se concrétisa jamais contre la nation transpolaire Aléoute - seul État souverain des NAO qui puisse en dire autant.

>>>>[Pour faire écho à Toby, "pas étonnant". Une action militaire contre une nation doit être dirigée contre un gouvernement, une administration centrale ou une armée organisée. La TPA n'avait rien de tout ça. Bon sang, qu'est-ce que les armées des USA et du Canada (et plus tard celle des UCAS) ou de l'Union Soviétique auraient pu faire ? Raser plusieurs centaines de villages de pêcheurs ? Éradiquer quelque deux mille bandes de chasseurs de phoques nomades ? Autant s'en prendre à un orage en visant chaque goutte individuellement.]<<<<

- Randall (18:55:02/10-04-54)

>>>>[Analogie pourrie, mais c'est l'idée.]<<<<

- People Watcher (06:03:28/11-04-54)

D'autres finirent par accepter le fardeau de la direction politique. Des chefs amérindiens instaurèrent une très vague structure gouvernementale à Inuvik ; Ininook se retira de la scène et ne fit plus jamais parler de lui.

>>>>[Ininook se fichait pas mal de la politique, il s'intéressait aux siens. Une fois leur survie assurée, il a abandonné la tâche à ceux dont le tempérament correspondait mieux à la conservation et à l'exercice du pouvoir politique.]<<<<

- T'lilik (13:08:27/05-05-54)

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES ALÉOUTES

Le nom de "Aléoutes" fut attribué à l'origine exclusivement aux occupants des îles Aléoutiennes, un archipel qui part de la pointe de l'ancien Alaska et s'enfonce dans la mer de Béring. Au fil des ans, sa signification s'est agrandie pour inclure un certain nombre de groupes partageant une langue commune. Ces tribus occupaient la région au nord des Aléoutiennes.

Les peuplades de langue aléoute vivaient de chasse et de pêche, suivant la migration des baleines et des phoques qui formaient l'essentiel de leur alimentation. Des villages de moins d'une douzaine de familles constituaient leurs plus vastes groupes organisés ; les bandes familiales étaient beaucoup plus courantes. Comme indiqué dans l'article général précédent, ils n'eurent qu'un minimum de contact avec l'homme blanc quand ce dernier parvint dans les régions arctiques.

La plupart des bandes aléoutes avaient conservé une tradition religieuse vivace même au XXème siècle, alors que le niveau de mana dans le monde était extrêmement faible. Leurs cérémonies reposaient fortement sur la danse, la mélopée et le chant. Au début du XXIème siècle, les chamans découvrirent que les vieux mythes magiques étaient fondés. Ils pouvaient commander et contrôler les puissances de la magie grâce à leurs chants et à leurs danses traditionnelles.

Sans les efforts du grand chaman Ininook, les peuplades aléoutes seraient probablement restées des groupes disparates, isolés par la distance et les différences sociales. Les réseaux de communications relayés par esprits qu'Ininook avait mis en place changèrent cet état de fait. Les chamans de bandes séparées par plusieurs centaines ou plusieurs milliers de kilomètres correspondaient avec rapidité et efficacité, établissant une unité nouvelle et unique en son genre.

Ce fut le chaman T'singlik, né sur l'île d'Umnak, qui proclama pour la première fois que toutes les bandes parlant la langue aléoute ne formaient qu'une seule tribu. Au début, cette prétention fut indéniablement spécieuse : les différents groupes avaient très peu en commun, et ne voyaient aucun intérêt véritable à une affiliation dépassant le cadre de leur village. Les choses changèrent, cependant, en grande partie après la demande de reconnaissance de la nation transpolaire Aléoute déposée par Ininook auprès du MSA. Même si la plupart des membres de la "tribu" des Aléoutes ne se considéraient absolument pas comme tels, les chamans reconnaissent l'importance vitale d'une forme limitée d'unité. Aucune menace militaire des gouvernements anglo n'a jamais vraiment existé, mais les chamans aléoutes en étaient venus à la crainte malgré tout et considéraient l'union comme leur meilleure défense. Les paroles de T'singlik se transmirent de bandes en bandes.

Après le départ des Anglos, la nécessité et le désir d'une unification s'évanouirent rapidement. Aujourd'hui, alors même que bon nombre d'Aléoutes se prétendent "membres de la tribu des Aléoutes", leur loyauté va d'abord et avant tout à leur village ou à leur bande.

Dans les premières années du XXIème siècle, les groupes aléoutes, particulièrement ceux qui vivaient en Alaska ou à proximité, eurent à souffrir de la même "fuite des cerveaux" que la plupart des autres groupes tribaux. Les jeunes tournaient fréquemment le dos à leur éducation traditionnelle pour rejoindre la "civilisation" anglo. Ils travaillaient comme guides et "conseillers locaux" auprès des compagnies de pétrole et de gaz, aidant les Anglos à s'adapter aux rigueurs du pays. D'autres s'engagèrent comme ouvriers, recevant une formation technique et une instruction scolaire de la part des compagnies qui les avaient embauchés. Quand les travailleurs anglo quittèrent le pays, plusieurs compagnies choisirent de miser sur leur main-d'œuvre amérindienne pour continuer leurs opérations. Le pari se révéla payant pendant une brève période, mais la situation demeurait extrêmement instable.

T'singlik avait beaucoup à dire aux Aléoutes qui se faisaient, au fond, les complices des corporations en continuant à faire fonctionner les installations pétrolières, les usines de gaz et les centrales géothermiques. Il les enjoignit de fermer ces projets nuisibles à l'environnement. Petit à petit, son discours atteignit le but recherché. Un nombre suffisant d'Aléoutes abandonnèrent



leur poste pour entraîner la fermeture des usines pétrochimiques.

>>>>[Dans bon nombre de cas, ils ont saboté les usines au-delà de toute possibilité de remise en état avant de partir.]<<<<

- People Watcher (14:04:45/10-04-54)

Les Aléoutes formés et instruits se découvrirent incapables de retourner auprès de leurs bandes d'origine. Après avoir goûté aux bienfaits de la civilisation, ils ne voulaient plus aller en mer avec leurs parents chasser la baleine dans des coracles en peau de phoque. La plupart d'entre eux partirent alors pour Inuvik, où les adeptes d'Ininook édifiaient une "civilisation métissée", selon le mot de Holly T. Langland, combinant des éléments de culture amérindienne traditionnelle aux usages culturels les plus utiles des Anglos. La grande majorité de la population aléoute à Inuvik et à proximité est issue de ce remarquable mélange entre deux mondes.

>>>>[Bien que nous ne puissions pas retourner parmi les nôtres et reprendre leurs usages, les traditions de nos ancêtres vivent encore dans notre cœur et nous travaillons constamment pour les préserver et les renforcer. Bon nombre d'entre nous désirent ardemment retrouver leurs racines. Ceux-là nous donnent le nom de Dépossédés.]<<<<

- Northern Light (11:03:48/17-03-54)

Beaucoup d'habitants de la nation transpolaire Aléoute portent toujours des habits traditionnels, tels que la parka fourrée en cuir de phoque. Dans de nombreux cas, ils demeurent plus adaptés que les vêtements d'hiver modernes. Cependant, on en voit rarement dans les villes, sauf lorsqu'ils sont portés par des représentants tribaux en visite au siège du gouvernement.

ÉCONOMIE

La nation transpolaire Aléoute ne possède pas d'économie centrale et n'est donc pas considérée comme un pays à part entière. Il s'agit bien plutôt d'une lâche coalition de groupes et de communautés tribaux et sous-tribaux vivant principalement de la chasse et de la pêche.

Seule la région d'Inuvik est dotée d'une économie nationale digne de ce nom. La ville elle-même accueille un demi-million d'habitants, plusieurs compagnies importantes et des investissements conséquents dans le domaine de la technologie moderne. Plusieurs hectares de toundra autour d'Inuvik sont occupés par de vastes installations hydroponiques et de cultures en serres. Les compagnies sous-marines, telles que Bathotech et Pisces, effectuent quelques opérations de minage et de forage des fonds marins. Bathotech s'est procuré suffisamment de matériel auprès des Soviétiques pour lancer un projet géothermique pilote au fond de l'océan, sous la banquise. La quantité d'énergie produite par la centrale est, pour l'instant, négligeable et il semble douteux que l'augmentation de capital requise pour rendre les installations totalement opérationnelles ait lieu un jour.

L'alimentation d'Inuvik en électricité pose un sérieux problème. En 2039, le gouvernement annonça un projet de construction d'une centrale à fusion à Cap Dalhousie pour fournir en courant Inuvik, Tuktoyaktuk et Alavik. L'idée fut mise au rebut en raison des violentes objections de nombreuses couches de la société. En contrepartie, le gouvernement construisit un grand collecteur d'énergie solaire au sud d'Inuvik. Cette solution ne réglait pas pour autant la question de l'énergie : ce collecteur ne fonctionnait que six mois dans l'année, et son rendement était faible en raison du peu de hauteur atteinte par le soleil. Inuvik est contrainte de se procurer la majeure partie de ses besoins en électricité auprès du Conseil Athabaskan. Des

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

COÛT DE LA VIE DANS LA NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

OBJET	PRIX
Armement	
Armes à feu	130 %
Armes de contact	70 %
Armes de jet	70 %
Armes de trait	80 %
Accessoires pour armes à feu	300 % (2)
Explosifs	250 (3)
Munitions	130 % (1)
Vêtements et armures	
Armures	280 % (4)
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	310 %
Communications	150 %
Contre-mesures électroniques	320 %
Équipement de survie	60 %
Mesures de surveillance	250 %
Systèmes de sécurité	280 %
Mode de vie	
Loisirs	150 %
Électronique	200 % + (5)
Cybernétique	
Implants céphaliens	400 %
Implants céphaliens internes	400 %
Implants corporels	300 %
Cyberdecks	500 % + (6)
Programmes	400 % +

Biotechnologie

Biotechnologie 280 %

Équipement magique

Armes magiques	80 %
Focus de Pouvoir	50 %
Focus de Sort	50 %
Fournitures magiques	40 %
Bibliothèque hermétique	100 %
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	60 %

Véhicules

Aériens	300 %
Aquatiques	180 %
Terrestres	250 %
Véhicules militaires	- (7)

NOTES :

(1) Les meilleurs trucs sont presque impossibles à trouver, même au marché noir. Tu auras même du mal à dégoter des munitions normales d'un calibre inhabituel.

(2) Tout peut s'acheter au marché noir quand tu sais à qui t'adresser, mais tout est importé.

(3) Assez faciles à obtenir à Inuvik. Contacte simplement le premier pourri venu de chez Bathotech, Pisces et consorts. En dehors de la région d'Inuvik, tu n'as tout simplement aucune chance d'en trouver.

(4) La possession d'une armure lourde n'a rien d'il légal (et pourquoi pas ? Dans la majeure partie de la TPA, tu signes ton arrêt de mort en portant une armure. Après tout, elles ne sont pas chauffées et conservent la chaleur corporelle à peu près aussi bien qu'un négligé de soie).

(5) Dépend du degré de sophistication.

(6) Apporte le tien, bonhomme.

(7) La TPA ne possède aucune armée à proprement parler, il n'y a donc pas de sources clandestines. Les UCAS maintiennent une présence militaire minimale, mais ils gardent leurs joujoux à l'œil.

La magie est vraiment bon marché. La nation transpolaire Aléoute bénéficie d'une forte tradition magique.]<<<<

lignes superconductrices relient un générateur hydroélectrique installé sur la rivière Mackenzie directement à Inuvik. En 2043, le gouvernement annonça son intention de construire un barrage sur un affluent de la Mackenzie et de construire sa propre centrale hydroélectrique. L'idée fut enterrée par des écologistes qui désapprouvaient l'inondation de la vallée en amont du barrage.

La nation transpolaire Aléoute possède une industrie minimale et n'exporte aucun produit manufacturé. La haute technologie y est pratiquement inexiste et même Inuvik n'a guère changé depuis les années 1980.

>>>>[Si tu penses que Danchekker est en train de te dire que c'est vraiment un coin paumé, t'as tout compris. Inuvik est un trou, Tuktoyaktuk est encore pire et tout le reste est pratiquement indescriptible.]<<<<

- Blaster (01:48:24/01-05-54)

>>>>[La tech de toute sorte est toujours hors de prix, vu qu'elle est toujours importée. Le niveau de vie consomme la part du lion, bonhomme. Tu n'as qu'à te reporter au chiffre du revenu par habitant dans les "Généralités" en tête de dossier. Le montant est aussi faible parce que la majeure partie de la population vit de la chasse et de la cueillette ou du troc, ce qui explique également les statistiques de pauvreté (un bon conseil : ne raconte jamais à l'Inuit moyen qu'il est pauvre. Il t'en voudrait à mort. Et, en comparaison de la haine d'un Inuit, la haine la plus noire et la plus féroce que tu rencontreras jamais à Seattle te semblera tout juste un léger ressentiment. Mais bon, quoi qu'il en soit, voilà les différences de prix (voir tableau ci-dessus).]

- The Keynesian Kid (19:17:25/11-02-54)

La contrebande, dirigée vers l'intérieur ou l'extérieur du pays, est pratiquement inexistante. La raison en est simple : la demande locale pour les produits de contrebande reste faible, et rien de ce qui se produit dans la nation transpolaire Aléoute ne mérite de monter un trafic.

>>>>[Comme on pouvait s'y attendre, Danchekker passe à côté d'un point très important. Ça peut sembler trivial, mais les Aléoutes comme les Inuit ont un goût prononcé pour les sucreries. Ils raffolent du sucre. Le problème s'est posé pour la première fois au milieu du XXème siècle, quand l'homme blanc a introduit le coca et le chocolat dans le Grand Nord. Les indigènes n'avaient aucun moyen de produire du sucre : pas de canne, pas de betterave, rien du tout. Ils ont développé un vif penchant pour les sucreries et c'est devenu une drogue. Les dents cariées en furent le principal symptôme - mis à part la tendance à dilapider un argent inexistant pour acheter du Coca par casiers entiers.

Puis c'est devenu pire. Chez de nombreux Inuit et Aléoutes, le sucre provoque une grave dépendance. Quand ils en obtiennent, toujours grâce à l'importation, ils s'en empiffront. Résultat : hyperglycémie, comportement maniaque et, à l'occasion, acidoses comme on en voit dans les cas de diabète non traités (problème supplémentaire : les diabétiques connaissent, eux aussi, cette dépendance qui entraîne régulièrement des cas de décès). Les drogués privés de sucre souffrent d'hypoglycémie et de dépression. Ah, ouais, et ils ont quand même des caries.

Le gouvernement admet que la dépendance au sucre constitue un véritable problème. Des gens meurent d'acidose provoquée par le sucre et volent pour se payer leur "dose" (ne laisse personne te raconter que le sucre n'est pas une drogue. Ton niveau de sucre dans le sang a plus d'influence sur ton humeur que n'importe quoi

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

d'autre). La première mesure du gouvernement a été d'imposer de lourdes restrictions sur les importations de sucre.

Conséquence ? Trafic de sucre, évidemment. Les contrebandiers peuvent ramasser gros en introduisant des aliments riches en sucre ou des sucreries sur le territoire de la TPA. Je sais que ça paraît dingue, mais certains panzerboys en bourrent leur véhicule jusqu'au plat-bord ?]<<<<

- People Watcher (18:27:19/21-07-54)

>>>>[Le trafic de sucre est un gros marché. Le gouvernement de la TPA comme les contrebandiers le prennent très au sérieux. Il y a trois semaines, on a eu un grave accrochage près d'Alavik. Score final : deux flics et trois contrebandiers sur le carreau, et un panzer réduit en cendres. People Watcher ne rigole pas, et bon Dieu, les contrebandiers non plus.]<<<<

- SPD (21:29:43/22-07-54)

>>>>[Course de T-bird. Sucreries !

Professionnels expérimentés uniquement, familiarité avec l'EMCON et la navigation en aveugle exigée.

Information contact par fax et liste d'embauche au RTL 3907 (24-6051).]<<<<

- Calvin

(00:18:02/09-06-54)

>>>>[J'ai déjà dit dans le dossier sur la nation Pueblo que ces fichiers n'étaient pas ouverts aux annonceurs. Si je tombe encore sur un truc de ce genre, je l'efface immédiatement. Bien reçu ?]

<<<<

- Captain Chaos (17:06:35/10-06-54)

Le conseil se réunit à Inuvik selon un calendrier fluctuant. Il désigne parmi ses membres un chef et un comité exécutif qui ont la responsabilité effective de gouverner la nation. Le chef et le comité ont également le pouvoir d'engager serviteurs de l'État et personnel pour constituer l'infrastructure gouvernementale. Les affaires importantes doivent être portées à l'attention du conseil pour ratification. Cependant, la définition du terme "important" reste ouverte à l'interprétation et le nombre de questions soumises à sa ratification a diminué régulièrement au fil des ans. Dans les faits, le chef et le comité exécutif sont libres de diriger le pays comme ils l'entendent durant les cinq années de leur mandat.

Le chef et le comité habitent les locaux officiels à Inuvik. Des résidences publiques sont à la disposition des représentants lorsqu'ils se rendent en ville pour participer aux réunions du conseil, mais ils passent le plus clair de leur temps dans leur agglomération d'origine. Les réunions du conseil sont annoncées une semaine à l'avance, et le gouvernement est tenu d'assurer le transport des représentants qui souhaitent y assister.

Certains sociologues prétendent qu'il est impossible de gouverner un pays aussi vaste et diversifié et à la population aussi clairsemée que la nation transpolaire Aléoute. L'action du gouvernement semble soutenir cette opinion. L'immense majorité de la nation, et peut-être un tiers de sa population, sont dans les faits privés de gouvernement.

>>>>[Comme s'ils en voulaient un.]<<<<

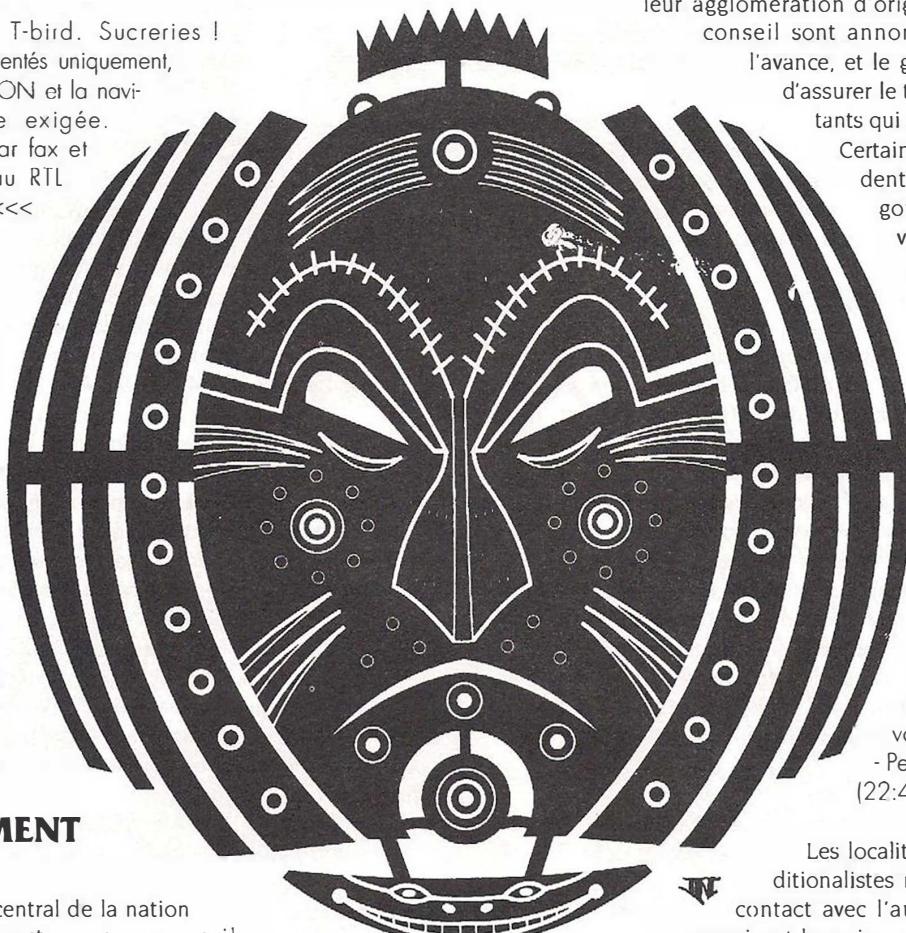
- People Watcher (22:48:27/21-07-54)

GOVERNEMENT

Le gouvernement central de la nation transpolaire Aléoute est un vague conseil formé des représentants de toutes les communautés ou bandes tribales du pays. Chaque groupe élit un représentant, pour un mandat officiel d'un an. Dans la plupart des cas, ce poste est une sinécure et le bénéficiaire est rarement remplacé. Le processus d'élection varie d'un groupe à l'autre, selon les traditions locales et l'importance attachée à la fonction. Chez certains groupes, il est hautement formalisé, avec nomination officielle et enregistrement des votes ; chez d'autres, il se résume à une personne qui se lève pour manifester son intérêt.

>>>>[Bon nombre de sousgroupes tribaux et d'agglomérations ne se donnent même pas la peine d'envoyer un représentant au conseil. Ce sont généralement les bandes les plus traditionalistes et les localités isolées qui ne considèrent pas faire partie d'une quelconque nation. Elles s'imaginent que, sans représentant, le conseil n'a aucune autorité véritable sur elles, et elles veulent conserver les choses comme ça.]<<<<

- Nancy B (23:42:24/02-04-54)



LOIS

IMMIGRATION

Les lois sur l'immigration de la nation transpolaire Aléoute comptent parmi les plus sévères de l'Amérique du Nord. Les étrangers ne sont pas admis à moins de posséder une qualification dont l'utilité est officiellement reconnue par le gouvernement : même les Amérindiens d'autres tribus que les Aléoutes et les Inuit ne sont pas les bienvenus à moins de satisfaire ce critère. Cette attitude est une source de mécontentement majeur au sein des NAO, qui proclament que tout Amérindien devrait être autorisé à émigrer sans restriction vers n'importe quel pays tribal. Les candidats à l'immigration en mesure de

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

prouver leur filiation directe avec, soit la tribu des Aléoutes, soit celle des Inuit, sont accueillis chaleureusement et reçoivent automatiquement la citoyenneté.

Les autres doivent suivre une procédure complexe pour obtenir l'approbation de leur demande d'immigration. Tout d'abord, ils doivent postuler pour un poste auprès d'une compagnie installée sur place. Cette dernière effectue les démarches officielles, remplissant une liste complète de documents certifiant que les qualifications des candidats sont nécessaires et actuellement indisponibles dans la nation. Si le gouvernement approuve les documents, les candidats passent un entretien avec au moins deux fonctionnaires. Si l'entretien se déroule bien, le gouvernement offre peut-être aux candidats le statut d'immigrants. Cependant, ceux qui pénètrent dans le pays par cette voie ne reçoivent jamais la citoyenneté. Ils sont enregistrés comme "travailleurs immigrés", bénéficiant des mêmes avantages que les autres citoyens, mais au titre de priviléges et non de droits. Ces avantages peuvent être révoqués à tout moment par le gouvernement, sans préavis.

>>>>[Si tu ne veux pas en passer par tout ce cirque, mais que tu veux vraiment entrer dans le pays, alors un créditube chargé à bloc peut constituer ton meilleur formulaire d'accès. Mais fais gaffe : la corruption existe dans le gouvernement, mais elle n'est pas aussi répandue que dans d'autres nations que je pourrais nommer.]<<<<

- Jez (03:56:58/11-03-54)

Ces dernières années, une faction fait du bruit au conseil pour un assouplissement des restrictions à l'immigration. Le pays souffre d'une sous-population dramatique, après tout, et la venue d'immigrants serait tout à son avantage. Mais cette faction est contrebalancée par les représentants plus traditionalistes, qui pensent représenter une majorité moralement outragée par la présence d'immigrants non-aléoutes ou non-inuit.

Les touristes doivent déposer une demande de visa auprès des bureaux gouvernementaux à Inuvik. Le visa est valable 28 jours, renouvelable uniquement depuis l'extérieur du pays. Il peut être annulé à tout moment, à la discréction de n'importe quel cadre administratif ou membre des forces de police. Il n'existe pas de visa de travail. Seuls les citoyens ou les travailleurs immigrés ont le droit de travailler dans la nation transpolaire Aléoute.

>>>>[Tu aurais dû préciser "officiellement", Danchekker. On vient de voir à quel point la structure du gouvernement est lâche. Tu crois vraiment qu'ils vont te tomber dessus si tu débarques dans le nord du Groenland et que tu proposes tes services aux habitants ?]<<<<

- Sydney (00:19:02/10-07-54)

>>>>[D'accord, mais qui va l'embaucher ? Et qu'est-ce que tu trouveras à faire ? Fendre du lard de baleine, peut-être ?]<<<<

- Jojo (12:04:41/13-07-54)

>>>>[Et n'oublie pas à quel point les habitants peuvent se montrer xénophobes. Sûr, il y a plein de façons d'entrer dans le pays ; la surveillance aux frontières ne vaut pas un pet, même aux environs d'Inuvik. Mais une fois sur place, tu ne récolteras que des ennuis.]<<<<

- Tanis (05:03:03/24-07-54)

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

Le droit national transpolaire aléoute est similaire à celui des UCAS. Une police nationale est chargée de le faire respecter, mais la simple immensité du territoire et le faible taux de popu-

lation se combinent pour lui rendre la tâche quasiment impossible. Les membres de la police nationale sont bien entraînés et bien équipés, portant généralement une armure légère et un pistolet-mitrailleur, mais leur nombre total n'atteint pas les 500. Considérant la surface impressionnante de leur juridiction, il est clair qu'il leur serait virtuellement impossible de faire observer la loi s'ils voulaient l'appliquer de la même façon à l'ensemble du territoire. Consciente de ce fait, la police concentre ses efforts sur les villes d'Inuvik, de Reykjavik, de Godthaab et de Nordvik ainsi que sur leurs environs immédiats. De ces quatre centres urbains, Inuvik est de loin le mieux patrouillé, même si le niveau de sécurité serait d'une faiblesse inacceptable dans une grande ville des UCAS telle que Seattle.

>>>>[À titre de comparaison, la Lone Star crédite Inuvik d'un indice de sécurité C, Reykjavik, Godthaab et Nordvik d'un D, et le reste du pays d'un gros X majuscule.]<<<<

- SPD (03:12:32/24-07-54)

>>>>[La législation sur les armes à feu est bien appliquée dans les grandes villes. Partout ailleurs, tu peux trimballer à peu près ce que tu veux.]<<<<

- BAGS (15:37:38/27-07-54)

>>>>[Pas nécessairement. Certaines localités deviennent hostiles envers ceux qui se promènent avec de gros flingues dans leurs rues - c'est à dire, quand elles possèdent des rues. Elles n'y peuvent pas grand-chose, mais ce n'est pas la meilleure façon de se faire des amis et d'adoucir les autochtones.]<<<<

- Larousse (19:10:54/28-07-54)

>>>>[Revenons un peu sur la police nationale de la TPA. Bon nombre de ses gars sont formés à l'extérieur du pays. En 2040 ou dans ces eaux-là, le gouvernement a décidé qu'il serait bon d'envoyer certains de ses flics s'entraîner dans d'autres pays. Il a mis au point un programme d'échange avec les UCAS - ne me demande pas comment - et obtenu accès à une formation vraiment solide. Quand l'entente a tourné au vinaigre, un programme similaire fut mis sur pied avec l'Athabaskan. Les flics s'entraînent aussi avec les Sioux à l'occasion. Tu peux donc tomber, ça s'est déjà vu, sur un flic de la TPA qui a passé six mois auprès des Forces Spéciales sioux. D'ordinaire, les flics n'emportent pas beaucoup de matériel lourd, mais ils travaillent sur les plus rapides autos-neige, motoneige et VES que t'as jamais vus. Quand les choses deviennent vraiment tangentes, ils ont un arsenal dans le sous-sol de leurs baraquements d'Inuvik qui ferait l'envie de plus d'un détachement de la lone Star. J'ai entendu dire que des rigolos venus du CAM avaient essayé de s'y introduire et de réquisitionner quelques joujoux à leur profit, mais qu'ils se sont fait massacer dans l'opération.]<<<<

- Zip (21:54:10/02-08-54)

Les lois de chaque communauté ou sous-groupe tribal diffèrent selon la région. Dans certains endroits, divers tabous tribaux interdisent toute une variété d'actions allant de l'ivresse à l'exposition de sa cheville par une femme. Ces tabous ne sont généralement renforcés que par la menace d'un rejet ou d'une sanction sociale.

>>>>[là encore, pas nécessairement. Même dans le plus paumé des villages de pêcheurs, l'ancien de la tribu peut très bien être un puissant chaman capable de t'écorcher vif d'un seul coup d'œil. N'oublie pas que les Inuit et les Aléoutes ont une longue tradition de magie. Certains groupes tuent les fauteurs de troubles comme d'autres se coupent les ongles.]<<<<

- Larousse (19:15:36/28-07-54)

NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE



RELATIONS INTERNATIONALES

Des sociologues tels que Holly T. Langland (*Les peuplades d'Amérique du Nord*, Electronic Arts Press, 2047) ont dit que la nation transpolaire Aléoute semblait se diviser en deux pays distincts. La région comprise entre le continent nord-américain et le Pôle Nord paraît largement influencée, politiquement et socialement, par la proximité des autres nations d'Amérique et appartient aux NAO. Mais la plus grande partie de la nation, d'un autre côté, n'éprouve aucun sentiment de parenté envers les autres pays américains et méprise tout ce que peuvent faire ou penser les NAO ou la tranche de ses concitoyens qui les approuvent. Le tracé sur la carte et la Constitution du pays définissent toute la zone polaire comme une seule et unique nation, mais seule la frange située au nord du continent pense et agit en tant que telle. Le reste consiste en un assortiment de sous-groupes tribaux et de petites communautés sans aucune cohésion et presque aucun sens d'identité nationale.

>>>>[Hé, la consécration, enfin ! Quand *les peuplades d'Amérique du Nord* est sorti, il ne s'en est vendu que cinq exemplaires (pas suffisamment de photos et de sexe, j'imagine). Je sais que j'en ai acheté quatre, alors ça doit être Danchekker qui a acheté le cinquième.]<<<<

- Holly (12:53:59/12-04-54)

Si la région d'Inuvik représente la nation transpolaire Aléoute dans les relations internationales, alors la nation est en relativement bons termes avec la plupart des autres NAO. Ses liens les plus étroits sont avec le Conseil Athabaskan et la nation Sioux. Le gouvernement transpolaire aléoute et le Conseil Tribal Souverain connaissent actuellement quelques frictions sur la question de savoir à qui il revient en définitive d'arrêter la législation internationale sur l'immigration des Amérindiens, mais la discussion semble se dérouler dans le calme.

>>>>[De la drék. Mes contacts parlent d'un "débat envenimé" qui a failli tourner à l'empoignade physique lors d'une réunion du CTS la semaine dernière. La représentante de la TPA, qui se fait appeler Mary Northstar parce que son vrai nom ne comporte aucune voyelle, est sortie furibarde. Le Conseil a commencé à parler de censure, et Mary a proféré des menaces de sécession. Reste à l'écoute des prochains développements.]<<<<

- Dyson (17:04:37/30 07-54)

Les relations entre la nation transpolaire Aléoute et le Conseil Algonkin-Manitou sont quelque peu tendues. À la

source du problème se trouve un groupe d'elfes algonkins qui avaient déposé une demande d'immigration dans la nation transpolaire et s'étaient vu refuser l'entrée. Revendiquant la partie sud-ouest de la Terre de Baffin comme territoire d'origine, ils franchirent la frontière non-protégée sans l'autorisation du gouvernement et installèrent une petite communauté près de Lake Harbor qu'ils appellèrent Ileleste, ce qui se traduit par "Foyer du Nord". La police nationale transpolaire aléoute se mobilisa et essaya d'expulser les colons de manière pacifique. Lorsque les elfes répliquèrent, tuant plusieurs agents des forces de l'ordre, la situation se détériora rapidement. La police déploya davantage de personnel et de matériel, espérant intimider les elfes et

les pousser à partir. Mais les colons comptaient plusieurs ex-Shadowrunners cybernétisés dans leurs rangs, qui lancèrent plusieurs raids très efficaces contre les camps de base de la police. Cette dernière riposta par un assaut général contre la communauté. Bien

que leur position soit indéfendable, les elfes continuèrent le combat. L'issue était inévitable : sur les 250 elfes qui avaient pénétré en territoire transpolaire aléoute, seule une vingtaine survécut. Naturellement, le Conseil Algonkin-Manitou n'a pas soutenu à quelque moment que ce soit les agissements des elfes. Néanmoins, l'affaire du "massacre du Foyer du Nord" refroidit gravement et durablement les relations diplomatiques entre les deux pays.

>>>>[Je crois que la vraie difficulté provient de ce que le CAM sait parfaitement que la police transpolaire aléoute est mieux outillée que ses propres forces armées. Le CAM manque de contacts solides avec d'autres armées nationales et ne peut pas se procurer le genre de matériel d'élite que la TPA fait venir de chez les Sioux. Ça expliquerait le raid contre l'arsenal de la police dont parle Zip un peu plus haut.]<<<<

- Jolly (11:38:35/05-08-54)

L'année 2046 vit la fin d'une entente cordiale, quoique de pure forme, avec les UCAS. Aucun des deux pays n'offrit d'explication officielle, mais ce



NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

n'est certainement pas une coïncidence si cette année fut également celle où le gouvernement transpolaire aléoute conclut son accord actuel avec la nation Sioux concernant la formation et l'armement haute technologie.

La nation transpolaire Aléoute n'entretient de relations diplomatiques avec aucune nation extérieure au continent nord-américain. Elle n'en voit pas la nécessité.

>>>>[Et les États Européens ? Et l'Union Soviétique ?]<<<<
- Rackley (16:21:56/21-07-54)

>>>>[Ces pays ne considèrent pas que les Inuit et les Aléoutes vaillent seulement la poudre pour les expédier *ad patres*. Les États Européens comme la [dés] Union Soviétique ont d'autres intérêts que celui de jouer des jeux diplomatiques avec ce qu'ils considèrent (à tort) comme une poignée d'Esquimos analphabètes.]<<<<

- Mace (01:00:16/29-07-54)

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

On a souvent prétendu que la majorité de la population transpolaire aléoute n'aurait rien à gagner ni à perdre si le pays faisait sécession des NAO et, qu'en fait, elle ne s'en apercevrait même pas. Cette opinion est malheureusement exacte.

>>>>[Mais le reste des nations tribales s'en apercevrait. Nous nous en apercevrons parce que notre force réside dans la solidarité. Nous avons perdu quelque chose d'intangible et d'inestimable avec le départ des Tsimshian. Nous ne perdrons que davantage si la nation transpolaire se retirait à son tour.]<<<<

- John (21:10:24/27-01-54)



NATION TRANSPOLAIRE ALÉOUTE

n'est certainement pas une coïncidence si cette année fut également celle où le gouvernement transpolaire aléoute conclut son accord actuel avec la nation Sioux concernant la formation et l'armement haute technologie.

La nation transpolaire Aléoute n'entretient de relations diplomatiques avec aucune nation extérieure au continent nord-américain. Elle n'en voit pas la nécessité.

>>>>[Et les États Européens ? Et l'Union Soviétique ?]<<<<

- Rackley (16:21:56/21-07-54)

>>>>[Ces pays ne considèrent pas que les Inuit et les Aléoutes vaillent seulement la poudre pour les expédier *ad patres*. Les États Européens comme la (dés) Union Soviétique ont d'autres intérêts que celui de jouer des jeux diplomatiques avec ce qu'ils considèrent (à tort) comme une poignée d'Esquimos analphabètes.]<<<<

- Mace (01:00:16/29-07-54)

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

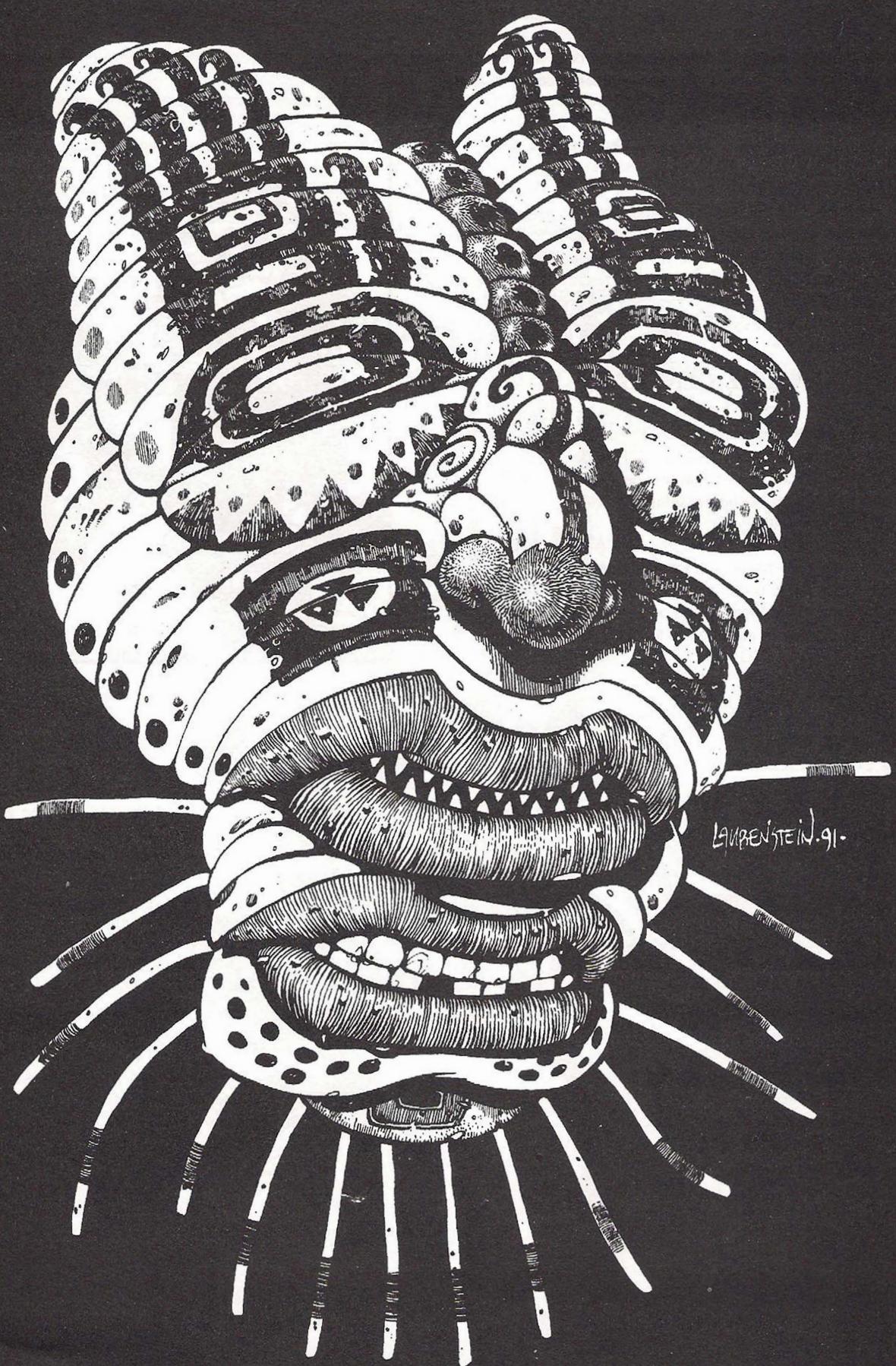
On a souvent prétendu que la majorité de la population transpolaire aléoute n'aurait rien à gagner ni à perdre si le pays faisait sécession des NAO et, qu'en fait, elle ne s'en apercevrait même pas. Cette opinion est malheureusement exacte.

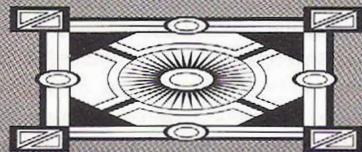
>>>>[Mais le reste des nations tribales s'en apercevrait. Nous nous en apercevrions parce que notre force réside dans la solidarité. Nous avons perdu quelque chose d'intangible et d'inestimable avec le départ des Tsimshian. Nous ne perdrons que davantage si la nation transpolaire se retirait à son tour.]<<<<

- John (21:10:24/27-01-54)



NATION TSIMSHIAN





NATION TSIMSHIAN

GÉNÉRALITÉS

Population : 1.050.000

Humains : 85 %

Elfes : 2 %

Nains : 2 %

Orks : 7 %

Trolls : 3 %

Autres : 1 %

Revenu par Habitant : 15.500 ¥

Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 28 %

Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés :

0 %

Personnes Affiliées à une Corporation : 12 %

Éducation :

BEPC : 59 %

BAC : 23 %

Études Supérieures : 2 %

Numéro d'Accès RTR : NAVTSM

CLIMAT

La partie nord de ce qui était autrefois la Colombie Britannique, y compris les îles de la Reine Charlotte, et la partie sud des "miettes" méridionales de l'Alaska forment aujourd'hui la nation Tsimshian. Les vents dominants soufflent de l'ouest quasiment tout au long de l'année, apportant l'humidité ramassée au-dessus de l'océan. En rencontrant la côte montagneuse, ces vents humides fraîchissent suffisamment pour déclencher des précipitations. Cette situation climatique rend la région tsimshian nuageuse et pluvieuse en permanence.

Les températures à la mi-été avoisinent parfois les 20° C mais redescendent pendant la nuit autour de 10° C, tombant à l'occasion beaucoup plus bas. Comme la côte ouest du Conseil Athabaskan, la nation Tsimshian est en butte à de grosses tempêtes hivernales. La violence des vents et de l'océan interrompent pratiquement tout trafic maritime pendant l'hiver, où les seules voies d'accès se limitent aux détroits intérieurs partiellement abrités entre les petites îles côtières et le continent.

>>>>[Comme je le disais dans le fichier sur l'Athabaskan, le climat est complètement perturbé dans ce coin. Personne ne semble savoir pourquoi. Des rapports remontant aux années 1990 et avant montrent que les Charlotte ne subissaient pas autant de grosses tempêtes qu'aujourd'hui, et que la couverture nuageuse se dissipait souvent en été pendant deux semaines de suite. Et maintenant ? Oublie ça, bonhomme. Trois jours de soleil consécutifs sont une vague de chaleur, et quatre un miracle. La nation Tsimshian est un endroit sinistre, déprimant, humide, déprimant, froid, venteux et démoralisant.]<<<<

- Woppler the Weatherman (13:01:48/01-06-54)

>>>>[Alors, Woppler, comment tu trouves la nation Tsimshian ?]<<<<

- Bung (16:45:09/23-07-54)

ACCÈS

Avion

Un seul aéroport international dessert la nation Tsimshian, celui de Kitimat, la capitale. Ses pistes sont trop courtes pour accueillir les vols sub-orbitaux ou semi-balistiques, si bien que le service est limité aux petits porteurs et, occasionnellement, aux appareils à poussée vectorielle. Un service régulier assure la liaison entre Kitimat et Vancouver, Anchorage, Juneau, Edmonton et Calgary. De décembre à février, la saison des tempêtes le réduit sévèrement.

Tsimshian Airways est la compagnie nationale qui relie Kitimat à Prince Rupert, Terrace, Vanderhoof, Fort St. James et Manson Creek, les autres grandes villes de la nation. La saison des tempêtes affecte sérieusement ce service, lui aussi.

>>>>[Bel euphémisme. Depuis 2041, où sept - comple-les, sept - avions se sont écrasés à cause de la tempête, la loi impose aux appareils de TA de rester au sol du 1er décembre au 14 février, et peut leur commander d'atterrir à tout autre moment de l'année dans un délai d'une heure sur notification de l'office météorologique de Kitimat (remarque, même par beau temps, tous les nuyens du monde ne me convaincraient pas de monter à bord d'un de ces cercueils volants de la TA).]<<<<

- Sky Pilot (19:56:10/31-12-54)

Automobile ou car

Les principales routes vers la nation Tsimshian sont la Route 37 au sud de Watson Lake, dans le Conseil Athabaskan, et la Route 16 à l'ouest de Prince George, dans le Conseil Salish-Shidhe. La Route 97, puis la Route 12, part au sud de Prince George et rejoint la Highway 1, laquelle continue ensuite au sud-ouest, jusqu'à Vancouver et la jonction avec la I-5 en direction de Seattle. Certains cols sur ces trajets sont complètement bloqués en hiver, interdisant de fait tout accès à la nation Tsimshian par voie terrestre.

Il n'existe aucun service de cars vers ou dans la nation Tsimshian.

Bateau

En été, le Conseil Salish-Shidhe offre un service de ferry le long de la côte de Port Hardy, au nord de l'île Vancouver, à Prince Rupert, dans la nation Tsimshian. Le trajet, qui suit les magnifiques détroits intérieurs, est assuré par des bateaux à coque standard plutôt que par les multicoques ou hydroplanes qu'on utilise partout ailleurs en Amérique du Nord. Ce choix rallonge ce qui pourrait être une assez brève traversée en un voyage de presque douze heures. Bien que le service de ferry soit plutôt conçu comme une excursion touristique, certains hommes d'affaires et autres l'empruntent à l'occasion.

>>>>[Bien sûr que "d'autres" l'empruntent à l'occasion. Si tu prends l'avion pour aller, disons, de Vancouver à Kitimat ou vice versa, tu dois produire ton ID au départ comme à l'arrivée. Avec le bateau, il te suffit de la montrer à l'arrivée. Si tu arrives. Va donc faire un tour dans les dossiers confidentiels du service de ferry salish-shidhe un de

NATION TSIMSHIAN

ces jours [pas si facile que ça, faut admettre, mais ça en vaut la peine]. Tu constateras un décalage intéressant entre le nombre de passagers qui montent à bord et ceux qui débarquent, particulièrement lors des trajets de nuit. Il y a des chances pour qu'une bonne partie de ces "personnes disparues" enjambent le bastingage pendant que personne ne regarde et gagnent par leurs propres moyens le rivage tsimshian ou salish-shidhe [c'est bon de savoir que c'est réalisable, hein, les Shadowrunners ?].]<<<<

- Rox (08:20:19/26-04-54)

>>>>[Ce n'est pas toujours une croisière d'agrément. Voilà deux ans, un ferry a été coulé par un Kraken ou autre chose. Aucun survivant.]<<<<

- Matrix Samurai (00:20:48/14-08-54)

La nation Tsimshian a lancé récemment un service de ferry qui relie Kitimat Harbor à Port Hardy au sud. Les bateaux de cette ligne sont considérablement moins luxueux que ceux du Conseil Salish-Shidhe, cependant.

>>>>[Ben, tu parles ! Tu sais de quelles putains d'épaves il s'agit ? Ce sont les bateaux que l'ancienne BC Ferries Corporation utilisait au putain de siècle dernier. La BCFC les avait serrés dans la naphtaline aux alentours de 2006, mais la nation Tsimshian les a rachetés et remis en état l'année dernière. Et tu sais à quoi ils marchent ? Ils sont propulsés par des moteurs diesel. C'est ça, bonhomme, des putains de moteurs à explosion qui brûlent du carburant fossile. Si c'est pas une bonne blague ?]<<<<

- Zeppo (01:03:34/11-12-54)

>>>>[Tu peux dire ce que tu veux, ils t'emmènent d'un point A à un point B, et ça vaut toujours mieux que nager.]<<<<

- Captain Blight (19:14:20/21-12-54)

>>>>[Alors comment ça se fait que personne ne les prend ?]<<<<

- Tailor (10:57:21/23-12-54)

>>>>[Ils ne sont peut-être pas aussi populaires que ceux de la ligne salish-shidhe, mais je sais qu'il y a des gens qui les empruntent. Principalement pour aller du nord au sud, remarque, ce qui est intéressant. Le port Hordy-Kitimat doit être déficitaire parce qu'il tourne presque toujours à vide. Mais j'imagine qu'il se ratraper sur le retour.]<<<<

- Captain Blight (18:10:59/29-12-54)

DÉMOGRAPHIE TRIBALE

Les principales tribus qui forment le gros de la nation Tsimshian sont les Tsimshian, les Tlingit et les Haida. La population se répartit à peu près comme suit :

Tsimshian	55 %
Tlingit	28 %
Haida	13 %
Kwakiutl	4 %

L'immense majorité de la population, à presque 98 %, est affiliée à une tribu. Lorsque la nation Tsimshian fut constituée, ses dirigeants expulsèrent avec zèle tous les non-Amérindiens de la région. Au gouvernement, une ligne dure continue d'entretenir l'esprit de cette mesure, bloquant toute velléité de faciliter le retour des non-Amérindiens sur le territoire. Les rares Anglos qui vivent et travaillent dans la nation sont tolérés sous l'égide d'un programme de visas de travail très restrictif. Inutile de préciser qu'aucune tribu de Peaux-Roses ne s'est constituée dans la nation Tsimshian.

Les restrictions à l'immigration des non-Amérindiens s'étendent également aux Amérindiens qui ne sont pas d'origine tsimshian, tlingit, haida ou kwakiutl. Lorsque la mesure fit effet, le Conseil Tribal Souverain des NAO la dénonça comme répressive et vota une motion de censure contre la nation Tsimshian. Le ressentiment engendré par cette affaire contribua au grand schisme de 2035 entre la nation Tsimshian et les NAO et, finalement, à sa sécession en 2037.

L'immense majorité du pouvoir politique de la nation repose entre les mains des Tsimshian. Tous occupent les principaux postes gouvernementaux et n'accordent une part significative de pouvoir financier qu'aux Tlingit. Les Haida et les Kwakiutl sont des citoyens de seconde classe. Ils ne peuvent obtenir que des postes d'ouvriers, c'est pourquoi bon nombre d'entre eux se retrouvent régulièrement au chômage. Les Haida et les Kwakiutl sont très mécontents de leur sort, mais paraissent cependant impuissants à l'améliorer.

>>>>[Évidemment qu'ils sont impuissants à redresser leur situation. C'est plutôt difficile quand on est à un contre six, et que l'opresseur contrôle le gouvernement, le service public, la police et l'armée. Ce qui ne veut pas dire qu'ils n'ont pas essayé. En 2041, un métis nommé John George a formé un groupe radical qu'il a appelé le Front National Haida. Le FNH a commencé à revendiquer l'égalité des droits par les moyens habituels (politiques) et le gouvernement lui est tombé dessus en force. John George s'est retrouvé derrière les barreaux avec une bonne partie de ses adeptes. Les membres restants du FNH sont devenus encore plus radicaux - contre le souhait de John George, qui cherchait une solution politique pacifique au problème - et se sont mis à poser des bombes. La police et l'armée (même organisation, en réalité) ont riposté par la répression brutale. En 2042, les flics ont découvert et rasé le siège du FNH en utilisant de l'artillerie individuelle de fabrication japonaise qu'ils s'étaient procurée d'une façon ou d'une autre. Aucun membre du FNH ne s'en est sorti. L'assaut a également causé de nombreuses pertes "secondaires", mais le gouvernement s'en fichait vu que dégâts et pertes en vies humaines se limitaient à un quartier exclusivement haida/kwakiutl. Après les représailles militaires, le gouvernement a intenté un procès à John George pour avoir incité le FNH à l'insurrection civile, méprisant le fait qu'il était au secret en prison au moment des attentats. Il a été jugé coupable, mais la cour s'est judicieusement retenue d'en faire un martyr à la cause haida/kwakiutl en le condamnant à mort - peine standard pour l'insurrection civile. John George est toujours en prison et il n'y a aucun signe qu'on doive le relâcher prochainement.]<<<<

- Eagle (18:08:55/09-03-54)

>>>>[Les Haida et les Kwakiutl n'oublieront jamais que John George dort sur un oreiller de pierre à cause de son attachement à notre juste cause. Nous nous souviendrons, nous le libérerons - et nous vengerons sa persécution.]<<<<

- Front National Haida (17:13:57/09-06-54)

>>>>[La question de la conduite du gouvernement Tsimshian envers les Haida, les Kwakiutl, le FNH et John George a été portée plusieurs fois à l'attention du Conseil Tribal Souverain des NAO. Tous les membres du Conseil condamnent unanimement les responsables de cette répression brutale.]<<<<

- Wilson Gold Eagle (08:42:10/13-09-54)

>>>>[Mais, vu que la nation Tsimshian ne fait plus partie de tes NAO, l'opinion du CTS ne vaut pas un pet. Et si vous nous soutenez avec davantage que des mots, hm ?]<<<<

- Front National Haida (05:16:34/24-11-54)

>>>>[Si les Haida et les Kwakiutl sont des citoyens de deuxième classe, alors les non-Amérindiens et les membres des autres tribus appartiennent à une troisième classe, sinon pire. On les évite, on les traite comme de la drek - même les Haida. Sûr, on les autorise à travailler et on les paye même (parfois) honnêtement pour ce qu'ils font. Mais ils sont confinés dans des "enclaves touristiques" - des camps de prisonniers, plutôt - et Dieu leur vienne en aide si jamais ils se risquent hors de leur territoire.]<<<<

- Jackson (13:13:04/09-12-54)

HISTOIRE ET CULTURE

La région de la côte nord-ouest de l'Amérique du Nord a toujours possédé davantage de ressources naturelles que n'importe quel autre territoire habité par les Amérindiens. Océan et rivières fournissaient poissons et fruits de mer en abondance, et les forêts épaisses qui se dressaient abruptement après le rivage offraient gibier, racines comestibles et baies. Séquoias géants, sapins de Douglas et pins constituaient une source inépuisable de bois.

Les tribus de la côte nord-ouest, qui comprenaient les Bella Coola, les Chinook, les Haida, les Klikitat, les Kwakiutl, les Nootka, les Quileute, les Qunault, les Tlingit et les Tsimshian, différaient de la plupart des autres tribus amérindiennes en ceci que leur structure sociale n'était nullement démocratique. Chaque village était dirigé par quelques familles qui détenaient leur position sociale grâce à leur richesse et à leurs origines. La richesse se mesurait aux possessions matérielles, particulièrement des guerriers ennemis capturés dans la bataille). Le cuivre, martelé en feuilles en forme de boucliers, était le bien le plus précieux.

Une tradition connue sous le nom de *potlatch* autorisait les familles et les individus d'un statut social élevé à faire étalage de leur richesse. Celui qui donnait un *potlatch*, grande fête durant plusieurs jours, conviait tous les rivaux de sa famille. Laquelle famille offrait un cadeau à tous les invités et détruisait également certaines de ses possessions - canoës, masques en bois ou même boucliers de cuivre - pour



affirmer son opulence. La tradition imposait aux rivaux de répliquer au *potlatch* de leurs hôtes en détruisant encore davantage de richesses. Des familles et même des villages entiers pouvaient ainsi être réduits à la misère à cause des exigences du *potlatch* d'un rival. La mentalité moderne vit rapidement comment exploiter cette tradition pour dépasser la simple auto-glorification et acculer un concurrent à la ruine.

>>>>[Si tu regardes un peu plus loin dans ce fichier, tu verras que le gouvernement Tsimshian a conservé la tradition, mais sous une forme grandement modifiée. Les cadeaux offerts aux invités sont très modestes, et le gouvernement ne procède plus

à une destruction physique de ses richesses. Il n'en a tout simplement pas les moyens.]<<<<

- Holly (15:10:17/10-03-54)

>>>>[Plus de la même façon, Holly. Mais il continue de procéder à l'occasion à une destruction symbolique. Tu te souviens que les tribus de la côte nord-ouest considéraient les esclaves comme faisant partie de leurs biens ? le *potlatch* annuel Tsimshian est fréquemment le cadre de l'exécution publique des condamnés à mort.

Adéquat, non ?]<<<<

- People Watcher (00:01:42/14-03-54)

La côte nord-ouest conduisit les Amérindiens à développer une importante tradition maritime. De grands canoës océaniques, mesurant parfois plus de 20 mètres de long, étaient taillés dans des troncs de cèdres et de séquoias. Ils pouvaient emporter jusqu'à 60 guerriers à la chasse à la baleine ou en expédition contre des villages ennemis.

Les tribus de la région furent parmi les dernières à rencontrer les Européens, mais dès 1800, le commerce de fourrures florissait le long de la côte. Les Amérindiens échangeaient leurs peaux aux commerçants anglo-saxons contre des outils en fer, hautement appréciés des talentueux sculpteurs amérindiens.

La principale forme d'expression artistique de la région était de gigantesques totems sculptés dans d'immenses troncs d'arbres. Il s'en dressait devant pratiquement chaque habitation, affichant les titres du chef de la famille.

>>>>[On trouve encore des villages abandonnés cachés le long de la côte, avec plantée au centre comme une forêt de totems pourrisants. La sculpture des totems était plus grossière avant que les Amérindiens n'obtiennent des outils en fer auprès des commerçants de fourrures. Ensuite, le commerce a pris le pas sur l'art.]<<<<

- Emily (16:11:50/27-02-54)

NATION TSIMSHIAN

D'une manière générale, les tribus de la côte nord-ouest s'adaptèrent au mode de vie européen. Certains pêcheurs amérindiens achetèrent des bateaux à moteur et commencèrent à revendre leurs prises aux grands distributeurs. D'autres trouvèrent un emploi dans des fabriques de conserves ou se lancèrent dans la pomme de terre et d'autres cultures lucratives.

>>>>[... Pour notre plus grande honte. Nous aurions dû combattre alors pour repousser les Anglos, au lieu d'attendre deux cents ans et d'oublier tant de nos traditions ancestrales.]<<<<

- Nick Jim (17:01:58/24-02-54)

Le XXème siècle passa comme une marée d'événements qui allait créer la nation Tsimshian dans des circonstances très similaires à celles dont le Conseil Salish-Shidhe devait faire l'expérience. Au Canada, qui comprenait la partie nord de la côte nord-ouest, les lois votées en réponse à la question amérindienne conduisirent finalement au déclin des grandes tribus.

Les Indiens "officiels" - ceux qui vivaient dans des réserves dûment enregistrées - bénéficiaient de différents avantages, incluant des réductions d'impôts, le droit à un certain degré d'autonomie et même la garantie d'un revenu annuel minimum. Ces avantages se voyaient refusés aux Indiens qui quittaient les réserves, même à ceux qui trouvaient à s'employer dans le "monde extérieur". Bon nombre des anciens des tribus appréciaient d'être payés "pour le simple fait d'être des Indiens". Mais pour les membres plus jeunes, plus ambitieux, c'était insuffisant. Ils voulaient faire leur trou dans le monde des Anglos et renoncèrent à leur statut pour cela. Lentement mais inévitablement, il en résulta une "fuite des cerveaux" tribale, une évaporation culturelle qui vit la jeunesse et la vitalité se détourner des traditions prescrites par la loi. Beaucoup de tribus dominantes déclinèrent.

Les Amérindiens du nord-ouest avaient généralement davantage l'esprit de clan que celui de tribu. Les clans appartenait à la tribu mais recevaient tout le bénéfice des loyautés individuelles. À l'époque des revendications territoriales et des protestations écologiques des années 1980 et 1990, ce furent des clans individuels qui passèrent au premier plan du conflit, essayant d'arracher au gouvernement le contrôle de leurs terres.

Ce ne fut qu'à la fin de la première décennie du XXIème siècle que les différents clans commencèrent à coopérer et à constituer des tribus à part entière. Les tribus nouvellement reconstituées n'étaient pas toujours celles qui tenaient le devant de la scène un siècle auparavant, mais d'autres, telles que les Tsimshian et les Tlingit, suivis par les Haida et les Kwakiutl. Les clans ayant appartenu aux anciennes tribus dominantes existaient toujours, en nombre beaucoup plus réduit ; mais pour une raison ou une autre, ils avaient manqué le train de l'histoire. Avant qu'ils n'aient compris dans quelle direction soufflait le vent et commencé à s'organiser, d'autres avaient établi leur domination sur la région.

De nombreux historiens soutiennent que cette erreur d'appréciation fut la cause de la quasi-disparition de plusieurs tribus historiquement importantes : dépossédées de leur influence sur le devenir de la région, elles virent la majorité de leurs membres renoncer à jamais au mode de vie tribal.

En 2021, la gobelinisation ajouta une nouvelle ride au tissu social de la région. Malgré toute la fierté qu'ils inspiraient, les sentiments de fraternité entre clans et tribus locaux se révélèrent très largement exagérés quand le dixième environ de la population se métamorphosa en orks et en trolls. Quelle qu'ait pu être leur position avant la gobelinisation, les Éveillés furent généralement redoutés, ou même haïs, par leurs frères de sang de la veille. L'immense majorité des Amérindiens Éveillés de la nation

Tsimshian émigrèrent dans le sud et rejoignirent le Conseil Salish-Shidhe.

Les Tsimshian et les Tlingit prirent le pouvoir dans la nation Tsimshian, car ils agirent les premiers et *en masse* (en français dans le texte. NdT).

>>>>[Et aussi parce qu'ils n'ont pas hésité à recourir à la force pour s'emparer du pouvoir et pour le conserver. N'oublie pas ça, petit mâle.]<<<<

- Haida Princess (11:19:04/30-07-54)

Plusieurs mois avant que la nation Tsimshian ne soit officiellement reconnue par le MSA, une poignée de clans haida formèrent une confédération et lui donnèrent le nom de Nouvelle Nation Haida. Ils demandèrent leur reconnaissance officielle au MSA avec celle de la nation Tsimshian, mais elle ne leur fut jamais accordée. Voyant sa demande rejetée, la Nouvelle Nation Haida se retira de la scène politique.

>>>>[Se retira ? Se RETIRA ? Elle a été balayée par cette putain de majorité tsimshian et tlingit, ouais ! Balayée. Je te parle de plomb qui vole, de crânes qui éclatent, de bombes qui explosent et de villages qui brûlent. Et pourquoi le MSA et, plus tard, les NAO, n'ont pas levé le petit doigt ? Parce qu'ils voulaient l'accès aux richesses naturelles tsimshian et à la région côtière, stratégiquement importante. Enfoirés de bouffeurs de drék.]<<<<

- Costal Warrior (13:36:52/01-05-54)

>>>>[le MSA n'a jamais eu confirmation de cette violente répression. Même aujourd'hui, il existe très peu de preuves qui permettent de l'établir avec certitude. Le MSA ne pouvait pas agir sur de simples rumeurs. Mais le Conseil Souverain a reconnu, par la suite, ce regrettable incident.]<<<<

- Coyote (20:59:01/01-05-54)

>>>>[Une putain de "motion d'approbation". Je suis certain que c'a dû apporter un grand réconfort aux veuves et aux enfants des victimes.]<<<<

- Coastal Warrior (15:35:46/05-05-54)

Très peu de Tsimshian portent le costume traditionnel, tout simplement parce qu'il n'est guère pratique dans le monde moderne. Quelques rares traditionalistes se coiffent du chapeau conique tressé à partir de racines d'épicéa finement tordues. L'immense majorité des citoyens s'habillent à la mode contemporaine, avec une préférence pour les tissus naturels. Ils portent toujours une marque visible de leur héritage culturel, mais se limitent habituellement aux plumes ou autres fétiches accrochés dans les cheveux ou à un bandeau.

L'artisanat traditionnel, tel que la sculpture fine sur bois, est encore pratiqué dans la nation.

ÉCLAIRAGE SUR UNE TRIBU : LES TSIMSHIAN

Les Tsimshian, désignés par certains historiens sous le nom d'Indiens Chimnesyan, formaient l'une des tribus les plus riches de la région de la côte nord-ouest. Vivant presque exclusivement de pêche et de rapines effectuées au détriment d'autres tribus, ils habitaient en petits villages le long des rivières Nass et Skeena dans ce qui était autrefois la province canadienne de Colombie britannique. Ils étaient la seule tribu de la région à obéir à des chefs tribaux. Toutes les autres ne respectaient que l'autorité de leurs chefs de clan respectifs.

Les Tsimshian vivaient dans de "longues maisons" construites en poutres et planches de cèdre. Une seule habitation accueillait de sept à dix familles dirigées par un chef de maisonnée. L'identité, le titre et les hauts faits du chef étaient fréquemment



rappelés sur un totem dressé devant la maison. Les chefs fortunés s'offraient le luxe d'avoir des serviteurs et des esclaves personnels, généralement des prisonniers originaires d'autres tribus. La société tsimshian avait une structure rigide, chaque membre occupant une position bien définie sur l'échelle sociale. Le statut social était déterminé par le lignage et les richesses.

Les Tsimshian adoptèrent certaines coutumes européennes, mais conservèrent beaucoup de leurs propres traditions. Ils furent l'une des rares tribus à conserver son langage originel, qui demeurait encore assez largement répandu au début du XXIème siècle.

>>>>[Qu'ils aient conservé leur langage indique le soin qu'ils portent à leurs traditions. Les autres tribus - et je parle d'une manière générale, alors ne viens pas me les briser avec des exceptions individuelles - l'ont au contraire laissé mourir. Beaucoup ont essayé de faire revivre leur langue, mais ces tentatives passent souvent par la reconstruction laborieuse d'un langage tombé en désuétude et très déterioré.]<<<<

- Holly | 16:16:10/14-02-54]

>>>>[Dans certains cas, les linguistes doutent que le langage ainsi "ressuscité" ait beaucoup en commun avec ce qui se parlait dans le coin des siècles auparavant. La plupart des langages ne possédaient qu'une tradition orale, dont la majeure partie s'est perdue. Quand tu entends quelqu'un parler en soi-disant Bella Coola, il s'exprime probablement dans ce qu'il croit - ou aimeraient croire - être le dialecte originel. Beaucoup de tribus ont considéré qu'il serait politiquement commode et bon pour le moral de récupérer leur langue "originelle". Si cela signifiait fabriquer quelque chose

qui sonne authentique, c'est ce qu'elles faisaient [ne parle jamais de tout ça à un Amérindien, bien sûr : il se sentirait gravement insulté.]]<<<<

- Sarah Bowers | 19:15:12/10-03-54]

"L'identité tribale" devint une préoccupation de même niveau que les revendications territoriales des années 1990 et des décennies suivantes. Les Tsimshian furent aux avant-postes des deux mouvements.

Leur position dominante fut largement fonction de leurs chefs tribaux, qui faisaient office de points de ralliement pour la renaissance tribale. Quelle qu'en fut la raison profonde, les Tlingit et les Tsimshian passèrent à l'avant-plan.

>>>>[Il existe une autre explication intéressante à leur rapide montée en pouvoir. Des preuves attestent l'existence ininterrompue de sociétés secrètes (mentionnées plus loin par Danchekker) remontant aux années 1800, qui seraient restées actives tout au long du XXème siècle et jusqu'au début du XXIème. Ces sociétés secrètes, d'après certains sociologues, auraient préservé les traditions et servi de pierres de touche, de noyaux si tu préfères, autour desquelles se serait cristallisée la renaissance tribale. Je ne suis pas certaine d'y croire. Mais les sociétés secrètes sont un fait avéré, aujourd'hui. Comme je le disais, reporte-toi au commentaire de Danchekker un peu plus loin.]<<<<

- Holly | 22:18:23/06-06-54]

Le plus important leader tsimshian fut Nicholas John, né près de Kitimat en l'an 2000. Ce fut lui qui, en collaboration avec plusieurs chefs tlingit, demanda l'intégration aux NAO nouvellement constituées, au nom de la nation Tsimshian.

>>>>[C'est lui aussi qui a ordonné la répression sanglante de la Nouvelle Nation Haida.]<<<<

- Bald Eagle | 11:46:11/13-05-54]

>>>>[Ça n'a jamais été prouvé, et John lui-même l'a nié sans discontinuer jusque sur son lit de mort. Si je devais choisir un coupable vraisemblable, je désignerai son frangin, Dennis John, chef de guerre des Tsimshian. Tu te souviendras que Nicholas John avait viré Dennis du conseil tribal tsimshian pour cause de "divergences d'opinion inconciliables" presque immédiatement après une autre descente musclée contre une manifestation d'indépendantistes kwakiutl et haida.]<<<<

- People Watcher | 23:01:36/20-05-54]

Les Tsimshian connaissaient les sociétés secrètes communes à la plupart des cultures amérindiennes. Comme pour bien d'autres aspects de leur culture, ils conservèrent cette tradition face à l'invasion européenne. Les sociétés secrètes avaient probablement des racines chamaniques similaires à celles des danseurs Kachina de la région pueblo, mais on sait très peu de choses sur elles.

>>>>[C'est parce qu'elles sont secrètes, abruti.]<<<<
 - Bung (16:34:06/09-03-54)

Le nombre et l'influence des sociétés secrètes sur la culture tsimshian actuelle sont inconnus.

>>>>[Même commentaire.]<<<<
 - Bung (16:34:59/09-03-54)

En se fondant sur d'autres sociétés amérindiennes connues, on peut estimer qu'elles sont probablement composées de chamanes voués à la préservation des traditions anciennes et à leur transmission aux générations suivantes.

>>>>[Holly, je crois que ça va tout spécialement t'intéresser. J'ai parlé à un membre d'une de ces sociétés secrètes, qui se donne le nom de Fraternité du Long Foyer. Ce sont tous des chamans, voués à la sauvegarde de la Terre. Maintenant, dans la nation Tsimshian actuelle, quel est le principal ennemi de l'environnement ? Le gouvernement. Le but de la Fraternité du Long Foyer est donc devenu la modification de la politique gouvernementale. Ses adeptes sont peu nombreux, mais puissants. Tu as peut-être entendu parler de disparitions mystérieuses parmi les membres du Conseil à l'Environnement du gouvernement tsimshian. C'est comme ça que les médias ont rapporté l'affaire. Mais les personnes en question n'ont pas disparu, elles ont été tuées dans des circonstances à te glacer le sang (du genre, tous les os arrachés de leur corps). D'après certains de mes contacts, ces meurtres ne pouvaient être le fait que de grands esprits invoqués par - devine qui ? Bien vu : la Fraternité du Long Foyer en revendique la responsabilité. Pas publiquement, bien sûr - Bung a raison, se sont des sociétés secrètes - mais devant moi. Intéressant, non ?]<<<<
 - People Watcher (09:45:42/22-07-54)

>>>>[À ce que je comprends, tu crois à cette histoire, Watcher ?]<<<<
 - Holly (21:31:10/22-07-54)

>>>>[Je n'ai pas de raison de la mettre en doute, Holly. Comme tu le sais, le gouvernement tsimshian manque notoirement de talents chamaniques. Mais récemment, et c'est confirmé, il a embauché une paire de chamans mercenaires pour se lancer sur la piste de la Fraternité du Long Foyer.]<<<<
 - People Watcher (08:19:43/23-07-54)

>>>>[Quel genre de chaman irait accepter un contrat pareil ?]<<<<
 - Holly (10:54:05/23-07-54)

>>>>[Il y en a beaucoup qui accepteraient avec plaisir, ceux qui suivent des totems que la plupart des gens ignorent et dont ils ne soupçonnent pas l'existence, qui sont cachés même à ceux qui connaissent un peu la voie de la magie chamanique.]<<<<
 - Man-of-Many-Names (19:10:45/01-08-54)

ÉCONOMIE

L'économie de la nation Tsimshian repose sur ses ressources naturelles. La nation possède de vastes étendues de forêts qu'elle exploite méthodiquement tout au long de l'année. Les zones déboisées doivent être replantées, selon la législation du Service Forestier Tsimshian, mais le reboisement n'est pas la priorité première des compagnies et il est généralement négligé jusqu'à ce que l'érosion ait entamé son œuvre. Bien que le pays vante

ses "techniques scientifiques de sylviculture", les arbres qui poussent dans les zones reboisées sont rarement aussi vigoureux que ceux des anciennes forêts.

>>>>[L'exploitation forestière ? Au XXI^e siècle ?]<<<<
 - Tasp (16:21:12/28-09-54)

>>>>[Je sais que ça paraît bizarre. Mais certains marchés un peu partout à travers le monde réclament du bois de construction, et la nation Tsimshian est trop heureuse de leur en fournir.]<<<<
 - Bosko (23:10:49/29-09-54)

>>>>[Mais ces marchés sont modestes et le deviennent de plus en plus, Bosko, sale défenseur des tueurs d'arbres. Il n'y a aucune excuse pour l'abattage forestier. Le véritable coupable est le gouvernement Tsimshian. Les compagnies forestières perçoivent des indemnités pour chaque hectare de forêt abattu, quoi qu'il advienne des troncs, même s'ils pourrissent dans les zones de stockage. Le pays coupe moitié plus d'arbres qu'il n'en vend, et laisse pourrir le surplus, un gaspillage de ressources naturelles. Évidemment, les indemnités gouvernementales sont supérieures aux bénéfices que rapporteraient le sciage, la distribution et la vente des troncs. Une compagnie forestière peut gagner de l'argent rien qu'en abattant un pan de colline et en abandonnant les troncs sur place. Si le bois se vend, la compagnie augmente encore son bénéfice. C'est dingue, non ? Dingue et criminel.]<<<<

- Ellen Greenbough (00:37:33/11-11-54)

>>>>[Je croyais que les Amérindiens respectaient la nature.]<<<<
 - Bundy (15:49:38/26-11-54)

>>>>[C'est le cas. Les véritables Amérindiens cherchent la Terre et la protègent contre toute profanation. En ceci, nous autres Haida observons la tradition de nos ancêtres. Mais les gens en place au pouvoir dans la nation Tsimshian l'ont oublié et se sont détournés de la richesse spirituelle qui était leur autrefois. Ils peuvent paraître Amérindiens, mais leur cœur est devenu semblable à celui de l'homme blanc. Lorsque John George nous conduisait, nous luttions pour davantage que notre propre émancipation. Nous luttions également pour mettre un terme au viol de la Terre qui est notre foyer, notre rempart et notre force.]<<<<

- Shawnigan (21:16:22/28-11-54) .

L'économie tsimshian repose également fortement sur l'exploitation minière. Plusieurs mines à ciel ouvert creusées au siècle dernier sont encore économiquement viables. Le pays extrait et vend le minerai de nickel et d'aluminium, deux métaux qui manquent gravement sur le marché mondial. Parce que certaines applications scientifiques et industrielles nécessitent toujours du métal véritable et qu'il n'existe aucun produit de substitution satisfaisant, les tarifs mondiaux du nickel et de l'aluminium sont élevés. Malheureusement, la nation Tsimshian n'a pas la technologie nécessaire pour conduire le processus d'extraction et de fusion avec une efficacité maximale. Le prix de vente du métal est élevé, mais le coût de l'extraction et de la purification du minerai l'est également. Actuellement, l'industrie minière tsimshian parvient tout juste à équilibrer son budget, et les conditions ne feront qu'empirer maintenant que les mines des environs de Terrace et de Kitimat commencent à s'épuiser.

>>>>[Au siècle dernier, l'extraction et l'affinage ont bien failli empoisonner la Terre. Au moins, avec la technologie moderne, l'industrie ne sature plus l'atmosphère ni les rivières et ne brûle pas la Terre. La plus importante fonderie de Kitimat déverse moins de

NATION TSIMSHIAN

COÛT DE LA VIE DANS LA NATION TSIMSHIAN		Équipement magique
OBJET	PRIX	
Armement		
Armes à feu	130 %	Armes magiques 120 %
Armes de contact	110 %	Focus de Pouvoir 80 %
Armes de jet	110 %	Focus de Sort 80 %
Armes de trait	110 %	Fournitures magiques 80 %
Accessoires pour armes à feu	140 %	Bibliothèque hermétique 90 %
Explosifs	150 (2)	Matériaux pour Sorcellerie Rituelle 80 %
Munitions	130 % (1)	
Vêtements et armures		
Armures	130 % (3)	
Surveillance et sécurité		
Amplificateurs de vision	140 %	
Communications	140 %	
Contre-mesures électroniques	150 %	
Équipement de survie	90 %	
Mesures de surveillance	140 %	
Systèmes de sécurité	140 %	
Mode de vie		
Loisirs	95 %	
Électronique	140 %	
Cybernétique		
Implants céphaliens	180 % (4)	
Implants céphaliens internes	180 %	
Implants corporels	160 %	
Cyberdecks	450 % (5)	
Programmes	450 %	
Biotechnologie		
Biotechnologie	150 %	
		NOTES :
		(1) Les munitions spécialisées sont strictement contrôlées par le gouvernement. (Il ne faudrait pas que des militants haida mettent la main sur des balles explosives ou APDS, ça ferait tache.)
		(2) Explosifs et exploitation minière marchent ensemble, donc ce genre de truc s'obtient assez facilement au marché noir. Des faux certificats te coûteront la peau des fesses, par contre (et ce n'est pas compris dans la différence indiquée).
		(3) Le port de l'armure est prohibé, même les trucs légers (même motif que pour les munitions).
		(4) Ne traite qu'avec des gens que tu connais, et même comme ça, vérifie leurs références avec le plus grand soin. Il y a de véritables bouchers sur le marché. Ça s'applique à tous les implants.
		(5) La possession d'un cyberdeck de septième génération est strictement interdite. Il y a un type à Kitimat qui peut en construire à la demande (si les flics ne l'ont pas déjà coffré).
		(6) En d'autres termes, tu devras verser à un arrangeur Tsimshian la même commission astronomique qu'on te facturerait à Seattle. Inutile de dire que le gouvernement considère d'un soleil le concept du citoyen de base se promenant dans les rues aux manettes de son propre tank, surtout quand le citoyen en question pourrait être un Haida...
		Bref, pas de grosses surprises, hein ?]<<<<
		- The Keynesian Kid (20:25:58/11-02-54)

saloperies dans l'environnement que quatre moteurs d'automobiles à combustion interne.]<<<<

- Bosko (08:40:06/30-09-54)

>>>>[Bosko, tu as encore été lire le prospectus de la compagnie minière, pauvre abruti.]<<<<

- Ellen Greenbough (06:45:57/15-10-54)

>>>>[Même si les mines et les fonderies sont aussi peu polluantes qu'elles le prétendent - et j'émettais de sérieuses réserves là-dessus - elles sont une souillure à l'esprit de la Terre. La Terre donne avec la générosité d'une mère. Elle ne doit pas être violée.]<<<<

- Shawnigan (21:22:22/28-11-54)

>>>>[J'en crois pas mes yeux. J'ai lu un autre guide sur le pays, où il est dit que la nation Tsimshian a quitté les NAO parce qu'elle voulait que le Conseil Tribal Souverain impose des limitations plus strictes à la technologie.]<<<<

- Berry (08:23:34/03-12-54)

>>>>[Bienvenue dans le monde réel, Berry, mon mignon. Les Tsimshian se sont servi de ce prétexte (et c'était bien un prétexte, vu qu'ils avaient toujours voulu faire sécession, du moins à ce que j'ai compris), et ils étaient crédibles, parce qu'à l'époque ils ne possédaient pratiquement aucune industrie. Une fois livré à lui-même, le gouvernement tsimshian a radicalement changé son fusil d'épaule. Il avait besoin d'une industrie pour relancer son économie défaillante et il s'est dit (jusqu'à un certain point), au diable les conséquences. Est-ce que l'hypocrisie n'est pas une chose merveilleuse ? Mais vu que les types qui rédigent les guides se donnent rarement

la peine d'aller vérifier ce qu'ils racontent, ils ont gobé cette histoire de : "On déteste la technologie, revenons aux sources".]<<<<

- The Keynesian Kid (18:28:26/05-12-54)

>>>>[Beaucoup parmi mon peuple ont ressenti le désespoir en leur cœur devant cette tournure des événements. Mais que pouvions-nous faire ? le gouvernement était trop puissant, et la résistance n'entrant pas dans nos méthodes.]<<<<

- Eagle Feather (21:42:09/13-12-54)

>>>>[Peut-être pas dans les tiennes, pépé. Mais regarde les infos demain, et tu verras si elle entre dans les nôtres.]<<<<

- Haida Warrior (06:22:51/31-12-54)

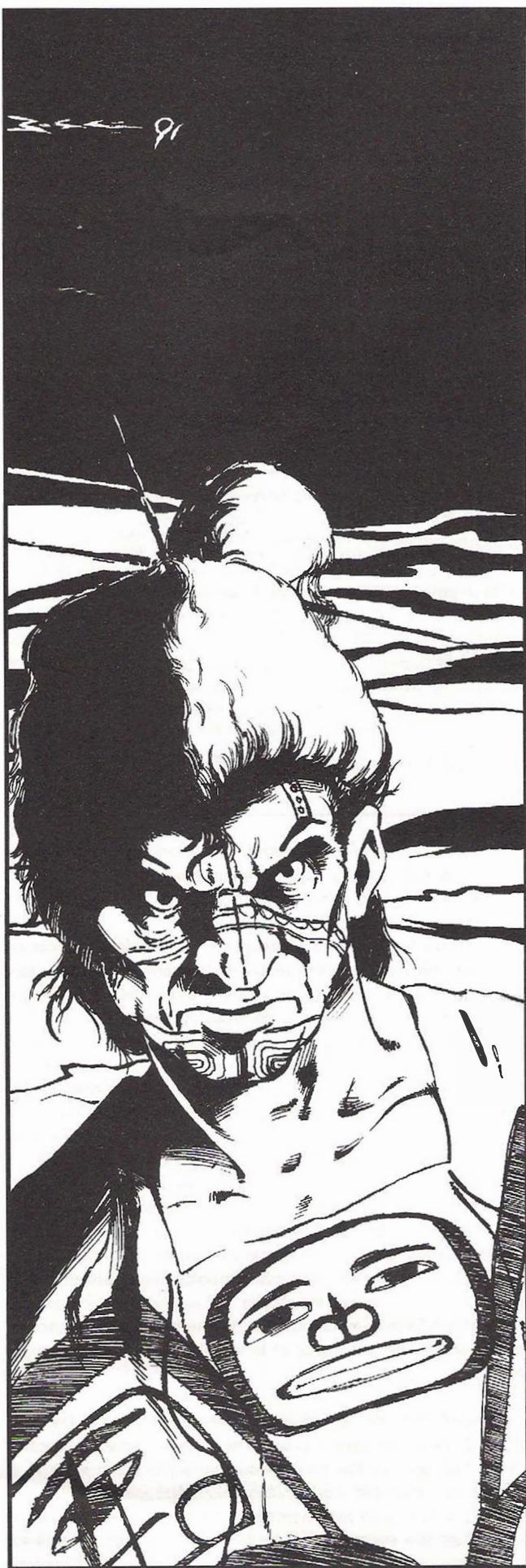
L'économie tsimshian est stagnante, certains disent vacillante. Le produit national brut et le revenu moyen par habitant ont tous les deux chuté de 3 % par an au fil des cinq dernières années, et on s'attend à une aggravation de ce chiffre. Le besoin en importations alimentaires plus importantes équivaut à une dégradation du niveau de vie moyen.

La nation Tsimshian ne possède qu'une industrie primaire. Le secteur secondaire est mince et le tertiaire pratiquement inexistant.

>>>>[Autrement dit, la tech est importée. C'est l'heure des différences de prix, bonhomme. D'après les tarifs en vigueur à Seattle, comme toujours. (voir tableau ci-dessus)]

- The Keynesian Kid (18:28:26/05-12-54)

>>>>[Une fois encore, le Kid ne dit absolument rien sur les trucs qui altèrent la conscience. Les BTL sont disponibles et les prix sont



faibles : peut-être 80 % de ce qu'ils sont à Seattle. Le gouvernement continue à fanfaronner à propos de sa "guerre anti-BTL", mais il n'y a pas grand-chose qui bouge.]<<<<

- Warpdrive (18:52:36/27-02-54)

>>>>[Ça arrange le gouvernement de voir les puces se répandre, parce que la plupart des consommateurs sont haida ou kwakiutl. Difficile d'organiser une insurrection civile quand on est disjoncté [ce qui donne un sens complètement nouveau à l'expression : "opium des masses"].]<<<<

- Jocko (04:12:32/03-05-54)

>>>>[Tu veux dire que le gouvernement est mouillé dans le trafic de BTL ?]<<<<

- Rabbit (06:50:41/03-05-54)

>>>>[Pas directement. Le trafic est géré actuellement par une branche tlingit de la Mafia. Le gouvernement se contente de laisser courir.]<<<<

- Jocko (13:14:58/07-05-54)

>>>>[Soit quelqu'un a déconné pleins tubes, soit le gouvernement a trouvé une nouvelle solution à la question haida/kwakiutl. Voilà deux semaines, un chargement de BTL turbo est arrivé, infecté par une saloperie quelconque. Pour le moment, on compte sept morts, trois comateux, un type persuadé d'être une orange et quatre disparus (dont on présume qu'ils ne doivent pas être à la fête). Toutes les victimes étaient des Haida ou des Kwakiutl. Qu'est-ce que tu dis de ça ?]<<<<

- Bender (08:36:55/22-09-54)

La nation Tsimshian limite fortement la présence des grandes multinationales sur son territoire par une application rigoureuse des lois sur l'immigration. Les compagnies sont libres d'engager des non-Amérindiens, aussi longtemps qu'elles sont en demeure de prouver que le gouvernement a besoin de leurs qualifications et que les nouveaux employés se plient aux restrictions de leur visa de travail, mais tous les cadres supérieurs doivent être citoyens (c'est-à-dire Tsimshian ou Tlingit : le gouvernement n'accepterait jamais un Haida ou un Kwakiutl à un tel poste de pouvoir). Naturellement, les grandes corporations font grise mine. Elles estiment, à juste titre si l'on considère le niveau d'éducation dans la nation Tsimshian, avoir peu de chance de trouver sur place des cadres suffisamment qualifiés, dont la loyauté envers elle serait, de plus, sujette à caution. Quoiqu'il en soit, MCT s'est pliée à ces conditions. Le président de sa filiale tsimshian est un Tsirnshian.

>>>>[Voilà quelques nouvelles rumeurs toutes chaudes, bonhomme. Semblerait qu'il y ait un important gisement de manganèse sous le fond marin immédiatement à l'ouest des îles de la Reine Charlotte. Ça représenterait des milliards de nuyens, assez pour maintenir le pays à flot pendant une douzaine d'années supplémentaires de gestion désastreuse. Pour l'instant, la nation Tsimshian n'a pas la technologie pour l'exploiter. Mais MCT l'a (coincidence ? le président tsimshian de la filiale de MCT a été nommé seulement deux semaines avant la découverte du gisement. Un président amérindien autorise MCT à opérer en territoire tsimshian. Nom d'un petit bonhomme, quelle chance que tout se soit déroulé précisément au mieux). Maintenant, MCT tient le gouvernement à sa pogne. Elle ne lui vendra pas la technologie dont il a besoin sans obtenir en retour quelque chose de conséquent. Je me suis laissé dire qu'elle avait demandé le monopole du développement dans tous les domaines où elle a des intérêts majeurs, plus un siège au gouvernement. Sans quoi, le manganèse restera inaccessible sous deux cents mètres de flotte. Pour l'instant, le gouvernement s'accroche

NATION TSIMSHIAN

dur, mais il y a toutes les chances qu'il finisse par céder. Sans le manganèse et le revenu qu'il représente, le pays court à la faillite avant cinq ans.]<<<<

- The Keynesian Kid (03:50:28/09-12-54)

Les citoyens tsimshians ne sont pas autorisés à posséder un terrain. Le gouvernement est propriétaire de la totalité des terres et loue des parcelles aux citoyens, qui font office d'intendants. Le gouvernement a toute latitude pour agréer ou rejeter une demande de location, et il peut annuler n'importe quel bail avec 10 jours de préavis. Il ne peut être fait appel d'une telle annulation.

GOUVERNEMENT

La nation Tsimshian est, de nom, une démocratie. En pratique, cependant, elle est dirigée par une dictature (relativement) molle. Des élections sont tenues tous les cinq ans, mais depuis que le pays a fait sécession des NAO, il est probable qu'aucune d'elles n'a jamais été ni libre ni juste. Le gouvernement en place est au pouvoir depuis 2038.

>>>>[Truquées ? Comment ? Gonflage des urnes, tactiques de gros-bras, intimidation ?]<<<<

- Mort (21:03:27/20-06-54)

>>>>[Rien d'autant évident. Le vote est électronique, donc n'importe qui ayant accès à l'ordinateur comptabilisateur peut altérer le résultat à sa guise. Et vu que c'est un ordinateur gouvernemental... bref, tu devines la suite (et juste au cas où un chevalier-en-armure-étincelante y aurait pensé, l'ordinateur comptabilisateur est en circuit fermé, et pas relié à la Matrice).]<<<<

- Flash (14:57:54/06-07-54)

Le grand chef Deborah Lim dirige la nation depuis 2038. Elle choisit un conseil de sept membres, chargés d'administrer l'infrastructure gouvernementale. La Constitution tsimshian, établie lorsque la nation proclama pour la première fois son indépendance du Canada, spécifie que le conseil doit refléter sa composition tribale ; depuis 2038 pourtant, ses membres sont exclusivement tsimshian et tlingit.

>>>>[J'ai rencontré Deborah Jim il y a quelques années. Petit gabarit, 1 m 50 et peut-être 45 kilos. La cinquantaine passée, elle a un visage simiesque et s'habille comme un cadre corpo du début du siècle. Sur n'importe qui d'autre, ce costume prêterait à rire. Mais il n'y a rien de ridicule chez cette chère Deborah - l'atmosphère qui l'entoure irradie littéralement le pouvoir et la personnalité. Je préférerais essayer d'arrêter un train à lévitation magnétique avec mes mains nues plutôt que me mettre entre elle et ce qu'elle veut. C'est également une magicienne hermétique de grand talent (c'est ça, hermétique, pas chamanique. Je ne sais pas pourquoi, mais il n'y a aucun chaman au gouvernement).]<<<<

- Teddy-Boy (10:42:12/10-11-54)

>>>>[Peut-être que ça a un rapport avec ce que disait Shawnigan plus haut. Pour être chaman, il faut être étroitement lié à l'esprit de la Terre, d'accord ? Ces enfoirés ne le sont pas, sinon ils ne déboiseraient pas et ne retourneraient pas toute la putain de région. Quelqu'un avec la tournure d'esprit pour devenir un chaman ne ferait pas ça. Et si un chaman était suffisamment perverti pour être capable de violer la Terre de cette façon, alors je ne crois pas qu'il pourrait continuer à s'appuyer sur son totem (mais, hé, peut-être que je parle dans le vide).]<<<<

- Maureen (15:44:03/10-12-54)

La nation Tsimshian possède un gouvernement et un service public hautement efficaces et incorruptibles.

>>>>[DE LA DREK ?]<<<<

- Sally Steel (21:42:03/15-02-54)

>>>>[Danckeker est dans le vrai en ce qui concerne les échelons supérieurs. Pour le reste, ce serait plutôt Sally.]<<<<

- Aunt Acid (05:38:04/03-09-54)

LOIS

IMMIGRATION

La nation Tsimshian applique des restrictions sévères à l'immigration. Les candidats en mesure d'établir leur filiation directe avec l'une des quatre grandes tribus du pays, Tsimshian, Tlingit, Haida et Kwakiutl, peuvent entrer librement sur le territoire et reçoivent immédiatement la citoyenneté. En fait, le gouvernement leur offre une allocation mineure et une indemnité de déplacement dans l'espoir de séduire des candidats "convenables" dans les Conseils Athabaskan, Algonkin-Manitou et Salish-Shidhe.

Les autres Amérindiens et les Anglos entrent rarement dans le pays de manière légale. Pour ce faire, ils doivent déposer une demande d'immigration auprès du gouvernement et prouver qu'ils possèdent une qualification bénéficiale à la nation. La procédure diffère des pratiques d'immigrations des autres nations : la responsabilité d'établir sa valeur incombe au demandeur, et non à la compagnie qui désire l'employer.

>>>>[C'est la théorie. En pratique, ça fonctionne comme partout. Aucun non-Amérindien ne veut venir dans le pays s'il n'a pas un boulot du tonnerre qui l'attend. Donc c'est comme ça que ça marche le plus souvent. Une compagnie a besoin de quelqu'un possédant une certaine qualification qu'on ne peut pas trouver sur place. Les chasseurs de têtes contactent un candidat et lui font une offre, incluant généralement une généreuse prime à la signature. Les chasseurs de têtes accomplissent toutes les démarches au nom du candidat, pendant que la compagnie restée sur place grasse quelques pattes. Sans douleur.]<<<<

- Doc Finger (05:32:35/21-01-54)

Seuls les membres des quatre grandes tribus de la nation peuvent obtenir la citoyenneté tsimshian. Les autres peuvent résider dans le pays dans le cadre d'un visa de travail. Ce dernier confine le travailleur dans une enclave spécifique aux visiteurs, habituellement à proximité de son lieu de travail. Les enclaves sont étroitement patrouillées, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Des rumeurs sans fondement prétendent, toutefois, que la police ignore les visiteurs qui sortent de leur enclave, même lorsqu'ils sont victimes d'une agression.

>>>>[Des rumeurs sans fondement, tu parles. Je l'ai vu de mes propres yeux. Deux gros-bras qui passaient à tabac un non-Amérindien, tandis que deux flics regardaient en pariant sur le temps qu'il faudrait au pauvre gars pour se faire étendre. Ça m'a tellement énervé que je les ai tous massacrés, les gros-bras et les flics.]<<<<

- Hammer (17:46:37/04-09-54)

>>>>[Comme ça, tranquille ?]<<<<

- Gort (07:43:31/07-09-54)

>>>>[Qu'est-ce que tu voulais que je fasse ? Écrire une lettre incendiaire à mon représentant au conseil ?]<<<<

- Hammer (05:31:35/21-09-54)

DROIT CIVIL ET DROIT TRIBAL

La justice est administrée par des Conseils Judiciaires, comprenant chacun trois juges nommés par le gouvernement. Le processus légal ressemble au système contradictoire en usage aux UCAS, à la différence que le juge dispose d'une latitude beaucoup plus grande dans sa façon de conduire une affaire. Il peut être fait appel du jugement d'un Conseil Judiciaire auprès du grand chef de la nation, mais le nombre de révisions accordées à ce jour se réduit à presque rien. Si un appel est officiellement adressé au grand chef, la majorité ne dépasse pas le niveau d'un petit fonctionnaire. Seuls les cas les plus remarquables ou les plus médiatiques parviennent effectivement sur le bureau du grand chef.

>>>>[Environ une fois par an, Deborah la Dangereuse passe à la télé et révise en direct le jugement d'un Conseil Judiciaire, généralement une affaire du genre, une mère de trois enfants prise à voler du pain et condamnée à quatre ans de travaux forcés. Elle casse le jugement et serre la main de la bonne femme, qui pleure de soulagement. Le spectacle est entièrement truqué, mais c'est une super opération de relations publiques.]<<<<

- Tess (00:35:26/29-03-54)

La justice tsimshian condamne les auteurs de crimes non-violents à l'esclavage - ou, pour utiliser l'euphémisme d'usage, aux "travaux obligatoires". Il s'agit d'une peine analogue aux "travaux d'utilité collective" en vigueur dans d'autres pays. Le condamné, ou "esclave", est assigné à une maisonnée ou à un particulier. Il est contrôlé par un appareil chirurgicalement implanté à la base du cerveau. Conçu comme une bombe corticale, l'objet comporte plusieurs innovations. L'explosif et le détonateur sont couplés à un petit récepteur, lequel est connecté à un transmetteur installé dans le bâtiment où travaille l'esclave. Une liaison directe est également établie entre l'appareil et les centres de douleur du cerveau de l'esclave. Un circuit



anti-interférences déclenche l'explosion à la première tentative illégale de retirer l'appareil.

Tant que l'esclave demeure à une certaine distance du transmetteur, l'appareil reste en sommeil. S'il dépasse cette distance, mais reste dans les limites d'une seconde zone plus grande, l'implant stimule les centres de douleur de son cerveau en un rappel cruel de la limitation de ses déplacements. Outrepasser les limites de cette seconde zone provoque l'explosion. Des circuits anti-interférences protègent le transmetteur et déclenchent la bombe corticale s'il est trafiqué. La personne auprès de qui l'esclave est affecté conserve également sur elle un transmetteur portable avec deux boutons. Le premier stimule les circuits de douleur de l'implant, le deuxième active la bombe.

>>>>[Une putain de pratique barbare, sauvage, cruelle, inouïe, sadique, larée et rétrograde.]<<<<

- Randy (19:18:46/05-07-54)

>>>>[C'est encore pire que ça. J'ai porté un de ces trucs dans mon crâne pendant douze putains de mois. Est-ce que tu as une idée du traumatisme que c'est, de savoir que quelqu'un peut te tuer à tout moment, à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, rien qu'en pressant un putain de bouton ? Tu fais des cauchemars où des types t'attrapent et t'entraînent hors de la zone de sécurité rien que pour "rigoler". À la fin de mon année, j'en étais devenu complètement dingue. Je rêvais sans arrêt de piquer un sprint dans la direction opposée au transmetteur, pour en finir une bonne fois.]<<<<

- Harry (12:11:19/29-07-54)

>>>>[C'était quoi, ton crime ?]<<<<

- Legal Beagle (14:08:53/31-07-54)

>>>>[J'avais fourgué des composants vidéo qui étaient tombés de l'arrière d'un camion - mon premier délit. J'étais au chômage et je devais nourrir ma famille, mec. La seule chose que je regrette, c'est de m'être fait prendre.]<<<<

- Harry (09:40:32/01-08-54)

>>>>[Tu es Haida, Harry ?]<<<<

- Holly (09:41:15/01-08-54)

>>>>[Kwakiutl. Mais c'est la même chose dans ce pays.]<<<<

- Harry (09:41:59/01-08-54)

>>>>[Un an de service obligatoire avec une bombe dans le cerveau pour un premier délit de "trafic de marchandises volées". Ça paraît plutôt sévère, hein ? Eh bien, c'est comme ça que ça se passe dans la nation Tsimshian. Les peines varient du tout au tout. En théorie, Harry aurait pu s'en tirer avec une petite amende (et c'est probablement ce qu'il aurait eu s'il avait été tsimshian ou ilingit, évidemment). En général, les condamnations tournent autour de ce que tu prendrais à Seattle, mais avec de grosses variations (elles sont beaucoup plus lourdes pour qui n'est pas tsimshian ou ilingit). Là où tu écoperais d'une peine de prison à Seattle, tu auras droit au service obligatoire dans la nation Tsimshian. Les délits qui entraînent une amende à Seattle peuvent également te faire gagner une bombe corticale. À vue de nez - mais ne prends pas ça au pied de la lettre, les chiffres varient de façon délirante - attends-toi à prendre entre 1 et 3 mois par tranche de 1.000 \$ d'amende.]<<<<

- Legal Beagle (15:33:31/27-08-54)

>>>>[Les lois concernant les armes à feu sont strictement appliquées, particulièrement si tu es non-amérindien, haida ou kwakiutl (on ne peut pas laisser s'armer les classes inférieures). Les statistiques montrent une augmentation préoccupante du nombre de

NATION TSIMSHIAN

suspects "abattus en essayant de s'enfuir" dans des arrestations liées aux armes.]<<<<
 - SPD (22:59:47/26-09-54)

La police tsimshian est plus proche d'une organisation paramilitaire, en relation étroite avec l'armée. Les deux corps s'entraînent fréquemment ensemble et se procurent leur équipement à la même source. Ainsi, la police tsimshian est en mesure d'aliguer la puissance de feu d'une unité militaire si nécessaire. Elle compte moins de trois cents membres pour patrouiller dans la totalité de la nation, mais son manque d'effectif est plus que compensé par sa détermination. Si elle est débordée, elle fait appel au soutien (beaucoup plus conséquent) de l'armée.

>>>>[Ça s'est produit pendant le conflit avec le FNH.]<<<<
 - Roj (08:07:51/21-02-54)

>>>>[les flics tsimshian aiment les armures et ils aiment l'artillerie avec une grande puissance d'arrêt. Par exemple, ils embarquent des pistolets-mitrailleurs de préférence aux pistolets et ils utilisent quotidiennement des balles APDS anti-armures. Quand les choses se gâtent et qu'ils ont besoin de s'organiser en groupe d'assaut, ils en ont toujours un qui porte un canon d'assaut. Dans une descente, ils sortent les calibres 50 alimentés par bandes, avec toute une variété de munitions : gel (qu'ils utilisent rarement, vu qu'ils aiment faire des victimes), fléchettes et explosives, sans oublier les têtes creuses standard. Ce sont de bons tacticiens, quoiqu'un peu agressifs (la meilleure défense contre eux consiste à les attirer dans une zone de feu dégagée, puis de leur arracher leurs griffes). Dans la plupart des cas, leur politique officielle semble être : "Flinguez-moi tout ça, on récupérera les empreintes digitales sur les cadavres".]<<<<

- Hatchetman
 (15:36:15/23-02-54)

>>>>[Tu parles comme un vrai mec-rasoir, Hatchet. Un tantinet prévisible, mais j'ai appris à admirer les gens qui sont ce qu'ils sont.]<<<<

- FastJ!ack (13:57:13/27-02-54)

>>>>[Tu parles que l'armée est plus conséquente que la police. L'armée tsimshian est assez importante pour protéger un pays deux fois plus grand. Les chiffres officiels la situent à 10.000 hommes, mais les estimations officieuses atteignent presque le double. Elle est bien équipée, même si elle ne s'en vante pas et qu'elle déballe l'artillerie lourde seulement quand elle se croit à l'abri des regards inquisiteurs (le matériel de pointe est de fabrication japonaise, bien que les gouvernements tsimshian et japonais nient tous deux avoir la moindre relation commerciale. Va comprendre). Le nombre de soldats en uniforme a grimpé récemment. Je me demande si ça n'aurait pas un rapport avec la situation économique plutôt précaire de la nation ? Naaah, je suis seulement cynique.]<<<<

- Rex (16:35:33/18-03-54)

>>>>[Examine un peu la composition de l'armée, tu découvriras un truc intéressant. Les Tsimshian et les Tlingit occupent l'échelon

supérieur (naturellement), quelques Haida et Kwakiutl se retrouvent au milieu (sous-officiers), mais la troupe est principalement constituée de Tsimshian et de Tlingit. Pourquoi ? Eh bien, voilà comment je l'explique. Aux postes de pouvoir (les gros bonnets), tu mets les classes supérieures. Maintenant, où tu mets les classes inférieures potentiellement revendicatrices, hm ? Est-ce que tu les enrôles pour leur donner un minimum d'entraînement et leur coller un fusil entre les mains ? Probablement pas une bonne idée. Mais tu peux les accepter aux postes intermédiaires. Être un officier demande beaucoup de temps et d'efforts. La volonté de consacrer autant d'énergie à son entraînement indique qu'une personne entend rester pour le long terme. Une longue période d'entraînement (entends "endoctrination et lavage de cerveau") et des tests psy rigoureux sont requis.

L'acceptation de Haida et de Kwakiutl au rang d'officiers subalternes paraît sensée quand on prend ces facteurs en considération. Un lieutenant haida bien entraîné et complètement endoctriné ne présente pas le même danger potentiel qu'un homme de troupe avec un entraînement de base et un canon Panther flambant neuf.]<<<<

- Holly (02:34:54/23-06-54)



RELATIONS INTERNATIONALES

Depuis sa sécession, les relations diplomatiques de la nation Tsimshian avec les autres NAO sont franchement glaciales. Pour protester contre ses restrictions à l'immigration des Amérindiens, une motion est passée devant le Conseil Tribal Souverain appelant les NAO à boycotter ses métaux, ou au moins à frapper leur exportation de lourdes taxes. La motion, quoique bien avancée, n'a pas abouti, parce que la quasi-totalité des NAO se procurent leurs métaux exclusivement auprès de la nation Tsimshian. Ses relations avec le Conseil Salish-Shidhe sont actuellement des plus tendues, surtout à cause de ses apparents préparatifs militaires.

>>>>[la mobilisation militaire à laquelle on assiste n'est pas un truc anodin. On sait que l'économie Tsimshian est sur la sellette parce que le pays ne possède aucune véritable industrie autre que celle qui consiste à couper des arbres ou à creuser des trous. On dit qu'il existerait un gros gisement de quelque chose de précieux sous l'océan, mais que le pays n'a pas la technologie pour y accéder. Maintenant, regarde la carte. Juste en dessous de la frontière, il y a Prince George, qui se trouve être le site d'une bonne partie de l'industrie salish-shidhe. Ses complexes industriels, si mignons, si propres, si copains avec l'environnement et si foutrement efficaces doivent salement faire baver les Tsimshian. Et combien y a-t-il du territoire tsimshian à Prince George ? Peut-être 150 km à vol de VBA. En plus, la région est dans l'ensemble (relativement) sans défense. Peut-être que je saute sur les conclusions, mais c'est mon seul exercice.]<<<<

- Rex (16:37:06/18-03-54)

>>>>[Tu n'es pas le seul qui saute sur ces conclusions. J'ai cru comprendre que les Rangers salish-shidhe préparaient un vaste programme de manœuvres dans la région de Prince George/Bowren Lake. Quelle coïncidence.]<<<<

- Zack (09:03:31/30-07-54)

>>>>[Dernière minute. Le Conseil Tribal Souverain des NAO a envoyé un avis officiel à Kitimat informant les Tsimshian qu'il jugeait toute aventure militaire à l'encontre du Conseil Salish-Shidhe avec une "profonde désapprobation". Il a également demandé aux Salish-Shidhe de conduire leurs "manœuvres" loin de la frontière de façon qu'elles ne puissent pas être interprétées comme une attaque préventive. Le Conseil Salish-Shidhe s'est plié aux résolutions des NAO. Les Tsimshian (comme on s'y attendait) leur ont répondu d'aller se faire voir.]<<<<

- Jolly Roger (21:34:43/11-11-54)

La nation Tsimshian n'entretient aucune relation diplomatique officielle avec le Japon ni avec aucune autre nation.

>>>>[Le mot-clé ici est "officiel". C'est vrai, les Tsimshian ne reçoivent jamais de cargaison d'un bateau battant pavillon japonais ou portant une immatriculation japonaise. Mais ce n'est un secret pour personne qu'ils achètent de la technologie auprès du pays du soleil levant (comment, je n'en sais rien, vu que le pays est au bord de la faillite. Je crois que même moi, j'ai un compte en banque plus fourni. À moins, bien sûr, que les Japonais ne sachent quelque chose qu'on ignore à propos d'un renversement de situation imminent. les gars du Conseil Salish-Shidhe doivent plutôt s'inquiéter.])<<<<

- The Keynesian Kid (16:43:42/09-08-54)

>>>>[C'est la conclusion qui saute à l'esprit. Mes contacts californiens proposent une autre possibilité. Le MITI japonais, leur département gouvernemental d'industrie et de technologie, veut

les droits de prospection du manganèse au large des Charlotte. J'ai entendu dire que le MITI soutenait la balance économique tsimshian en échange d'une sorte de droits d'exploitation. Donc ça n'implique pas nécessairement une guerre de frontière.]<<<<

- Denver Dude (15:35:35/01-09-54)

COMMENTAIRE GÉNÉRAL

Les Tlingit ont une culture matriarcale, tandis que les Tsimshian sont fortement patriarcaux. Curieusement, cette profonde divergence culture n'entraîne aucune friction notable.

>>>>[... Sauf quand un Tlingit épouse une Tsimshian ou vice-versa. Là, il y a une bonne chance de voir naître un conflit, ce qui explique probablement pourquoi la situation se présente aussi rarement.]<<<<

- Holly (14:30:35/25-08-54)

>>>>[Les tribus ont appris à s'accommoder de leurs orientations sexuelles respectives, particulièrement dans les affaires. Lorsque la nation s'est constituée à l'origine et qu'elle a dû compter sans l'appui du gouvernement canadien - on parle d'histoire ancienne, ici - il a fallu qu'elle place ses propres membres à la tête de la finance. Tu peux imaginer le problème quand un P.D.G. tlingit féminin devait négocier un gros contrat avec un P.D.G. tsimshian masculin. Aucun ne considérait l'autre comme un égal. Mais c'est réglé aujourd'hui, et tout le monde accepte le statu quo.]<<<<

- People Watcher (21:46:12/01-09-54)

Chaque année, le jour anniversaire de la fondation du pays, chaque communauté de la nation donne un grand *potlatch*. Ce dernier, coulé sur le modèle d'une ancienne tradition kwakiutl (voir **Histoire et culture**, page 105), comprend un barbecue de saumon organisé et partiellement subventionné par le gouvernement. Chaque citoyen reçoit également un petit cadeau du gouvernement.

>>>>[le niveau de subvention pour la fête du saumon et la taille du cadeau deviennent chaque année plus modestes au fur et à mesure que l'économie défaillie. Dans la rue, on raconte qu'il n'y aura pas de potlatch cette année.]<<<<

- Zip (20:43:14/18-09-54)

>>>>[Ça ne serait pas une tragédie. L'idée en elle-même est plutôt cool - chaleureuse, gentille, patriotique et tout - mais sa mise en pratique est quelque chose de différent. Une partie de la population prend prétexte du potlatch pour se poivrer à mort et tout casser autour d'elle. Chaque année, le nombre de condamnations pour ivresse et outrage aux bonnes mœurs augmente, de même que le coût des dommages et le nombre des victimes. Les flics mettent l'occasion à profit pour cogner sans danger sur les minorités. Toutes choses considérées, le potlatch n'est pas une période sûre pour visiter la nation Tsimshian.]<<<<

- SPD (13:23:06/28-12-54)

Les attitudes évoluent, mais la nation Tsimshian demeure une société fortement hiérarchisée, même au sein des tribus dominantes. La position sociale, déterminée par une combinaison d'ascendance et de richesse, y tient une place très importante (c'est ainsi que le membre pauvre d'une famille historiquement influente est socialement supérieur au membre riche d'une famille insignifiante).



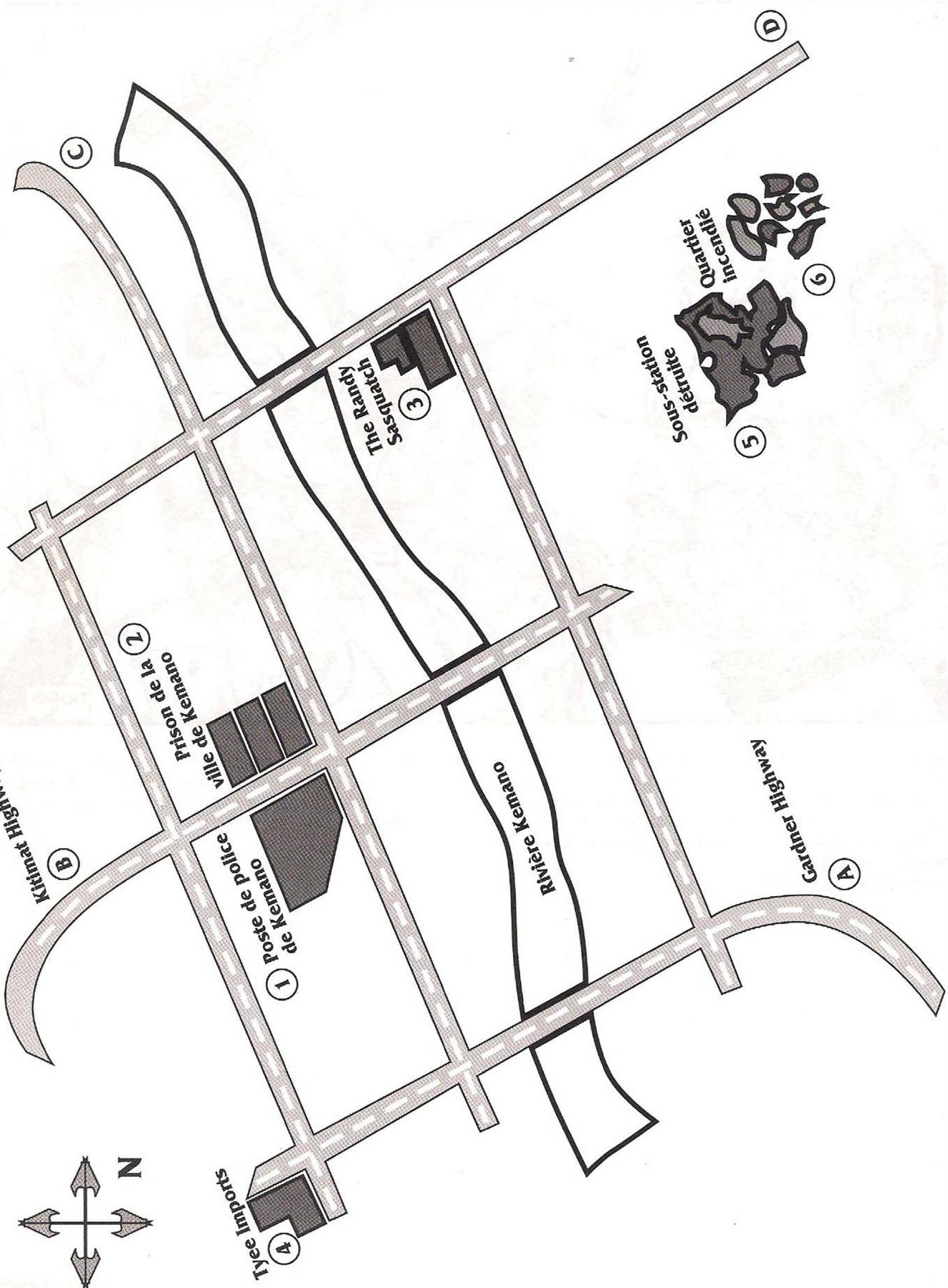
>>>>[L'évolution se fait très lentement. Actuellement, la position sociale n'est importante que dans les situations telles que les mariages, luttes d'influence et autres. Autrefois, c'était elle, plus que la formation ou les aptitudes, qui déterminait l'orientation d'une carrière, mais cette hiérarchie sociale devient de moins en moins importante chaque jour.]<<<<

- Holly (20:36:22/25-08-54)

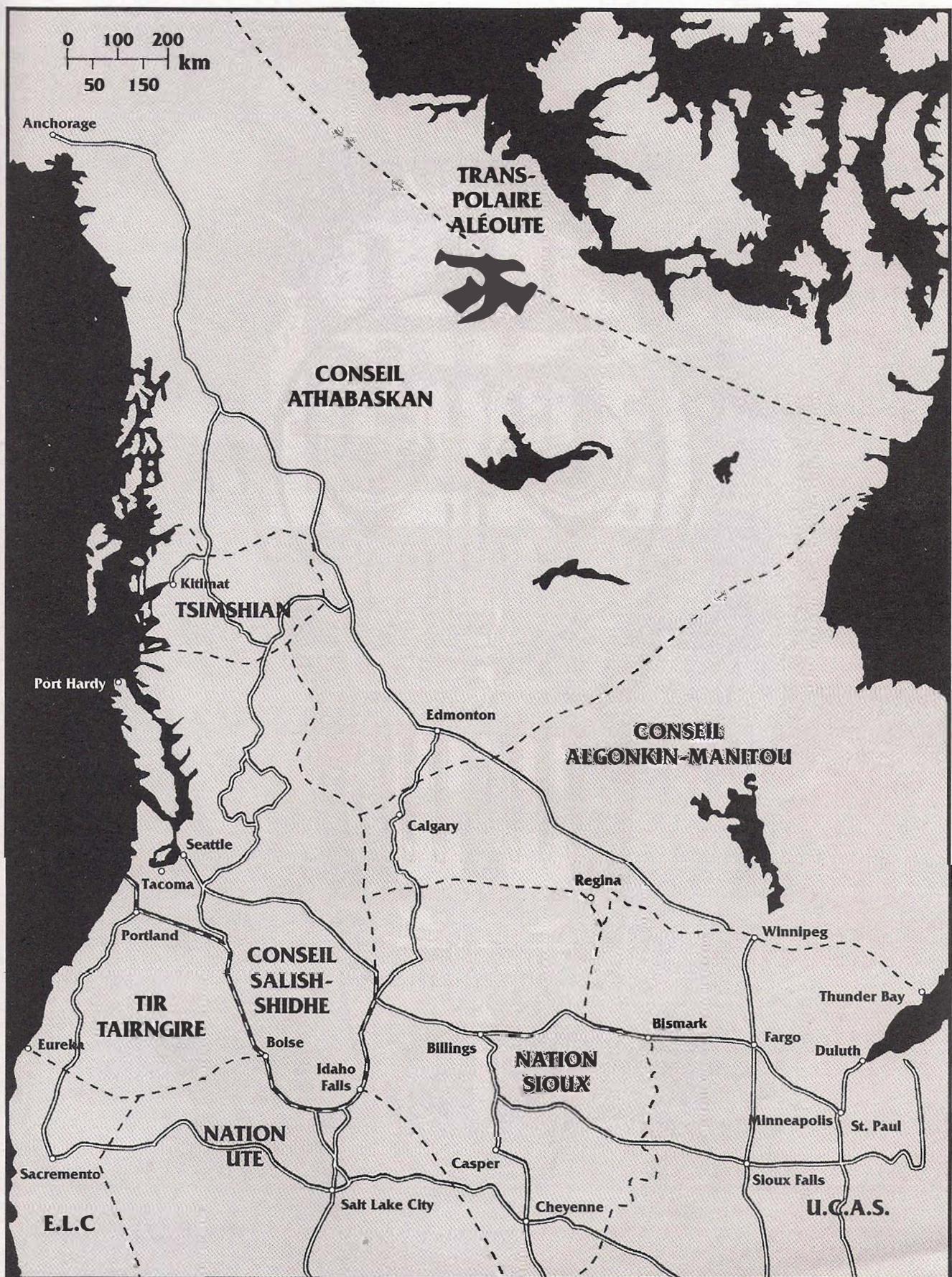
>>>>[Elle est complètement insignifiante, sauf quand tu es en bas de l'échelle. C'est-à-dire Haida, Kwakiutl, membre de n'importe quelle autre tribu... ou pire que tout, non-Amérindien.]<<<<

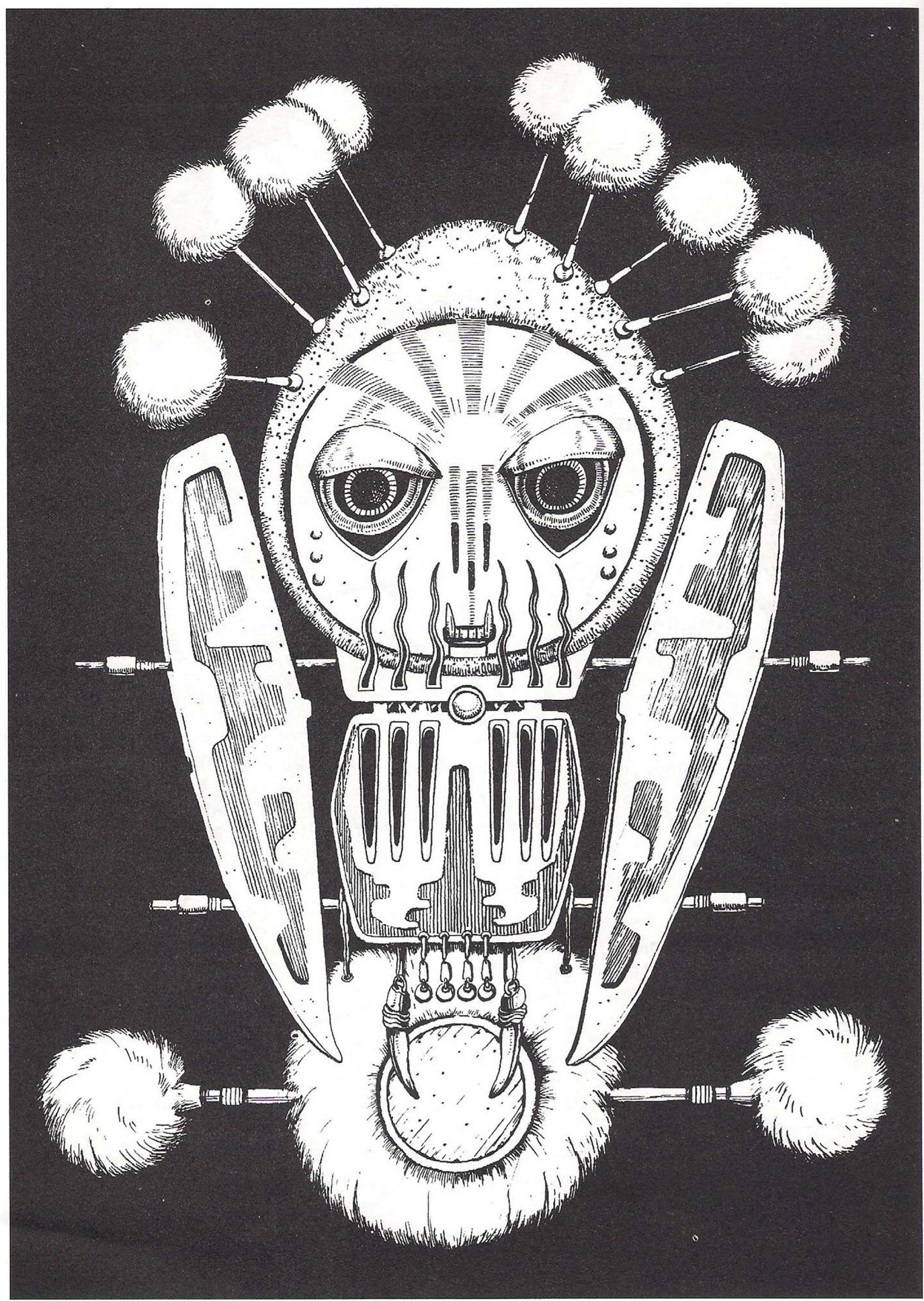
- Snake (05:53:13/30-08-54)

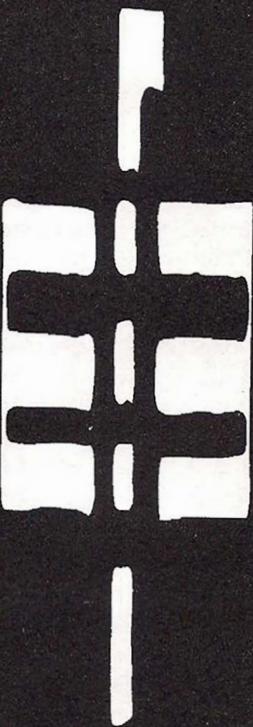
NATION TSIMSHIAN

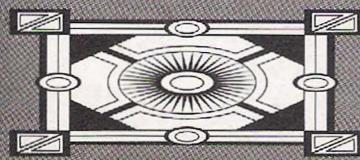


NATION TSIMSHIAN









LES TROIS COUPS (Prologue)

Ils avançaient dans la nuit, souplement, silencieusement. Pour David Tom, c'était comme s'ils faisaient partie de la nuit. L'obscurité les recouvrait, présence réconfortante, presque tangible, les cachant à la vue de ceux qui voudraient les arrêter. Ils se trouvaient dans la banlieue d'une grande ville, Kemano, en territoire tsimshian, mais les compétences que David déployait présentement étaient les mêmes que celles qu'il utilisait dans les bois, le déplacement en silence et le sens de l'observation qu'il avait appris à la chasse avec son père. "Les villes ne sont qu'une autre sorte de terres sauvages" avait dit le chef de son groupe avant qu'ils ne se mettent en route cette nuit-là, et il se rendit compte que c'était vrai.

Il fit une pause à l'angle du bâtiment, fouillant la rue déserte en quête d'ennemis. Il se félicita que les rues de cette banlieue semi-industrielle soient dégagées, et fit un geste à l'intention des autres membres de son groupe. Ils vinrent le rejoindre.

Ils étaient douze, tous habillés de noir, le visage assombri par des peintures de camouflage. David Tom et deux camarades du Front National Haida (FNH) venaient en tête, suivis par le responsable de la mission, un certain Wallace Blackwood. David Tom savait peu de chose sur cet homme au visage de faucon, au regard sinistre, en dehors du fait qu'il était un important "agent de terrain" de l'Armée Nationale de Libération Haida (ANLH). Blackwood était flanqué de ce que David Tom appelait en lui-même sa garde personnelle, huit gorilles ramassés dans les rangs de l'ANLH. Tom et les deux autres membres du FNH ne portaient que des fusils de chasse, mais les soldats de l'ANLH avaient des armes automatiques et des grenades en bandoulières croisées sur la poitrine. Trois d'entre eux transportaient un chargement inconnu dans de gros sacs à dos. Seul Wallace Blackwood ne disposait d'aucun armement visible. Mais Tom avait entendu des rumeurs selon lesquelles l'homme serait un chaman d'une puissance considérable. Si elles étaient fondées, peut-être n'avait-il aucun besoin d'une arme matérielle.

David Tom se demanda une nouvelle fois par quel hasard il se retrouvait sur cette mission. Il était haida, membre des classes inférieures de la nation Tsimshian. D'autant loin qu'il se souvenait, sa famille et ses amis avaient souffert du régime répressif du pays, que dirigeaient les membres des tribus Tsimshian et Tlingit. Ils refusaient à son peuple l'accès à l'instruction supérieure et le cantonnaient aux tâches manuelles les plus mal payées. Lorsqu'il atteignit l'âge de 18 ans, voilà deux ans, il rejoignit le Front National Haida, une organisation politique vouée à la lutte contre l'oppression gouvernementale des tribus Haida et Kwakiutl. Sa nature exclusivement politique était la seule raison qui avait motivé l'engagement de Tom. Cinq ans seulement auparavant, le Front National Haida s'était lancé dans des actions très éloignées de l'agitation politique, revendiquant la responsabilité d'attentats terroristes qui ébranlaient la nation. Les forces de l'ordre gouvernementales avaient riposté, anéantissant virtuellement le FNH et décapitant l'immense majorité de ses chefs.

Les survivants avaient retenu la leçon : la force répondrait à la force, le feu au feu. Ils tournèrent leurs efforts vers l'éducation et la pression politique, et firent passer le mot de la répression gouvernementale aux autres Nations des Américains d'Origine,

espérant que le Conseil Tribal Souverain prendrait des sanctions. Ce dernier n'en fit rien.

Puis l'Armée de Libération National Haida arriva sur la scène. À l'origine principalement composée des rares têtes chaudes restantes du FNH, l'ANLH essaya de convaincre l'organisation-mère de reprendre les armes, de combattre le gouvernement par la violence. Elle rallia à ses vues la jeunesse insatisfaite des tribus Haida et Kwakiutl et orchestra plusieurs attentats à la bombe mineurs.

Le FNH usa rapidement de son influence sur la communauté haida pour tâcher de contrôler ses turbulents rejetons. Depuis presque un an maintenant, songea Tom, il n'y avait eu aucun attentat à la bombe, rien de plus grave qu'un petit sabotage occasionnel, dans lequel l'ANLH se dépêchait de nier toute responsabilité. L'ANLH continuait à lancer des raids d'intrusion contre des installations gouvernementales, principalement pour laisser des graffiti d'avertissement indiquant qu'elle aurait pu tout faire sauter si elle l'avait voulu, mais rien de plus.

C'était leur mission cette nuit. Les derniers mois avaient vu s'opérer un rapprochement entre la direction du FNH et celle de l'ANLH. Le FNH avait même dépêché certains de ses membres auprès de l'ANLH pour prendre part à des "expéditions graffiti", bien que Tom soupçonnât que c'était essentiellement pour s'assurer qu'il n'arriverait rien de fâcheux. C'était ainsi qu'il s'était retrouvé sous le commandement de Wallace Blackwood par cette froide nuit de mai.

L'objectif était à moins de trois cents mètres, une grande sous-station électrique droit devant leur position. Il s'agissait d'un "centre de distribution" qui récupérait du courant à la grosse centrale de la Kemano Aluminium Company non loin de là, réduisait le voltage, puis le livrait au réseau de la ville (un signe très révélateur de la situation de Kemano, songea Tom. De même que l'énergie fournie au réseau représentait un "trop-plein" de l'électricité dont les fonderies d'aluminium n'avaient pas l'usage, de même la ville n'était qu'un produit dérivé des grandes installations sidérurgiques de sa banlieue. Sans les fonderies, Kemano n'existerait pas).

C'était un bon objectif. Tapi au fond d'un bassin creux, entouré de quartiers résidentiels habités presque exclusivement par des Haida ; qui d'autres que des Haida iraient vivre à côté de quelque chose comme ça ? Entourée d'enceintes multiples et protégée par des alarmes sensitives, cette sous-station était un parfait symbole de l'exploitation outrancière de la Terre et des classes inférieures que le gouvernement encourageait et qui était un mode de vie dans la nation Tsimshian. Passer les défenses serait difficile, Tom le savait, mais cela en vaudrait la peine. Quand le gouvernement verrait les graffiti de l'ANLH sur les murs intérieurs, quand il se rendrait compte que quelques pains de plastic bien placés auraient pu raser le site, le fait que les Haida ne pouvaient continuer à être ignorés en toute impunité rentrerait encore un peu plus profondément dans son esprit. Tom ne connaissait pas le plan d'intrusion, mais Blackwood montrait une confiance inébranlable dans leur succès. Peut-être le contenu des sacs à dos des soldats de l'ANLH apporterait-il la réponse à cette question.

LES TROIS COUPS (PROLOGUE)

Les autres se rassemblèrent derrière lui au coin, plus silencieux que des spectres. Le bâtiment qui les abritait se dressait au bord du bassin directement au-dessus de la sous-station, leur offrant un point de vue idéal sur les installations massives. Tom inspecta une nouvelle fois les rues silencieuses. Tout était calme.

Sans un bruit, Wallace Blackwood vint le rejoindre. "Bien" chuchota l'homme de haute taille. "Une excellente position."

"Quand entre-t-on ?" demanda Tom. Mais Blackwood s'était déjà détourné. Il fit signe à ses propres hommes. Ils déchargèrent leurs sacs à dos sur le sol et en sortirent rapidement le matériel.

Il fallut quelques secondes à David Tom pour accepter ce qu'il voyait. Puis il reconnut le tube menaçant, le module de visée et les projectiles d'un lance-missiles portatif. Il se tourna vers Blackwood, abasourdi.

L'agent souriait, une expression glaciale comme le sourire d'un requin. "Pas de graffiti ce soir", dit-il doucement à Tom. "Ce soir, nous envoyons un message différent."

Les deux collègues FNH de Tom regardèrent Blackwood avec incrédulité, puis détournèrent le regard. Tom pouvait presque les entendre penser : "C'est lui le responsable," se disaient-ils en eux-mêmes, "on ne fait qu'obéir aux ordres."

Mais Tom indiqua la sous-station en contrebas, les petites habitations serrées contre l'enceinte protectrice. Il savait les dégâts qu'entraîneraient les missiles, pouvait deviner ce qui se produirait quand ils toucheraient les transformateurs à ultra-haute tension. "Tu ne peux pas faire ça" siffla-t-il à l'intention de Blackwood. "C'est notre peuple qui est là-dessous."

L'homme de haute taille retourna calmement le regard de Tom. "La cause est juste. Un faible prix à payer, tu ne crois pas ?"

Tom se raidit d'incrédulité. "Non" dit-il farouchement. "Des vies humaines ne sont jamais un faible prix."

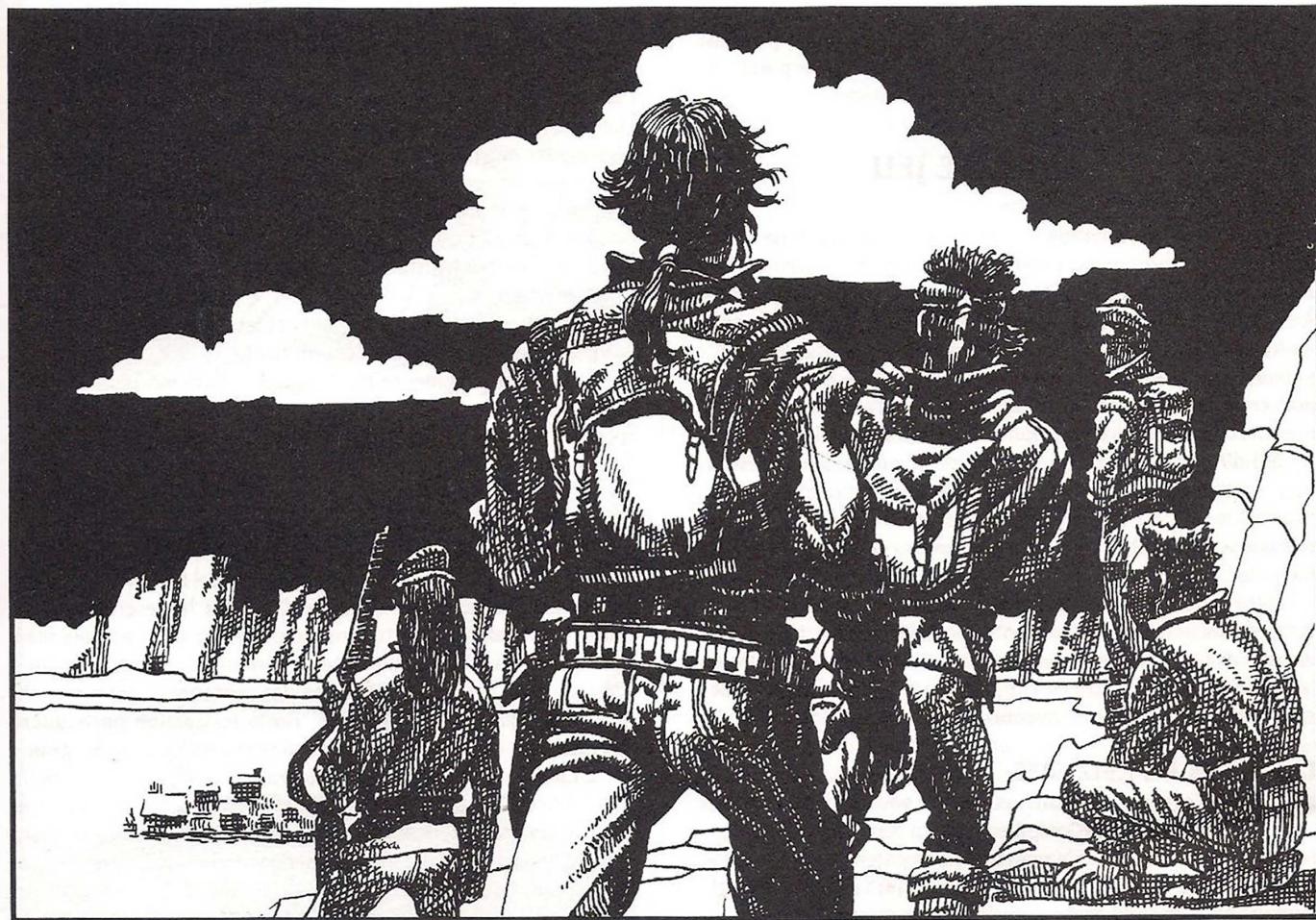
Blackwood le dévisagea froidement. "Tu es sous mon autorité. Vas-tu suivre mes ordres ?" Sa voix semblait normale, mais Tom perçut la menace derrière les mots.

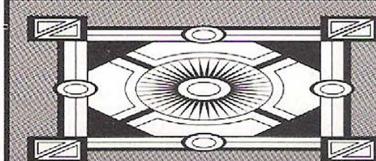
Il prit une profonde inspiration avant de répondre : "Non."

"Je vois" murmura Blackwood. Il tenait soudain un pistolet, bien qu'il n'ait pas semblé bouger. David Tom vit un éclair, puis son univers explosa dans la douleur. Il avait l'impression d'avoir reçu un coup de sabot à la tête. Le monde tournoyait follement autour de lui, puis quelque chose de dur s'écrasa contre sa tête. Aussi rapidement qu'elle était venue, la douleur partit. Il ne ressentait plus rien, plus rien du tout. Il y avait un souffle dans ses oreilles, le rugissement d'un grand vent ou d'une grande chute d'eau. Par-dessus résonnait un grondement sourd et lent, comme celui d'une gigantesque cloche. Ses yeux étaient ouverts : il ne pouvait pas les fermer, il était incapable de remuer un cil. Il apercevait la sous-station électrique, toujours en place mais inclinée comme dans une vision d'ivrogne.

Quelque chose traversa son champ de vision à la vitesse d'une comète ou d'une étoile filante, traînant un panache de flammes et de fumée. Quoi que ce fut, cela s'écrasa contre les bâtiments de la sous-station et flamboya en un déluge de lumière. Suivit une autre explosion aveuglante, puis une troisième. Des éclairs se tordaient de tous côtés, dansant entre les bâtiments en flammes et les enceintes métalliques qui les entouraient. Des maisons s'embrasèrent comme de l'amadou. Il entendit courir, le bruit de pas s'éloignant rapidement. Même à travers le rugissement dans ses oreilles, il pouvait entendre les hurlements.

L'obscurité se leva autour de lui, semblable à un épais brouillard couvrant, et il y bascula tête la première. Alors qu'il perdait conscience, il perçut un battement d'ailes au-dessus de lui. Comme un grand aigle qui prenait son envol.





INTRODUCTION

Œil d'Aigle est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**. En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. L'Amérique du Nord a été balkanisée en plusieurs états souverains, dont beaucoup sont tribaux par nature et habités uniquement par des Américains d'origine (Amérindiens). Les Shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

La première partie de ce supplément offrait une information complète et détaillée sur les Nations des Américains d'Origine, membres du Conseil Tribal Souverain. Chacune des huit NAO constitue une société, une culture unique en son genre, avec ses particularités, ses points forts et ses défauts. Chacune a sa propre vision du monde, sa place dans le schéma mondial, ses objectifs - et ses problèmes pour ceux qui courrent les ombres.

Cette deuxième partie est une aventure complète qui entraîne les personnages à travers plusieurs nations tribales. Elle montre au Maître de Jeu l'intérêt et les complications que peuvent apporter les spécificités de chaque culture à une partie de **Shadowrun**.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Œil d'Aigle est construit sur le modèle d'un arbre de choix, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières, selon leurs actions antérieures. À l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de Jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, lui et les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de **Shadowrun**. Il doit en outre bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

Œil d'Aigle est destiné à une équipe de quatre à huit personnages qui devraient disposer d'une palette équilibrée de talents, avec au moins un chaman et un decker. Les compétences de combat seront également très importantes pour le bon déroulement de l'aventure.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détails, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le Maître de Jeu trouvera des indications sur la façon d'exploiter chacun des chapitres qui composent **L'Aventure**.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant l'aventure, les joueurs devront souvent faire des tests de réussite utilisant une Compétence et un seuil de réussite donnés. Ils sont désignés par le nom de la Compétence appropriée et leur seuil. Par exemple, "test de Furtivité (4)" signifie : test de Furtivité avec un seuil de 4.

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois, le Maître de Jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'information acquise par les joueurs. Chacune dresse la liste des renseignements correspondant aux différents jets de dés possibles. Sauf indication contraire, le personnage obtiendra dans son intégralité l'information associée aux succès qu'il aura obtenus, ainsi que celle liée à des succès moindres.

Les animaux ont un indice de compétence de Combat à Mains Nues égal à leur Réaction.

COMMENT UTILISER CETTE AVENTURE

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Œil d'Aigle** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Toutefois, certains procédés magiques sont expliqués plus en détail dans **Le Grimoire**, auquel le Maître de Jeu se reportera avec profit.

Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Le Maître de Jeu doit examiner attentivement les cartes, plans et diagrammes fournis tout au long de **L'Aventure**, tout particulièrement les plans des niveaux des différents bâtiments. Il doit également avoir lu les chapitres de la première partie du supplément consacrés à la nation Tsimshian et au Conseil Algonkin-Manitou, de façon à se familiariser avec l'atmosphère et la "texture" qui leur sont propres. Ces informations lui seront très utiles pour interpréter l'attitude des habitants et des institutions de chaque nation.

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

L'Aventure commence par le chapitre **Farseer**, page 126, qui présente différentes façons de mettre la machine en branle et de prendre les personnages dans ses filets. Elle est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun est divisé en trois parties, **Dites-le avec des Mots**, **L'Envers du Décor** et **Antivirus**.

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

L'Envers du Décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés, quoique le Maître de Jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de

INTRODUCTION

base de **Shadowrun** ou du livret **Contacts & Archétypes** qui accompagne **L'Écran**.

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

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

Le chapitre **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, **Ombres Portées** fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les extraits du News Intelligencer sont à donner aux joueurs en fonction de l'issue de l'aventure.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Il est impossible de publier une aventure qui procure un degré d'opposition correspondant aux possibilités de chaque groupe de personnages. Certains sont, par essence ou par expérience, plus puissants que d'autres.

Il revient donc au Maître de Jeu d'adapter les caractéristiques et les aptitudes des adversaires afin de confronter les personnages à

un niveau de difficulté acceptable. Si l'aventure ne correspond pas aux forces et aux faiblesses du groupe, il peut l'utiliser comme simple toile de fond. Ou, si tout fonctionne bien sauf un ou deux points de détails ici et là, il peut modifier les ressorts ou éléments de l'intrigue qui lui permettront de développer une aventure plus appropriée.

SYNOPSIS

Le gouvernement tsimshian a toujours opprimé les membres de deux des grandes tribus de la nation, les Haida et les Kwakiutl. Tout naturellement, un réseau de résistance s'est organisé pour combattre cette oppression. Le noyau de ce mouvement est un groupe qui se donne le nom de Front National Haida, ou FNH. Au début, le FNH luttait par des moyens pacifiques, à coups de campagnes politiques dirigées contre le gouvernement. Mais contre l'avis de son fondateur, il s'est rapidement tourné vers le terrorisme, posant des bombes dans les postes de police, les installations industrielles, etc. L'armée tsimshian a réagi de façon prévisible : elle s'est mobilisée contre le FNH tous flingues dehors, éliminant un bon pourcentage des membres du groupe. Les survivants ont judicieusement décidé que la violence n'apporterait rien de bon et sont revenus à des méthodes moins directes.

Certains membres du FNH n'étaient pas d'accord. Ils considéraient l'opposition politique comme totalement inutile. La seule façon de capter l'attention du gouvernement, pensaient-ils, était de frapper là où ça lui ferait mal. Un groupe de têtes chaudes a donc quitté le FNH pour former l'Armée Nationale de l'Libération Haida (historiquement, cette division fait écho à la scission de l'Armée Républicaine Irlandaise entre "Officials" et "Provos", ces derniers accordant la priorité à la lutte armée et au terrorisme. Même les Provos, pourtant extrémistes, se sont scindés en deux lorsque leurs membres les plus radicaux, se donnant le nom d'INLA, ont décidé qu'il serait génial de faire sauter une ou deux installations radar de l'OTAN).

Le chef de l'ANLH est un activiste haida nommé Daniel Sheemahant, jeune homme respecté par ses camarades qui voient en lui un guerrier avisé et un ennemi juré du gouvernement tsimshian. Son lieutenant, Wallace Blackwood, est également haida. Ces deux hommes conduisent l'ANLH vers une nouvelle vague de violence contre les autorités tsimshian.

L'ANLH n'est pas seule dans sa lutte contre le gouvernement tsimshian. L'organisation appelée TerraFirst ! - souvent surnommée "TF" - s'est jointe au mouvement. TerraFirst ! s'appuie sur une longue tradition d'éco-terrorisme victorieux contre l'État Libre de Californie. La branche nord de l'organisation, qui a rejoint l'ANLH, est actuellement dirigée par une femme connue sous le simple nom de Marta, une chamane dotée d'un grand pouvoir et d'un grand magnétisme personnel. Marta et son groupe ont fait alliance avec Sheemahant et l'ANLH pour collaborer à la destruction - ou au moins à la dislocation - du gouvernement tsimshian.

Bien que Sheemahant reste de nom le chef de l'ANLH, les témoins du groupe n'ignorent pas qu'il est sous l'influence de Marta. Personne ne sait si cette influence est d'origine personnelle, sexuelle ou magique. Au début, les objectifs de Sheemahant étaient soigneusement choisis pour endommager d'importantes installations gouvernementales tout en évitant les pertes civiles. L'arrivée de Marta a changé cette politique. Les derniers exploits de l'alliance ANLH-TerraFirst ! ont causé la mort d'un grand nombre d'innocents. L'attentat le plus récent, un tir de roquettes contre une sous-station électrique, a fait de nombreux morts chez les habitants haida et kwakiutl d'un quartier de Kemano. Beaucoup de gens dans le reste de l'Amérique du Nord,



INTRODUCTION

y compris au sein du Conseil Tribal Souverain des NAO, ne se rendent pas compte que l'ANLH et le FNH sont deux organisations distinctes. La nouvelle de cette dernière flambée de violence ne fait que détruire un peu plus la crédibilité du FNH en tant que mouvement politique pacifique.

Des problèmes plus graves se préparent. Sheemahant et Marta ont appris, par un moyen ou un autre, l'existence d'un laboratoire de recherche secret construit par les États-Unis au tournant du siècle, dans ce qui était autrefois l'Alaska et qui appartient aujourd'hui à la nation Tsimshian. Quand l'armée des États-Unis s'est vue contrainte de se retirer de la région, elle a fait sauter des charges explosives qui devaient raser intégralement le laboratoire souterrain. Malheureusement, certaines charges ont fait long feu. Au lieu d'anéantir le laboratoire, l'explosion n'a réussi qu'à en faire effondrer une partie, y compris le tunnel d'accès. Sheemahant et Marta ont mis à jour les parties restées intactes, où ils ont découvert des armes chimiques et biologiques particulièrement meurtrières qu'ils se proposent d'utiliser contre le gouvernement tsimshian.

Il fut un temps où Sheemahant n'aurait même pas pu concevoir de recourir à de telles armes de destruction massive. Sous l'influence de Marta, cependant, il est impatient de tester ses nouveaux jouets. Marta sait que ces armes représentent ce qu'elle a cherché pendant la majeure partie de sa vie d'adulte.

Marta est une chamane toxique, une Vengeresse. Comme chez tous les Vengeurs, ses aspirations recourent celles des esprits qui lui procurent ses pouvoirs. Son but est de rayer toute vie humaine de la région tsimshian, par représailles contre l'exploitation gouvernementale aveugle de ses ressources naturelles. Les armes biochimiques du laboratoire secret constituent l'Instrument idéal de ses plans.

Les Shadowrunners sont impliqués dans l'affaire grâce à l'intervention d'une créature hors du commun. Ils sont contactés à Seattle par une femme, en réalité une Zoanthrope aigle, qui se donne le nom de Farscer. Informée des activités de Sheemahant, Farseer entend s'y opposer. Pour différentes raisons, elle ne peut pas aller trouver le gouvernement tsimshian, et personne d'autre ne croirait son histoire. Les Shadowrunners représentent son ultime recours. Elle engage donc l'équipe de personnages pour découvrir quels sont exactement les projets de Sheemahant et de Marta, puis pour intervenir avant qu'il ne soit trop tard.

La suite des événements dépend beaucoup des Shadowrunners. Voici un des scénarios possibles.

En route pour Kemanon, les Shadowrunners évitent la mort de justesse lorsqu'un groupe d'intervention de l'ANLH fait sauter un pont à coups de missiles. Reprenant rapidement leurs esprits, ils capturent et interrogent un des soldats de l'ANLH. Ce dernier leur parle d'une taverne à Kemanon, The Randy Sasquatch, qui sert de lieu de réunion aux membres secondaires de l'ANLH tels que lui.

En se rendant au Randy Sasquatch, les Shadowrunners s'aperçoivent que l'un des clients, un individu nommé Nightingale, est un recruteur de l'ANLH. Ils l'accostent et découvrent que l'ANLH utilise un système de BAL vocale pour

disséminer l'information entre ses membres. Ils en arrachent le numéro à Nightingale.

Les Shadowrunners se connectent au réseau des télécommunications locales tsimshian et trouvent l'adresse physique qui correspond au numéro de BAL vocale tout en repoussant les assauts de l'ANLH et de TerraFirst ! Ils remontent jusqu'à l'immeuble de bureaux abandonné qui abrite le système de BAL...

... et tombent dans une embuscade. Après avoir récupéré le support physique de la BAL - impossible de se connecter dessus - les Shadowrunners doivent se frayer un chemin à travers un barrage de tireurs embusqués de l'ANLH. En craquant les codes du système, ils apprennent que Wallace Blackwood, agent important de l'ANLH, est en route pour un laboratoire d'armement à Klawock afin d'y récupérer les derniers bidons des armes biochimiques découvertes par Marta.

Les Shadowrunners foncent à Klawock et rencontrent Blackwood et ses hommes dans les couloirs du laboratoire souterrain. Après avoir vaincu les terroristes, ils apprennent de la bouche de Blackwood que l'ANI.H possède une base d'opération juste après la frontière du Conseil Athabaskan. Ils fouillent également le système informatique du laboratoire et découvrent des informations sur l'arme biochimique employée par Marta, un virus de combat mortel portant le nom de code de Masque Rouge.

Sur la route du Conseil Athabaskan, ils entendent parler dans un flash d'informations d'une "zone morte", un endroit où tous les mammifères semblent avoir été tués, non loin de leur destination. Il semble que Marta ait voulu tester ses petits virus.

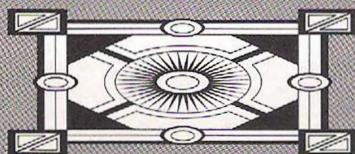
Les Shadowrunners ont un accrochage avec un groupe de motards qui paraissent plutôt mal en point. Grâce à ce qu'ils ont pu découvrir au laboratoire secret, ils comprennent que ces motards sont infectés par le Masque Rouge. Ces derniers leur apprennent l'emplacement exact de la base de l'ANLH.

La base est abandonnée quand les Shadowrunners parviennent sur place, mais ils trouvent malgré tout une puce de données informatiques oubliée dans un coin. La puce contient les plans du TMV *Queen of the North* et une position de référence sur une carte nautique. Une vérification auprès des banques de données publiques leur apprend que le *Queen of the North* est un ferry qui relie Port Hardy, dans le Conseil Salish-Shidhe, à Kitimat, la capitale tsimshian. Le point signalé sur la carte nautique correspond à une étape précise de son trajet. Ils en déduisent que Marta et Sheemahant comptent placer le virus Masque Rouge à bord du ferry et le répandre dans le port de Kitimat, provoquant ainsi la mort de milliers de personnes.

Les Shadowrunners se procurent rapidement un moyen de transport et rattrapent le ferry, dont les soldats de l'ANLH ont pris le contrôle, au moment précis où Marta fait embarquer les bombes virales. Au cours d'un combat âprement disputé, ils réussissent à triompher de Marta, de Sheemahant et des terroristes de l'ANLH. Mais sauront-ils désamorcer les bombes virales ?

INTRODUCTION





DITES-LE AVEC DES MOTS

Cette bonne vieille Blue Flame Tavern ne change pas d'un poil, vous dites-vous en passant le seuil. Toujours la même atmosphère enfumée (merci aux diverses substances curieuses qui brûlent dans différentes pipes), les mêmes sièges en vinyle déchiré, les mêmes plateaux de table en plastique rayé, les mêmes mecs et filles-rasoirs qui vous dévisagent frontal avec leurs yeux de chair ou de métal. Le salaire de votre dernière performance est pratiquement épuisé, mais la réputation qu'elle vous a fait demeure. C'est visible à la vitesse avec laquelle les habitués détournent les yeux. C'est satisfaisant. Mais la satisfaction ne va pas vous payer à boire et votre créditube ne survivra pas à plus de quelques tournées de l'alcool dilué qu'ils servent ici. Bof, après tout, c'est pour ça que vous êtes venu. Les affaires ont le chic pour vous tomber dessus à la Blue Flame.

"Hoi, les gars" vous adresse le taulier avec sa voix fluette fortement accentuée. Un sourire jovial découvre son absence de dents. "J'ai entendu parler de votre dernier coup. Du beau boulot, ni vu ni connu. La première tournée est pour la maison, hein ?" Sans attendre votre réponse, il commence à vous servir vos consommations favorites.

Votre sourire s'élargit. Quand le Chinois offre un coup en début de soirée, ça veut dire qu'il espère grossir la facture plus tard quand vous ne serez plus en état de vous en apercevoir. Rien ne change jamais dans cette bonne vieille Blue Flame.

Votre équipe s'est installée dans son box habituel et les boissons gratuites commencent leur agréable effet quand le Chinois se ramène à la table. "Vous cherchez du boulot, hein ?" C'est une question, mais prononcée sur le ton d'une affirmation. "J'ai quelque chose pour vous, peut-être. Une dame au fond." Il indique d'un pouce couturé le salon privé de l'arrière-salle. "Un sacré morceau, en plus," ricane-t-il, "mais un peu timbrée. Elle dit qu'elle a besoin d'un coup de main." Il fait un clin d'œil. "J'ai offert mes humbles services, mais je crois qu'elle les aime plus jeunes. Je lui ai dit d'attendre, je savais que vous passeriez. Je vous l'ai gardée au frais, hein ?"

Vous souriez à nouveau. Tu parles que le Chinois vous l'a "gardée au frais". Vous êtes simplement la première équipe un peu réputée qui se soit pointée ce soir. Mais vous acquiescez avec reconnaissance, sachant qu'il y aura un gros pourboire à verser au moment de payer la facture.

"Vous y allez ?" demande le Chinois. "Elle vous attend."

Le barman ne sait rien de plus concernant le "sacré morceau". Si les personnages décident de se rendre dans l'arrière-salle, lisez ce qui suit.

Le Chinois donne son empreinte de pouce à la serrure. De la haute technologie pour une taverne borgne, mais ça, c'est la Blue Flame que vous aimez. La porte s'ouvre et vous passez à l'intérieur.

Le Chinois avait raison : la femme est un sacré morceau. Un poil en dessous des deux mètres, à vue de nez, pouvant faire dans les 63 kilos - et chacun d'eux au bon endroit. Une longue chevelure argentée et une peau cuivrée avec un nez fort, aquilin, et des yeux noirs qui vous transpercent. Son regard a quelque chose d'étrange. À la fois soutenu et sagace, il contient également autre

chose : de la confusion, peut-être, ou de la peur. C'est, décidez-vous, le regard de quelqu'un qui se trouve hors de son élément.

"Vous êtes des Shadowrunners ?" demande-t-elle, la voix forte et tranchante. Vous l'imaginez sans peine en train de hurler sa colère ou sa joie de vivre (mais qu'est-ce que vous êtes en train de raconter ?).

La femme n'attend pas votre réponse. "Mon nom est... Farseer," dit-elle, "et je viens du pays que vous appelez Tsimshian. Je suis venue dans cette ville parce que ma terre est en danger. Personne dans la nation Tsimshian ne peut m'aider. Ma nécessité, celle de la Terre, est grande."

"La Terre est gravement menacée" poursuit-elle. "À ce que j'ai compris, un groupe tente de déstabiliser le gouvernement en provoquant la destruction et la mort. Habituellement, le sort des gouvernements et des gens ne me concerne pas. Mais j'ai appris que ce groupe a désormais acquis les moyens de dévaster la Terre, de tuer tout ce qui vit à sa surface et au dessus. Et ceci me concerne. Vous devez m'aider" affirme-t-elle avec sérieux. "Vous devez supprimer cette menace qui pèse sur la Terre."

Elle marque un temps. "J'ai appris la majeure partie de tout ceci d'un humain qui s'appelait David Tom. Il me l'a dit avant de mourir. Il n'a pas pu me révéler le nom du groupe en entier. Le seul mot qu'il a réussi à prononcer était "Haida". Ce groupe haida causera des torts irréparables à la Terre si vous ne l'arrêtez pas. Vous le ferez ?"

Note au Maître de Jeu : Les réponses de Farseer aux questions des personnages apparaissent dans "l'Envers du Décor". Elle ne révèle pas d'emblée sa véritable nature.

Si les Shadowrunners abordent la question de leurs honoraires, lisez ce qui suit.

"Oui" dit la femme d'un air spéculatif. "Je soupçonne que vous pourriez demander une récompense. Je peux vous offrir quelque chose maintenant, et ma parole de..." - elle hésite - "... ma parole personnelle que vous recevrez dix fois cette mesure, si vous parvenez à bout de votre tâche. Est-ce que ceci suffira ?" Elle plonge la main dans son manteau, que vous remarquez garni de plumes, et en retire un objet de forme irrégulière qu'elle tient avec répugnance.

C'est un morceau de quelque chose, plus gros que son poing, et qui brille faiblement dans la lumière fluorescente. Elle vous le tend - et il manque de vous tomber des mains. C'est beaucoup plus lourd que sa taille ne le laisse supposer. À moins que ce ne soit... non, c'est impossible. Une pépite d'or de cette taille ? Elle doit valoir deux mille nuyens au bas mot. Et la femme vous en a promis dix autres si vous réussissez la mission.

Si l'un des Shadowrunners examine astralement la véritable nature de Farseer et la confronte au fait, lisez ce qui suit.

"C'est vrai" reconnaît simplement Farseer. "Je suis une aigle, une de celles que votre espèce appelle Zoocanthropes. Maintenant vous comprenez la haute estime que je porte à la Terre et l'importance que j'attache à ce que cette menace contre elle soit levée."

L'ENVERS DU DÉCOR

La femme qui se donne le nom de Farseer est très différente du Mr. Johnson avec lequel les Shadowrunners sont accoutumés à traiter. Elle n'est pas humaine ni même métahumaine : c'est une Zoocanthrope aigle (*Shadowrun*, page 231). Voilà qui explique certaines lacunes déconcertantes chez elle et sa naïveté en ce qui concerne les humains. Elle ne révèle pas d'emblée sa véritable nature, mais ne cherche pas à la nier si elle est examinée astralement et confrontée au fait. Voir **Ombres Portées**, page 164, pour plus d'informations concernant Farseer et la façon de la jouer.

Farseer confie aux Shadowrunners tous les éléments dont elle dispose. Le malheureux David Tom a été incapable de lui révéler grand-chose avant d'expirer : seulement qu'un groupe appelé quelque-chose-Haida est en train d'organiser une campagne de violence pour déstabiliser le gouvernement tsimshian. Par des sources spirituelles, Farseer a découvert qu'un groupe, probablement le même, avait eu accès à un agent de destruction massive qui fait peser une grave menace sur la Terre (en fait, cet "agent de destruction massive" est une arme biochimique, mais les Esprits de la Nature avec lesquels Farseer a discuté ne connaissent ni n'utilisent ces mots). Tout ce qu'elle sait est que ce groupe détient désormais la capacité d'annihiler virtuellement toute vie où qu'il choisisse de frapper.

Farseer ne comprend rien au processus de réflexion comme à la philosophie des humains et des métahumains. Le fonctionnement des gouvernements, de l'insurrection civile et du terrorisme est pour elle une énigme. Elle est donc incapable de renseigner les Shadowrunners sur les agissements ou les intentions du groupe haida. Elle sait simplement qu'il présente un risque terrible pour sa terre et qu'il doit être stoppé.

Les Shadowrunners réclameront peut-être que la Zoocanthrope aigle les accompagne dans leur mission. Farseer refuse catégoriquement. S'ils insistent, elle reconnaît que quelque chose à propos de ce groupe haida la perturbe profondément, un sentiment qu'elle ne parvient pas plus à expliquer qu'à ignorer. Elle sait qu'elle serait incapable de s'approcher suffisamment du groupe pour apporter une aide quelconque (elle sent la nature toxique de Marta).

Au gré du Maître de Jeu, Farseer peut offrir aux Shadowrunners le concours d'un puissant Esprit des Vents, qu'un ou quelque chose qu'elle nomme Tael (prononcez "Til"). Elle leur tend une bourse en cuir contenant une petite poignée de plumes de chouette et leur dit : "Si vous avez besoin de mon ami, dispersez-les dans la brise. Tael les sentira et viendra." Si les Shadowrunners mettent son soutien en doute, elle leur explique que d'autres créatures de la nature craignent également pour la Terre. Tael est l'une d'entre elles. En fait, Tael représente un *deus ex machina* à usage unique que les personnages pourront invoquer si la situation leur échappe, particulièrement au chapitre **La Reine du Nord**, page 151. Si ses caractéristiques deviennent absolument nécessaires, Tael peut être considéré comme un grand Esprit des Vents de Puissance 8 ou 10. Mais mieux vaut éviter autant que possible de lui attribuer des valeurs chiffrées. Il devrait plutôt être utilisé comme instrument pour prêter, une fois, main-forte aux Shadowrunners au cours de cette aventure. Lorsque Tael est invoqué, le personnage qui a semé les plumes au vent entend une voix murmurer à son oreille : "Que veux-tu que je fasse ?" L'Esprit rend un unique service aux Shadowrunners, à la discrétion du Maître de Jeu.

Si les Shadowrunners demandent à Farseer par où commencer leur enquête, elle leur répond seulement : "Ce n'est pas mon domaine de compétence. C'est la raison pour laquelle je suis venue vous trouver." Elle peut simplement leur apprendre qu'elle a trouvé David Tom en train de mourir dans la banlieue de la ville tsimshian de Kemono, au beau milieu d'un quartier en flammes



(naturellement, elle ignore ce qui a déclenché l'incendie, ainsi que sa signification. Les Shadowrunners pourront facilement se procurer cette information en faisant quelques recherches à Kemono). S'ils ont besoin d'un petit coup de pouce, Farseer leur suggère de débuter par Kemono ; pour ce qui concerne les visas d'entrée et le mode de transport, c'est à eux de se débrouiller (voir le chapitre sur la nation Tsimshian, page 103, pour la façon de se rendre dans le pays et les formalités à remplir).

La pépite que Farseer a remise aux Shadowrunners est faite d'or pur et vaut 14.500 ¥ (évidemment, il sera peut-être difficile de la revendre).

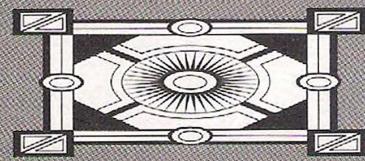
Les Shadowrunners doivent se rendre par leurs propres moyens dans la nation Tsimshian et remonter vers le nord jusqu'à Kemono. Ceci peut constituer en soi une mini-aventure. Il n'existe pas de lignes d'autocars pour cette destination, les compagnies aériennes sont chères (et deviennent nerveuses lorsque les passagers insistent pour conserver leur AK-97 avec eux) et le bateau est lent. La meilleure solution consiste probablement à emprunter la route par des moyens privés ou illégalement "acquis".

Une fois les Shadowrunners en territoire tsimshian, reportez-vous au chapitre suivant, **Terre d'Espoir et de Promesses**.

ANTIVIRUS

Les Shadowrunners peuvent refuser le job - mais une équipe qui manque à secourir une demoiselle en détresse donne une piétre image de la profession. S'ils se font prier, Farseer s'applique à plaider sa cause, jouant sur leur ego (elle a au moins retenu cette leçon sur l'humanité). S'ils persistent à refuser son offre, elle se lève et part en quête d'une autre équipe plus coopérative.

Des joueurs particulièrement obtus peuvent oublier de poser certaines questions vitales comme celle de savoir où se trouvait David Tom lorsqu'il a cassé sa pipe. Dans ce cas, Farseer procure l'information elle-même - de préférence d'une manière qui fasse bien sentir aux joueurs qu'ils sont passés à côté d'une question facile.



TERRE D'ESPOIR ET DE PROMESSES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Note au Maître de Jeu : Cette rencontre peut être déplacée dans le temps afin de mieux correspondre au mode de transport choisi par les Shadowrunners pour venir en Tsimshian. Elle peut se dérouler pendant le voyage, ou alors qu'ils approchent de leur destination.

À en juger par vos premières heures dans la nation Tsimshian, l'endroit est triste et déprimant. Le ciel est bouché par une couverture nuageuse gris ardoise et la pluie torrentielle et glaciale ne vous a pas lâchés depuis la frontière. Vous vous souvenez d'un panneau sur le bureau des douanes au poste frontière. "Bienvenue dans la nation Tsimshian", qu'il disait, "Terre d'Espoir et de Promesses". Ouais, t'as raison. Vous espérez ne pas traîner ici et vous vous promettez bien de ne jamais y remettre les pieds.

Au moins la Route 16 est en bon état - meilleur que certaines highways des alentours de Seattle. La pluie rend la vitesse plutôt dangereuse, mais au moins il n'y a pas de trop gros nids-de-poule. La route s'accroche pour l'instant au flanc d'une vallée encaissée. Une rivière serpente au fond et la route suit ses détours. Ce qui signifie que vous négociez en permanence des tournants-suicide - une muraille de rocher sur votre droite et une chute libre de trente mètres jusqu'à la rivière sur votre gauche. Super.

Devant vous, un pont enjambe la vallée. La route semble se redresser de l'autre côté. Parfait. Vous l'aurez traversé dans quelques secondes, puis vous pourrez appuyer sur le champignon et rattraper un peu votre moyenne.

Quelque chose traverse votre champ de vision en provenant de la droite, un jet de lumière traînant une fumée blanche. Cela frappe le milieu du pont dans une violente explosion. Vous voyez avec horreur le pont se désintégrer en son centre !

L'ENVERS DU DÉCOR

Le pont est la toute dernière cible de l'ANLH. L'attentat contre la sous-station de Kemono était plus spectaculaire, mais celui-ci est presque aussi important : la destruction du pont coupe l'une des principales voies d'accès terrestres à la capitale tsimshian de Kitimat.

La roquette provoque l'effondrement d'une section de pont longue de 20 mètres. Quand elle explose, le véhicule des Shadowrunners a suffisamment d'espace pour s'arrêter à temps, mais tout juste (le Maître de Jeu peut demander au conducteur un test de Pilotage, histoire de faire peur à ses joueurs, ou même lancer une quantité impressionnante de dés. Quel que soit le résultat, le véhicule stoppe dans un crissement de pneus au bord du précipice).

Une équipe particulièrement enthousiaste peut choisir de tenter le franchissement du précipice. C'est possible, mais risqué. Le véhicule doit être lancé au moins à 100 mètres par Tour de Combat de Véhicule (**Shadowrun**, page 105). S'il roule à une vitesse inférieure lorsqu'il tente le saut, l'échec est automa-

tique, avec les conséquences catastrophiques décrites plus bas (ce qui signifie que des Shadowrunners essayant de sauter l'obstacle à bord d'une Mitsubishi Runabout ou autre véhicule similaire d'une vitesse maximale de 75 km/h sont assurés de faire le plongeon). Si le véhicule roule effectivement à 100 mètres ou plus par Tour de Combat, le conducteur doit faire un test de Voitures ou autre Compétence appropriée avec un seuil de réussite de 5. Reportez-vous à la table suivante pour en connaître le résultat.

Succès

0

Résultats

Échec catastrophique. Le véhicule fait le grand plongeon dans la rivière. L'impact entraîne pour le véhicule, le conducteur et les passagers des dégâts 6F (cette issue est inéluctable si le véhicule roule trop lentement).

1

Réussite partielle. Le véhicule saute le précipice, mais subit des dommages. L'impact entraîne pour le véhicule, le conducteur et les passagers des dégâts 6G.

2

Réussite médiocre. L'impact entraîne des dégâts 6M pour le véhicule. Le conducteur et les passagers subissent des dégâts étourdisants 6M.

3-4

Réussite honnête. L'impact entraîne pour le véhicule des dégâts 6L. Conducteur et passagers s'en sortent indemnes.

5+

Réussite spectaculaire ! Le véhicule vole au-dessus du vide et se récoit en douceur. Il n'en résulte aucun dommage pour le véhicule et les passagers ne sont même pas secoués.

Si les Shadowrunners renoncent à sauter l'obstacle, ils doivent rebrousser chemin et emprunter une autre route (quoique le temps ainsi perdu n'ait aucune incidence en terme de jeu, le Maître de Jeu ne doit pas hésiter à jouer dessus). Mais avant qu'ils ne puissent le faire, un autre obstacle se pose à eux.

L'équipe de l'ANLH qui a fait sauter le pont est postée sur une crête surplombant la route. Bien que personne ne lui ait ordonné de supprimer les témoins, on ne lui a pas non plus expressément interdit de chercher des noises aux visiteurs. À moins que les Shadowrunners ne quittent immédiatement les lieux sur les chapeaux de roue, les terroristes de l'ANLH ouvrent le feu sur leur véhicule, au fusil d'assaut, de leur position à deux cents mètres en surplomb (heureusement pour les Shadowrunners, ils ne disposaient que d'une seule roquette). Naturellement, ils pensent avoir affaire à une poignée de touristes sans défense. Dès qu'ils voient des Shadowrunners fous de rage et chromés jusqu'aux dents piler sur place, ils interrompent le tir et prennent la fuite. Les Shadowrunners peuvent les poursuivre ou les laisser filer, à leur convenance. Le groupe de l'ANLH comprend trois soldats plus l'artilleur qui a tiré la roquette.

TERRE D'ESPOIR ET DE PROMESSES

Soldats de l'ANLH (Trois)

Ce sont des Haida, des membres des classes inférieures opprimées. Leur condition n'enlève rien au fait qu'il s'agit avant tout d'assassins. D'autres rejoignent l'ANLH pour des raisons politiques, eux n'ont signé que pour poser des bombes. Seulement, massacrer des touristes est une chose : faire front devant une bande de Shadowrunners furieux en est une autre. Dès qu'ils comprennent à qui ils ont affaire, ils se dépêchent de décamper.

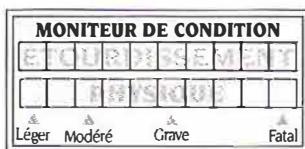
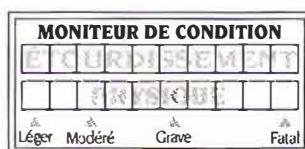
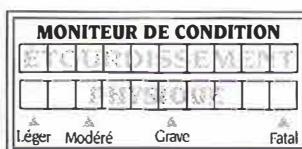
Ils disposent d'un véhicule à quatre roues motrices, dissimulé au-dessus de leur position en préparation de leur fuite.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	5	2	2	3	6	-	3	Aucune

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 2, Voitures 2

Équipement : AK-97 [fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M], Couteau (5L)



Artilleur de l'ANLH (Un)

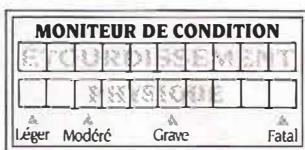
Il se distingue de ses collègues en ceci qu'il sait manier un lance-roquettes portatif.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	4	2	3	3	6	-	4	Aucune

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 3, Armes Lourdes 3 (Concentration : Lance-Roquettes 5), Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 2

Équipement : Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd, 30 (chargeur), 9G (f)], Lance-roquette portatif [Aucune roquette disponible ; assimilé à une massue, +1 d'Allonge, 5M Étourdissants]



Ford Canada "BISON"

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Pilotage
-------------	---------	------------	--------	-----------	----------

automatique

4/3	45/135*	5	2	4	1
-----	---------	---	---	---	---

Places : Deux sièges baquets plus une banquette repliable deux places

Accès : Deux portes standard plus une coupole

* Vitesse hors-route : 35/105. Moteur multi-carburant, mais carburant liquide sur les modèles de série uniquement. Option châssis arrière renforcé disponible pour 165 \$.

La pente qui surplombe la route est accidentée et rocheuse, procurant tout le couvert souhaitable, mais ralentissant également les déplacements. Les Shadowrunners devront se donner à fond pour rejoindre les terroristes avant qu'ils ne parviennent à leur véhicule.

Ces hommes sont nouveau dans l'ANLH. En fait, la destruction du pont constituait leur "initiation". Ils connaissent très peu de choses sur l'organisation. Ils ont été recrutés dans les bas-fonds de Kemano par un certain Nightingale, qu'ils ont rencontré dans une taverne appelée The Randy Sasquatch. Il est leur seul contact au sein de l'ANLH proprement dite, quoiqu'ils connaissent plusieurs autres recrues comme eux. Ils ignorent jusqu'au nom du chef de l'ANLH et ne savent rien d'une alliance avec TerraFirst ! De toute évidence, ils n'ont aucune idée quant aux intentions de Sheemahant (ou de Marta). Ils sont au courant de l'attentat contre la sous-station électrique de Kemano (décrise dans le **Prologue**) et soupçonnent qu'il est l'œuvre de l'ANLH. En d'autres termes, les Shadowrunners n'apprendront pas grand-chose en les interrogeant, excepté que l'ANLH opère effectivement à Kemano et que le Randy Sasquatch pourrait constituer un bon point de départ à leur enquête.

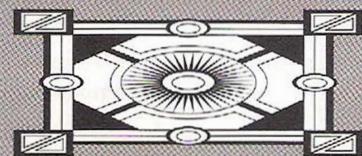
S'ils échouent à capturer un membre de l'ANLH mais réussissent à en abattre un, ils peuvent toujours trouver un indice désignant le Randy Sasquatch. La victime a, en effet, dans une de ses poches une pochette d'allumettes bon marché sur laquelle est gravé le nom de la taverne. S'il y a plusieurs victimes, les Shadowrunners découvrent les allumettes sur le premier corps fouillé.

Si les Shadowrunners devinent l'importance du Randy Sasquatch et décident d'y poursuivre leur enquête, reportez-vous à **Un bar bien sympathique**, page 135. Dans le cas contraire, ou s'ils préfèrent commencer par récolter quelques informations, passez au chapitre suivant, **Bienvenue à Kemano**.

ANTIVIRUS

À moins que les Shadowrunners ne réussissent à s'écraser au fond de la vallée, tout devrait bien se dérouler ici. S'ils sont sur le point de commettre une stupidité et que le Maître de Jeu se sent d'humeur généreuse, il peut donner une chance au conducteur de prendre conscience de la folie de son geste. Si ce dernier choisit d'ignorer cet ultime avertissement, il n'y a plus qu'à laisser tomber le couperet - et les personnages avec lui.

Si les Shadowrunners massacrent tous les tueurs de l'ANLH ou, au contraire, leur permettent de s'enfuir, tout n'est pas perdu. Le seul élément d'information véritablement important ici est le nom du Randy Sasquatch et les Shadowrunners auront d'autres occasions de l'entendre.



BIENVENUE À KEMANO

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand vous entrez dans Kemano, la pluie qui s'était interrompue depuis la dernière demi-heure reprend de plus belle. Votre première vision de la ville en fait un endroit triste, froid, humide, terne et déprimant... assez proche finalement d'une version miniature de Seattle. On s'y sentirait presque chez soi.

L'ENVERS DU DÉCOR

Ce chapitre offre l'occasion aux Shadowrunners d'établir toutes sortes de contacts à Kemano. Il leur faut également trouver à se loger, s'ils complètent séjournent un moment en ville. Voir le plan page suivante pour se faire une idée de la disposition de la ville et de l'emplacement des lieux intéressants.

Kemano en particulier, et la nation Tsimshian en général, est un endroit inhospitalier. Pour bien le faire comprendre aux Shadowrunners, le Maître de Jeu est encouragé à développer plusieurs "accrochages" avec la police locale ou avec les habitants de Kemano. Les flics patrouillent par deux. Les habitants peuvent accoster les Shadowrunners en groupe de quatre à douze membres.

Flics de la Ville de Kemano (Deux)

Nécessairement tsimshian ou tlingit, les flics sont un bon cran socio-économique au-dessus de la majorité des autres à

Kemano, et ils en sont foutrement conscients. Les Anglos et les métahumains sont encore un cran en dessous du citoyen standard. Même s'ils n'ont pas forcément de raisons de chercher des noises aux visiteurs, ils aiment bien les chatouiller un brin. Si les touristes leur répondent par la violence, ils se font un plaisir de les descendre, à moins qu'ils n'appellent des renforts pour s'en charger à leur place.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	1	3	3	6	-	3	5/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 4, Procédure de Police 3

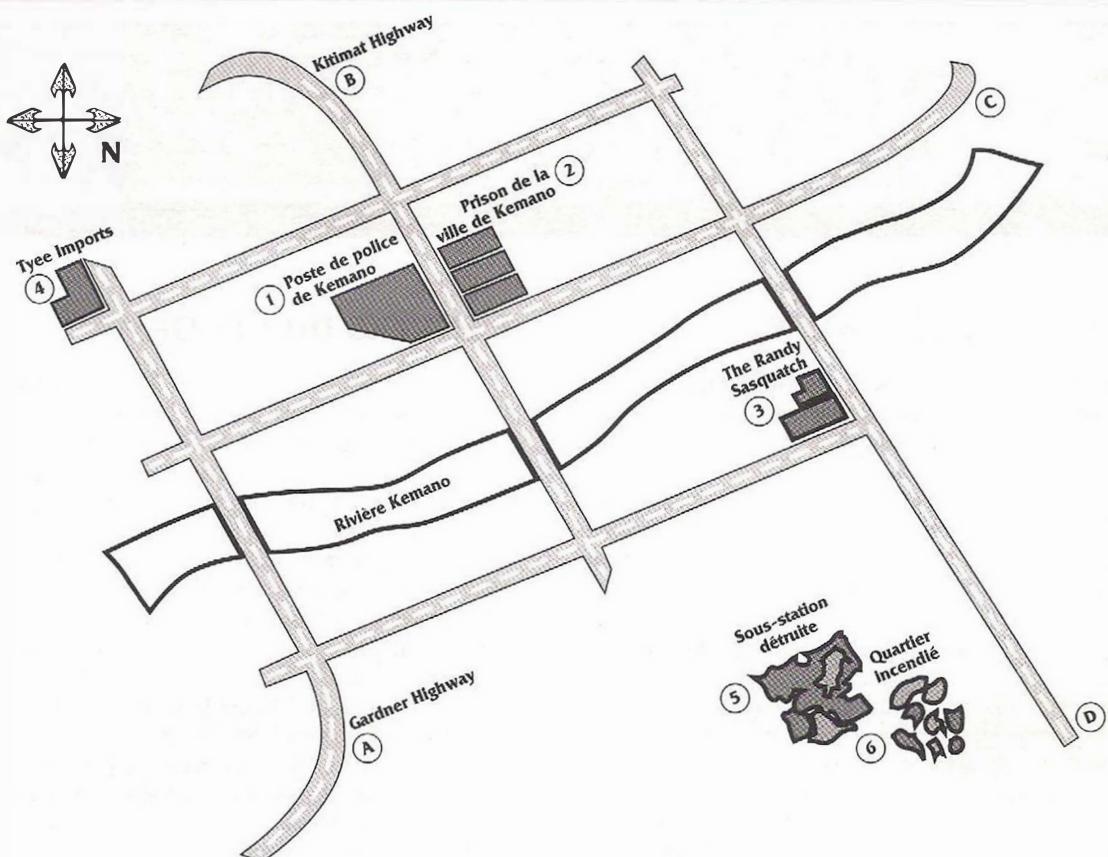
Équipement : Veste pare-balles (5/3), micro-émetteur (fréquences de police et d'urgences uniquement), bâton étourdisant (+1 d'Allonge, 8G Étourdissement), Uzi III [mitrailleuse, 24 chargeur], 6M1

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTOURDISSEMENT	ÉTOURDISSEMENT	ÉTOURDISSEMENT	ÉTOURDISSEMENT
LEGER	MODÉRÉ	GRAVE	FATAL

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTOURDISSEMENT	ÉTOURDISSEMENT	ÉTOURDISSEMENT	ÉTOURDISSEMENT
LEGER	MODÉRÉ	GRAVE	FATAL



BIENVENUE À KEMANO



Citoyens agressifs (Quatre ou plus)

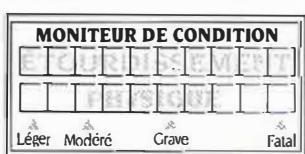
Haida ou kwakiutl, les citoyens de Kemano sont pauvres, opprimés et chroniquement au chômage ou exploités. Pas vraiment des joyeux drilles, ils prennent plaisir à se défouler un peu au détriment des seules personnes qui leur soient inférieures sur l'échelle sociale : les touristes, particulièrement les touristes anglos. Ils ne cherchent pas la bagarre à tout prix, mais si les étrangers montrent les dents, les autochtones répliquent (cependant, même le plus stupide des citoyens de Kemano réfléchira à deux fois avant de s'en prendre à un groupe de Shadowrunners chromés).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	4	3	3	3	6	-	3	Aucune

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 2, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 2, Étiquette (Rue) 4, Étiquette (Tribus) 3, Furtivité 1

Équipement : Streetline Special |Petit calibre, 6 (chargeur), 4L|, couteau (3L)



Les Shadowrunners devraient adopter un profil bas lorsqu'ils recueillent des renseignements dans le coin, en se souvenant

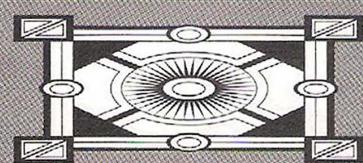
que l'information circule dans les deux sens. Une enquête maladroite risque d'alerter l'objet de leurs recherches et leur faire perdre au minimum l'avantage de la surprise.

Si le Maître de Jeu trouve les questions des Shadowrunners trop transparentes, il peut décider que l'ANLH apprend, à son grand déplaisir, que des étrangers se renseignent sur elle. Passez alors au chapitre suivant, **Une attention mal venue**. Si l'équipe choisit de se rendre au Randy Sasquatch, reportez-vous à **Un bar bien sympathique**, page 135.

ANTIVIRUS

Des Shadowrunners expérimentés devraient se rendre compte sans difficulté que contrarier la police locale n'est pas une bonne idée. Les flics de Kemano peuvent mobiliser suffisamment de monde et déployer assez de matériel pour couvrir le terrain n'importe quelle équipe de petits malins. Mais bien qu'ils puissent faire face à n'importe quel déchaînement de violence, leurs ordres sont avant tout d'arrêter et d'incarcérer les fauteurs de troubles afin de les remettre entre les mains de la justice. Seule une résistance trop meurtrière peut les contraindre à tirer pour tuer. Si les Shadowrunners cherchent la bagarre et se font pincer, donnez-lur une occasion de s'échapper pendant le trajet vers la prison de Kemano. S'ils ratent cette chance, alors ils méritent d'être confiés aux bons soins du système judiciaire tsimshian.

Deux sortes de problèmes peuvent se poser dans ce chapitre. Les personnages peuvent se faire descendre par les flics. Ils peuvent également s'empêtrer dans leurs recherches par suite de mauvais jets de dés. Dans ce dernier cas, tricher le résultat de leurs jets et passez-leur juste assez d'informations pour faire avancer l'aventure ou (plus drôle), procédez à l'accrochage du chapitre suivant, **Une attention mal venue**.



UNE ATTENTION MAL VENUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Note au Maître de Jeu : Utilisez cette rencontre quand le groupe ou un membre du groupe déambule dans les rues de Kemano.

"Yo, Anglos !" aboie une voix rude alors que vous passez devant une ruelle. Vous pivotez comme un seul homme pour affronter celui qui a parlé. C'est un type à l'air coriace qui se tient dans l'ombre. Un Amérindien, naturellement, et suffisamment balèze pour qu'un joueur de combat de rue paraisse souffrir de malnutrition en comparaison. Une bosse suspecte sous son cache-poussière donne à penser qu'il est armé.

"Vous posez un tas de questions indiscrettes" grogne-t-il. "C'est pas une bonne idée. Il y a des trucs que les petits curieux n'ont pas envie de connaître, vous voyez ce que je veux dire ?" Avec un déclic presque inaudible, une griffe effilée comme un rasoir sort de son avant-bras. "Vous feriez mieux de foutre le camp de cette ville. Anglos. Sans perdre une putain de seconde."



L'ENVERS DU DÉCOR

L'Amérindien dans la ruelle est un lieutenant mineur de l'ANLH, un dur qui se fait appeler Jawbone. Si les Shadowrunners gardent leur calme, il garde le sien. Il transmet son avertissement puis se retire et disparaît dans l'ombre. Les Shadowrunners peuvent insister s'ils le désirent, mais Jawbone n'est pas venu seul.

Sa couverture se compose de trois gros-bras : Ghostwind (chaman), Zack (muscles) et Dretch (idem), tous invisibles pour le moment grâce à Ghostwind. Si les Shadowrunners décident de faire sa fête à Jawbone, les trois autres se joignent immédiatement aux festivités.

Les membres de l'ANLH frappent dur, mais combattent aussi avec discernement. S'ils estiment pouvoir régler leur affaire aux Shadowrunners, ils mettent le paquet. S'ils semblent avoir le dessous, ils battent en retraite en tiraillant. Ils tentent d'emporter leurs blessés ou leurs morts, si ça ne met pas leur vie en jeu. En règle générale, les quatre se montrent prudents. Après tout, ils sont venus transmettre un message, pas débouter une guerre.

Les Shadowrunners réussiront peut-être à faire un prisonnier. Il est bien évident que l'homme ne révélera rien de son propre chef, mais il est toujours possible de recourir à la magie ou à cette bonne vieille intimidation physique pour lui arracher ce qu'il sait. N'importe lequel des quatre membres de l'ANLH peut fournir des informations sur l'organisation elle-même, l'attentat de Kemano et le Randy Sasquatch, et connaît au moins les noms de Sheemahant, TerraFirst ! et Marta. Ils ignorent tout du laboratoire d'armement ou du prochain projet de Sheemahant ou de Marta. La structure de l'ANLH ressemble aux cellules de la Résistance française. Les informations sont cloisonnées, de sorte qu'un membre capturé ne puisse pas compromettre toute l'organisation. Même Jawbone ne peut trahir que du menu fretin, des gros-bras tels que Zack et Dretch. Les contacts entre membres de l'échelon supérieur passent par une boîte à lettres téléphonique où l'utilisateur peut laisser et récupérer des messages uniquement vocaux. Jawbone et d'autres membres importants de l'ANLH appellent la BAL au moins une fois par jour. Lui et Ghostwind connaissent tous les deux le numéro, le RTL 2604 (24-6051). Ils ignorent par contre l'adresse physique du système.

N'importe qui peut laisser un message général qui sera saisi par l'opérateur du système. Pour laisser un message confidentiel à une personne en particulier, il faut connaître le mot qui constitue sa "clef d'identification" personnelle. Un mot de passe (différent de la clef d'identification) permet d'entendre les messages laissés dans la BAL. Les clefs d'identification des principaux membres de l'ANLH sont leurs prénoms : Daniel, Wallace, Marta, etc. Le mot de passe personnel de Jawbone est "Liberté" et celui de Ghostwind "Va te faire foutre".

UNE ATTENTION MAL VENUE

Jawbone

Lieutenant mineur dans l'ANLH, Jawbone est un sacré morceau, grand et costaud avec un sérieux problème d'agressivité. Wallace Blackwood, son supérieur, lui a ordonné d'intimider les Shadowrunners (ce qui n'était pas une bonne idée, mais Jawbone ne discute pas les ordres). On lui a demandé d'éviter la confrontation autant que possible, mais il guette la première occasion de déclencher la bagarre.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6	4	6	3	3	3	5,7	-	3	5/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 4, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 2, Négociation 3

Cyberware : Griffe rétractile (bras droit, 6M)

Équipement : Veste pare-balles (5/3), couteau (6L), Uzi III |mitraillette, 24 (chargeur), compenseur de recul (2), 6M|

Zack

Zack a rejoint les rangs de l'ANLH pour accompagner son copain et mentor Jawbone. Il est rusé, à défaut d'être véritablement intelligent, et a une compréhension innée des armes qui le rend particulièrement précieux pour les chefs de l'ANLH. Il suivrait Jawbone jusqu'en enfer sans poser de question.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	2	2	4	5,3	-	3	5/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 7 |Concentration : Mitraillettes 9, Spécialisation : Uzi III 11], Armes à Feu C/R 5, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 2, Étiquette (Tribus) 2, Furtivité 2

Cyberware : Implants oculaires (amplificateurs de lumière, anti-flash), interface d'arme

Équipement : Veste pare-balles (5/3), couteau (5L), Uzi III |mitraillette, 24 (chargeur), module d'interface intégré, compenseur de recul (2), 6M|

MONITEUR DE CONDITION

ÉTOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION

ÉTOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Ghostwind

Chaman Requin initié de Grade 2 et partisan convaincu de la cause haida, il ferait n'importe quoi pour servir les visées de l'ANLH. Sa technique d'Orientation est une discipline pseudo-yogique.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	5	3	4	6	6	6	6	5	5/3

Réserves de Dés : Astrale 8, Combat 8, Initiatique 2, Magie 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Tribus) 5, Furtivité 2, Invocation 5, Sorcellerie 5, Théorie Magique 5

Équipement : Amulette (Focus de Pouvoir 2), veste pare-balles (5/3), couteau en orichalque (Focus d'Arme 3), Remington Roomswelder |Pistolet lourd, 8 (magasin), visée laser, 9M|

Sorts : Brume Mana 3, Choc de Force 3, Choc Étourdissement 3, Choc Mana 4, Invisibilité 5

Totem : Requin

Dretch

Pareil que Zack, mais en pire.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6 (8)	3	6	1	2	3	1,3	-	2 (6) (+2D6)	5/3

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 5 |Concentration : Pistolets 7, Spécialisation : Ares Predator?]. Armes à Feu C/R 2, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 2, Étiquette (Tribus) 2, Furtivité 1

Cyberware : Armure dermale (2), implants oculaires (amplificateurs de lumière, anti-flash), interface d'arme, réflexes câblés (2)

Équipement : Veste pare-balles (5/3), couteau (6L), Ares Predator |pistolet lourd, 15 (chargeur), module d'interface intégré, 9M|

Si les Shadowrunners décident d'aller au Randy Sasquatch, passez au chapitre suivant, **Un bar bien sympathique**. S'ils ont obtenu le numéro de la BAI. de l'ANLH et préfèrent suivre cette piste, sautez à **Restez en ligne**, page 137.

MONITEUR DE CONDITION

ÉTOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

MONITEUR DE CONDITION

ÉTOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal



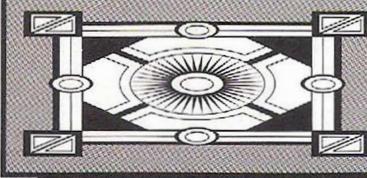
ANTIVIRUS

Bien que le combat puisse être rude, un groupe de Shadowrunners déterminé devrait survivre à la confrontation avec Lawbone et ses acolytes. En faisant un prisonnier et en l'interrogeant, ils peuvent apprendre beaucoup de choses sur la situation en cours.

Malheureusement pour eux, il est peu vraisemblable qu'ils y parviennent. Il est plus probable qu'ils abattront un ou plusieurs des gros-bras de l'ANLH et se retrouveront à interroger un cadavre. Pas de problème. Ils disposent de plusieurs moyens pour relancer l'enquête. En fouillant les corps, ils découvrent une pochette d'allumettes du Randy Sasquatch. Si le cher disparu se trouve être Lawbone ou Ghostwind, ils peuvent également tomber (à la discréction du Maître de Jeu) sur le numéro RTL de la BAL de l'ANLH griffonné sur un morceau de

papier (cette dernière option est un raccourci. Utilisez-la pour gagner du temps et pour éviter l'épisode du Randy Sasquatch au cas où les joueurs n'auraient pas saisi l'importance de la taverne).

Si les Shadowrunners permettent aux tueurs de l'ANLH de prendre la fuite, ou si ces derniers réussissent à emporter leurs morts, ces indices restent disponibles. Gardez-les pour vous si les Shadowrunners ont déjà entendu mentionner le Randy Sasquatch ; mais dans le cas contraire, ou s'ils ont rejeté l'information comme anodine, attirez l'attention de l'un d'eux sur quelque chose que les tueurs de l'ANLH ont perdu dans leur fuite : une pochette d'allumettes portant gravé... vous savez quoi (dans le cas de joueurs ou de personnages particulièrement obtus, le numéro de la BAL de l'ANLH peut également être griffonné sur le rabat de la pochette).



UN BAR BIEN SYMPATHIQUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Au moment où vous franchissez la porte du Randy Sasquatch, vous éprouvez une incroyable sensation de *déjà vu*. Atmosphère enfumée, sièges en vinyle déchiré et tables en plastique rayé, clients durs-à-cuir qui vous dévisagent - ça pourrait être la Blue Flame, à Seattle.

Mais la similitude s'arrête là. La Flame accueille les types métallisés dans votre genre. Ici, la clientèle est nature (mais pas moins coriace pour autant) et, de toute évidence, amérindienne.

L'holo au-dessus du bar a visiblement inspiré le nom de l'établissement ("Le Sasquatch Émoustillé"). Tous les mâles de votre équipe lui adressent un regard égrillard et envieux. Puis vous passez à ce qui vous amène.

L'ENVERS DU DÉCOR

Ce cadre présente une occasion idéale de développer l'interprétation des personnages. En montrant le respect qui convient et en posant les questions adéquates, les Shadowrunners peuvent obtenir des informations précieuses. Tout au moins apprendront-ils que l'un des clients du bar est un membre mineur de l'ANLH. S'ils se comportent mal, observant à la lettre les conseils du *Comment se faire des ennemis et s'aliéner les gens* de Dale Carnagree (un ouvrage apparemment indispensable aux yeux de la majorité des Shadowrunners), ils se préparent des complications sans fin.

N'oubliez pas que le Randy Sasquatch se trouve dans un quartier mal famé de la ville, ce qui signifie que la plupart ses clients sont haida ou kwakiutl ; et des durs, avec ça. Dans la nation Tsimshian, la majeure partie des habitants détestent les Anglos. Ces types haïssent tout le monde, mais ils réservent leur animosité la plus noire aux Anglos. Quel que soit le tact déployé, les Shadowrunners sont pratiquement assurés de s'attirer les remarques d'au moins une personne. S'ils répondent aux provocations par la violence, ils ont très vite une bagarre générale sur les bras. S'ils se montrent trop polis, par contre, les clients peuvent les cataloguer comme froussards et leur tomber dessus juste pour le principe. Les Shadowrunners doivent marcher sur des œufs. Difficile, sûr, mais personne n'a jamais dit que ce serait facile, pas vrai, bonhomme ?

Mis à part Nightingale et les Shadowrunners, on dénombre pour l'instant huit clients dans la salle (donnez-leur les caractéristiques du Piéton humain, **Contacts & Archétypes**, page 26, mais avec une Constitution et une Force de 4 et des armes légères). Il n'y a qu'un barman (utilisez le Barman de **Shadowrun**, page 204, et armez-le d'un torchon et d'un Remington Roomsweeper. Eh ! - ce n'est pas un bar pour les petites filles).

Si les Shadowrunners jouent adroitement le coup, ils peuvent obtenir trois informations importantes :

- Oui, le Randy Sasquatch voit passer quelquefois des membres très mineurs de l'ANLH.
- Bien que les habitants du cru soutiennent la cause de l'ANLH, certains s'inquiètent en privé de voir le groupe échapper à tout contrôle.

• Le type accoudé à l'autre bout du bar, un certain Nightingale, est membre de l'ANLH.

La table suivante peut s'avérer utile pour impliquer tout le monde dans l'interprétation de la scène (voir **Contacts**, page 155, pour la façon de l'exploiter).

BRÈVES DE COMPTOIR

Les informations suivantes sont disponibles auprès de n'importe quel *habitué* du Randy Sasquatch.

Contacts appropriés (seuil 4)

Toute personne au Randy Sasquatch

Succès

0

Résultat

"Putain d'Anglo !" (le client bondit sur ses pieds, poings serrés, prêt à botter le train du Shadowrunner. La suite des événements dépend de la réaction de l'équipe).

1

"Tire-toi, pauvre merde." (le client se montre agressif, mais pas immédiatement violent. Si le Shadowrunner insiste, le seuil de réussite est augmenté de 2).

2

"Fous-moi la paix." (pas de renseignement, mais pas de franche hostilité non plus. Le Shadowrunner peut tenter sa chance une nouvelle fois sans pénalité).

3

"Ouais, on a quelques mecs de l'ANLH ici. En tout cas, c'est ce qu'ils prétendent : je crois que ce sont surtout des sous-fifres et des muscles sans cervelle, pour la plupart."

4

"L'ANLH ? Ouais, je soutiens leur cause. Bordel, tous, on la soutient. Mais leurs méthodes... Je sais pas, ça me fait peur, je me demande ce qu'ils feront la prochaine fois."

5+

"Tu vois ce grand connard de résidu de fausse couche à l'autre bout du bar ? Nightingale, il s'appelle, ou une connerie comme ça. C'est à lui que tu devrais parler. Il est de l'ANLH. Je te jure que si..."

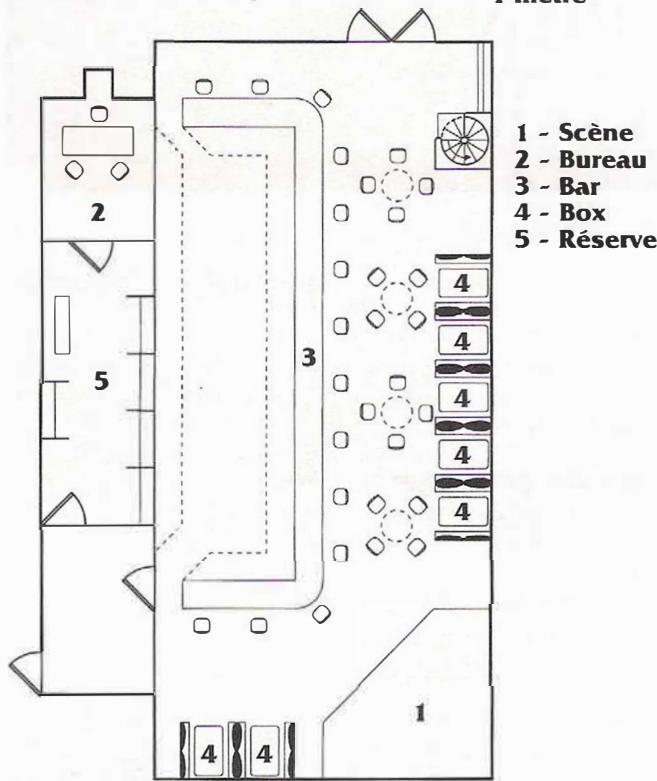
Les Shadowrunners ont plusieurs moyens d'aborder Nightingale. Ils peuvent prétendre vouloir s'engager dans l'ANLH. Mais, s'ils ne sont pas Amérindiens, et s'ils n'ont aucune chance de le convaincre qu'ils sont d'origine haida ou kwakiutl, ce n'est pas la peine d'y penser. Un Amérindien de bonne souche peut réussir à convaincre Nightingale d'envisager sa candidature, mais cela n'arrange pas les affaires de l'équipe. Nightingale se contente de lui demander un numéro où le joindre et annonce qu'il reste en contact ("Nous appelle pas, bonhomme. C'est nous qui t'appellerons"). Piste morte.

Les Shadowrunners peuvent prendre Nightingale en filature dans l'espoir qu'il en ressortira quelque chose d'intéressant. L'homme reste à la taverne pendant environ une heure, le

UN BAR BIEN SYMPATHIQUE

THE RANDY SASQUATCH

— 1 mètre



temps de boire une ou deux bières, puis se lève et regagne son studio où il s'enterre pendant deux jours (l'ANLH tient à ce qu'il conserve un profil bas après l'incident du pont). Piste morte.

Enfin, ils peuvent le confronter à son appartenance à l'ANLH, soit dans le bar, soit dans la rue. Nightingale est un gars cool et il nie calmement avoir la moindre relation avec le groupe terroriste. Si l'équipe le pousse dans ses derniers retranchements, il se bat et tente de prendre la fuite. Nightingale est du genre "la victoire ou la mort". Des Shadowrunners habiles parviendront peut-être à le prendre vivant pour l'interroger, mais il ne sait que très peu de choses. Oui, il recrute pour le compte de l'ANLH, à laquelle il appartient effectivement. Mais le seul membre important qu'il connaisse est un certain Jawbone, et il n'a aucune idée de l'endroit où il serait possible de trouver cet éminent personnage. Son seul contact avec Jawbone ou l'ANLH est un numéro de téléphone, le RTL 2604 (24-6051).

Si les Shadowrunners décident de s'intéresser à ce numéro RTL, passez au chapitre suivant, **Restez en ligne**.

Nightingale

Nightingale est un Haida enragé par sa condition, qui ne supportait plus de rester sans rien faire. Il a rejoint l'ANLH dans l'espoir d'avoir une occasion de botter le train à quelques Tsimshian et quelques Tlingit. Malheureusement pour lui, les chefs de l'organisation ont estimé qu'il n'avait pas l'étoffe d'un guérillero. Il a le contact facile, cependant, aussi ont-ils décidé de l'assigner au recrutement. Bien qu'il soit conscient de l'importance de son rôle, Nightingale nourrit toujours le rêve de "devenir un combattant de première ligne qui se dresse contre l'opresseur". Si l'équipe le bouscule un peu trop, il saisit cette chance de vivre son rêve et se lance à corps perdu dans la bagarre.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	6	4	4	6	-	3	4/2

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 2, Étiquette (Rue) 4, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 1, Négociation 3, Psychologie 4

Équipement : Beretta 101 T (pistolet léger, 12 (chargeur), visée laser, 6L), manteau renforcé (4/2), couteau (3L)



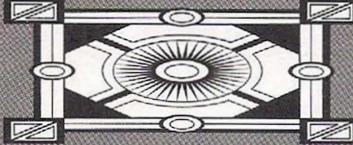
ANTIVIRUS

Une équipe particulièrement va-t-en-guerre peut estimer qu'une bonne bagarre de taverne constitue un divertissement tout trouvé. Si les Shadowrunners ont des fourmis dans les doigts, libres à eux de la déclencher. Tant que la bagarre reste amicale, ce qui veut dire phalanges et genoux, la clientèle de la taverne participe avec entrain. Aussitôt que la première arme est sortie ou que le premier cou se brise dans un craquement, seuls les plus fanatiques restent en lice. Les autres prennent la tangente par la première porte ou fenêtre qui se présente.

Dès le début des hostilités, le barman appuie sur le PANIC-BUTTON installé sous le bar. Une escouade de 10 flics de la police de Kemono (voir leurs caractéristiques au chapitre **Bienvenue à Kemono**, page 130) arrive sur les lieux en 2D6 minutes. Si la bagarre n'a pas dégénéré, les flics interviennent avec une brutalité enthousiaste mais sans intention de tuer. Par contre, si le plomb vole bas, ils font tout leur possible pour y mettre un terme, y compris massacer qui que ce soit à l'air dangereux. Au besoin, ils font venir d'autres escouades en renfort. Si les Shadowrunners se font arrêter, donnez-leur une chance de s'échapper puis mettez-les à l'ombre pour un bout de temps s'ils ratent cette occasion (se faire prendre par la police est une imbécillité pure et simple).

Les Shadowrunners risquent également de se laisser emporter et de tuer Nightingale avant d'avoir pu le faire parler. Dans ce cas, ils peuvent trouver le numéro RTL de la BAL de l'ANLH griffonné sur un bout de papier au fond de sa poche (ce qui renvoie l'équipe à **Restez en ligne**, le chapitre suivant). S'ils négligent de fouiller son cadavre, ou s'ils le laissent s'enfuir, passez à **Une attention mal venue**, page 132. Si les Shadowrunners ont déjà eu affaire à Jawbone, passez à **Avec les compliments de TerraFirst !**, page 141.





RESTEZ EN LIGNE

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadowrunners peuvent se renseigner sur le numéro RTL qu'ils ont trouvé, soit en appelant directement, soit en recherchant dans la Matrice l'adresse physique à laquelle il correspond.

S'ils appellent, ils tombent sur un message enregistré (uniquement vocal) disant : "Vous êtes bien à Tyee Imports. Laissez un message ou appuyez sur étoile pour envoyer un fax". Il s'agit naturellement d'une couverture. Les messages sont saisis par un opérateur et transmis à qui de droit. La BAL dispose également d'un programme de reconnaissance vocale très évolué. Si les Shadowrunners donnent le prénom de l'un des principaux agents de l'ANLH, Daniel, Marta, Wallace, etc, leur message est enregistré dans le dossier personnel de la personne. S'ils fournissent le mot de passe de Ghostwind ou de Jawbone, qu'ils ont pu apprendre au chapitre **Une attention mal venue**, ils entendent une rediffusion de leurs messages confidentiels respectifs. Tous deux n'en ont qu'un seul, le même : "Quand vous aurez réglé la question de ces fouineurs, faites-moi un rapport ici. Je vous contacterai plus tard." La voix est celle de Sheemahant, quoique les Shadowrunners n'aient aucun moyen de le savoir.Appelez le numéro de la BAL ne révèle pas sa localisation physique.

Il est impossible à un decker de craquer la boîte à lettres. L'ANLH a anticipé la possibilité d'une intrusion de ses défenses électroniques : elle a supprimé toute connexion électrique directe entre la BAL et le réseau du téléphone. Chaque appel est reçu par le téléphone en mode haut-parleur ; la BAL n'a plus qu'à l'enregistrer par l'intermédiaire d'un microphone placé devant le poste. Archaïque, certes, et préjudiciable à la qualité sonore des messages (ce qui constitue un indice), mais à l'abri de toute intrusion matricielle. Un decker qui tente de pénétrer la BAL par la Matrice doit faire un test d'Informatique (4). Un succès lui révèle que l'intrusion est impossible (et lui fournit l'explication donnée plus haut). Aucun succès signifie qu'il ne se rend pas compte de l'impossibilité de la tâche, mais attribue son échec à une approche incorrecte ou à des défenses plus sérieuses qu'il ne croyait.

Retrouver l'adresse physique qui correspond au RTL 2604 (24-6051) dans le Réseau des Télécommunications Locales tsimshian est une chose facile. L'opération étant par nature banale et insignifiante, elle peut être traitée de façon abstraite (si vous êtes d'un avis contraire, libre à vous d'improviser un rapide schéma de cette partie de la Matrice à l'intention du decker du groupe. Le réseau tsimshian possède un code de sécurité Orange-5. Vous pouvez également vous aider des règles de **Génération rapide de systèmes matriciels**, page 192 de **Shadowrun**, mais même ce niveau de simulation semble inutile).

Pour simplifier les choses, considérez que le decker parvient sans difficulté jusqu'à la banque de données appropriée. Une fois là, il doit craquer ses défenses, de code Orange-5. Ce qui signifie qu'il doit obtenir au moins trois succès à un test d'Informatique (5) pour obtenir l'adresse physique du RTL qui l'intéresse.

Une CI grise Trace et rapporte rôde dans la banque de données. Si le decker l'active et ne réussit pas à l'éliminer, une

équipe de huit membres de la police de Kemono vient le cueillir sur place en dix minutes (utilisez les caractéristiques données dans **Bienvenue à Kemono**, page 130).

L'adresse physique correspondant au numéro RTL est le 115 N. Fifth Avenue. C'est dans un district d'entrepôts - un quartier particulièrement misérable, comme les Shadowrunners s'en apercevront vite. S'ils décident de poursuivre cette piste, passez au chapitre suivant **La face cachée de la ville**.

ANTIVIRUS

Il est possible que les Shadowrunners ne réussissent pas à se procurer l'adresse physique de la BAL. Dans ce cas, d'autres occasions de les remettre sur les rails se présenteront plus tard. Voici plusieurs moyens de les aiguiller immédiatement dans la bonne direction.

Tout d'abord, s'ils n'ont pas encore fait un tour au Randy Sasquatch, une persuasion musclée pourrait convaincre Nightingale de divulguer l'adresse. Reportez-vous à **Un bar bien sympathique**, page 135.

Ensuite, vous pouvez honteusement truquer le résultat des dés tandis que le decker du groupe patauge dans la Matrice tsimshian. Laissez-le transpirer un peu - faites-lui croire qu'il est sur le point d'activer une GLACE noire des plus vicieuses - mais donnez-lui malgré tout l'information, aussi pitoyables que soient ses jets.

Enfin, vous pouvez aussi faire intervenir le téléphone arabe la prochaine fois que les personnages sortent dans la rue à la rencontre de leurs contacts, sous la forme d'une bonne âme qui leur apprend que l'ANLH possède un local au 115 N. Fifth Avenue.



LA FACE CACHÉE DE LA VILLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Fifth Avenue à Kemano se trouve dans un quartier d'entrepôts qui a connu des jours meilleurs. Ça vous fait penser aux Redmond Barrens - terrains vagues ici et là, bâtiments condamnés, carcasses de voitures incendiées sur le trottoir. Et cette impression permanente d'être surveillés par les rats, à la fois ceux qui marchent sur deux jambes et ceux qui courrent sur quatre.

Curieusement, le 1115 N. Fifth Avenue n'est pas un entrepôt. C'est une sorte de salle de réunion, probablement utilisée autrefois par un policlub. Une enseigne pend toujours au-dessus de la porte, mais il lui manque tant de lettres qu'on ne lit plus de T H N R Y. La porte d'entrée et les fenêtres donnent l'impression d'avoir été condamnées à une époque, mais les habitants de ce quartier misérable semblent avoir réquisitionné la majorité des planches pour leur usage personnel.

Si un Shadowrunner procède à une reconnaissance astrale, lisez ce qui suit.

Tu prends deux inspirations profondes pour te concentrer et te glisses hors de ton corps. Tu t'approches du bâtiment quand, soudain, quelque chose se jette sur ton corps astral !

C'est un chien noir comme le charbon, sa gueule grimaçante presque au niveau de ta gorge.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'ANLH a envisagé la possibilité que les Shadowrunners remontent jusqu'à son système de BAL. Elle a donc mis sur pied une embuscade brutale. Sept de ses soldats, y compris une chamane de combat et un tireur d'élite, sont déployés autour du bâtiment. Ils comptent laisser les Shadowrunners pénétrer à l'intérieur et découvrir la désagréable surprise qui les attend, puis les étendre raide à leur sortie. La chamane a emmené son animal de compagnie, un Chien de l'Enfer dressé du nom de Poopsie.

Les Shadowrunners peuvent entrer dans le bâtiment par la porte de devant ou bien par une fenêtre, ou encore commencer par effectuer une reconnaissance astrale des lieux. Dans ce dernier cas, Poopsie bondit. Étant un Chien de l'Enfer, une créature duelle dressée pour la chasse dans l'espace astral, il sent la projection astrale d'un membre de l'équipe et obéit à son instinct en attaquant immédiatement. Les hommes de l'ANLH veulent attendre avant d'ouvrir le feu que la "surprise" à l'intérieur ait commencé le travail, mais la chamane passe aussitôt à l'attaque si son animal familier semble en difficulté. Dans ce cas, le reste des soldats est bien obligé de lui prêter main-forte. Ils combattent alors intelligemment, mettant à profit le moindre couvert dont ils disposent. S'ils ont le dessous, ils tentent de se retirer en bon ordre et font tout leur possible pour emporter leurs blessés ou leurs morts.

Même dans ce quartier, les batailles rangées sont plutôt rares et attirent, par conséquent, l'attention de la police. Une escouade de dix flics de Kemano débouche sur les lieux en Citymaster moins de dix minutes après le premier coup de feu. Si le plomb à

haute-vélocité vole toujours à leur arrivée, ils tirent pour tuer sur quiconque porte une arme en évidence.

Si les Shadowrunners réussissent à capturer et à interroger un de leurs agresseurs, ils obtiennent les mêmes informations qu'au chapitre **Une attention mal venue**, page 132.

Soldats de l'ANLH (Cinq)

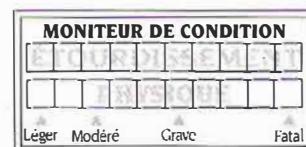
Plus intelligents et mieux entraînés que les membres de l'équipe qui a fait sauter le pont dans **Terre d'Espoir et de Promesses**, ils ont bien préparé leur embuscade et savent exactement comment coordonner leur assaut et leur retraite. Bien qu'ils soient loin d'être suicidaires, ils ne craignent pas de risquer leur vie pour accomplir leur mission.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	5	4	3	3	5	6	-	4	4/2

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 4, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 2

Équipement : AK-97 [fusil d'assaut, 38 (chargeur), atténuateur de choc, interface interne, 8M], manteau renforcé (4/2), 1 grenade à main aérodynamique défensive IPE (10G), Couteau (4L), micro-émetteur, lunettes connectées



Tireur d'élite de l'ANLH

Coulé dans le même moule que ses collègues, ce soldat est un spécialiste du tir à longue distance. À ce titre, il est moins disposé à se salir les mains au corps à corps et préfère rester loin en arrière, où il peut abattre ses adversaires en quelques coups bien placés.

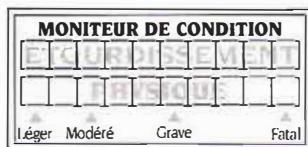
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	5	3	3	4	5	6	-	4	4/2

Réerves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4 |Concentration : Fusils 6,
Spécialisation : Ranger Arms ?|, Combat à Mains Nues 2, Combat
Armé 3, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 4

LA FACE CACHÉE DE LA VILLE

Équipement : Manteau renforcé (4/2), Ranger Arms SM-3 |Fusil de précision, 6 (magasin), lunette (agrandissement 3), compenseur de recul, 14GJ, micro-émetteur



Chamane de combat de l'ANLH

En bonne chamane Rat, elle préfère l'embuscade au face-à-face et sait préparer une situation qui convient à son style de combat. L'amour qu'elle porte à son animal de compagnie peut cependant l'amener à réagir de façon inattendue. Si elle le voit sur le point d'être taillé en pièces, elle jette tout ce qu'elle a sur le coupable, même si elle s'expose ainsi à une contre-attaque.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	3	3	6	6	6	6	5	4/2

Réserves de Dés : Astrale 7, Combat 8, Magie 5 (6/8)

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 2, Étiquette (Ruc) 4, Étiquette (Tribus) 5, Furtivité 3, Invocation 5, Sorcellerie 5, Théorie Magique 5

Équipement : Defiance T-250 |Shotgun, 5 (magasin), APDS, 10GJ, manteau renforcé (4/2), couteau (Focus de Pouvoir 1), micro-émetteur, anneau (Focus de Sorts de Combat 2)

Sorts : Confusion 4, Dard de Force 5, Dard Mana 4, Hyperstimulation 4, Influencce 2, Missile de Force 5, Missile Mana 4

Totem : Rat



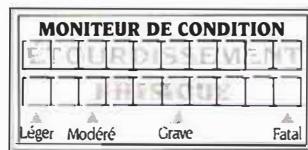
Poopsie, le Chien de l'Enfer

Poopsie n'est qu'à moitié dressé, ainsi n'obéit-il pas aux ordres donnés dans le feu de l'action.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4x4	5	-	3/4	3	(6)	-	6	8M

Initiative : 6+3D6

Pouvoirs : Immunité contre le Feu, Projection de Flammes, Sens accrus (ouïe et odorat accrus, vision nocturne)

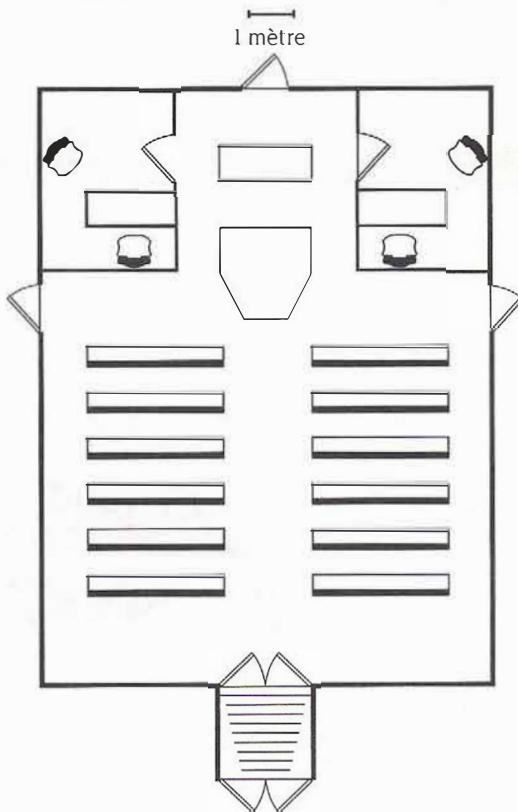


LA SALLE DE RÉUNION

Elle appartenait autrefois au groupe Technocracy. L'ANLH l'a fait racheter par un intermédiaire voilà plusieurs mois. Le système de BAL est installé dans le bureau à droite de l'estrade.

La pièce est aussi délabrée que le reste du bâtiment, avec des murs en plastique sale. Un unique bureau, deux fauteuils et un petit meuble à classeurs près de la porte en constituent le seul

Salle de réunion du Policlub



mobilier. La porte est piégée : son ouverture met en marche un chronomètre relié à une charge explosive dans le meuble à classeurs (c'est la "surprise" mentionnée plus haut ; les soldats de l'ANI.H espèrent qu'elle leur mâchera le travail). Quinze secondes après son déclenchement, la bombe explose. Elle a une zone d'effet de 5 mètres de rayon et un Code de Dégâts de 8M. Pour refléter plus précisément l'effet du souffle, reportez-vous aux règles concernant les grenades, page 96-98 de Shadowrun.

Sur le bureau se trouve un vidéophone dont la caméra est hors circuit et un petit ordinateur personnel. C'est le système de BAL de l'ANLH, décrit plus en détail ci-dessous.

Le bureau contient également un petit carnet de rendez-vous dans une reliure en synthécuir. Plusieurs pages sont couvertes de pattes de mouche qui semblent être une sorte de code. En fait, il s'agit de gribouillages sans signification. C'est une autre surprise concoctée par la chamane de l'ANLH. Elle a préparé le livre comme un Focalisateur pour recevoir son sort d'Hyperstimulation, estimant probable qu'un des Shadowrunners l'empoche pour l'examiner plus tard. Posséder le livre sur soi rend le Shadowrunner vulnérable à l'attaque magique décrite page suivante dans **Le Gantelet**.

La boîte à lettres téléphonique

Comme indiqué dans **Restez en ligne**, la BAL transmet des informations entre les membres de l'ANLH. Tous les messages vocaux sont codés et emmagasinés dans la puce de sauvegarde optique de la machine. Un Shadowrunner possédant la Compétence Informatique (ou toute autre suffisamment proche sur le Réseau des Compétences) peut tenter un jet pour décrypter les messages avec un seuil de réussite de 8. Un succès l'autorise à passer en revue tous les messages enregistrés sur la puce.

La plupart des messages consistent en communications personnelles entre membres, rapports d'activités concernant le recrutement et autres informations triviales. Bien qu'ils puissent présenter un intérêt comme curiosités, ils sont sans importance pour le développement de l'aventure. Un seul message

LA FACE CACHÉE DE LA VILLE

est véritablement capital. Il est daté de sept heures avant l'arrivée des Shadowrunners dans le bâtiment et apparaît dans deux boîtes personnelles, celle de Sheemahant (estampillée "Daniel") et celle de Marta ("Marta"). En voici le contenu :

"C'est Wallace. L'équipe est prête à partir pour le labo d'armement de Klawock et embarquer le reste de Masque Rouge. Je sais que je suis en retard sur le programme, mais quand on a testé la fiabilité des costumes, l'un d'eux a révélé une fuite. On a dû la réparer avant de pouvoir continuer. Mieux vaut être à la bourre que mort, pas vrai ? Je vous adresserai un complément de rapport plus tard."

Les Shadowrunners peuvent localiser Klawock grâce à n'importe quelle banque de données publique, mais ils doivent consulter leurs contacts pour en savoir plus sur le laboratoire lui-même. Reportez-vous à **Contacts**, page 159, pour plus de détails à ce sujet.

Note au Maître de Jeu :

Quels que soient les dégâts occasionnés dans la pièce par la charge explosive, le matériel informatique est suffisamment préservé pour que les Shadowrunners puissent récupérer la puce optique.

LE GANTELET

À moins que l'un des personnages n'ait déclenché l'attaque du Chien de l'Enfer en basculant dans l'espace astral à son arrivée, les soldats de l'ANLH attendent que l'équipe ressorte du bâtiment (c'est-à-dire, ceux qui ont survécu à l'explosion). Le tireur d'élite vise en priorité les magiciens ou chamans aisément reconnaissables (personnages portant une

cape chargée de symboles mystiques, des fétiches, etc.) et tentent de les abattre immédiatement. Les autres soldats alignent qui-conque s'aventure dans la zone de feu. La chamane utilise sa magie ou engage en combat astral les magiciens survivants, selon ce qui semble le plus judicieux tactiquement.

Si l'un des Shadowrunners a empêché le carnet de rendez-vous/Focalisateur de Sort, la chamane lui lance aussitôt son sort d'Hyperstimulation. Le Focalisateur de Sort rend les effets de l'Hyperstimulation instantanément permanents (méchant !). La chamane de l'ANLH doit se trouver en contact visuel ou astral avec la cible.

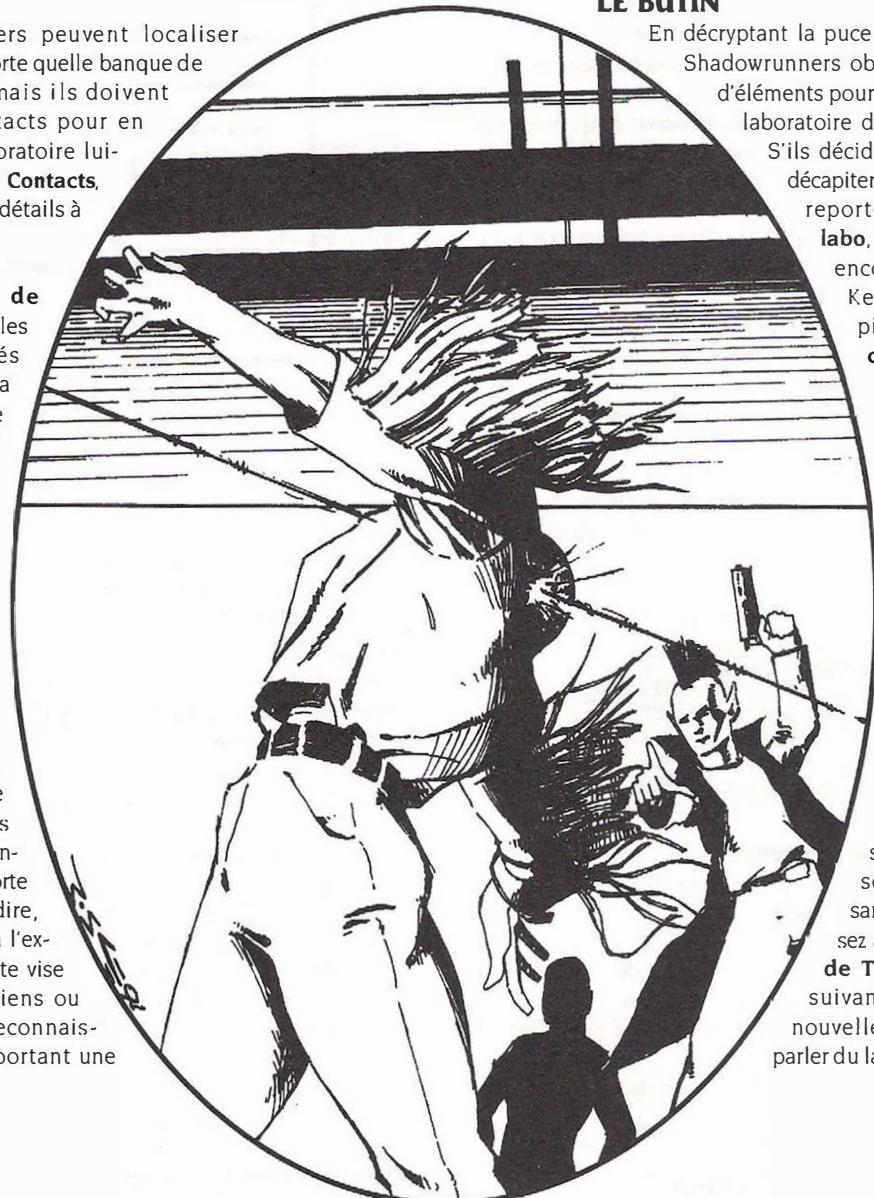
LE BUTIN

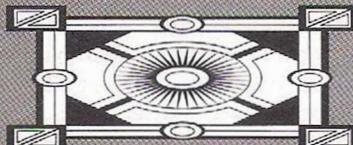
En décryptant la puce optique de la BAL, les Shadowrunners obtiennent suffisamment d'éléments pour découvrir l'existence du laboratoire d'armement de Klawock.

S'ils décident de s'y rendre et de décapiter Wallace et son équipe, reportez-vous à **Travail de labo**, page 143. S'ils traînent encore quelques heures à Kemano, passez au chapitre suivant, **Avec les compliments de TerraFirst** !

ANTIVIRUS

Mis à part la possibilité de se faire massacrer au cours de l'embuscade, le seul impair que puissent commettre les Shadowrunners dans ce chapitre est d'ignorer complètement le système de BAL ou d'échouer à déchiffrer son contenu. S'ils ressortent de la rencontre sans rien avoir appris, passez à **Avec les compliments de TerraFirst** !, le chapitre suivant. Il leur fournira une nouvelle occasion d'entendre parler du laboratoire.





AVEC LES COMPLIMENTS DE TERRAFIRST !

L'ENVERS DU DÉCOR

Sitez cette rencontre après que les Shadowrunners ont commencé à créer des problèmes dans Kemono. Ce sera peut-être une confrontation extrêmement brève et meurrière, mais elle leur offrira une autre chance de découvrir l'existence du laboratoire de Klawock.

Voyant les Shadowrunners se promener à travers Kemono en posant des questions dangereuses, Marta décide de les éliminer avant qu'ils ne menacent sérieusement ses projets. Elle leur envoie donc une équipe d'assassins composée de membres de TerraFirst !, Cutup et Maumau (samouraïs des rues) et Smoke et Fire (magiciennes hermétiques). Tous quatre sont intelligents et très compétents dans leur domaine, à savoir l'assassinat. Ils planifient minutieusement leur attaque de façon à surprendre les Shadowrunners au moment où ils sont le plus vulnérables, probablement la nuit, quand leur vigilance est au plus bas. Suffisamment coriaces pour donner du fil à retordre à l'adversaire dans une bataille rangée, ils préfèrent cependant les méthodes plus subtiles. Si les Shadowrunners leur concèdent le moindre avantage, les membres de TerraFirst ! en tirent parti.

Si les Shadowrunners passent la nuit dans un hôtel, ils demanderont probablement à l'un d'entre eux de patrouiller dans l'espace astral. Dans des circonstances normales, ce serait une bonne idée. Malheureusement, c'est précisément ce qu'espèrent Smoke et Fire. Les magiciennes s'approchent dans l'espace astral et, dès qu'elles repèrent le Shadowrunner astral, déversent sur lui tous leurs sorts physiques. C'est une mauvaise nouvelle pour le reste de l'équipe car, selon **Le Grimoire**, page 85, lorsqu'un sort atteint le corps astral d'un magicien, ses effets sont répercutés sur son corps physique, où qu'il se trouve. Dans le cas d'un magicien partageant une chambre d'hôtel avec ses copains, les Boules de Feu et autres gâteries se déversent dans la pièce à partir de son corps. De plus, Smoke et Fire utilisent des sorts de Manipulation offensifs pour affecter la cible sans avoir besoin de la voir (tout autre sort exigerait un contact visuel ou astral avant de pouvoir être lancé).

Cutup

Machine à tuer chromée jusqu'à l'os, James Darcy, alias Cutup, s'est constitué un pedigree impressionnant de tueur à gages indépendant avant de rejoindre Marta et TerraFirst !. Les "accidents" sont sa spécialité. Il préfère l'approche indirecte, quoiqu'il use de méthodes directes avec la même efficacité lorsque cela devient nécessaire. Il reste imperturbable dans le feu de l'action et d'une logique parfaite en toute circonstance. Il n'éprouve aucune loyauté envers TerraFirst !, mais seulement envers l'argent que le groupe lui verse. Sans être suicidaire, il est suffisamment professionnel pour faire ce qu'il faut pour terminer un boulot.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5 (6)	5	4 (6)	4	5	5	0,65	-	5 (7)	5/3

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4 [Concentration : Mitraillettes 6, Spécialisation : HK227 ?], Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 5, Explosifs 4, Furtivité 5, Interrogation 3

Cyberware : Bras cybernétiques (les deux) [avec Force accrue (2), interface intégrée (bras droit), griffes rétractiles (les deux bras, 6M)], armure dermale (1), implants oculaires (vision nocturne, vision thermographique, anti-flash), réflexes câblés (1)

Équipement : Veste pare-balles (5/3), HK227 [mitraillette, 28 (chargeur), interface interne, silencieux, compensateur de recul (3), 7M], micro-émetteur, 3 grenades offensives IPE (10G)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

Maumau

Sans être aussi massivement chromé que Cutup, Maumau reste loin d'être un pur produit naturel. De souche amérindienne et fils d'un chaman Coyote, il a hérité d'une partie de la personnalité imaginative et maniaque de son père. Il se complaît dans le combat, prenant souvent des risques qui semblent ridicules pour le simple plaisir physique du conflit. Son tempérament est pratiquement à l'opposé de celui, froid et rationnel, de Cutup, ce qui rend leur amitié profonde quelque peu surprenante.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4 (6)6 (7)	4 (5)	5	4	4	4	0,3	-	5 (7)	4/3

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 6 [Concentration : Pistolets ?], Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 4

Cyberware : Armure dermale (2), implants oculaires (vision nocturne, vision thermographique, anti-flash), substitut musculaire (1), lames digitales (deux mains, 5L), interface d'arme, réflexes câblés (1)

Équipement : Ares Predator II [pistolet lourd, 15 (chargeur), interface interne, silencieux, 9M], micro-émetteur, gilet à plaques (4/3)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						



Smoke et Fire

Smoke et Fire sont deux sœurs jumelles (de leurs vrais noms Brandi et Candi Maylhorpe), âgées d'environ 25 ans, blondes et voluptueuses. Bien qu'elles puissent ressembler - et se comporter parfois - comme d'ex-pom-pom girls inoffensives, ce sont en fait des tueuses impitoyables et magiquement très capables. Au contraire de leurs acolytes, Smoke et Fire sont

d'ardentes disciples de Marta et des adeptes convaincues de la cause de TerraFirst!. Cette dévotion les rend beaucoup plus susceptibles de sacrifier leur vie à la réussite de leur mission. Toutes les deux sont Initiées de Grade 3 et se servent d'incantations en latin pour leur Compétence d'Orientation. Leur domaine de prédilection est la magie du feu (pyromancie). Les deux sœurs sont virtuellement inséparables, et leurs noms de rue ("Fumée" et "Feu") dérivent du vieil adage : "Pas de fumée sans feu". Si l'une d'elle est tuée, l'autre se bat jusqu'à la mort pour la venger.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	3	3	6	5	6	5	5	5/3

Réserves de Dés : Astrale 7, Combat 7, Initiatique 3, Magie 5 (11)

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 1, Combat Armé 2, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 3, Invocation 6, Sorcellerie 5, Théorie Magique 6

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Ares Viper Slivergun [pistolet lourd, 30 (chargeur), visée laser, 9G (f)], couteau (Focus d'Arme 2), micro-émetteur, bracelet (Focus de Pouvoir 6)

Sorts : Boule de Feu 4, Brume de Feu 3, Dard de Feu 4, Diminution de Constitution (-2) 4, Éclair de Feu 2, Fournaise 5, Ignition 4, Missile de Feu 4

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

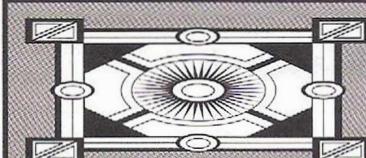
En interrogeant un des assassins, les Shadowrunners peuvent apprendre les informations données au chapitre **Contacts** concernant les sujets suivants : l'ANLH, Daniel Sheemahant, Marta, l'attentat contre la sous-station de Kemono, et TerraFirst! Aucun des quatre ne sait quoi que ce soit des projets de Marta, bien qu'ils l'aient tous les quatre entendue parler d'un labo à Klawock. Naturellement, obtenir ces informations auprès d'une équipe d'assassins endurcis ne sera pas chose facile.

Reportez-vous à **Travail de labo**, le chapitre suivant, si les Shadowrunners décident d'inspecter Klawock, ou à **Journaux du soir**, page 147, s'ils ont encore échoué à récolter la moindre information.

ANTIVIRUS

Il est possible que les Shadowrunners massacrent les quatre assassins et continuent ainsi à tout ignorer de Klawock. Dans ce cas, il vous reste deux options. La première consiste à laisser les choses se lasser à Kemono, puis de passer à **Journaux du soir** pour relancer l'aventure. Vous sautez ainsi la descente dans le laboratoire d'armement.

La seconde est un peu plus délicate à mettre en pratique. L'un des agresseurs tient un journal sur un magnétophone de poche qui retrace des conversations surprises par hasard et autres informations sensibles. Klawock et un laboratoire d'armement y sont mentionnés plusieurs fois ; ces indices devraient aiguiller les Shadowrunners dans la bonne direction.



TRAVAIL DE LABO

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ainsi, voilà l'île du prince de Galles. Un enfer de rocallie battu par un vent mordant et des bourrasques glaciales descendant tout droit du golfe de l'Alaska. Les forêts, épaisse et sombres, semblent exhale une malveillance implacable envers les insignifiantes créatures telles que vous. Selon les bases de données publiques, pourtant, l'île n'a pas toujours été comme ça. Elle accueillait autrefois plusieurs agglomérations florissantes, notamment Craig, Hydaburg et Point Baker. Il n'en reste plus grand-chose aujourd'hui et l'île est pratiquement abandonnée. Klawock elle-même était jadis une communauté de pêcheurs prospère sur la côte ouest, mais elle aussi est désormais inoccupée. Ses bâtiments déserts semblent avoir un peu mieux résisté à la rigueur des éléments que n'importe quoi d'autre sur l'île. Probablement parce qu'ils ont été construits en béton armé précontraint plutôt qu'en bois ou autre matériau léger utilisé par les Amérindiens. Klawock est entouré par les vestiges d'une haute enceinte qui évoque à s'y méprendre une base militaire... ou un camp de concentration.

L'ENVERS DU DÉCOR

Aucun transport régulier ne dessert l'île du prince de Galles, si bien que les Shadowrunners doivent faire la traversée par leurs propres moyens. L'hélicoptère constitue le meilleur choix, car

l'île offre peu d'endroits où un avion (autre qu'à décollage vertical) puisse se poser en toute sécurité.

Dans les premières années du XXI^e siècle, Klawock était une base militaire, d'où les vestiges de l'enceinte et les bâtiments évoquant des blockhaus. L'entrée du laboratoire souterrain que cherchent les Shadowrunners se trouve dans un bâtiment près du centre de la base.

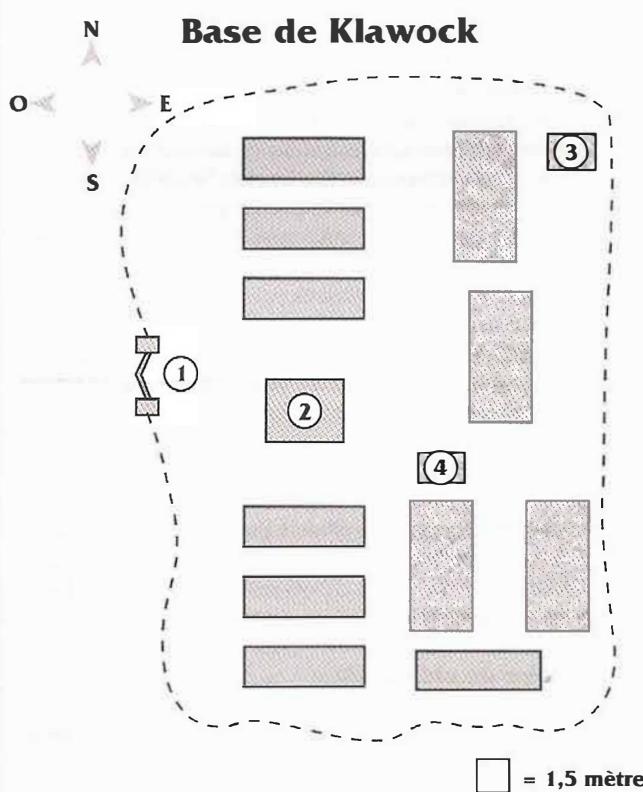
L'ensemble de la base est placée sous l'influence d'un champ magique de niveau 2 (voir **Le Grimoire**, page 83). Toute personne examinant les lieux en perception astrale peut constater qu'il s'agit d'un endroit où il est malsain de se trouver, un site qui a dû être par le passé le théâtre d'agissements maléfiques (le champ magique est trop faible pour donner une idée précise du genre de maléfices perpétrés. L'endroit dégage simplement une impression funeste, une sorte de frisson spirituel).

LA BASE DE KLAWOCK

Ce qui reste de l'enceinte fait le tour de la base. La majorité des pylônes de soutien sont encore debout, mais seule une infime portion de l'enceinte proprement dite a survécu à l'outrage du temps. L'examen d'un des pylônes révèle des restes d'isolateurs, indiquant que le grillage était autrefois électrifié.

Tous les bâtiments se présentent comme des blockhaus de béton armé méticuleusement vidés. Ceux qui sont susceptibles d'intéresser les Shadowrunners sont décrits ci-dessous.

PLAN DE LA BASE DE KLAWOCK



Entrée principale (1)

Les lourdes portes de la base sont toujours closes et verrouillées - ce qui est amusant, car la portion d'enceinte immédiatement à droite de l'entrée est complètement partie.

Bureau du commandement (2)

Le bâtiment est vide, mais son ancien usage reste parfaitement reconnaissable.

Bâtiment du générateur électrique (3)

Ce bâtiment abrite le générateur haute puissance à carburant pétrochimique qui fournissait la base entière en électricité. La machinerie est toujours en place, mais depuis longtemps rouillée au-delà de tout espoir de réparation.

Bâtiment d'accès (4)

Virtuellement impossible à distinguer des autres, ce petit bâtiment à proximité du centre de la base contient l'ascenseur d'accès au laboratoire souterrain. L'équipe de TerraFirst ! a installé un générateur haute puissance pour remettre l'ascenseur en marche. Lorsque les Shadowrunners débouchent sur les lieux, la cabine de l'ascenseur se trouve au fond du puits, au niveau du laboratoire, à une trentaine de mètres sous la surface. Il suffit d'appuyer sur le bouton pour la faire remonter en 45 secondes.

Lorsqu'elle arrive à la surface, la cabine libère deux soldats de l'ANLH, membres de l'équipe amenée par Wallace Blackwood pour récupérer les dernières armes biochimiques contenues dans le labo. Ils attendaient leurs camarades dans l'ascenseur et se

TRAVAIL DE LABO

sont retrouvés piégés quand les portes se sont brusquement refermées. Ne disposant d'aucun appareil de communication, ils sont dans l'incapacité d'alerter le reste de l'équipe. Ils savent que personne d'autre n'est supposé se trouver à Klawock et sortent de l'ascenseur en tiraillant.

L'ascenseur ne comporte que deux boutons, haut et bas. Le bouton du bas renvoie la cabine au niveau du labo.

Blackwood ne s'attend pas à rencontrer de difficultés, mais par précaution il a disposé un barrage (voir **Le Grimoire**, page 86) de Puissance 2 en travers du puits d'ascenseur. Il a également invoqué un Esprit de la Terre de Puissance 3 pour le protéger contre d'éventuels magiciens. Il est aussitôt alerté dès qu'on tente de forcer ses défenses et prépare une petite réception aux intrus à leur sortie de l'ascenseur.

LE LABO

Le seul éclairage du laboratoire souterrain provient des lampes-torches disposées ça et là par les hommes de Blackwood. Il est loin d'être excellent, ce qui impose une pénalité de +1 à tous les seuils de réussite en combat à distance (la vision nocturne ou thermographique annule cette pénalité).

Durant son heure de gloire, le laboratoire s'étendait en un vaste complexe. Mais quand l'armée des États-Unis s'est retirée, elle a posé partout des bombes FAE (explosifs à combustible air) pour faire disparaître l'endroit. Certaines étaient défectueuses, et une petite partie du laboratoire a survécu. Les éboulis qui apparaissent sur le plan ne peuvent en aucune manière être déblayés. La partie des installations qui s'étend au-delà a été complètement comblée lorsque les charges explosives ont fait sauter les plafonds.

Contrairement à ce que redoute Blackwood, l'air qu'on respire au fond du laboratoire est parfaitement inoffensif. Naturellement, les Shadowrunners n'ont aucun moyen de s'en assurer, alors n'hésitez pas à jouer sur leurs craintes d'une mort invisible qui rôderait à chaque inspiration. L'atmosphère sent le renfermé avec une légère nuance chimique, résultat de minuscules fuites dans les bombes FAE défectueuses. Ces fuites en tant que telles sont sans danger, étant trop diluées pour entraîner un risque d'incendie ou d'explosion (comme indiqué plus bas, la bombe FAE elle-même est une autre histoire).

Murs, plafonds et sols sont en béton armé renforcé (indice de Barrière 32) et toutes les portes sont en plastique anti-choc renforcé (indice de Barrière 20).

PLAN DU LABO SOUTERRAIN

Ascenseur (1)

Il relie le laboratoire à la surface.

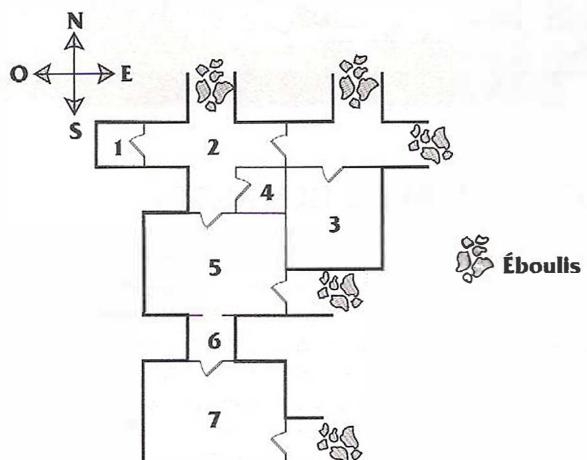
Couloir (2)

Un objet métallique de deux mètres de long en forme de balle de fusil tronquée est chevillé au sol au milieu du couloir. C'est l'une des bombes FAE installées par l'armée U.S. pour détruire le complexe. Celle-ci n'a jamais explosé.

Une bombe FAE se compose grossièrement d'un réservoir pressurisé renfermant un gaz hautement explosif et de plusieurs détonateurs. Lorsque la bombe est déclenchée, des valves s'ouvrent pour libérer le gaz. Quelques secondes plus tard, les détonateurs s'enflamme, provoquant l'explosion du mélange gaz-air. L'enveloppe métallique de la bombe est plutôt mince, avec un indice de Barrière de 5 contre les balles. Une fusillade irréfléchie peut facilement la percer et disperser le gaz explosif dans le couloir.

Les deux équipes qui se rencontrent dans le complexe souterrain ont plus de chance qu'elles ne le croient. Le gaz contenu dans la bombe s'est dégradé au fil des ans et il est loin d'être

Laboratoire d'armement de Klawock



aussi explosif qu'à l'origine. S'il se diffuse dans le labo, toute flamme brûle deux fois plus haut et avec deux fois plus d'intensité que la normale, causant deux fois plus de dégâts. N'importe quelle détonation, coup de feu ou sort approprié (Manipulations offensives) peut provoquer une explosion restreinte. À chaque coup de feu tiré dans la zone envahie par le gaz, lancez 2D6. Un résultat de 2 signifie que le mélange gaz-air s'enflamme autour du canon, créant une boule de feu d'un rayon d'un mètre (elle n'affecte probablement que le tireur) avec un Code de Dégâts de 6M. Il est impossible qu'un coup de feu hasardeux provoque l'explosion globale de la bombe (mais ni les Shadowrunners ni les terroristes de l'ANLH ne le savent, ce qui devrait mettre un frein aux fusillades inconsidérées).

Salle informatique (3)

Cette pièce contient quatre terminaux connectés à un mini ordinateur central. Ils ne sont plus alimentés en électricité, mais des Shadowrunners imaginatifs devraient pouvoir y remédier en installant une source d'énergie portative. Si le decker du groupe remet le système en marche et se branche dessus, il découvre que le microprocesseur archaïque est mort depuis longtemps.

Une méthode beaucoup plus simple de découvrir les informations stockées en mémoire consiste à ouvrir l'unité centrale pour en retirer la mémoire morte, un disque dur à pistes magnétiques. L'identification de l'élément approprié ne réclame qu'un seul succès à un test d'Informatique (5). La réussite d'un test d'Informatique C/R (4) est nécessaire pour remettre le disque dur en état et le connecter à un ordinateur moderne. Il n'est protégé par aucune GLACE, si bien que la récupération de son contenu se fait sans risque (voir **Le système informatique du labo** pour le détail du contenu, page suivante).

Vestiaire (4)

Vingt casiers métalliques s'alignent le long du mur de cette pièce. Autrefois réservés aux affaires personnelles des scientifiques du complexe, ils sont vides pour la plupart. Leurs propriétaires les ont nettoyés avant de quitter les lieux. Mais quatre d'entre eux contiennent encore une combinaison protectrice.

Laboratoire de chimie (5)

C'est ici qu'étaient développés les composants non-toxiques du vaccin contre le virus du Masque Rouge (voir **Le système informatique du labo**). La pièce contient plusieurs longues paillasses de travail et deux réfrigérateurs. Il ne reste plus aucun

TRAVAIL DE LABO

équipement coûteux ou un tant soit peu complexe. Un cafouillage administratif ("j'avais compris que c'était Jim qui devait s'en occuper !") a entraîné l'oubli de dix flacons, chacun contenant une dose de vaccin contre le Masque Rouge et étiqueté comme tel, dans un des réfrigérateurs. Naturellement, ces derniers ne fonctionnent plus, mais le vaccin est encore actif (quoique les Shadowrunners ne puissent pas le savoir). Il doit être injecté pour prendre effet (comme le médicament contre la rougeole).

Sas (6)

Les portes de ce bref couloir étroit sont entourées d'un joint d'étanchéité. Un système de verrouillage électronique les contrôlait autrefois : quand l'une était ouverte, l'autre restait fermée. Faute d'électricité, les deux peuvent désormais être ouvertes simultanément. Celle qui donne dans le laboratoire de génétique porte le trèfle avertisseur d'un danger biotechnologique.

Laboratoire de génétique (7)

La disposition des lieux est similaire à celle du laboratoire de chimie, avec paillasses et réfrigérateurs. Une carte montrant la frontière entre la nation Tsimshian et le Conseil Athabaskan est scotchée sur le côté d'un des réfrigérateurs. Un cercle rouge étiqueté "zone de test" délimite un endroit à proximité de la petite ville de Telegraph Creek, sur la Stikine. Comme dans le laboratoire de chimie, tout le matériel high-tech a été emporté. Le même cafouillage administratif explique que l'un des réfrigérateurs renferme encore des échantillons de virus du Masque Rouge. Au moment où les Shadowrunners débouchent dans le laboratoire souterrain, l'équipe de Blackwood se trouve ici, chargeant quatre récipients de virus dans une mallette blindée et capitonnée de la taille d'un attaché-cas. S'ils avertissent Blackwood de leur présence en dérangeant les défenses qu'il a mises en place, ou si Blackwood prend conscience qu'il se passe quelque chose en un autre endroit du labo, lui et son équipe finissent prestement d'emballer le virus et se préparent à recevoir les intrus. Le Masque Rouge est contenu dans des tubes métalliques d'environ 20 cm de long sur 6 cm de diamètre, frappés du trèfle rouge avertisseur d'un danger biotechnologique.

L'ÉQUIPE DE BLACKWOOD

Les informations concernant Wallace Blackwood apparaissent au chapitre **Ombres Portées**, page 161. Ici, il porte une combinaison protectrice identique à celle du reste de ses hommes. Il est ainsi difficile, sinon impossible, aux Shadowrunners d'identifier le chef de l'équipe. Blackwood est accompagné de neuf soldats de l'ANLH (en plus des deux restés dans l'ascenseur). Il est également servi par un Esprit de la Terre de Puissance 3 et il a disposé un barrage pour bloquer astralement le puits d'ascenseur.

Un des soldats porte une mallette blindée contenant quatre tubes de virus du Masque Rouge. Si les Shadowrunners dérangent ces tubes - clairement signalés par le symbole du danger biotechnologique - et libèrent leur contenu, toute personne qui se trouve à moins de 7 mètres du récipient ouvert et qui respire l'air ambiant sans masque est infecté par le virus.

Soldats de l'ANLH (Neuf)

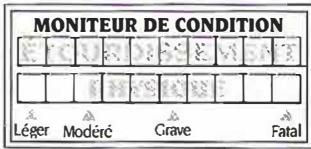
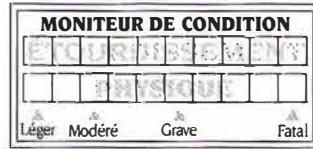
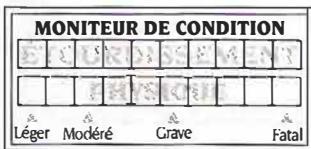
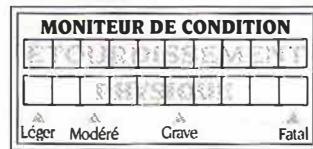
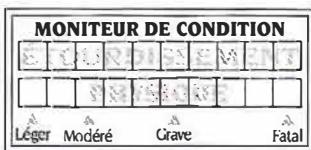
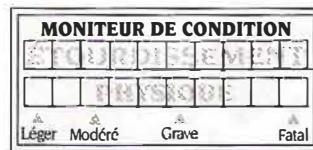
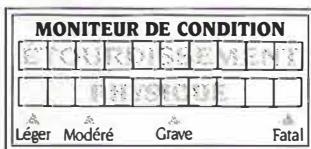
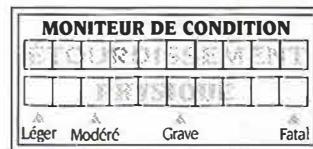
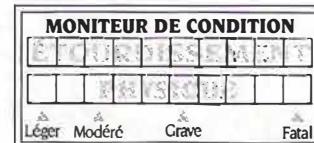
Ces hommes comptent parmi les adeptes convaincus de la cause de l'ANLH et servent de principales troupes de choc à l'organisation. La plupart ont au moins des rudiments de formation militaire et tous sont rompus aux tactiques de guérilla. Comme tous les soldats très motivés, ils sont prêts à donner leur vie pour leurs camarades, mais pas à la gaspiller stupidement pour jouer les héros. S'ils se retrouvent acculés dans une situation tactiquement intenable - autrement dit, s'ils se font balayer et qu'ils le savent - ils préfèrent se rendre plutôt que combattre jusqu'à la mort.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	4	3	3	4	6	-	3	3/0

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet 2, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 2, Théorie Militaire 2

Équipement : Combinaison protectrice sur vêtements pare-balles (3/0), couteau (4L), Ceska Black Scorpion |Pistolet léger, 35 (chargeur), APDS, visée laser, 6L

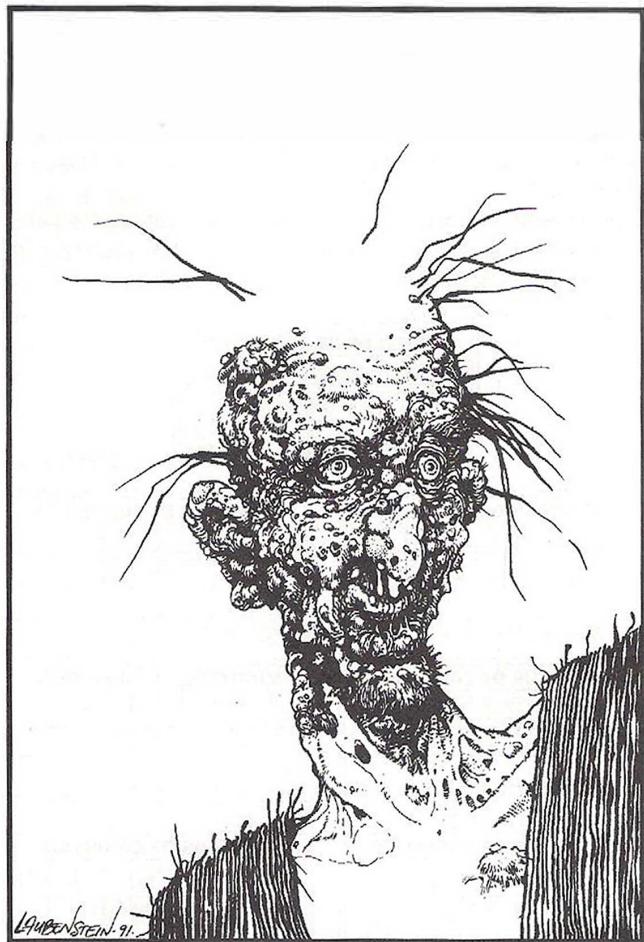


LE SYSTÈME INFORMATIQUE DU LABO

Le disque dur du mini ordinateur de la salle informatique contient des enregistrements décrivant les diverses joyeusetés mises au point par le laboratoire pour le compte de l'armée U.S. Ces enregistrements sont cryptés, mais l'algorithme est assez simple. Après tout, le système est dépassé depuis plusieurs décennies et l'armée comptait sur la GLACE de son système pour s'occuper de la plupart des intrus.

Le labo avait développé trois gaz innervants extrêmement pernicieux, baptisés Anneau Vert 1, 2 et 3. Leurs formules chimiques n'apparaissent pas dans ces fichiers ; les enregistrements font référence à d'autres fichiers emmagasinés sur un autre ordinateur, probablement dans l'une des parties effondrées du complexe. De toute façon, les documents indiquent que les projets Anneau Vert ont été annulés quelque trois années avant la fermeture des installations.

Au moment de la mise hors-service du laboratoire (traduisez : son évacuation et sa destruction), il ne restait qu'un seul projet en cours, appelé Projet Masque Rouge. D'après les documents, le Masque Rouge est un agent viral destiné à être produit en bombe aérosol. Le virus attaque le système nerveux central des humains et des métahumains, provoquant une perte progressive des fonctions cérébrales et finissant par entraîner la mort. Le temps d'action du virus est de plusieurs jours. L'armée considérait ce délai comme un avantage, puisqu'une victime infectée



pouvait immobiliser pour un temps certains soins médicaux, causant plus de soucis que dans le cas d'une mort instantanée. Le virus ne se transmet pas d'un organisme à un autre ; aussitôt qu'il pénètre dans le sang, il subit une transformation chimique qui le rend non-contagieux. Les symptômes du Masque Rouge comprennent l'apparition de taches rouges sur la peau, des sécrétions nasales surabondantes (nez qui coule), la perte des cheveux, la désorientation, la perte de concentration et, finalement, le délire et la mort. En termes de jeu, une victime infectée par le virus du Masque Rouge perd un point de Constitution, d'Intelligence et de Volonté toutes les 24 heures. Lorsqu'un de ces Attributs atteint zéro, la victime meurt. Les effets du virus peuvent être contrés par la magie. Pour calculer la résistance et les effets du sort de Prophylaxie, considérez le Masque Rouge comme un agent pathogène Grave.

Le Masque Rouge frappe également les grands mammifères, toute créature à sang chaud dont la masse corporelle dépasse les 40 kg. Le temps d'action est beaucoup plus rapide pour les animaux. Ils meurent en général 12 heures après avoir été infectés.

Le Masque Rouge est un virus de guerre pratiquement sans défaut. L'infection par vaporisation initiale atteint presque les 100 % et, à défaut d'une intervention magique, elle est mortelle à plus de 90 %. Le virus est vulnérable aux rayonnements ultraviolets de la lumière solaire. 24 heures après sa diffusion, il ne vit plus que dans le corps de ses victimes (qui, comme on l'a déjà vu, ne sont pas contagieuses). Un agresseur pourrait donc envoyer le Masque Rouge sur une ville, attendre une journée, puis prendre le contrôle de la zone sans courir aucun danger.

Les enregistrements de l'ordinateur contiennent également la formule d'un vaccin contre le Masque Rouge, dont une dose suffit à protéger un humain ou un métahumain contre le virus pendant 72 heures. Si le vaccin est inoculé à une victime déjà

infectée, il élimine le virus et en fait disparaître progressivement les symptômes. La victime regagne un point de Constitution, d'Intelligence et de Volonté toutes les 48 heures jusqu'à ce que ses Attributs soient revenus à la normale. Un individu soigné par ce vaccin peut être réinfecté.

La production du vaccin est complexe et coûteuse. Il ne peut être synthétisé que dans un laboratoire bien équipé par un personnage possédant la Compétence de Sciences Physiques (Concentration : Chimie). Les composants bruts reviennent à 450 ¥ par dose. Un chimiste peut préparer en une seule fois un nombre de doses égal à son Intelligence. Cela lui demande 10 heures et nécessite de réussir un test de Sciences Physiques (6). En cas d'échec, il peut retenter sa chance, mais seulement après 10 nouvelles heures de travail. S'il n'obtient que des 1 à son jet, il a totalement raté son coup et les matériaux bruts utilisés sont perdus. Tout est à recommencer depuis le début.

Le disque dur ne fournit aucun détail sur la formule du virus du Masque Rouge. En revanche, il comporte suffisamment d'éléments d'information pour qu'un généticien habile puisse la déduire à partir du produit. Le niveau de qualification exigé est largement supérieur aux talents de n'importe quel Shadowrunner (en d'autres termes, pas la peine de songer à le faire toi-même, bonhomme). Beaucoup d'organisations à travers le monde adoreraient mettre la main sur ces informations. Des Shadowrunners sans scrupules pourraient choisir de les revendre au plus offrant. Ils en tireront un bénéfice net de 10.000 ¥, mais ce n'est pas une bonne idée. En imaginant par exemple qu'ils vendent les données à MCT, il est plus que probable que la mégacorporation intègre le Masque Rouge dans ses systèmes de sécurité. Revends ces informations, et tu recevras peut-être une giclée de Masque Rouge dans la figure au cours d'une prochaine Shadowrun. Mauvais karma, man.

QUAND LA POUSSIÈRE RETOMBE...

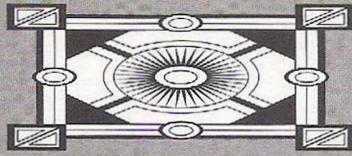
Blackwood se bat jusqu'à la mort, mais les soldats de l'ANLH se montrent moins fanatiques ; il est donc probable que les Shadowrunners en garderont quelques-uns en vie pour les interroger. Blackwood sait seulement que Marta et Sheemahant ont de grands projets pour le virus du Masque Rouge. Il ne connaît aucun détail. Les soldats possèdent encore moins d'informations, mais peuvent hasarder une supposition quant à ce qui se prépare, en révélant que le groupe ANLH/TerraFirst ! a une base de l'autre côté de la frontière athabaskan près d'un endroit appelé Telegraph Creek, sur la Stikine. C'est là qu'ils devaient apporter les derniers échantillons de virus trouvés dans le labo. Si les Shadowrunners n'ont laissé aucun survivant, ils trouvent le nom de l'endroit griffonné sur un morceau de papier dans la poche du premier cadavre qu'ils fouillent.

S'ils décident d'aller fouiner du côté de la base, reportez-vous à **Zone Morte**, page 148, en leur donnant auparavant les informations contenues dans le prochain chapitre **Journaux du soir**. S'ils sont passé à côté de cet indice, passez à **Journaux du soir** pour les remettre sur la voie.

ANTIVIRUS

À moins qu'ils ne se fassent tuer, les Shadowrunners auront du mal à se fourvoyer dans ce chapitre. S'ils ratent l'information concernant la base de l'ANLH/TerraFirst !, **Journaux du soir** leur offre la possibilité de revenir dans la partie.

Il est possible que certains d'entre eux contractent le virus du Masque Rouge. Si cela se produit, faites-leur expérimenter un peu les symptômes, puis glissez-leur quelques allusions appuyées sur l'éventualité de demander une assistance magique pour se faire soigner.



JOURNAUX DU SOIR

L'ENVERS DU DÉCOR

N'utilisez ce chapitre que si les Shadowrunners sont irrémédiablement perdus : s'ils ont laissé échapper Blackwood, manqué l'information concernant la base de l'ANLH/TerraFirst ! près de Telegraph Creek, ou simplement s'ils pataugent d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez aussi l'exploiter si l'équipe au complet réussit à se faire tuer ; une seconde équipe de Shadowrunners, éventuellement composée d'amis ou de parents des premiers, peut reprendre l'histoire à partir d'ici.

Plusieurs jours après les événements de **Avec les compléments de TerraFirst !** et de **Travail de labo**, les Shadowrunners tombent sur une information surprenante dans la presse : selon certains rapports officiels, une étrange épidémie aurait frappé juste après la frontière du Conseil Athabaskan. Cette épidémie non-identifiée semblerait avoir supprimé tous les mammifères dans un rayon de trois kilomètres. La région touchée, surnommée "Zone Morte" par les médias, se trouve immédiatement au sud de la petite ville de Telegraph Creek sur la Stikine. Les journalistes

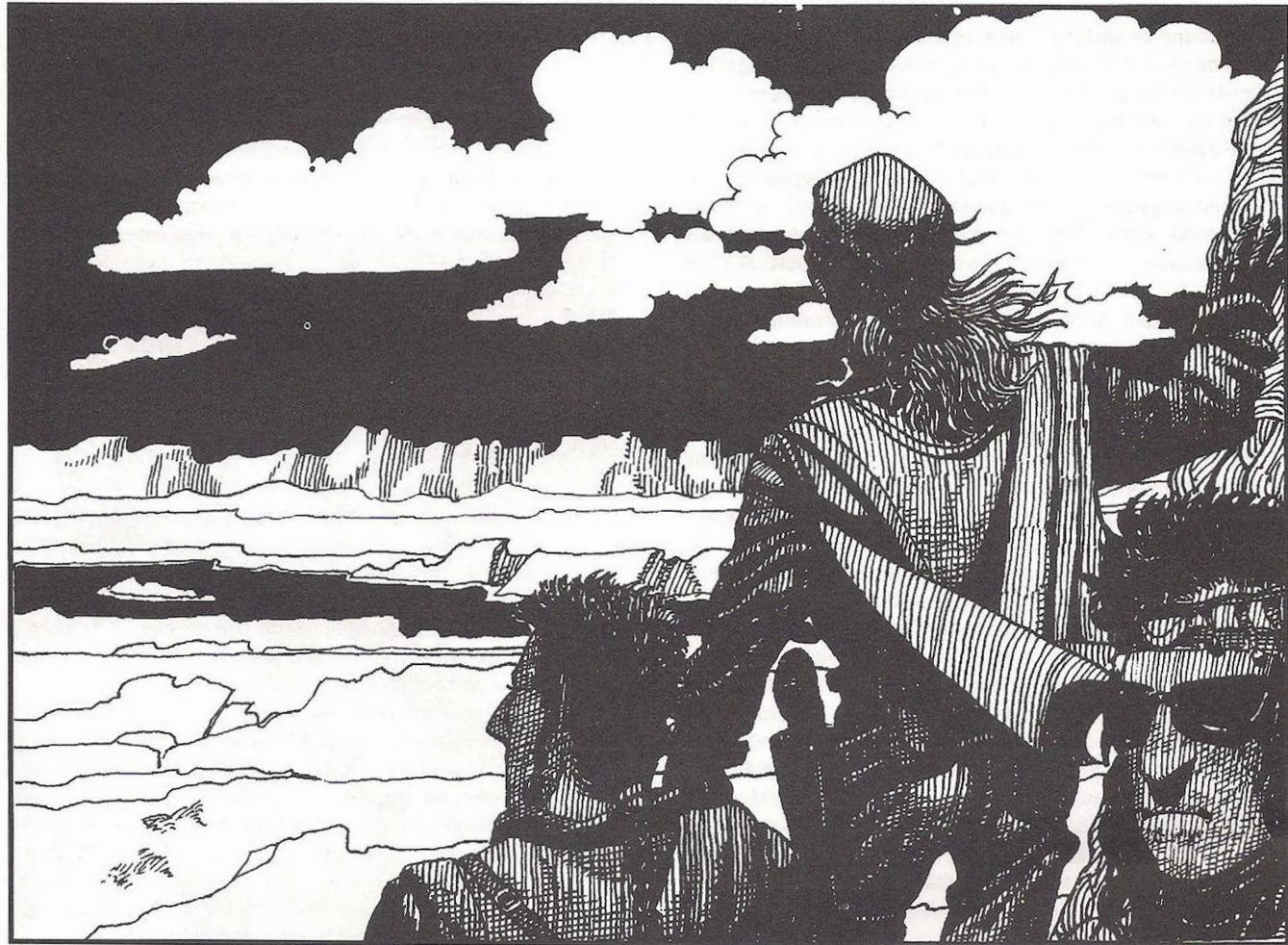
multiplient les suppositions les plus folles sur ce qui aurait pu déclencher cette épidémie. Les Shadowrunners devraient deviner que les armes biochimiques n'y sont pas étrangères et décider de vérifier par eux-mêmes.

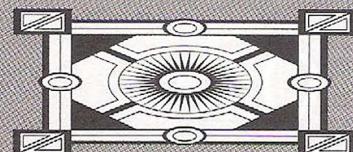
Même s'ils savent déjà que l'ANLH possède une base dans la région de la Stikine, donnez-leur l'information diffusée dans les médias.

Les Shadowrunners doivent traverser la frontière du Conseil Athabaskan et se rendre sur les lieux du désastre par leurs propres moyens.

ANTIVIRUS

Si l'équipe ne fait pas le lien entre la Zone Morte et les armes biochimiques, ou si elle choisit d'ignorer cette piste, laissez tomber toute l'aventure : en tant que Shadowrunners, ils ne valent pas le papier sur lequel ils sont imprimés. Suggérez-leur plutôt d'essayer le crochet ou le Scrabble.





ZONE MORTE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les alentours de la rivière Stikine ne seront jamais un haut lieu du tourisme. C'est une région glaciale de collines moutonnantes et de toundra enneigée. Vous vous souvenez avoir lu qu'il n'en a pas toujours été ainsi, que le climat s'était radicalement détérioré depuis l'Éveil et que personne ne sait pourquoi. Mais c'est de l'histoire ancienne. Vous devez vous accommoder du monde d'aujourd'hui, pas de celui d'hier. Le vent vous transperce tandis que vous approchez des limites de ce que les médias ont appelé la Zone Morte.

Des yeux attentifs, aussi bien de chair que de métal, scrutent l'horizon. Il y a quelque chose là-bas. Six petites silhouettes noires se rapprochent sur la neige. Le vent vous apporte le rugissement hargneux de moteurs à faible puissance poussés au maximum.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les silhouettes en question sont celles des membres d'un gang de motards qui se font appeler les Polar Bears. Montés sur des motos-neige, comme tous les gangs de motards ils s'en prennent à quiconque a le malheur de croiser leur route, simplement pour s'occuper.

Ce groupe de motards présente une particularité, toutefois. Ses membres ont été infectés par le virus du Masque Rouge. Les Polars Bears montrent les symptômes physiques de l'agent viral ; peau mouchetée de rouge, nez qui coule abondamment et sérieuse perte de cheveux. Si les Shadowrunners ont consulté les enregistrements au laboratoire de Klawock, ils reconnaissent facilement ces signes pour ce qu'ils sont.

L'infection virale a rendu les Polar Bears encore plus agressifs que d'ordinaire. Aujourd'hui, ils se battent à mort, cherchant à se faire tuer tout en entraînant avec eux une garde d'honneur aussi conséquente que possible. Si les Shadowrunners réussissent à en conserver au moins un en vie suffisamment longtemps pour l'interroger, ils peuvent obtenir les éléments suivants :

- Il y a cinq jours encore, tout était normal dans la "Zone Morte". Voilà trois jours, lorsque le gang a traversé la région, tous les mammifères étaient morts.

- Les Polars Bears se sentent dans un état lamentable depuis trois jours.

- Un groupe vraiment coriace possède une base temporaire à quelques 15 kilomètres au nord de la Zone Morte. Les Polars Bears voulaient s'en emparer, mais finalement ils n'en ont réchappé que de justesse, après avoir subi de lourdes pertes (il s'agit bien évidemment du camp de l'ANLH/TerraFirst !).

Bien que les Shadowrunners puissent ne pas le savoir - ou refuser de le croire même s'ils ont parcouru l'ensemble du dossier Masque Rouge au laboratoire de Klawock - la Zone Morte ne présente plus aucun danger. La lumière du soleil a tué le virus. Les Polar Bears ont eu la malchance de s'aventurer dans la zone de test de Marta alors que le virus était encore virulent. Laissez les Shadowrunners prendre toutes les précautions (inutiles) qu'ils désirent si cela peut les rassurer.

Membres des Polar Bears (Six)

Représentants typiques des gangs de motards des pays du nord, les Polar Bears considèrent toute personne rencontrée comme du gibier, une chose à se mettre sous la dent rien que pour le plaisir.

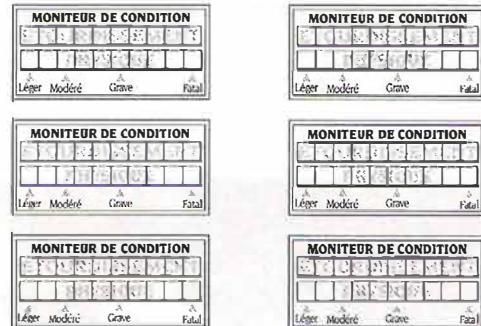
(Les indices entre parenthèses correspondent aux Attributs diminués par l'effet du Masque Rouge).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	5 (2)	3	4 (1)	4 (1)	6	-	4 (2)	3/0

Réserves de Dés : Combat 6 (3)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 4, Motos-neige 3

Équipement : Vêtements pare-balles (3/0), Colt America L36 [Pistolet léger, 11 (chargeur), 6L], couteau (2L)



Trois des Polar Bears possèdent également des fusils de chasse Remington 750 [5 (magasin), 7G]. Ces armes sont toutefois inutilisables depuis une moto-neige en mouvement.

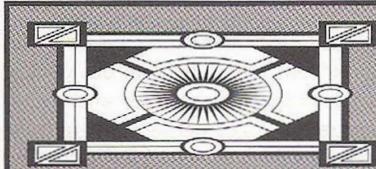
Utilisez les caractéristiques suivantes pour les motos-neige : Maniabilité 3, Vitesse 40/90, Résistance 1, Armure 0, Signature 4, Pilote 0.

Lorsque les Shadowrunners sont prêts à se rendre au camp de l'ANLH, reportez-vous au chapitre suivant, **Un poil trop tard**.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners taillent les gangsters en pièces, il leur reste une petite chance de découvrir l'emplacement du camp de l'ANLH. L'un des motards avait en effet des prétentions littéraires et tenait un journal manuscrit de sa vie. Dans une prose plutôt tapageuse - à l'orthographe très personnelle - il y rapporte le raid avorté contre un camp bien défendu sur la rivière Stikine, à une dizaine de kilomètres au nord de la Zone Morte.

Les Polars Bears doivent faire office de trouble-fête et de source d'information, ils ne sont pas là pour massacer les personnages. Si les Shadowrunners ont le dessous, truez un peu le résultat des dés pour les maintenir en vie et dans un état raisonnablement correct. Comme toujours, ne laissez pas transparaître que vous aidez vos joueurs. Que ce coup de pouce ait l'air naturel : un gangster blessé perd le contrôle de sa moto-neige et percute deux de ses compagnons, une balle perdue fait exploser un réservoir, tuant plusieurs gangsters d'un coup, etc.



UN POIL TROP TARD

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dix kilomètres au nord de la Zone Morte sur les berges de la Stikine. C'est plutôt vague comme indication. Mais ça s'avère suffisant, au bout du compte. Vous apercevez le camp alors que vous en êtes encore à environ un kilomètre. C'est un groupe d'une demi-douzaine de petits bâtiments préfabriqués, installés sur le sol neigeux au bord de la rivière. À cette distance, il semble qu'il n'y ait pas âme qui vive.

Si un membre de l'équipe procède à une reconnaissance astrale des lieux, lisez ce qui suit.

Ta respiration et ton pouls ralentissent jusqu'à un rythme fondamental. Tu ressens une pointe d'excitation familière au moment où ton moi astral s'arrache de ton corps charnel. Invisible, intangible, tu flottes en direction du camp.

Tu comprends rapidement que la première impression était la bonne. L'endroit est désert. D'après les piles d'ordures et de couverts jetables laissés sur place, tu déduis qu'il était occupé il y a très peu de temps. Mais les habitants sont, de toute évidence, partis.

L'ENVERS DU DÉCOR

En fait, les membres de l'ANLH/TerraFirst ! n'ont quitté les lieux que 24 heures avant l'arrivée des Shadowrunners. Si ces derniers ont massacré Blackwood et son groupe à Klawock, Marta l'apprend par ses contacts et sonne l'alerte. Si les

Shadowrunners ne sont pas allés à Klawock, Blackwood et ses hommes arrivent au camp 24 heures plus tôt, et les terroristes partent en hâte pour préparer la prochaine étape de leur plan.

LE CAMP

Le terme de "camp" est presque une exagération pour ce site, qui se compose seulement de cinq bâtisses préfabriquées de 4 mètres sur 6 en plastique mince (indice de Barrière 2).

Le "cabane de commandement" se trouve au milieu du camp. C'est là que Marta et Sheemahant tenaient leurs briefings et donnaient leurs instructions aux soldats. On y avait installé un système informatique portatif, mais les terroristes l'ont emporté avec eux. Demandez un test de Perception (8) pour n'importe quel Shadowrunner qui pénètre à l'intérieur ; s'il fouille activement la cabane, le seuil de réussite tombe à 4.

Si un joueur obtient au moins un succès, lisez-lui ce qui suit.

Ils ont tout nettoyé avec grand soin. Dégoûté de n'avoir pas pu trouver le moindre indice concernant ce qui se prépare, tu donnes un coup de pied sur le sol poussiéreux en regagnant la porte. C'est là que tu vois briller quelque chose sur le plancher. Excité, tu t'agenouilles pour ramasser ta trouvaille. C'est une puce optique.

L'information qu'elle contient est décrite plus loin. Un autre indice valable peut être découvert dans la cabane, mais là encore, les Shadowrunners doivent procéder à une fouille en règle et réussir un test de Perception (9).

L'encadrement de la porte est mal ajusté et forme en un endroit une saillie, petite mais acérée. Un minuscule fragment d'étoffe taché de sang y est resté accroché. Étoffe et sang appartiennent à Marta ; elle a heurté le montant en quittant les lieux et n'a même pas senti cette égratignure. Mais le sang suffit à un magicien compétent pour retrouver sa trace dans l'espace astral. Naturellement, le magicien n'a aucun moyen de savoir sur qui il va tomber. C'est peut-être un des soldats, ou même un visiteur indésirable tel qu'un motard des Polar Bears, qui s'est accroché à la porte. Il est possible que l'indice soit sans intérêt (mais ce n'est pas le cas). La recherche astrale révèle que Marta se trouve actuellement sur une île immédiatement à l'intérieur du détroit de Douglas, le bras de mer qui s'étend devant Kitimat, la capitale tsimshian. Si les Shadowrunners trouvent le moyen de reporter cette indication astrale sur une carte géographique, ils peuvent localiser Marta à l'extrême sud de l'île d'Hawkesbury.

LA PUCE

Lorsqu'il a abandonné le camp, le groupe de l'ANLH/TerraFirst ! a emporté tout son équipement et son matériel de campagne. Mais au moment de charger l'ordinateur, quelqu'un a laissé tomber par inadvertance une puce optique. Les informations qu'elle renferme ne sont pas codées, de sorte que n'importe qui ayant accès à un ordinateur ou à un cyberdeck peut les lire.

La puce contient le plan complet d'un bateau de moyen tonnage, identifié simplement comme le TMV *Queen of the North*. Le



UN POIL TROP TARD

plan lui-même est reproduit au chapitre suivant, **La Reine du Nord**. Un rapide examen des banques de données publiques apprend aux Shadowrunners que le Tsimshian Motor Vessel *Queen of the North* est l'un des ferries rénovés qui font la navette le long du Détroit Intérieur entre Port Hardy, Salish-Shidhe, et Kitimat. L'horaire indique que le bateau a quitté Port Hardy quasiment au moment où les Shadowrunners ont découvert les plans et qu'il doit arriver à Kitimat 12 heures plus tard (l'équipe doit maintenant livrer une course contre la montre).

Une note attachée au fichier dit simplement : "F3-10.32.01/28.41.90". N'importe quel personnage possédant des notions de Navigation (une Compétence Spéciale possible), Bateaux à Moteur ou Bateaux à Voiles reconnaît immédiatement une référence à un endroit précis sur une carte marine. Si aucun des Shadowrunners ne possède la qualification nécessaire pour lire ces indications, ils n'ont plus qu'à se replonger dans les banques de données pour tâcher de découvrir leur signification. Une telle recherche, lorsqu'on n'a aucune idée de ce qu'on cherche, n'est pas une promenade de santé et nécessite un test d'Informatique (6). Un succès permet d'identifier la note comme faisant référence à une carte marine.

Une fois ce point acquis, les Shadowrunners n'ont plus qu'à se procurer la bonne carte et trouver l'endroit indiqué. Cela n'a rien de compliqué, mais encore faut-il le faire. La référence F3-10.32.01/28.41.90 correspond à un petit coin de mer dans le détroit de Douglas entre l'île d'Hawkesbury et la baie de Harley sur le continent. L'endroit se trouve approximativement à 67 kilomètres au sud-ouest de Kitimat sur le trajet du TMV *Queen of the North*. Après un rapide calcul, les Shadowrunners peuvent estimer que le bateau l'atteindra environ 10 heures après qu'ils aient lu le contenu de la puce. Pas besoin d'être un Prix Nobel pour comprendre qu'il se passera quelque chose d'important lorsque le *Queen of the North* parviendra au point indiqué.

Passez au chapitre suivant, **La Reine du Nord**.

ANTIVIRUS

Ce chapitre prépare le grand affrontement final à bord du TMV *Queen of the North* dans le détroit de Douglas. Les

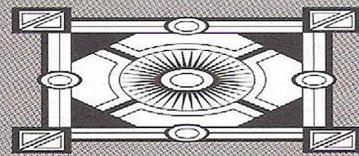
Shadowrunners doivent absolument découvrir où se rendre à partir de là. Les seuils de réussite indiqués plus haut pour les différents tests de Compétence sont une indication des efforts que devrait exiger l'obtention des informations et, en aucun cas, une excuse pour égarer les joueurs. Si ces derniers ratent tous leurs jets de dés, n'hésitez pas à modifier un peu les résultats de manière à ce qu'ils obtiennent, malgré tout, les renseignements indispensables à l'accomplissement de la mission. Mais faites-les transpirer un peu quand même. Lancez un nombre de dés invraisemblable, dévisagez-les, et secouez la tête en faisant "tss, tss". À ce stade, de bons joueurs vous submergeront sans aucun doute de nouvelles idées pour se procurer l'information et de raisons pour lesquelles elles devraient fonctionner. S'ils font preuve de créativité, accordez-leur les renseignements sans leur avouer qu'il s'agit d'un cadeau. Au besoin, inspirez-vous de l'histoire personnelle des Shadowrunners ("Jill, tu m'as bien dit que ton personnage, Scalpel, avait grandi dans un village de pêcheurs de la Côte Ouest ? Bon, Scalpel se souvient brusquement de la carte maritime fixée au mur du bureau de son père, où l'on voyait indiqués les meilleurs emplacements de pêche," et ainsi de suite).

D'un autre côté, si les Shadowrunners se désintéressent du sort de la nation Tsimshian et restent indifférents au caractère néfaste des personnes qu'ils poursuivent, laissez-les dés trancher pour vous. S'ils s'enferrent, ils s'enferrent. Comme expliqué dans **Rassembler les Morceaux**, les Shadowrunners sont appuyés par des renforts dont ils ignorent tout.

Certains Shadowrunners voudront peut-être déballer toute l'affaire aux autorités tsimshian et les laisser se débrouiller. Ce n'est pas une bonne idée, pour au moins deux raisons. Premièrement, quelle crédibilité aurait une bande de Shadowrunners chromés empêstant la cordite aux yeux du gouvernement tsimshian ? T'as deviné, bonhomme : aucune. Ensuite, la nation tsimshian est une bureaucratie, ce qui signifie à coup sûr perdre plusieurs précieuses heures rien que pour arriver devant quelqu'un d'assez influent pour intervenir. Et même ainsi, les Shadowrunners seraient probablement les premières cibles de cette influence. Non, aller trouver les autorités n'est pas une bonne idée.

Il semble que l'équipe n'a pas d'autre choix que le recours à la manière forte.





LA REINE DU NORD

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le TMV *Queen of the North* est un bateau élégant, aux lignes profilées, avec une seule cheminée et deux mâts surdimensionnés hérisse de radars démodés. Même à vos yeux de profanes, sa conception paraît archaïque, très éloignée de celle des autres long-courriers qui sillonnent les océans, mais il en émane un charme particulier. Vous pouvez voir que la partie avant se soulève pour donner accès au pont des véhicules, système commun à plusieurs appareils de transport militaires tels que le Stratolifter III. Le *Queen of the North* affiche les mêmes couleurs que lorsqu'il appartenait à la BC Ferries Corporation à la fin du siècle dernier : principalement du blanc, souligné de rouge et de bleu. Mais le blanc a viré au jaune maladif et des taches de rouille s'étalent sur presque toute la coque.

L'ENVERS DU DÉCOR

La première difficulté qui se pose aux Shadowrunners consiste à rejoindre le bord du TMV *Queen of the North*. Le temps qu'ils se rendent sur la côte, le bateau a déjà pris le large. Ils peuvent se "procurer" une embarcation quelconque et le rejoindre par la mer, ou tâcher de mettre la main sur un appareil volant pour le rattraper par la voie des airs. Comme on le voit sur le plan, cependant, seul le plus petit des hélicoptères ou des appareils à décollage vertical pourra se poser à bord - pour autant que les soldats de l'ANLH/TerraFirst ! le laissent approcher sans réagir, ce qui est peu probable. De même, le bateau n'est pas équipé pour transborder des passagers venant d'un autre bateau. Les Shadowrunners devront se débrouiller tout seuls pour monter à bord du ferry (mais n'ayez pas d'inquiétude ; n'importe quels Shadowrunners dignes de ce nom vous soumettront des douzaines de propositions pour surmonter cette difficulté).

LE QUEEN OF THE NORTH

Le TMV *Queen of the North* est un bateau de haute mer fin et racé, avec une longueur à la quille d'environ 125 mètres, une largeur approximative de 19,4 mètres et un déplacement total de 8.890 tonnes (oui, c'est gros). La coque et le pont sont en acier renforcé (indice de Barrière 24), et toutes les cloisons et portes intérieures sont en acier épais (indice de Barrière 12). Ce vaisseau à la peau dure possède les caractéristiques suivantes :

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Pilote
3	30/35	24	-	1	2

À son départ de Port Hardy, il embarque 30 membres d'équipage : 6 mécaniciens, 6 officiers de pont et 18 autres membres divers incluant le commissaire de bord, les stewards et ainsi de suite. Il transporte également 55 passagers. Malheureusement pour tout le monde à bord, 20 d'entre eux sont en fait des soldats de l'ANLH (donnez-leur les mêmes caractéristiques qu'au chapitre **Travail de labo** (page 145).

mais sans les combinaisons protectrices et avec une veste pare-balles (5/3) au lieu de vêtements pare-balles). Une heure exactement après le départ du *Queen of the North*, le commando de l'ANLH sort ses armes et prend le contrôle du bateau, tuant tous les autres passagers et membres d'équipage. Quatre soldats descendent dans la salle des machines s'occuper des moteurs diesel, quatre autres montent sur la passerelle et les douze restants se dispersent à travers le bateau pour procéder aux modifications nécessaires à la prochaine étape du plan de Marta. Les hommes sur la passerelle sont suffisamment au fait du protocole maritime pour simuler une conversation radio normale entre le ferry et les autorités portuaires, de manière à donner le change.

Le *Queen of the North* est supposé retrouver Marta, Sheemahant et leurs hommes dans le détroit de Douglas, entre l'île d'Hawkesbury et la baie de Hartley sur le continent. Parvenu au point de rendez-vous, il met en panne. Le plan prévoit d'embarquer le Masque Rouge à bord, d'abandonner le navire et de l'envoyer dans le port de Kitimat sous pilotage automatique.

Si les Shadowrunners abordent le *Queen of the North* avant le point de rendez-vous, les soldats de l'ANLH combattent jusqu'à leur dernier souffle pour les repousser. En plus de leurs armes personnelles, ils disposent de deux tubes lance-missiles portatifs avec chacun quatre missiles anti-véhicule, ou MAV (Intelligence 4, 16F). Considérez que quatre soldats de l'ANLH savent s'en servir (Armes Lourdes 4).

Si les Shadowrunners survivent à l'abordage, ils peuvent reprendre le contrôle du *Queen of the North*. À eux de décider comment procéder ensuite. Ils peuvent continuer le trajet dans l'espoir de tendre une embuscade à Marta et compagnie. Ils peuvent aussi rebrousser chemin et regagner Port Hardy, ou prendre le large et partir en croisière si la fantaisie leur en prend. La capture du bateau empêche Marta de suivre son plan initial, mais elle reste en liberté et les Shadowrunners n'auront fait que retarder l'inévitable. Même chose s'ils se contentent de couler le *Queen of the North*.

L'assaut du ferry fournit aux Shadowrunners l'occasion rêvée de déployer toute cette artillerie lourde qui convient si peu à l'usage quotidien dans les rues des grandes villes. Suggérez-leur de passer s'équiper chez un armurier avant de se lancer dans le sillage du *Queen of the North*.

MARTA ET COMPAGNIE

Le groupe supposé rejoindre le ferry comprend Marta, Sheemahant, Blackwood (s'il a survécu à l'épisode **Travail de labo**) et 15 soldats de l'ANLH. Il est réparti dans deux bateaux.

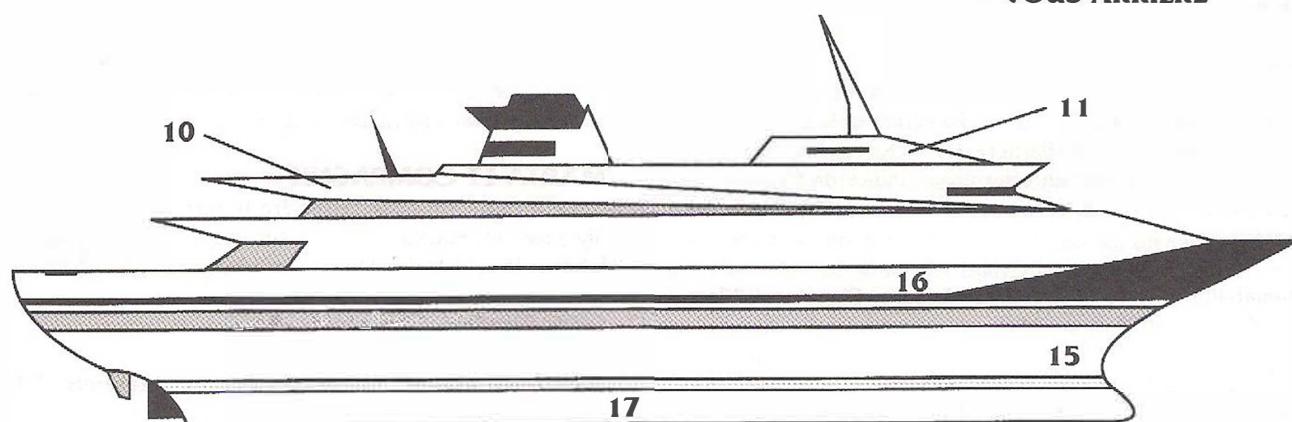
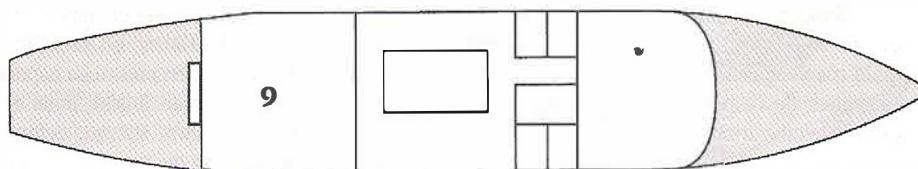
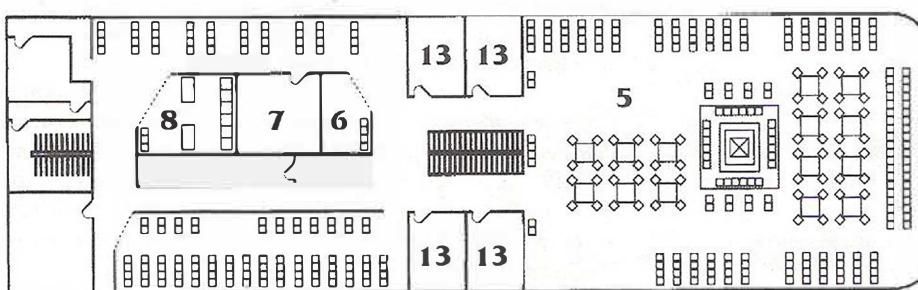
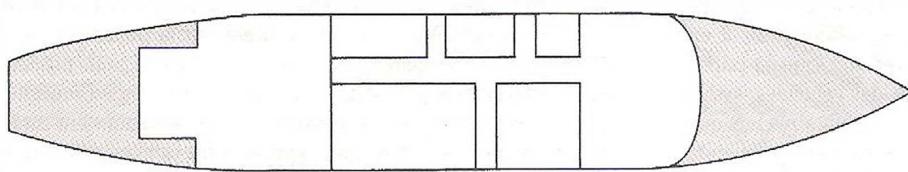
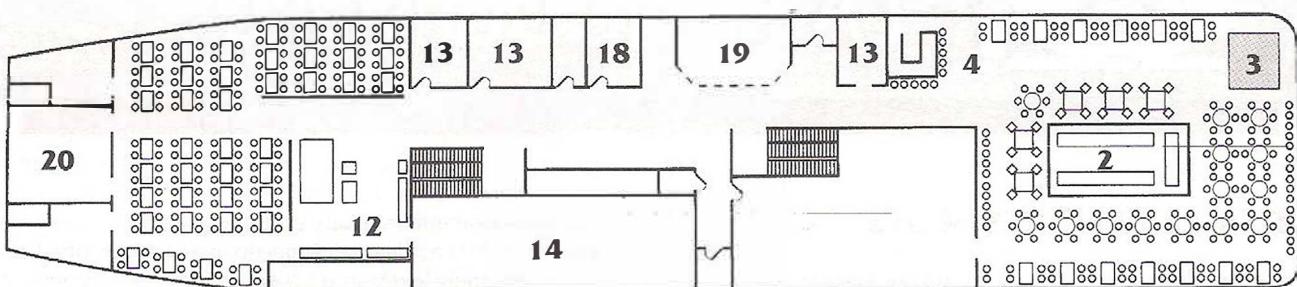
GMC Riverine

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Pilote
3	30/90	4	6	3	2

Places : 2 sièges baquets

Armement : 2 points d'attache sur bâbord et tribord portant respectivement une mitrailleuse lourde et un canon d'assaut avec cinq chargeurs chacun.

LA REINE DU NORD



- 1. ASCENSEUR
- 2. BUFFET
- 3. PISTE DE DANSE
- 4. BAR
- 5. SALON PANORAMIQUE
- 6. GARDERIE
- 7. SALON DU CAPITAINE KID
- 8. SALLE DE JEUX
- 9. PONT PROMENADE
- 10. PONT DES EMBARCATIONS
- 11. PASSERELLE
- 12. GRAND SALON
- 13. TOILETTES
- 14. SALLE DES CUISINES
- 15. ENTREPONT
- 16. PONT DES VÉHICULES
- 17. SALLE DES MACHINES
- 18. BUREAU DU COMMISSAIRE DE BORD
- 19. BOUTIQUE CADEAUX/KIOSQUE À JOURNAUX
- 20. POINT DE RENDEZ-VOUS ARRIÈRE

Samuvani Chriscraft Otter

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Pilote
4	15/45	2	-	3	2

Places : 2 sièges baquets plus 4 strapontins.

Armement : 2 points d'attache portant chacun l'équivalent d'un AK-97 (50 coups).

Marta, Sheemahant, Blackwood (s'il est présent) et sept hommes se trouvent à bord du Riverine. Les huit autres sont dans l'Otter. Chaque groupe dispose d'un lance-missiles portatif avec deux MAV (Intelligence 4, 16F). Le pilote de chaque bateau ainsi que les artilleurs ont un indice de 4 dans les Compétences appropriées.

L'Otter transporte également à son bord trois tubes métalliques de la taille et de la forme d'un bidon à pétrole. Un appareil électronique avec affichage à diodes lumineuses est fixé au sommet de chacun d'eux. Ce sont les bombes apportées par Marta pour propager le virus du Masque Rouge. Ensemble, les trois bombes représentent de quoi transformer un secteur de 20 blocs d'immeubles en une zone morte. Les appareils électroniques sont les détonateurs. Ils sont réglés pour déclencher l'explosion après deux heures, mais le compte à rebours n'est enclenché qu'une fois les bombes à bord du *Queen of the North* (deux heures est le temps nécessaire au ferry pour se rendre du point de rendez-vous au port de Kitimat).

Si les soldats de l'ANLH sont toujours aux commandes du ferry quand il parvient au point F3-10.32.01/28.41.90, ils mettent en panne et treuillent à bord les trois bombes virales, qu'ils fixent aux points d'attache installés pendant la première partie du trajet. Ils programment ensuite le pilote automatique, enclenchent les détonateurs et évacuent le bateau. Le ferry devrait entrer à vitesse normale dans le port de Kitimat. Les bombes exploseront, cracheront leur venin - et dix mille personnes seront simultanément infectées par le virus du Masque Rouge et mourront dans les deux jours. Le commando de l'ANLH retournera à bord de ses deux bateaux à sa base de l'île d'Hawkesbury : mission accomplie (à ce qu'ils croient. Voir **La cavalerie**, dans **Rassembler les Morceaux**, page suivante).

Si les Shadowrunners tentent d'intercepter Marta et compagnie avant qu'ils n'atteignent le ferry, le Riverine couvre l'Otter par un tir de barrage pour les maintenir à distance le temps de charger les bombes virales à bord.

Des Shadowrunners prudents voudront peut-être attendre que les bombes soient embarquées, pour aborder le ferry ensuite et tenter de les désamorcer. Pas évident. Les détonateurs sont conçus de telle sorte que, une fois enclenchés, il soit très difficile de les couper. Un decker peut essayer de se brancher dessus, à condition de disposer de l'interface adéquate, mais le désamorçage reste très difficile, nécessitant un test d'Informatique (11). Les détonateurs comportent un mécanisme de sécurité anti-intrusion. Si quelqu'un tente d'en couper un électroniquement et n'obtient aucun succès à son test de Compétence, le mécanisme bloque l'appareil, provoquant la fusion de la majeure partie de ses circuits internes et rendant impossible toute nouvelle tentative de désamorçage.

Les soldats de l'ANLH ont également piégé les points d'attache des bombes. Chaque emplacement est entouré de quatre mines anti-personnel similaires à des claymores, connectées à des fusées de proximité. Toute personne ou objet s'approchant à un mètre de l'emplacement provoque leur explosion. L'effet est dirigé vers l'extérieur, à l'opposée des bombes virales. Le Code de Dégâts est de 10M, avec une diminution de -1 tous les deux mètres. Les mines sont elles aussi branchées à un dispositif anti-intrusion qui déclenche automatiquement l'explosion si quelqu'un tente de les désamorcer. Enfin, les bombes virales sont encore protégées contre toute interférence astrale ou magique par des barrages de Puissance 4 dressés par Marta et Blackwood.

Si les Shadowrunners parviennent à contourner, désamorcer ou survivre à toutes ces défenses, ils peuvent se contenter de jeter les bombes par-dessus bord. Ils peuvent également reprogrammer le pilote automatique afin de diriger le ferry vers la pleine mer. Mais rappelez-leur que ces deux solutions entraîneront une catastrophe écologique d'une gravité inconnue.

UN VIRUS SUR LES BRAS

Pour des raisons écologiques évidentes, les Shadowrunners ne peuvent pas se contenter de couler le ferry chargé de bombes, ou même l'Otter pendant le transbordement. L'eau de mer aurait tôt fait de corroder et de percer les tubes métalliques, relâchant le virus du Masque Rouge dans l'océan, avec des conséquences imprévisibles mais probablement déplaisantes. Ils doivent trouver un moyen de mettre le virus en sûreté.

Des joueurs imaginatifs présenteront vraisemblablement des douzaines de solutions originales, mais en voici toujours quelques-unes, au cas où.

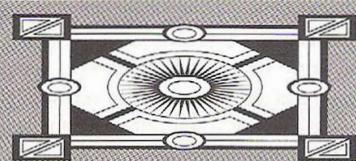
- Enfouir les tubes dans un endroit confiné, tel qu'un dépôt de déchets nucléaires (pas l'idéal, car quelqu'un risquerait de les déterrer dans plusieurs années. Par ailleurs, les radiations pourraient transformer le virus en quelque chose de plus terrible encore).
- Incinérer les tubes, éventuellement par des moyens magiques, en espérant détruire le virus du même coup.
- Développer un moyen magique de détruire le virus (par exemple, un sort qui s'appellerait *Tuer Masque Rouge*).
- Envoyer les tubes dans l'espace.
- Sceller les tubes dans un bloc de béton et le couler au milieu de l'océan (là encore, pas l'idéal).

ANTIVIRUS

Cette rencontre marque l'aboutissement de l'aventure. Souvenez-vous que Marta, Sheemahant et les autres sont fanatiquement attachés à la cause, même s'ils la servent pour des raisons différentes (voir leurs descriptions individuelles au chapitre **Ombres Portées**, page 160). Ils connaissent leur affaire et ne commettent pas d'erreurs grossières pour mâcher le travail aux Shadowrunners. Ils sont prêts à sacrifier leur vie pour la cause. La confrontation devrait tourner à la fusillade échevelée, le plomb volant de tous côtés et les explosions se succédant sans discontinuer. Ne ménagez aucun effet, décrivez avec une profusion de détails les ravages occasionnés par l'artillerie des Shadowrunners au malheureux *Queen of the North* ou à n'importe quelle cible visée. Après cet épisode, ils devraient remiser avec plaisir leur canon d'assaut Panther dans la naphtaline et se contenter d'armes "légères" comme l'Uzi III par exemple. Encouragez les attitudes les plus héroïques. Pour la première fois peut-être de leur carrière, les Shadowrunners luttent pour sauver la vie de dizaines de milliers de victimes innocentes (ça fait quand même quelque chose, hein, bonhomme?).

Assurez-vous que les Shadowrunners mettent un point final à cette affaire. Un "repli stratégique" sera presque automatiquement considéré comme un échec complet (dont les conséquences sont détaillées au chapitre **Rassembler les Morceaux**, page suivante).

Les Shadowrunners se retrouveront peut-être en possession de trois tubes remplis de virus du Masque Rouge. Leur devoir de héros leur commande de détruire cette arme ignoble de la façon la plus sûre et la plus définitive. Certes, ils pourraient sans difficultés revendre la marchandise. Après tout, les clients potentiels intéressés par cette acquisition ne manquent pas. Mais l'existence d'une arme virale aussi terrible n'est pas une bonne chose, même dans l'univers perturbé de **Shadowrun**.



RASSEMBLER LES MORCEAUX

CONCLUSION

Si les Shadowrunners ont réussi à empêcher l'explosion des bombes virales, ils peuvent regagner Seattle et la Blue Flame Tavern, où les attend Farseer. Après les félicitations d'usage, l'aigle leur remet le reste du salaire convenu, également en pépites d'or pur grosses comme le poing. Quelle que soit la façon dont ils ont résolu la question, le gouvernement tsimshian refuse d'admettre officiellement la réalité de la menace désormais envolée. Toute tentative de l'obliger à reconnaître leur intervention dans le but de lui soutirer une quelconque forme de récompense s'opposera, au mieux, à un silence buté ou se soldera, au pire, par une incarcération pour "agitation criminelle".

Si les Shadowrunners se sont débarrassés du problème en jetant les bombes virales dans l'océan, en les envoyant par le fond avec le ferry ou en les faisant exploser dans un endroit désert, Farseer refuse de les payer. Elle explique avec colère que, s'ils estiment avoir accompli leur mission de manière satisfaisante, elle est pour sa part d'un avis très différent. Les armes biochimiques ont été lâchées dans la nature, entraînant à plus ou moins long terme des conséquences incalculables sur l'environnement. Les Shadowrunners ne peuvent pas sérieusement escompter recevoir un salaire pour une "réussite" aussi douteuse ?

Marta et Sheemahant ont peut-être survécu à l'affrontement et réussi à prendre la tangente. Dans ce cas, on n'entend plus jamais parler de Sheemahant ; Marta se débarrasse de lui car son utilité touche à son terme. Privé de son chef charismatique, l'ANLH perd de la vitesse et finit par rejoindre le FNH plus modéré. Marta et ses collègues de TerraFirst ! continuent d'élaborer et de commettre divers actes de guerre contre la région tsimshian pendant quelques années. Les Shadowrunners ont intérêt à adopter un profil bas, sans quoi Marta se lance sur leurs traces pour se venger. Si elle a survécu, ses activités peuvent servir de point de départ à de multiples aventures futures.

LA CAVALERIE

Que se passe-t-il si les Shadowrunners échouent lamentablement et se révèlent incapables d'empêcher le ferry piégé d'abou-
rir dans le port de Kitimat ? Les bombes explosent-elles, tuant des dizaines de milliers de victimes innocentes ?

Eh bien, en fait, non. Une équipe de renforts se tenait en réserve pour prévenir cette terrible éventualité. L'une des grandes sociétés secrètes de la nation Tsimshian possède ses propres sources d'informations et son propre plan. Un groupe de chamans qui se donnent le nom de Porteurs-de-Peaux (d'après leur coutume de se coiffer de peaux d'animaux symboliquement très puissants) est, en effet, au courant des intentions de Marta. Entre le moment où son commando charge les bombes à bord du *Queen of the North* et celui où le ferry arrive à Kitimat, plusieurs Porteurs-de-Peaux et leurs compagnons spirituels se rendent à bord et neutralisent magiquement le virus (la façon dont ils procèdent importe peu, car personne sauf vous ne saura jamais ce qui s'est produit). Peut-être ont-ils développé un sort de Tuer le Virus). Quoiqu'il en soit, les détonateurs explosent, endommageant gravement le ferry

et relâchant un nuage de Masque Rouge dans l'atmosphère. Toutefois, le produit étant biologiquement inerte, aucune victime n'est à déplorer.

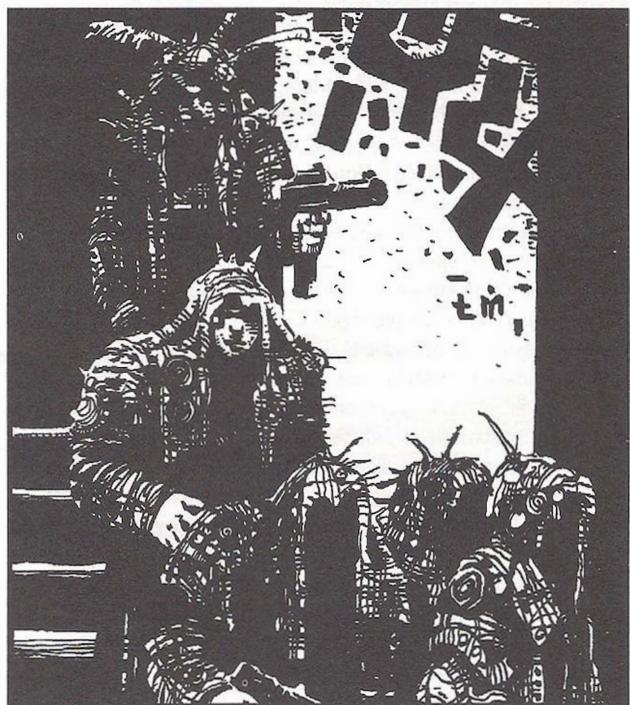
Si les Shadowrunners survivent à l'aventure mais échouent néanmoins à empêcher les bombes de parvenir à Kitimat, peut-être seront-ils curieux de découvrir exactement ce qui s'est produit. Laissez-les enquêter. Il leur sera très difficile de remonter jusqu'à la société secrète des Porteurs-de-Peaux et leurs aven-
tures futures pourront consister à retrouver la trace des véritables sauveurs de la ville.

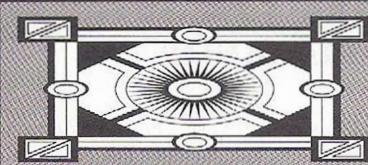
ATTRIBUER LE KARMA

Hormis la récompense offerte par Farseer, si elle est méritée, cette aventure procure très peu de satisfactions financières. Mais la moisson de Karma qu'elle entraîne, en revanche, devrait compen-
sérer largement cette carence. Attribuez le Karma d'équipe en fonction des événements suivants :

Marta meurt	5
Sheemahant meurt	2
Blackwood ne récupère pas le virus dans le labo	2
Les bombes virales n'exploseront pas dans Kitimat	6
Les bombes virales sont proprement détruites	4
Les bombes virales explosent	-2
Les bombes virales sont jetées par-dessus bord, ou le bateau qui les transporte est coulé	-1
Le virus est revendu	-1

L'attribution du Karma individuel est laissé à votre appréciation.





CONTACTS

LES CONTACTS

Au cours de l'aventure, les indices ou l'absence d'indices conduisent les personnages à se renseigner sur certains lieux, personnes ou événements. Les contacts constituent toujours les meilleures sources d'information. Ce chapitre présente différentes tables concernant les renseignements que les Shadowrunners peuvent se procurer auprès de leurs contacts.

Interroger un contact réclame habituellement un test d'Étiquette (la Rue) ou (Corporation) avec un seuil de réussite de 4. La quantité d'information disponible varie selon le nombre de succès obtenus par le Shadowrunner. S'il en obtient plus d'un, il accède aux renseignements correspondant à son niveau de succès mais aussi à ceux des niveaux inférieurs.

La discussion ne doit pas être réduite à un simple jet de dés ; faites jouer la rencontre. Les contacts sont des PNJ à part entière, avec leur vie, leurs opinions et leurs problèmes, et non de simples boutons qu'on presse en cas de besoin.

Le personnage doit faire son test d'Étiquette avant d'aller trouver son contact. Vous saurez ainsi exactement ce que ce dernier sait et ce qu'il est prêt à raconter au moment de jouer la rencontre. Celle-ci doit être adaptée à la personnalité de chacun. Certains aiment les rendez-vous en face à face en un lieu déterminé, d'autres préfèrent employer des moyens plus élaborés pour échanger des informations.

Les contacts sont généralement fiables tant qu'ils peuvent faire confiance au Shadowrunner. Il ne faut jamais les compromettre en laissant deviner trop facilement ses sources, ou bien en mentionnant un rendez-vous avec certaines personnes en relation avec eux. Vers qui se porterait leur loyauté ? Un bon Shadowrunner ne va pas tenter le sort en forçant ses contacts à choisir.

Pourquoi accepte-t-on de renseigner les Shadowrunners ? Certains le font pour le frisson qu'ils en retirent, mais la plupart ont de meilleures raisons. Peut-être ont-ils une dette envers les Shadowrunners, à moins qu'ils n'aient le son d'un créditube bien rempli.

Le personnage doit-il payer les renseignements qu'on lui fournit ? Par quel moyen ? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact ne réclame une faveur ou une information en retour ? Autant de questions pouvant ajouter une autre dimension à ces rencontres. Avec un contact, le courant passe dans les deux sens.

Les informations suivantes sont présentées dans l'ordre probable selon lequel les Shadowrunners seront amenés à s'y intéresser.

L'ATTENTAT CONTRE LA SOUS-STATION DE KEMANO

Plusieurs nuits avant que Farseer n'aille trouver les Shadowrunners, l'ANLH a commis un attentat contre une importante sous-station électrique située dans un quartier pauvre de Kemano (c'est l'attentat décrit dans le **Prologue**). Trois roquettes ont détruit les installations et mis le feu à plusieurs résidences voisines. Seul un orage fortuit a permis de maîtriser très rapidement l'incendie. Le bilan officiel de l'attentat fait état de huit morts, mais le vrai chiffre se monte peut-être au double. Le service de presse du gouvernement a admis que l'explosion et l'incendie étaient les fruits d'un sabotage, tout en niant la responsabilité de l'ANLH (le gouvernement aurait bien voulu nier aussi le sabotage, mais cela aurait voulu dire que l'explosion avait été spontanée, ce qui donnait une mauvaise image de son département de l'Énergie publique).

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact de la rue à Kemano (si le contact appartient au gouvernement tsimshian, le seuil de réussite monte à 6), ou tout contact politique qui s'intéresse à la vie politique des NAO ou de la nation Tsimshian

Succès

0

Résultat

"Ouais, un gros incendie s'est déclaré dans une des sous-stations électriques. Plus de jus dans tout le quartier pendant plusieurs jours. Huit morts, apparemment. Personne ne sait ce qui s'est passé."

1

"Personne ne veut admettre officiellement ce qui s'est passé. Un genre de sabotage, ça fait pas un pli. Et le bilan est beaucoup plus lourd qu'on le dit."

2

"J'ai discuté avec un type qui se trouvait là, et il a dit que c'était un putain d'attentat au *missile*, bonhomme. Qui est-ce qui peut s'amuser à tirer des missiles dans le secteur ?"

3

"Je te le dis, c'est ce - comment ils s'appellent, déjà ? - cette Armée Nationale de Libération Haida, ou une connerie comme ça."

4+

"Il y a une grognasse qui m'a dit que ces types de l'ANLH se retrouvaient dans cette taverne à Kemano qui s'appelle le Randy Sasquatch."

CONTACTS

LE FRONT NATIONAL HAIDA (FNH)

Le FNH est une organisation secrète vouée à combattre l'oppression des tribus Haida et Kwakiutl dans la nation Tsimshian. Au début, il usait de moyens politiques. Voilà quelques années, il s'est tourné vers le terrorisme pour parvenir à ses fins. Lorsque les forces armées de la nation ont riposté aux attentats par une répression sanglante, tuant un gros pourcentage des membres du FNH, le groupe est revenu à ses méthodes politiques non-violentes d'origine pour tâcher de faire évoluer la situation dans le pays.

Contacts appropriés (seuil 5)

Tout contact tribal, membre de la presse ou du gouvernement (si le contact se trouve dans la nation Tsimshian, le seuil de réussite tombe à 3)

Succès

Résultat

- | | |
|----|---|
| 0 | "le sais pas, bonhomme. Un groupe amérindien, de toute évidence, mais je peux rien te dire de plus." |
| 1 | "Ah, ouais, ces types dans la nation Tsimshian. Ils ont foutu le feu à un ou deux postes de police, et ensuite ils se sont fait rétamper par l'armée." |
| 2 | "Ça a tourné au carnage, il y a quelques années, ils ont perdu un tas de monde quand le gouvernement leur est tombé dessus au gros calibre. Mais aujourd'hui, on dirait qu'ils sont de retour..." |
| 3 | "... et qu'ils recommencent leurs conneries, faire sauter des trucs et tout ça." |
| 4 | "En tout cas, c'est ce que les gens croient. De la façon dont je vois les choses, il a dû y avoir une sorte de schisme. C'est un groupe séparatiste qui s'amuse à poser des bombes." |
| 5+ | "Ces nouveaux types s'appellent eux-mêmes l'Armée Nationale de Libération Haida. J'adore la rhétorique révolutionnaire, pas toi ?" |

L'ARMÉE NATIONALE DE LIBÉRATION HAIDA (ANLH)

Après les représailles exercées par l'armée tsimshian contre le FNH, les membres survivants du mouvement ont choisi de revenir à des méthodes moins violentes pour provoquer le changement politique. Certains, toutefois, particulièrement parmi les jeunes exaltés, étaient d'avis que la riposte militaire appelait, au contraire, un regain de violence et ils sont partis de leur côté pour fonder l'ANLH. Aujourd'hui, le FNH adopte un profil bas, mais l'ANLH casse littéralement la baraque. À la différence de leur ancien groupe, ses membres n'ont pas de quartier-général ou de base d'opérations. Quand ils ont besoin de se réunir, ils le font dans des lieux déserts et retirés tels qu'entrepôts désaffectés, caves privées et n'importe quel endroit où le secret peut être garanti. Les lieux de réunion changent de façon aléatoire afin d'éviter que le groupe ne soit compromis.

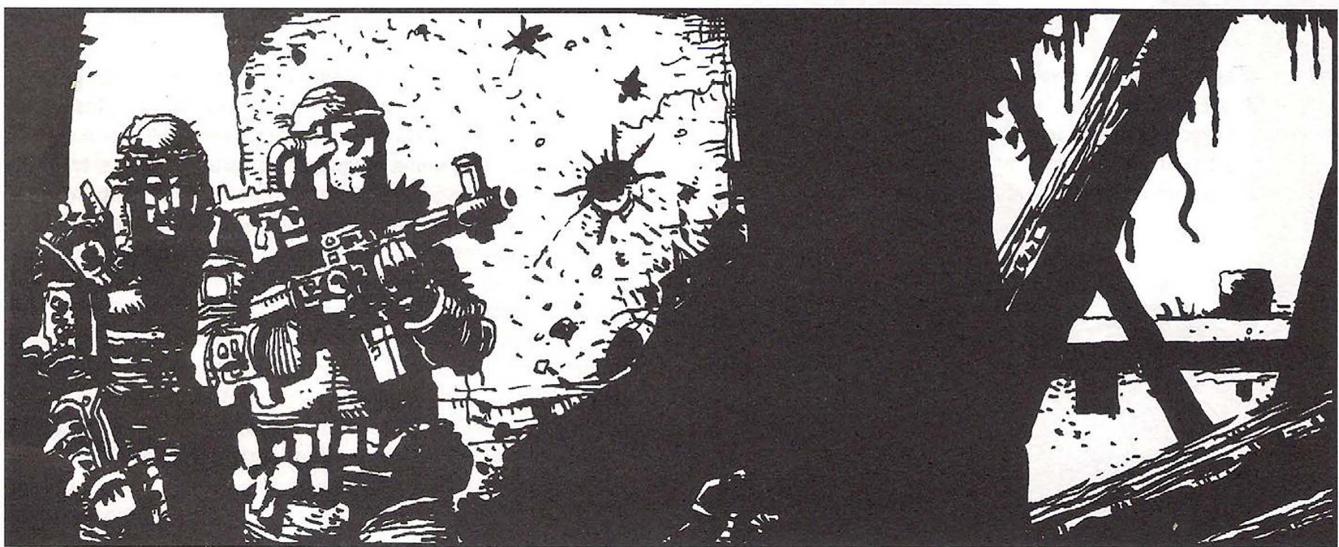
Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact tribal, membre de la presse ou du gouvernement (si le contact se trouve dans la nation Tsimshian, le seuil de réussite tombe à 4)

Succès

Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | "Qui ?" |
| 1-2 | "C'est juste un nouveau nom pour le Front National Haida. C'est les mêmes types, il n'y a que le nom qui change." |
| 3-4 | "C'est un genre de groupe séparatiste issu du FNH. Le FNH essaie de modifier la politique gouvernementale par des pressions politiques. L'ANLH essaie de faire bouger les choses par l'utilisation inconsidérée de la violence gratuite." |
| 5-6 | "Le chef de l'ANLH s'appelle Sheemaquelque chose. Sheemahant, ouais, c'est ça." |
| 7+ | "Je sais pas trop s'il faut le croire ou non, mais j'ai entendu dire qu'il existerait un lien entre l'ANLH et ces tarés du TerraFirst ! californien". |



CONTACTS

DANIEL SHEEMAHANT

Daniel Sheemahant est un Haida militant. Il a rejoint le FNH dès l'âge de 16 ans, à l'époque où le groupe était fortement impliqué dans le terrorisme. Il s'est taillé une formidable réputation de samouraï, rusé et méchant jusqu'à l'os. Il a été l'un des rares survivants de l'assaut donné par l'armée contre le quartier-général du FNH et il en porte encore les cicatrices. Il a pratiquement orchestré à lui tout seul la constitution de l'ANLH à partir du traditionnel FNH, et il en est le chef incontesté. Le récent rapprochement opéré avec Marta, leader de la branche nord de l'organisation TerraFirst !, semble le placer de plus en plus sous l'influence de la jeune femme. Son autorité actuelle sur l'ANLH n'est plus que théorique, en voyant les choses au mieux.

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact tribal, membre de la presse ou du gouvernement dans la nation Tsimshian (si le contact est membre de l'ANLH ou de TerraFirst !, le seuil de réussite tombe à 4)

Succès

0

Résultat

"Sheemahant ? Il est mort, il s'est fait descendre quand les militaires tsimshian sont tombés sur le râble du FNH il y a deux ans."

1

"Un vrai dur. Il a réussi à échapper au massacre du FNH. Il doit encore en faire partie, je suppose - le connaissant, il en est probablement le chef."

2-3

"Nan, il est plus au FNH. T'as entendu parler de l'ANLH, l'Armée Nationale de Libération Haida ? C'est lui le patron. Et pas commode, avec ça."

4-5

"Il aime faire sauter des trucs, et c'est un vrai pro dans ce domaine, en plus de ça. Ses potes, c'est la même chose. On raconte aussi qu'il serait copain comme cochon avec TerraFirst !"

6+

"Il est très proche de cette salope qui dirige TerraFirst !, Marta, ou quelque chose comme ça. Vraiment très proche, si tu vois ce que je veux dire. Je crois qu'elle le tient par où il faut, et comme il faut, hé ! hé !"

TERRAFIRST !

TerraFirst ! a émergé à la fin du XXème siècle sous la forme d'un groupe d'éco-terroristes plutôt extrémistes. Actuellement, il fait passer Greenpeace - et même Greenwar - pour un cercle de protestation de petits vieux. Groupe d'activistes endurcis qui n'adhèrent que du bout des lèvres à leurs idéaux écologiques. TerraFirst ! aime poser des bombes pour le plaisir de voir voler les débris. La branche principale est encore basée dans l'État Libre de Californie, malgré les efforts du gouvernement pour l'en extirper. Une branche nord commence depuis peu à faire parler d'elle dans la nation Tsimshian.

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact membre de la presse ou de la police (si le contact est membre de l'ANLH, le seuil de réussite tombe à 4)

Succès

0

Résultat

"TerraFirst ! ? C'est de l'histoire ancienne, bonhomme. Le gouvernement californien les a tous massacrés il y a un peu plus d'un an."

1

"Des éco-terroristes, et pas des tendres. Je peux pas dire que je suis contre leurs idéaux - sauver la nature, stopper la pollution, tout ça - mais j'accroche pas à leurs méthodes. "Si ça pollue : BOUM !" Les choses ne sont pas aussi simples."

2-3

"Ils ont salement morflé en Californie, mais une branche nord commence à semer la merde en Tsimshian."

4

"Leur chef est une chamane, du nom de Marta. C'est la mort incarnée, et elle tient à ce que tout le monde soit au courant."

5

"Elle est collée avec le type qui dirige l'ANLH tsimshian. Tu connais ? Je crois que les deux groupes opèrent ensemble..."

6

"... et d'après ce qu'on m'a dit, ils travailleraient sur un coup vraiment vicieux. J'aime autant pas être dans le coin quand ils passeront à l'action."



CONTACTS

MARTA

Marta est une chamane toxique, une Vengeresse du totem Chien (voir **Le Grimoire**, page 94, pour plus de détails concernant les chamans toxiques et les Vengeurs). En tant que telle, elle dénature les préceptes de son totem et détruit avidement et voracement tout ce que Chien a en affection. Pourtant, elle dissimule cet aspect de sa personnalité et présente au monde le visage d'une organisatrice de talent ayant du charisme à revendre. Ses pouvoirs, ainsi sans doute que certains esprits toxiques coopératifs, lui ont révélé l'existence d'armes biochimiques dans le laboratoire secret enfoui en dessous de Klawock. Elle compte les utiliser pour purifier la région tsimshian de "l'infection" que représente l'humanité. Usant de divers moyens d'influence, elle a placé sous son contrôle Daniel Sheemahant, leader de l'ANLH, et depuis, elle domine indirectement ce groupe en plus de la branche de TerraFirst ! qu'elle commande.

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout contact membre de la presse ou de la police (si le contact est membre de TerraFirst ! ou de l'ANLH, le seuil de réussite tombe à 5)

Succès	Résultat
0	"Qui ? Je la connais pas. J'ai pas envie de la connaître."
1	"Une chamane. Une chamane Chien. Une puissante chamane Chien. Une foutrement puissante chamane Chien."
2	"Tu connais le groupe qui se fait appeler TerraFirst ! ? Ils ont une branche dans le nord, qui opère en nation Tsimshian et au Conseil Athabaskan. C'est elle qui la dirige."
3	"TerraFirst !, c'est pas le genre d'organisation timide et réservée, tu vois ce que je veux dire ? Mais avec cette Marta à leur tête, les types de la branche nord feraient passer leurs petits copains de Californie pour des objecteurs de conscience."
4	"Elle est de mèche avec l'ANLH - tu sais, ce groupe terroriste dirigé par Shimhunt, ou quel que soit son nom. J'ai entendu dire que les deux groupes bossaient la main dans la main, et que c'était Marta qui désignait les objectifs. Mauvaise nouvelle pour la nation Tsimshian, tu peux me croire."
5	"C'est vraiment une vicieuse et une tordue, cette garce. Il y a toujours un ou deux esprits pas très nets qui l'accompagnent."
6+	"Une chamane Chien toxique, à ce que je me suis laissé dire. Dur, dur, hein ? Eh ben, c'est que le début. Parce qu'on m'a dit aussi qu'elle avait mis la main sur un putain de nouvel armement. Et connaissant les toxiques, elle va pas se gêner pour l'utiliser."

THE RANDY SASQUATCH

Cette petite taverne est située dans l'un des quartiers les plus misérables de Kemanon - est-il besoin de préciser qu'il s'agit d'un quartier presque exclusivement habité par des Haida et des Kwakiutl ? C'est un établissement borgne, louche, dangereux, dans lequel il ne fait pas bon être anglo. L'immense majorité des habitués sont des Haida, et bon nombre d'entre eux sont, soit membres, soit sympathisants de l'Armée Nationale de Libération Haida.

Contact appropriés (seuil 4)

N'importe quel contact de rue à Kemanon

Succès

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5+

Résultat

- "Le Sasquatch quoi ?"
- "Ah, ouais. Ouais, j'en ai entendu parler. C'est là où il y a tous ces immeubles d'appartements, près de la rivière. Dans le quartier nord..."
- "C'est dans le quartier haida/kwakiutl, un coin vraiment mal famé, si tu vois ce que veux dire..."
- "... particulièrement quand tu n'es pas haida. Et tout spécialement quand tu es anglo, anglo."
- "Avertissement sans frais : ne dit pas un mot contre l'ANLH si tu veux éviter la bagarre."
- "Après tout, tu es à peu près certain qu'il y aura au moins un ou deux membres de l'ANLH dans la salle pendant que tu seras en train de t'humecter le gosier."



LE LABORATOIRE D'ARMEMENT

Aux alentours du tournant du siècle, l'armée U.S. a décidé d'ignorer les restrictions internationales contre la recherche dans le domaine de l'armement chimique et biologique (après tout, il avait clairement été démontré que l'Union Soviétique bafouait ces mêmes restrictions depuis plus d'une décennie). En conséquence, l'armée U.S. a construit un laboratoire de recherche souterrain secret près de la ville de Klawock, sur l'île du prince de Galles, au large de cette berge d'Alaska qui s'étend sur la côte à l'ouest de Ketchikan. Lorsqu'il est devenu évident que les États-Unis devraient se retirer de l'Alaska, les soldats du génie américain ont disposé assez d'explosifs dans le laboratoire pour le raser. Mais pour une raison inconnue, plusieurs charges n'ont pas explosé. L'essentiel du complexe a été détruit, mais une partie importante, probablement avec son contenu, a été épargnée.

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout contact militaire

Succès

Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | "Pas au courant." |
| 1-3 | "Top secret !" (Le Shadowrunner devrait en déduire que quelque chose se trame, ou se tramait, à Klawock). |
| 4 | "Je ne t'ai rien dit - ça pourrait me coûter ma place. Mais, ouais, l'ancienne armée U.S. avait un laboratoire d'armement spécial près de Klawock. Un coin complètement paumé, sur une île à l'ouest de Ketchikan, en Alaska. Mais elle a tout fait sauter quand elle a dû se retirer. Ce labo n'est plus qu'un souvenir depuis longtemps." |
| 5 | "On y fabriquait de vraies saloperies. Armes biochimiques. Gaz innervants, virus génétiquement bricolés. Mignon, hein ?" |
| 6+ | "Tu sais quoi ? Il y a deux ans, j'ai parlé à un des types du génie qui ont fait sauter le labo de Klawock. Il m'a dit que la détonation enregistrée n'était pas assez forte pour correspondre à tous les explosifs mis en place. Je sais pas exactement ce qu'on peut en déduire, bonhomme, mais je trouve que ça sent mauvais." |

MASQUE ROUGE

Masque Rouge est le nom d'une arme biochimique particulièrement horrible : un agent viral qui provoque une dégradation mentale et physique chez les mammifères, conduisant rapidement à la mort. Ce n'est que l'une des délicatesses élaborées au labo d'armement de Klawock.

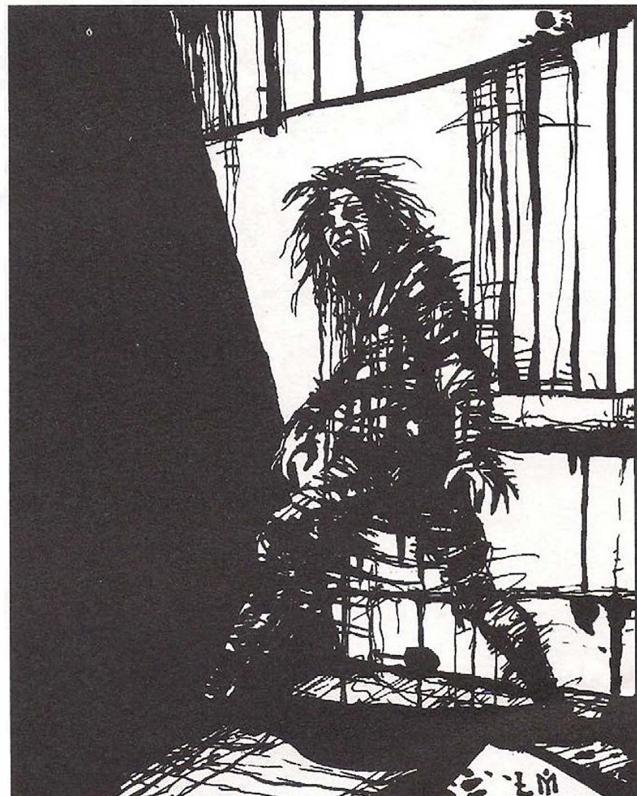
Contacts appropriés (seuil 10)

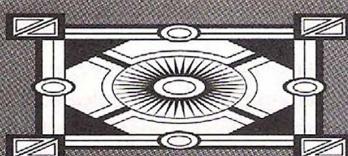
Tout contact militaire

Succès

Résultat

- | | |
|----|---|
| 0 | "Quoi ? Jamais entendu parler." |
| 1 | "Oh, merde. J'ai entendu le nom une fois, mais je sais rien du tout là-dessus. Et, pour tout te dire, je préfère rien savoir." |
| 2 | "Putain, man, où t'as entendu ce nom, bonhomme ? Non, me dis rien, je veux pas le savoir. C'était une arme biochimique, mec, une vraie saloperie. Mais c'est du passé... hein ?" |
| 3 | "Masque Rouge ? Bordel, je devrais te buter rien que pour avoir prononcé ce mot. Une saloperie de virus, un truc mortel, tu piges ? Les anciens militaires U.S. l'ont complètement enterré. C'est pas un truc qu'ils veulent ébruiter." |
| 4+ | "Tu joues avec le feu, bonhomme. C'est un vieux projet, un truc qu'on fabriquait à Klawock. Ne raconte à personne que je te l'ai dit." |





OMBRES PORTÉES



WALLACE BLACKWOOD

Wallace Blackwood est né haida à Kitimat, dans la nation Tsimshian. Son père, David Blackwood, était membre du Front National Haida durant ses années de formation. Arrêté et emprisonné pour activité terroriste alors que Wallace était adolescent, David a été "abattu en essayant de s'enfuir" peu de temps après. Wallace n'a jamais cru à cette histoire et demeure convaincu que le gouvernement tsimshian a fait assassiner son père.

La famille de Wallace a connu des temps difficiles sans le soutien paternel, et sa mère dû travailler deux fois plus pour nourrir ses enfants. Afin d'alléger son fardeau, Wallace a quitté le foyer familial alors qu'il n'avait que 16 ans et s'est mis à travailler, envoyant l'essentiel de son salaire à la maison. À l'âge de 20 ans, sa vie a été de nouveau secouée par une tragédie. La police tsimshian a tiré à balles réelles pour disperser une manifestation haida/kwakiutl et sa mère, simple passante innocente, a été tuée par une balle perdue.

Habité et poussé par la haine, Wallace a juré la perte du gouvernement qui a assassiné ses parents. Il a d'abord couru les ombres en solo, acceptant n'importe quel job susceptible de nuire aux institutions tsimshian. À 26 ans, il a rencontré Daniel Sheemahant, qui l'a persuadé de rejoindre les rangs de la jeune ANLH. Il est en total accord avec les idéaux de l'organisation et personnellement loyal à Sheemahant.

Au cours des années passées dans la rue, Wallace a fait la connaissance d'un chaman Hibou qui lui a enseigner comment exploiter un potentiel magique qu'il était parfaitement inconscient de posséder. Il a vite appris et il est devenu à son tour un chaman Hibou compétent, parfois même inspiré. Il est aujourd'hui initié de Grade 4.

Wallace Blackwood est un homme dur, parfaitement disposé à tuer de sang-froid si cela devait lui permettre d'arriver à ses fins. Il a voué sa vie à l'ANLH et à Sheemahant et la sacrifierait volontiers à la cause.

Blackwood est constamment accompagné par un compagnon spirituel, un esprit du domaine approprié de Puissance 3. Dans le laboratoire souterrain, ce sera un Esprit de la Terre, à bord du ferry, un Esprit de la Mer.

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 4
Force : 4
Charisme : 3
Intelligence : 5
Volonté : 4
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 4

Réserves de Dés

Astrale : 6
Combat : 6
Initiatique : 4
Magie : 5 (10)

Cyberware

Aucun

Équipement

Amulette (Focus de Pouvoir 5)
PM Ceska Black Scorpion [Pistolet léger, 35 (chargeur), visée laser, 6L]
Vêtements pare-balles (3/0)
Couteau (4L)

Compétences

Armes à Feu : 6
Combat à Mains Nues : 4
Combat Armé : 5
Étiquette (Rue) : 4
Étiquette (Tribu) : 4
Furtivité : 3
Invocation : 6
Sorcellerie : 5
Théorie Magique : 4

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTAT D'ASSISEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Sorts

Combat

Choc Mana : 4
Poing Étourdisseant : 4
Choc de Force : 5
Ravalement : 4

Détection

Sens du Combat : 3

Santé

Résistance à la Douleur M : 3

Illusion

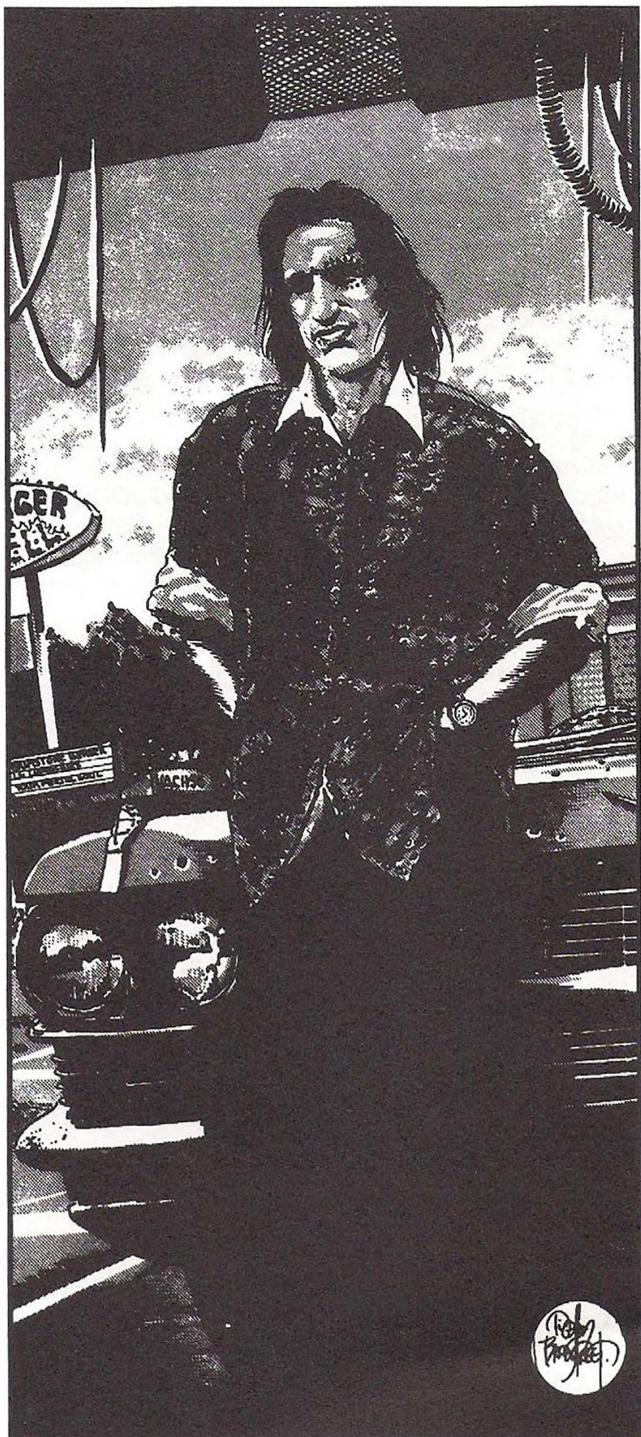
Monde Chaotique : 5

Manipulation de Transformation

Barrière Personnelle Anti-Sorts : 3
Barrière Personnelle : 3
Transformation : 4

Totem

Hibou, initié de Grade 4



OMBRES PORTÉES

MARTA

Marta n'a jamais utilisé que ce prénom. Son passé, son enfance, son lieu de naissance et tout autre élément d'information du même type demeurent cachés derrière un voile de mystère. Le seul fait évident et incontestable est qu'elle n'est pas amérindienne. Elle est apparue pour la première fois voilà dix ans au sein du groupe éco-terroriste californien TerraFirst ! Cinq ans plus tard, elle montait dans le nord et fondait le "chapitre" de TerraFirst ! qui opère actuellement en nation Tsimshian et dans les Conseils Athabaskan et Algonkin-Manitou.

C'est une femme d'une bonne trentaine d'années, mince et séduisante, avec une somptueuse chevelure noire. Elle a un sourire irrésistible, mais une observation attentive révèle qu'il ne s'étend jamais à ses yeux vert d'eau. Malgré sa constitution relativement légère, elle est d'une force exceptionnelle. Oratrice persuasive avec une éloquence propre à enflammer les foules, elle a une voix qui sait se faire sensuelle et sexuellement provocante dans l'intimité.

Lorsque sa branche de TerraFirst ! a commencé à travailler avec l'ANLH, Marta et Sheemahant partageaient la même autorité et avaient tous deux leur mot à dire dans les opérations combinées des deux groupes. Cette situation s'est modifiée avec le temps, cependant. Marta a influencé Sheemahant par tous les moyens à sa disposition, le plaçant sous sa coupe et prenant ainsi indirectement le contrôle de l'ANLH. Elle se rend bien compte que si Sheemahant échappe aux effets de ses sorts d'Influence et de Contrôle des Émotions, il rejettéra son plan de répandre le virus du Masque Rouge dans le port de Kitimat. C'est à lui et non à elle qu'obéissent les soldats de l'ANLH, et elle le tuera plutôt que de laisser interférer avec ses projets.

Marta est une chamane toxique Chien. À l'instar de tous les chamans toxiques, elle dénature les préceptes de son totem et détruit avidement et voracement tout ce que Chien a en affection. Elle dissimule, pourtant, cet aspect maléfique de sa personnalité. En tant qu'initiée de Grade 4, elle se fait constamment accompagner par un esprit toxique de la Terre ou des Eaux, selon l'endroit où elle se trouve, de Puissance 5. En combat, elle ne fait pas de quartiers et n'attend aucune pitié, luttant jusqu'à la mort pour permettre l'aboutissement de ses plans.

Attributs

Constitution : 3
Rapidité : 5
Force : 5
Charisme : 6
Intelligence : 5
Volonté : 6
Essence : 6
Magie : 6 (10)
Réaction : 5

Réserves de Dés

Astrale : 8
Combat : 8
Initiative : 4
Magie : 5 (11)

Cyberware

Aucun

Équipement

Collier (Focus de Pouvoir 6)
Couteau d'orichalque (Focus d'Arme 5, 5L)
Uzi III |Mitraillette, 24 (chargeur), visée laser, compensateur de recul (2), 6M|
Vêtements pare-balles (3/0)

OMBRES PORTÉES

Sorts

Combat

Casse : 4
Choč Mana : 4
Choc de Force : 5
Poing Étourdisseant : 5
Ravalement : 5

Détection

Clairvoyance
Personnelle : 5
Sens du Combat : 3

Santé

Résistance à la Douleur
M : 4

Illusion

Monde Chaotique : 5

Manipulation de Transformation

Barrière Personnelle
Anti-Sorts : 5
Barrière Personnelle : 6
Contrôle des Actions : 3
Contrôle des Émotions : 4
Contrôle des Pensées : 4
Influence : 5

Totem

Chien (Toxique), initiée de Grade 4

Indice de Danger : 6*

* Si Blackwood réussit à récupérer les tubes de virus restants au labo de Klawock (voir **Travail de labo**) et à les apporter à Marta, l'indice de Danger de Marta augmente de 1. Si elle parvient à envoyer le ferry piégé dans le port de Kitimat, même si le virus ne fait aucune victime, son indice de Danger augmente encore de 1 (elle est ainsi considérablement plus coriace si elle décide de se venger des Shadowrunners, ou si ces derniers se lancent sur ses traces).



Compétences

Armes à Feu : 3
Combat à Mains Nues : 4
Combat Armé : 3
Étiquette (Rue) : 6
Étiquette (Tribu) : 2
Furtivité : 4
Invocation : 6
Leadership : 6
Psychologie : 4
Sorcellerie : 5
Théorie Magique : 6

MONITEUR DE CONDITION			
ÉQUILIBREMENT			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

DANIEL SHEEMAHANT

Daniel Sheemahant est né et a grandi dans la nation Tsimshian. Il appartient à la tribu Haida et donc à l'une des classes défavorisées de la société Tsimshian. Il a rejoint les rangs du Front National Haida à l'âge de 16 ans et a rapidement gravi les échelons jusqu'au sommet de l'organisation. L'attaque gouvernementale contre le quartier-général du FNH l'a conduit à organiser le schisme d'un groupe plus extrémiste, l'Armée de Libération Nationale Haida. Il en demeure, du moins officiellement, le chef incontesté. C'est un homme de haute taille, atteignant presque les 2 mètres, musclé et d'une force exceptionnelle. Il manie un grand nombre d'armes personnelles et d'armes lourdes et c'est un redoutable combattant au corps à corps.

Depuis sa rencontre avec Marta voilà environ un an, il est progressivement tombé sous son irrésistible ascendance. Les hommes de l'ANLH ignorent qu'il subit les effets des sorts de Contrôle des Émotions et d'Influence que Marta a liés à deux Focalisateurs placés sur sa personne. Si ces sorts disparaissaient, Sheemahant refuserait avec véhémence l'hécatombe projetée par Marta (cette dernière en est pleinement consciente et prendra toutes les mesures nécessaires pour éviter une telle déconvenue). Tant qu'il reste sous l'influence de Marta, il est prêt à sacrifier sa vie pour assurer la bonne marche de son plan ou pour la protéger.

Attributs

Constitution : 5 (8)
 Rapidité : 4
 Force : 5 (7)
 Charisme : 6
 Intelligence : 4
 Volonté : 4
 Essence : 1,35
 Magie : -
 Réaction : 4

MONITEUR DE CONDITION			
ÉMOTIONS			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Réserves de Dés

Combat : 6

Compétences

Armes à Feu : 4
 Mitraillettes : 6
 HK 227 : 8
 Étiquette (Rue) : 4
 Étiquette (Tribu) : 6
 Explosifs : 6
 Furtivité : 5
 Leadership : 5
 Théorie Militaire : 2

Armes de Jet : 2
 Armes Lourdes : 4
 Mitrailleuses : 6
 Bateaux à Moteur : 3
 Combat à Mains Nues : 6
 Combat Armé : 4
 Armes Tranchantes : 6
 Hache de Combat : 8

Cyberware

Armure dermale (3)
 Bras cybernétiques (les deux) avec Force accrue (2) et griffes rétractiles (7M), interface d'armes (bras droit)
 Yeux cybernétiques (vision nocturne, anti-flash)

Équipement

4 grenades offensives aérodynamiques IPE (10G)
 Deux Focalisateurs de Sort contenant Influence et Contrôle des Émotions (cadeau de Marta)
 Hache de Combat (+2 d'Allonge, 7G)
 HK 227 [mitraillette, 28 (chargeur), compensateur de recul (2), interface interne, 7M]
 Couteau (7L)
 Micro-émetteur



FARSEER

Farseer est une Zoocanthrope aigle. Née dans les grands espaces canadiens immédiatement après l'Éveil, elle est aussi attachée à la Terre que ses cousins les Esprits. Par des moyens et des relations incompréhensibles de l'homme, elle a appris quelle horreur Marta se propose de lâcher sur la Terre. Elle a fait le voeu de l'en empêcher à tout prix, mais le monde de la chamane toxique lui restera à jamais fermé. Pour contrecarrer les projets d'une humaine, elle doit passer par des humains.

Effrayée et troublée par le monde froid de béton et de plastique de Seattle, Farseer trahit plusieurs des traits animaux qu'elle essaye de cacher aux Shadowrunners. Elle incline la tête sur le côté quand elle écoute. Ses yeux sont constamment en mouvement, son attention volant de l'un à l'autre de ses interlocuteurs. Elle aimerait mieux être en train de planer au grand air - elle a peu de goût pour les arrière-salles obscures et la vie ambiguë des Shadowrunners.

En cas de nécessité, Farseer peut intervenir au dernier moment pour sauver la mise aux Shadowrunners. En principe, toutefois, ce rôle est dévolu à Tael. Des Shadowrunners qui auraient besoin des deux PNI pour s'en sortir feraient de bien piètres professionnels.

Le premier chiffre correspond aux Attributs de Farseer sous sa forme d'aigle, et le second, entre parenthèses, à sa forme humaine.

Attributs

Constitution : 3 (3)
Rapidité : 8x4 (6)
Force : 7 (3)
Charisme : 6 (6)
Intelligence : 3 (3)
Volonté : 3 (3)
Essence : (8) (créature dueille)
Magie : -
Réaction : 5

Pouvoirs

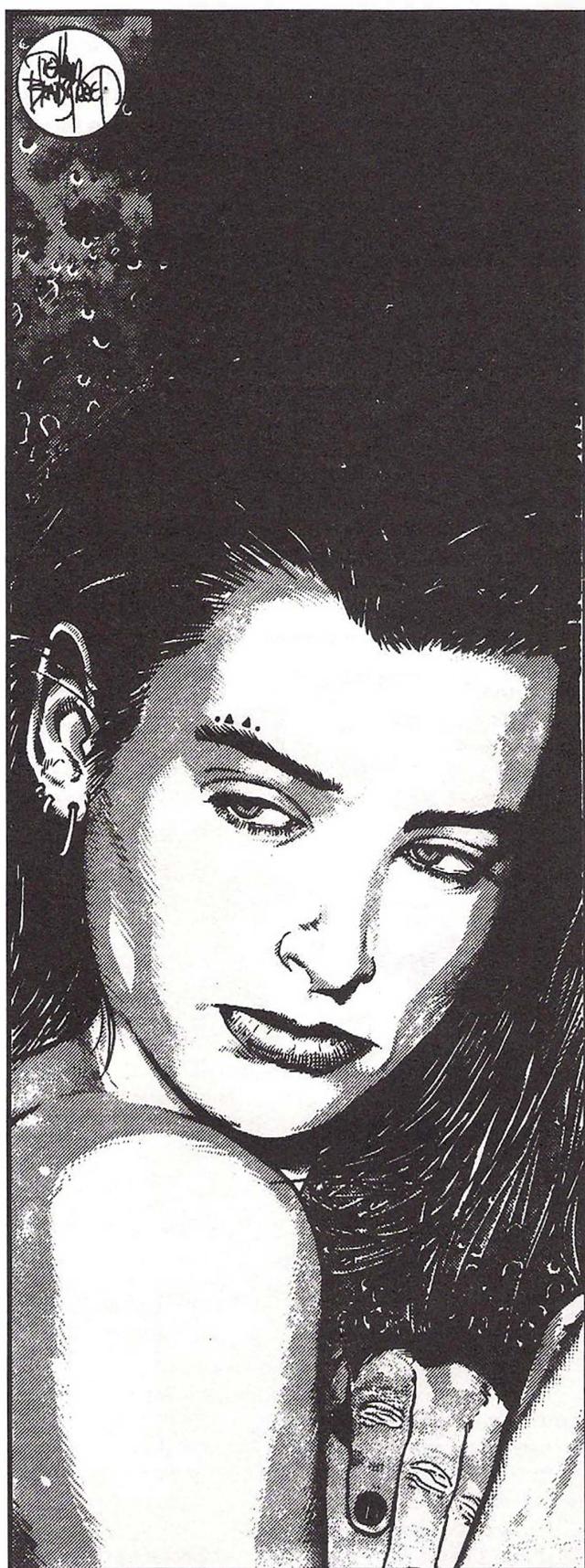
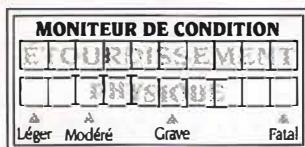
Accroissements d'Attributs Physiques

Régénération

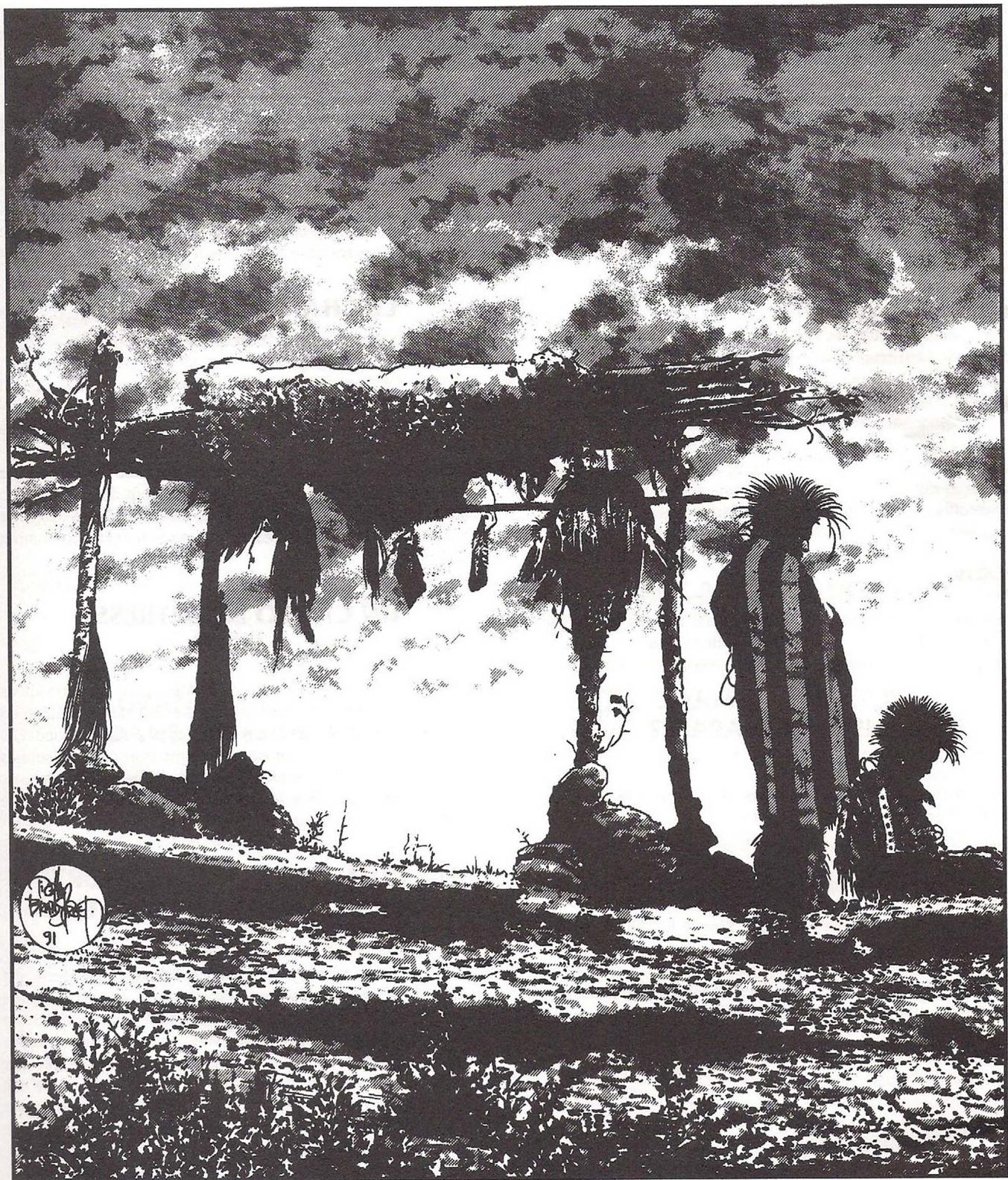
Faiblesses

Allergie (or, sévère)

Vulnérabilité (or)



NOTES



LES TITRES DU JOUR

Compilés par T. Gallagher

INTERNATIONAL

- De gros orages ont perturbé les télécommunications, les opérations matricielles et les lignes électriques dans la majeure partie du Québec vendredi. Beaucoup de régions étaient toujours privées d'électricité samedi matin.
- Un porte-parole du gouvernement du Royaume-Uni a reconnu l'arrestation de 37 personnes lors des célébrations de l'équinoxe à Stonehenge, mais nié la validité des rumeurs faisant état d'importantes émeutes et d'événements surnaturels majeurs.

LOCAL

- Plusieurs jeunes sangliers paranaturels ont causé des ravages à Downtown Seattle vendredi matin. Il en avait été signalés en onze endroits différents, mais la police n'en a ratrapé que quatre. On ignore si ces quatre sangliers étaient les seuls et comment ils sont arrivés à Downtown.

AFFAIRES

- Cinq cadres corporatistes japonais se sont collectivement suicidés jeudi. Leur employeur, KAN-Triangle, devrait annoncer un important déficit pour le troisième trimestre. Cette tragédie pourrait en être la conséquence, ou bien le signe de difficultés plus profondes au sein de KAN-Triangle.

LOISIRS

- La vague des jeux tridéo de gladiateurs sous-marins pourrait s'essouffler. La réaction du public au très attendu *Manta 4, La Vengeance de la Raie*, produit à gros budget, a été plutôt tiède.

SPORTS

- Tous les records d'impuissance ont été battus dans la partie de vendredi soir, les Minnesota Vikings s'étant inclinés devant les Orlando Thunder par le score ahurissant de 103 à 6.

GRAND NETTOYAGE DANS LITTLE JAPAN ?

M. Colton

Quartier International - La Lone Star Security a révélé les preuves récentes d'un affrontement apparent entre deux factions rivales dans le secteur. Plusieurs cadavres ont été découverts dans un entrepôt abandonné grâce à un coup de téléphone anonyme. Un porte-parole de la compagnie de sécurité a porté les meurtres au crédit des gangs locaux.

Selon le sergent Toku Yoshihiro : "Simple hooliganisme de bandes de motards." Le sergent a nié toute implication du Yakusa ou de la Mafia dans cette affaire.

Des sources bien informées, pourtant, établissent un lien entre les meurtres et la récente disparition d'un homme d'affaires japonais, Tokugawa Tetsuo. Mr. Tokugawa a disparu depuis vendredi. Les mêmes sources affirment que Mr. Tokugawa serait un membre prometteur du Yakusa.

UN FERRY DE LA TSIMSHIAN RETARDÉ

N. Findley

Le service régulier Port Hardy-Kitimat est arrivé hier avec trois heures de retard à la capitale tsimshian, en raison de problèmes mécaniques sur l'un des moteurs diesel. "Le bateau aurait pu forcer la vitesse et arriver dans les temps," a expliqué Derry Thomas, porte-parole de la Tsimshian Ferry Corporation, "mais un effort trop important du moteur endommagé aurait risqué d'entraîner des avaries plus sérieuses et ainsi de retarder davantage encore l'arrivée. Nos passagers attendent, à juste titre, un service ponctuel. Le capitaine, que nous soutenons, a préféré refarder l'arrivée de trois heures plutôt que risquer un retard d'une huitaine d'heures pour cause de réparations." L'origine du problème semble avoir été un roulement défectueux sur l'un des arbres d'hélice. La Tsimshian Ferry Corporation a ouvert une enquête et n'exclut pas d'entreprendre une action en justice contre le fabricant. Le capitaine n'a pas souhaité s'exprimer devant la presse.

LE CHAMPION ABATTU !

A. Lucas

Las Vegas - Le champion de combat de rue "Jackman" Davis a perdu devant le challenger surprise "Stringer", qui l'a mis K.-O. au huitième round de la "Danse de Feu", ainsi surnommée à cause des armes à guidage automatique montées à chaque coin de la fosse.

Le match a battu le précédent record de durée établi durant le désormais célèbre Troll Brawl de Berlin en août dernier. Renraku Entertainments, qui possède les droits d'exploitation exclusifs du combat Jackman-Stringer, sortira une puce simsens du combat jeudi prochain.

UN CARGO EN DÉTRESSE

W. G. Smith

Seattle - Les hélicoptères de la Garde du Métropole ont répondu ce matin avant l'aube à un appel de détresse de l'*Adelaide Mistress*, en perte de puissance devant Maury Island dans le Puget Sound. Les hélicoptères de la Garde ont évacué environ trois cents personnes du cargo en difficulté. Les propriétaires du bateau se sont refusés à tout commentaire sur la raison pour laquelle ce cargo de haute mer était si dangereusement surchargé de passagers.

LES RUMEURS DE "ZONE MORTE" FORMELLEMENT DÉMENTIES

N. Findley

"Toute cette histoire à propos d'une soi-disant "Zone Morte" est tout à fait typique d'une réaction excessive des médias" a déclaré Bernice John du Ministère de l'Environnement tsimshian. "Il n'y a pas de zone morte. La région en question accueille de nombreuses espèces migratrices. Lorsqu'une région est délaissée par une population animale, faut-il pour autant la considérer comme une zone morte ? Certainement pas. C'est simplement un processus naturel." Voir le corps de l'article pour un commentaire de notre spécialiste écologique Jameson Bathgate.

LES TITRES DU JOUR

Compilés par T. Gallagher

INTERNATIONAL

- De gros orages ont perturbé les télécommunications, les opérations matricielles et les lignes électriques dans la majeure partie du Québec vendredi. Beaucoup de régions étaient toujours privées d'électricité samedi matin.
- Un porte-parole du gouvernement du Royaume-Uni a reconnu l'arrestation de 37 personnes lors des célébrations de l'équinoxe à Stonehenge, mais nié la validité des rumeurs faisant état d'importantes émeutes et d'événements surnaturels majeurs.

LOCAL

- Plusieurs jeunes sangliers paranaturels ont causé des ravages à Downtown Seattle vendredi matin. Il en avait été signalés en onze endroits différents, mais la police n'en a rattrapé que quatre. On ignore si ces quatre sangliers étaient les seuls et comment ils sont arrivés à Downtown.

AFFAIRES

- Cinq cadres corporatistes japonais se sont collectivement suicidés jeudi. Leur employeur, KAN-Triangle, devrait annoncer un important déficit pour le troisième trimestre. Cette tragédie pourrait en être la conséquence, ou bien le signe de difficultés plus profondes au sein de KAN-Triangle.

LOISIRS

- La vague des jeux tridéo de gladiateurs sous-marins pourrait bien s'essouffler. La réaction du public au très attendu *Manta 4, La Vengeance de la Raie*, produit à gros budget, a été plutôt tiède.

SPORTS

- Tous les records d'impuissance ont été battus dans la partie de vendredi soir, les Minnesota Vikings s'étant inclinés devant les Orlando Thunder par le score ahurissant de 103 à 6.

GRAND NETTOYAGE DANS LITTLE JAPAN ?

M. Colton

Quartier International - La Lone Star Security a révélé les preuves récentes d'un affrontement apparent entre deux factions rivales dans le secteur. Plusieurs cadavres ont été découverts dans un entrepôt abandonné grâce à un coup de téléphone anonyme. Un porte-parole de la compagnie de sécurité a porté les meurtres au crédit des gangs locaux.

Selon le sergent Toku Yoshihiro : "Simple hooliganisme de bandes de motards." Le sergent a nié toute implication du Yakusa ou de la Mafia dans cette affaire.

Des sources bien informées, pourtant, établissent un lien entre les meurtres et la récente disparition d'un homme d'affaires japonais, Tokugawa Tetsuo. Mr. Tokugawa a disparu depuis vendredi. Les mêmes sources affirment que Mr. Tokugawa serait un membre prometteur du Yakusa.

ACCIDENT D'UN FERRY DE LA TSIMSHIAN

N. Findley

Le service régulier Kitimat-Port Hardy a bien failli se terminer par une tragédie lorsqu'une défaillance du pilote automatique a envoyé le ferry s'encastrer dans un quai de décharge du port de Kitimat. "Il y a eu une défaillance du système électronique, oui," a commenté Derry Thomas, porte-parole de la Tsimshian Ferry Corporation, "mais cela ne dégage en rien la responsabilité du capitaine dans ce désastre. En cas de panne du pilote automatique, il doit être présent sur la passerelle afin de pouvoir procéder immédiatement aux corrections qui s'imposent. Il a manqué à ce devoir, et donc la responsabilité de l'accident lui incombe entièrement. Le capitaine Charles James a été suspendu en attendant un complément d'enquête. Nous envisageons des poursuites judiciaires." Le capitaine James n'a pas souhaité s'exprimer devant la presse.

LE CHAMPION ABATTU !

A. Lucas

Las Vegas - Le champion de combat de rue "Jackman" Davis a perdu devant le challenger surprise "Stringer", qui l'a mis K.-O. au huitième round de la "Danse de Feu", ainsi surnommée à cause des armes à guidage automatique montées à chaque coin de la fosse.

Le match a battu le précédent record de durée établi durant le désormais célèbre Troll Brawl de Berlin en août dernier. Renraku Entertainments, qui possède les droits d'exploitation exclusifs du combat Jackman-Stringer, sortira une puce simsens du combat jeudi prochain.

UN CARGO EN DÉTRESSE

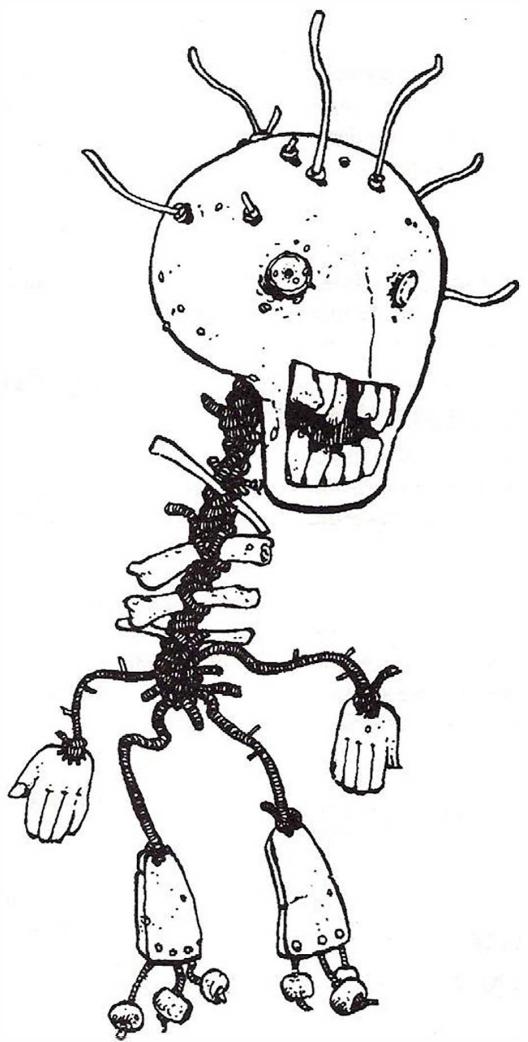
W. G. Smith

Seattle - Les hélicoptères de la Garde du Métropole ont répondu ce matin avant l'aube à un appel de détresse de l'*Adelaide Mistress*, en perte de puissance devant Maury Island dans le Puget Sound. Les hélicoptères de la Garde ont tiré environ trois cents personnes du cargo en difficulté. Les propriétaires du bateau se sont refusés à tout commentaire sur la raison pour laquelle ce cargo de haute mer était si dangereusement surchargé de passagers.

LES RUMEURS DE "ZONE MORTE" FORMELLEMENT DÉMENTIES

N. Findley

"Toute cette histoire à propos d'une soi-disant "Zone Morte" est tout à fait typique d'une réaction excessive des médias" a déclaré Bernice John du Ministère de l'Environnement tsimshian. "Il n'y a pas de zone morte. La région en question accueille de nombreuses espèces migratrices. Lorsqu'une région est délaissée par une population animale, faut-il pour autant la considérer comme une zone morte ? Certainement pas. C'est simplement un processus naturel." Voir le corps de l'article pour un commentaire de notre spécialiste écologique Jameson Bathgate.



fin



UNE CONSPIRATION SE DÉVELOPPE DANS LE NORD, MENAÇANT DE DÉCHIRER LA NATION TSIMSHIAN ET DE BALAYER SON GOUVERNEMENT. QUI SONT CES EXTRÉMISTES PRÊTS À MOURIR POUR LEUR CAUSE ? LEURS ARMES SONT CELLES DE LA TERREUR : VIOLENCE, PEUR, CHAOS ET UN ATOUT SUPRÈME, UN INSTRUMENT DE MORT SI TERRIBLE ET SI NOIR QU'IL AURAIT DÛ RESTER À JAMAIS ENFOI DANS LES OMBRES DU PASSÉ. VOTRE JOB ? REMONTER À LA SOURCE, ÉLIMINER LA MENACE. MISSION DE ROUTINE... MAIS CETTE FOIS, VOUS OPÉREZ EN TERRE ÉTRANGÈRE.

IL N'Y A PAS QU'À SEATTLE QU'ON S'AMUSE ! LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE CONTIENT UN SCÉNARIO COMPLET, ŒIL D'AIGLE, ET UN GUIDE DÉTAILLÉ DES HUIT NATIONS AMÉRINDIENNES QUI SE PARTAGENT LE NORD-OUEST DU CONTINENT. VENEZ DÉCOUVRIR LEURS CHARMES ENCHANTEURS, LEURS COUTUMES VIVANTES ET COLORÉES, LA CHALEUR (HUM !) DE LEURS HABITANTS, ET VOUS CONSTATEREZ PAR VOUS-MÊME QU'IL N'Y A PAS DE SOCIÉTÉ SANS ZONES D'OMBRE PROPRES À SÉDUIRE DES SHADOWRUNNERS EN MAL DE SENSATIONS !

SHADOWRUN ®, LA MATRICE ® sont des marques déposées de FASA Corporation.

© 1990 et 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée sous licence par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

215 F - S 511

9 782740 801055
ISBN : 2-7408-0105-X

FASA
CORPORATION

